

SEGA™

SEGA™
SATURN™

GUARDIAN HEROES



INSTRUCTION MANUAL

English 2

Deutsch 18

Français 36

Español 52

Italiano 68

Nederlands 84

Epilepsy Warning

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

Starting Up: How to Use Your Sega Saturn System

This CD-ROM can only be used with the Saturn System. **Do not attempt to play this CD-ROM on any other CD player**—doing so may damage the headphones and speakers.

1. Set up your Sega Saturn system by following the instructions in your Sega Saturn System Instruction Manual. Plug in Control Pad 1. For 2-player games, plug in Control Pad 2 also.
2. Place the Sega Saturn CD-ROM, label side up, in the well of the CD tray and close the lid.
3. Press the Power Button to load the game. The game starts after the Sega Saturn logo screen. If nothing appears, turn the system OFF and make sure it is set up correctly.
4. If you wish to stop a game in progress or the game ends and you want to restart, press the Reset Button on the Sega Saturn console to return to the Game's Title Screen. If you wish to return to the Control Panel, press Buttons A, B, C and Start simultaneously at any time.
5. If you turn on the power without inserting a CD, the Audio CD Control Panel appears. If you wish to play a game, place the Sega Saturn CD in the unit, press the D-Button to move the cursor to the top left button on the Control Panel, and press Start. The opening screens of a Game will appear.

Important: Your Sega Saturn CD-ROM contains a security code that allows the disc to be read. Be sure to **keep the disc clean and handle it carefully**. If your Sega Saturn system has trouble reading the disc, remove the disc and wipe it carefully, starting from the centre of the disc and wiping straight out towards the edge.

Note: *Guardian Heroes* is for one to six players.

- (1) Sega Saturn System
- (2) Control Pad 1
- (3) Control Pad 2



Sword or Sorcery?



The Guardian Heroes are a group of adventurers who love nothing more than excitement and adventure. They've banded together in a search for a legendary sword, the one which is supposed to have saved the world in ancient times. One day, Han (one of the Guardian Heroes) is walking in the forest when he comes across a sword stuck in the rocks. Han uses his incredible strength to pull the sword out.

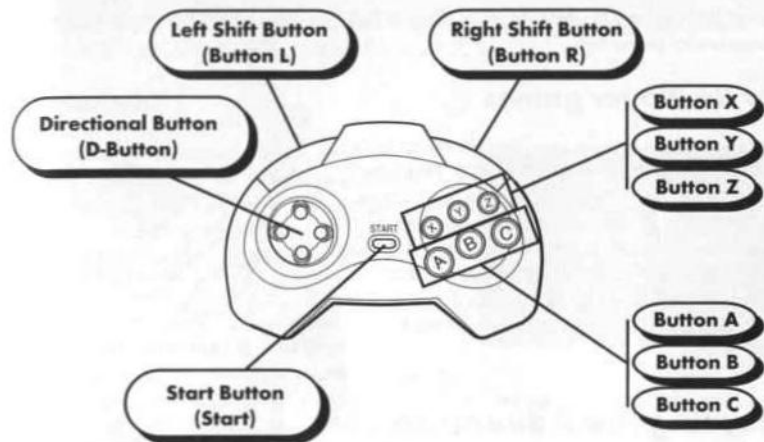
Taking it back to the Guardian Heroes headquarters, Han shows it to his friends. Could this be the legendary sword? Suddenly a stranger bursts into the Heroes HQ. As she is warning the Guardian Heroes to beat a hasty retreat, the Royal Knights arrive, under orders from the King's advisor Kanon to find the ancient sword. What the knights don't know is that Kanon is planning to take control of the kingdom after destroying the sword.

Kanon must have the sword at any cost, and the Heroes want to know why. The answer to that question will take the team in a quest across the land, through battle after thrilling battle. Every decision counts in this sword and sorcery fantasy. Make the right ones and bring the Guardian Heroes to victory. Make the wrong one, and the sword will fall into the hands of darkness.

Pick a character to challenge Kanon's evil scheme. Or enter the **VERSUS MODE**, where up to six players can battle against each other to find out who the real Hero is!



Take Control!



Pre-game Functions

Directional Button (D-Button): Moves highlighter, scrolls through on-screen explanations.

Start Button (Start): Selects Mode, selects various settings.

Button A: Selects settings.

Button B: Cancels selections.

Button C: Selects settings.

Note: Buttons X, Y and Z and the Left and Right Shift Buttons have no pre-game functions.

Game Functions

Directional Button (D-Button): Moves the character forwards and backwards on the screen.

Left Shift Button (Button L): Jumps the character one level towards the far side of the battle area.

Right Shift Button (Button R): Jumps the character one level towards the near side of the battle area.

Start Button (Start): Pauses game; resumes game when paused.

Button A: Defends character against attack. Commands auxiliary character to attack (see page 16).

Button B: Performs normal strength attack.

Button C: Performs powerful attack. Forwards through messages.

Button X: Sets Undead Warrior action (see page 16).

Button Y: Jumps one level towards the far side of the battlefield. When the character reaches the far side, pressing again makes the character jump to the near side of the battle field.

Button Z: Performs a magical attack.

Notes

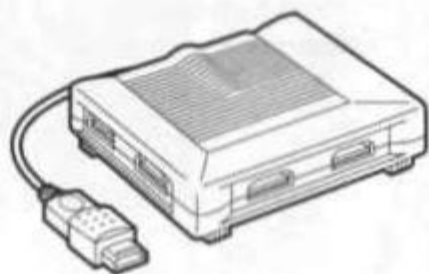
- The settings listed above are the default button settings. To customize button functions, see page 8.
- See Here Are The Heroes, page 14, for an explanation of each character's Special Attacks.

For one or two player games

Control Pad One makes game decisions. Control Pad Two only controls the character movements for player two.

For 3+ Player games

With the 6-Player Adaptor (sold separately), up to six people can play in the **VERSUS MODE**. Attach the 6-Player Adaptor to Control Port 2 on the Sega Saturn, then attach Control Pads (sold separately) to the 6-Player Adaptor. Make sure to plug the Control Pads to the appropriate terminals on the 6-Player Adaptor (starting with 1P). See page 9 for more details on making pre-game decisions in games with three or more players.



Starting the Adventure

If you're using a backup RAM Cartridge, choose where to store adventure data—in the internal hard RAM or in the cartridge memory. Use the D-Button to move the highlighter to an option and press Button A or C to select.



After that the story introduction begins. Press Start to forward to the Title screen. If you don't select an option, a demo starts after a few moments. Press Start at any time to return to Title screen. In the Title screen, choose from **STORY MODE**, where you take a character (or two in two-player games) through the Guardian Heroes adventure; **VERSUS MODE** where from one to six players battle each other; **OPTION MODE** where you can see Adventure data and change game parameters; and **LOAD** if you want to continue a saved game.



Option Mode

In the Option Mode, take a look at game data, listen to the game's BGM and sound effects, and set button functions and other game parameters.

DIP Switch

In this option, you set various screen messages to display or not display, set the difficulty level and set other game options. Highlight an option and press the D-Button left or right to change the setting. To exit the screen, press Start or highlight **EXIT** and press Button A or C.

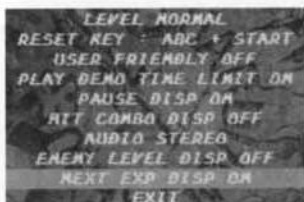
Level: Change the game's difficulty level. You have a choice of **EASY**, **NORMAL** or **HARD**. In the EASY level you have 99 Continues, in the NORMAL level you have 9 Continues, and in the HARD level you have only 3 Continues. The opponents are tougher to beat in the NORMAL and HARD levels, but you'll see some things you won't see in the EASY level.... Are you Heroic enough to take on the challenge?

Reset Key: Change the buttons used to reset the game (used to exit to the game intro). You have four choices.

User Friendly: Turn this **ON** to make life easier for yourself, **OFF** to keep you on your toes.

Play Demo Time Limit: Take a break from the game by selecting **OFF** and watch the game demonstration. Select **ON** to limit the amount of time the demo is displayed.

Pause Display: Select **ON** to show your character's Stats window when the game is paused, or **OFF** to leave the pause screen clear.



Stats Window

- | | |
|----------------|---------------------|
| ① Name | ⑦ Agility |
| ② Level | ⑧ Experience |
| ③ Hit Points | ⑨ Next Level |
| ④ Magic Points | ⑩ Vitality |
| ⑤ Strength | ⑪ Mental Protection |
| ⑥ Intelligence | ⑫ Luck |



Hit Combo Display: Select **ON** to show the effects of special attacks (a counter appears, displaying the number of hits the opponent takes).

Audio: Listen to the game in **MONO** or **STEREO** sound.

Enemy Level Display: Select **ON** to see what you're up against, or **OFF** to keep your opponent's strength a big surprise!

Next Exp Display: **ON** displays the number of experience points remaining before you reach the next level, and **OFF** leaves the screen clear.

Exit: Returns you to the Option Mode screen.

Key Config

In the **KEY CONFIG** option, you set the game's button functions. Highlight a button on the screen and press the D-Button left or right to change the button's function. To exit the screen, press Start or highlight **EXIT** and press Button A or C.



Button Options

- Defend against an attack
- Normal Attack
- Powerful Attack
- Command (to move Undead Warrior – see page 16)
- Change level in battlefield area
- Magic
- Move back one level in battlefield area
- Move forward one level in battlefield area

When you're done setting the buttons, select **EXIT**.

Player Settings

Set up a database to save you and your friends' **VERSUS MODE** victory data in this option. The player who wants to create or change the database highlights the **PLAYER SETTINGS** option and selects it with Button A or C. Once in the Player Settings screen, press Button A or C to see the options.

In the Player Settings screen you have four options: **END**, **EDIT**, **DELETE** and **SELECT**. If you want to add new data, highlight an empty space and press Button A or C, then highlight **EDIT** with the D-Button and press Button C. A box appears around the first letter space (you can create a name of up to three letters). Press the D-Button up or down to cycle through the letters, and when the correct letter is displayed, press the D-Button right to highlight the next letter in the name. When you've finished entering a name, press Start or press Button C, highlight **END** and press Button C again to exit the screen.



To assign a name to a Control Pad, enter the Data screen using the Control Pad you'll assign the data to, press **SELECT**, and highlight the name with the D-Button. Press Start to exit the screen. Any **VERSUS MODE** Battle scores made with that Control Pad are now added to the name's database (see page 12 on how to access the scores in the database).

Select the **DELETE** command to get rid of data you no longer need. Highlight **DELETE** with the Control Pad and press Button A or C. A confirmation window appears. If you're sure, highlight **YES** and press Button A or C. If you change your mind, press Button B or highlight **NO** and press Button A or C. Select **END** when you've finished inserting or deleting data and press Button A or C to exit the screen.

Explanations

Select this to access the following options: **GAME EXPLANATION** to see an on-screen explanation of Control Pad functions, and **CHARACTER MOVES**, which details all characters' attacks. Highlight either option and press Button A or C to open the screen.

To cycle through the game explanations in **GAME EXPLANATION**, press the D-Button up or down. To exit the screen, press Button B or Start.

In the **CHARACTER MOVES** option, highlight any character and press Button A or C to view that character's attacks. If the character has too many attacks to fit on the screen, press the D-Button up or down to scroll through the explanations. To exit the screen, press Button B or Start. To exit the **CHARACTER MOVES** option, press Start.

Note: Only characters you've already met in the game are shown on the screen.



Versus Mode

In this mode, it's survival of the fittest! Up to six challengers meet in a human (and inhuman) demolition derby. The winner is the one left standing when the dust clears. To battle with more than two players you need a 6-Player Adaptor and one Control Pad for each player (all sold separately).

Versus Mode Battles

You have two battle choices available in the **VERSUS MODE**. In the **TIMED** battle option, the winner is the person or team which has the most Hit Points remaining after the time period expires. Or try for the endurance record in the **UNLIMITED TIME** battle. The set-up for both battle types is as follows.

Highlight your choice with any Control Pad and press Button A or C to open the Character Select screen. You can select any character you've encountered in the Story mode, including the enemies.

Whichever player presses Start and accesses the Time Battle screen makes the settings in the Challengers screen (a yellow indicator appears at the right side of the screen to tell you which Control Pad is active). Highlight the setting you want to change and press Button A or C, then change the setting by pressing the D-Button up, down, left or right. Options are displayed below:



Note: Characters, Skill Points, Level, and Team assignment can all be set to Random. Select the ? mark for random assignment.

- Player:** Select who controls the character. In one-player battles, your choices are 1P (Player controlled) or CPU (Computer controlled). If two players are competing, the choices are 1P, 2P and CPU. If you have a 6-Player adaptor, up to six opponents can face off in a match.
- Character Icon and Name:** Press Button A or C to access the character choices, then press the D-Button up or down to cycle through the character lists and left or right to highlight a particular character. Press Button A or C to select the character.
- Stats Type:** This option determines how Skill Points are assigned to the battlers. Skill points can be assigned to one or more of the six Skill areas (see Skill Assignment below). Choose from **EDIT**, where you add Skill Points to the character yourself, **EQUAL** to have the computer assign Skill Points automatically, and **RANDOM** to let the computer randomly pick **EQUAL** or **EDIT**.
- Experience Level:** Pick the Character's level of experience.
- Team Grouping:** Add a little more excitement to the battle by selecting characters to battle as a team or teams. In Team play, the winners are the team with the least amount of damage (in the 1 Minute battle) or the last member left standing (in the Unlimited Time battle). Assign characters to one of six teams; from A to F.

Once you're satisfied with the settings, press Start, and a confirmation window appears. Select **YES** if you're ready to go on to the next screen, or **NO** if you want to change the settings.

Skill Assignment

If you've chosen **EDIT** or **RANDOM** in the Stats Type option, the next screen is the Skill Assignment screen. The character, Control Pad number, Team and Level are displayed at the top of the screen. You can assign the Skill Points to the following areas:

STR. (Strength): Damage you can inflict on the opponent

VIT. (Vitality): Damage you can take from an opponent's attacks

INT. (Intelligence): How well you can use magic

MEN. (Mental Protection): Protection against magical attack

AGL. (Agility): How fast your character moves

LUC. (Luck): Improves your chances of being missed by attacks or making an attack successfully.



The total number of points you have to work with are displayed above the Skill areas chart. Highlight a Skill by pressing the D-Button up or down, and press the D-Button right to add Skill Points to that area. The points appear in red. If you want to reassign points, highlight the Skill and press the D-Button left to take the points away.

If you've chosen **EQUAL**, the characters' Skill Points are automatically assigned by the computer.

The competition begins on a field picked at random by the computer. At the top of the screen, the competitors' icons are displayed, along with each character's level, remaining Hit Points and remaining Magic Points. Player-controlled characters start out with a marker next to them, showing which character is being controlled by which player.

Battle Scores

Don't forget to check out the stats for the players and characters in the Battle Scores section! The Battle Scores database saves all records for the **VERSUS MODE** battles that have taken place.

Character Scores

Take a look at the list of characters which have battled in the **VERSUS MODE**. The first column shows the number of battles won, the second column shows the number of battles that character has participated in, the third shows the win percentage. Scroll through the scores by pressing the D-Button up or down.

Character	Win	Match	Rate(%)
GINJIROU	21	25	84
NICOLE	10	12	83
GARGOYLE	5	9	55
GARBO	5	21	23
ZUR	2	9	22
VILLAGE GOD	3	17	17
WAGHO	1	6	16
WAGLIYAH	1	14	7

Player Scores

This shows the current score for all players. The first column shows the number of battles won, the second column shows the number of battles that character has participated in, the third shows the win percentage.

Player	Win	Match	Rate(%)
TOT	39	41	95
ZOM	5	9	53
Bot	4	5	80

Less than 5 matches deserve 0%

Reset Character Score

To reset the scores, press Button A or C, and a confirmation window appears. If you want to reset the scores, highlight **YES** and press Button A or C. If you reconsider, highlight **NO** and press Button A or C. Exit the screen by pressing Start or by highlighting **EXIT** and pressing Button A or C.

Reset Player Scores

Resetting is done as in the Reset Character Score option: Press Button A or C, and a confirmation window appears. If you want to reset the scores, highlight **YES** and press Button A or C, and if you reconsider, highlight **NO** and press Button A or C. Exit the screen by pressing Start or by highlighting **EXIT** and pressing Button A or C.

The **KEY CONFIG**, **PLAYER SETTINGS** and **EXPLANATIONS** options are as in the **OPTION MODE** (see pages 7-9).

Story Mode

In the **STORY MODE**, you start out by picking a character (in two-player games, Player Two picks a character as well). Cycle through the Guardian Hero team until the character you want to use is displayed, and press Start to select the character. Note that two players cannot use the same character.

The story begins at the Guardian Heroes headquarters, with Han showing off his new sword. To forward through the conversations, press Button C. In comes Selenal



As the game progresses, you are confronted with various opponents which you have to defeat in order to move closer to your goal. You must also make decisions on where to go and what to do. Think before you answer questions, because they affect the rest of your adventure. Select an answer or direction by highlighting it with the D-Button and pressing Button A or C.

On the Battlefield

As in the **VERSUS MODE**, all battlers' Icons appear at the top of the screen. The green bar shows the number of Hit Points remaining, and the blue bar shows the number of Magic Points remaining.



Fight: Win or Lose

As you make your way through the enemy forces, seeking your goal, you gain Level Ups. Each Level Up allots you a number of Skill Points, which you assign to various Skills (see page 11 for more details). The more opponents you defeat, the more Level Ups you receive and the more powerful you become, so don't shirk your share of the fighting!

If you lose all your Hit Points but have Continues remaining, the Continue screen appears. You have three choices; to **CONTINUE** the game from where you were defeated, to **TRY AGAIN** from the beginning (in which case you receive all the Skill Points you've earned so far) or to **GIVE UP**, in which case Game Over appears, followed by the opening introductions.



Here Are the Heroes!

Here's an introduction to the Guardian Heroes team and their allies. All the moves are shown as if performing the attack to the right. When attacking to the left, mirror the controls shown.

Samuel Han

Originally a member of the Royal Knights Blue Team, he decided to head out into the world and become a wandering adventurer. He carries one of the most powerful swords ever forged, a legend in itself.

Special Techniques

Han Dynamite: ↓ ↘ → + B or C

Han Special: B

Han Final: ↓ ↓

Han Maximum (mid-air): ↓ ↓ B or C

Han Miracle (mid-air): B (press and hold)

Han Hyper/Han Victory: C



Magic

Han Burnings: ↓ ↘ → + Z

Randy M. Green

Randy has been studying sorcery for many years. While taking a break from his studies, he met Han and the other Guardian Heroes. He decided that the best way to hone his skills was by travelling with the other heroes. His companion and fellow sorcerer is Edward M. Nando (you may call him Ed). Randy is a shy fellow, but hopes to overcome this by adventuring with the Guardian Heroes.

Special Techniques

Dancing Wind Staff: ↓ ↓ + B or C

Wall of Wind Staff: ↓ ↘ → + B

Hellstaff Combination: B (repeatedly)

Triple Skull Stomp (mid-air): ↓ ↑ + B or C



Magic

E-Max: B + C

Super Magic Fireball: ↓ → + Z

Super Magic Firewall: ↓ ↑ + Z

Super Magic Thunderbolt: → ↓ ↘ + Z

Super Magic Ice World: ↓ ↓ + Z

Super Magic Tornado: → ← ↓ ↑ + Z

Super Magic Fire Blaster: → ↓ ← → + Z

Ginjiro Ibushi

Ginjiro is a ninja, travelling in search of the legendary sword "Muramasa" which is supposed to be so powerful that it has acquired a soul. Because of his desire to see this legendary sword, Ginjiro decided to join the Guardian Heroes team.

Special Techniques

Reverse Mirage Sword: ↓ ↓ + B or C

Vacuum Human Top: ↓ ↘ → + B or C

Shadowless Dash: → → →

Mirage Sky Dance: ↓ ↑ + B or C

Mirage Spin Surprise Attack (mid-air): → → + B or C

Shadowless Kick (mid-air): ↓ ↓ + B

Reverse Thunder Kick (mid-air): ↓ ↓ + C

Magic

Firespell: ↓ ↘ → + Z

Thunder Palm: ← ↓ → + Z

Thunderspell: ↓ ↑ + Z

Thunder Transformation: ↓ ↓ + Z



Nicole Neale

Nicole is a mischievous but devout cleric. She has gone with the rest of the Guardian Heroes believing that it would be an interesting change of pace. She herself is an optimist and tries to see only the good in people, but it's best not to make her too angry, as she is also capable of casting some very powerful spells. Perhaps she's just tricking everyone into thinking she's a nice girl. Perhaps not – she's full of secrets...

Special Techniques

That Hurts! ↓ ↘ → + C

Holy Turn: ↓ ↓ + B or C

I'm Mad Now: B and C

Smiley Staff: C repeatedly

Midair Smiley Staff: C repeatedly

Rocket Jump: ↓ ↑ + B or C

Magic

Fire: ↓ ↘ → + Z

Barrier: ↓ ↓ + Z

Healing: ↓ ↑ + Z

Smiley: → ↓ ↘ + Z



Special Characters

Undead Warrior

This Mysterious knight was brought back from the grave by a power far greater than life itself. Now on the side of the Guardian Heroes, the Undead Warrior follows the Heroes commands. Commanding the Undead Warrior is done as follows:

Press Button X to call up the Commands window. Cycle through the choices by pressing the D-Button left or right.



1. Attack



2. Defend



3. Follow



4. Hold



5. Berserk

Serena Corsaire

Commander of the Royal Knights Red Team, Serena has decided to side with the Guardian Heroes. She seems to know about the sword Han has found, but has yet to reveal her information to the Heroes. Who is she really, and why is she helping the Guardian Heroes?



Battle Tips

- First of all, you can't win unless you survive. Make sure you use the Defend technique (Button A is the default Defend command) whenever you're not attacking. Your chances are greatly improved if you defend yourself.
- Many opponents attack using magic or speed techniques. Use the level jump technique to avoid being hit by these types of techniques.
- Use the mid-air recovery technique whenever an opponent throws you. While in mid air, press Button A or C to land on your feet, otherwise your opponent can continue the attack until you are defeated.
- When you're hit by a powerful spell or attack, you are temporarily dazed. When this happens, press Button A repeatedly, or press the D-Button in a circle until the character comes to his or her senses.
- Magic is a powerful tool, but your characters only have a certain number of Magic Points. Don't rely on your Magic exclusively, or you may find yourself down and out! Another reason to practice your other attacks: Magic Points can be recovered by performing Special Attacks!
- Each Hero starts out with a given amount of ability in each ability area (see page 11), so each character needs to strengthen different abilities to be successful. Watch your character as he or she fights and concentrate on the character's weaknesses when assigning Skill Points.

Handling Your Sega Saturn CD-ROM

- The Sega Saturn CD-ROM is intended for use exclusively with the Sega Saturn System.
- Be sure to keep the surface of the CD-ROM free of dirt and scratches.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other sources of heat.
- Be sure to take an occasional break during extended play, to rest yourself and the Sega Saturn CD.

Warning to owners of projection televisions:

Still pictures or images may cause permanent picture-tube damage or mark the phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large-screen projection televisions.

Epilepsie-Warnung

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospieles Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospieles mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

Startvorbereitung: Benutzung des Sega Saturn-Gerätes

Diese CD-ROM kann nur mit dem Saturn-Gerät verwendet werden. **Versuchen Sie nicht, diese CD-ROM mit irgendeinem anderen CD-Spieler abzuspielen**, weil dadurch Kopfhörer und Lautsprecher beschädigt werden können.

1. Nehmen Sie Ihr Sega Saturn-Gerät gemäß den Anweisungen in der Bedienungsanleitung in Betrieb. Schließen Sie das Control Pad 1 an. Für Zwei-Personen-Spiele schließen Sie das Control Pad 2 ebenfalls an.
2. Legen Sie die Sega Saturn CD-ROM mit obenliegender Etikettenseite in die Mulde des CD-Laufwerks, und schließen Sie den Plattenfachdeckel.
3. Drücken Sie die Netztaсте (POWER), um das Spiel zu laden. Das Spiel beginnt nach Erscheinen des Sega Saturn-Logos. Falls nichts geschieht, schalten Sie das Gerät aus, und vergewissern Sie sich, daß es richtig angeschlossen ist.
4. Wenn Sie ein Spiel mittendrin abbrechen wollen, oder wenn das Spiel zu Ende ist und Sie es erneut starten wollen, drücken Sie die Rücksteltaste an der Sega Saturn-Konsole, um den Titelschirm des Spiels wieder aufzurufen. Durch gleichzeitiges Drücken der Tasten A, B, C und Start können Sie jederzeit auf die Kontrolltafel zurückschalten.
5. Wenn Sie das Gerät einschalten, ohne daß eine CD eingelegt ist, erscheint die Audio-CD-Kontrolltafel auf dem Bildschirm. Um ein Spiel zu spielen, legen Sie zuerst eine Sega Saturn-CD in das Gerät ein, dann bewegen Sie den Cursor mit Hilfe des Steuerkreuzes zur oberen linken Taste der Kontrolltafel und drücken Start. Daraufhin erscheinen die Einleitungsbildschirme des Spiels.

Wichtig: Ihre Sega Saturn CD-ROM-Disc enthält einen Sicherheitscode, der das Lesen der Disc gestattet. Halten Sie daher die Disc stets sauber, und behandeln Sie sie sorgfältig. Sollte Ihr Sega Saturn-Gerät Schwierigkeiten beim Lesen einer Disc haben, nehmen Sie die Disc heraus und wischen sie sorgfältig ab, wobei Sie geradlinig von der Mitte zum Rand wischen.

- ① Sega Saturn-Gerät
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2



Schwert oder Hexerei?



Die Guardian Heroes sind eine Gruppe von Abenteurern, die Aufregung und Abenteuer über alles lieben. Sie haben sich zusammengeschlossen auf der Suche nach einem legendären Schwert, dem man nachsagt, daß es in alten Zeiten die Welt gerettet habe. Eines Tages, als Han (einer der Guardian Heroes) durch den Wald streift, stößt er auf ein Schwert, das in einem Felsen steckt. Han zieht das Schwert mit seiner unglaublichen Kraft heraus.

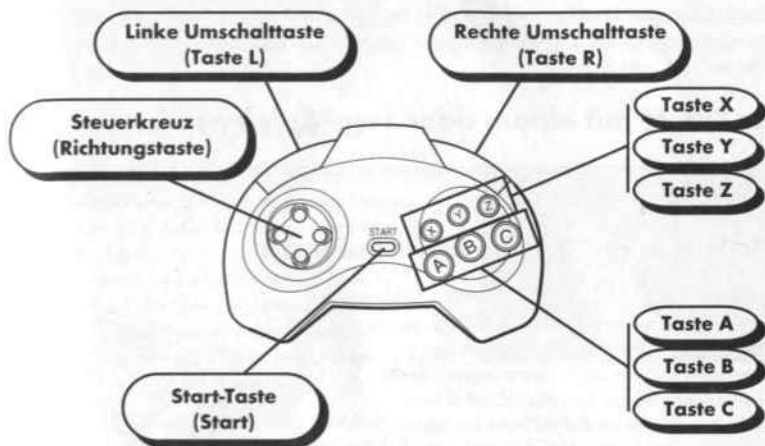
Er nimmt es mit zum Hauptquartier der Guardian Heroes und zeigt es seinen Freunden. Könnte dies das legendäre Schwert sein? Plötzlich stürzt eine Fremde in das Hauptquartier der Heroes. Während sie noch die Guardian Heroes warnt, rasch die Flucht zu ergreifen, kommen die Royal Knights an, die von Kanon, dem Berater des Königs, den Befehl erhalten haben, das alte Schwert zu finden. Die Ritter können nicht wissen, daß Kanon vorhat, die Herrschaft über das Königreich zu übernehmen, nachdem er das Schwert zerstört hat.

Kanon will das Schwert um jeden Preis haben, und die Heroes wollen wissen warum. Die Suche nach der Antwort auf diese Frage wird das Team durch das ganze Land führen, von einer aufregenden Schlacht zur anderen. Jede Entscheidung zählt in dieser Schwert-und-Hexerei-Phantasie. Wenn Sie die richtigen treffen, werden Sie die Guardian Heroes zum Sieg führen. Aber wenn Sie eine falsche Entscheidung treffen, fällt das Schwert in die Hände der Vasallen der Finsternis.

Suchen Sie eine Spielfigur aus, um Kanons üblen Plan zu durchkreuzen. Oder aktivieren Sie den **VERSUS MODE**, in dem bis zu sechs Spieler gegeneinander kämpfen können, um herauszufinden, wer der wahre Held ist!



Übernehmen Sie die Kontrolle!



Vorbereitende Funktionen

Steuerkreuz (Richtungstaste): Dient zum Bewegen des Markierungsbalkens, läßt Bildschirm-Erläuterungen durchlaufen.

Start-Taste (Start): Dient zur Wahl des Modus und verschiedener Einstellungen.

Taste A: Dient zur Eingabe von Einstellungen.

Taste B: Dient zur Annullierung von Wahlen.

Taste C: Dient zur Eingabe von Einstellungen.

Hinweis: Die Tasten X, Y und Z sowie die linke und rechte Umschalttaste haben keine Funktionen auf den Vorbereitungsbildschirmen.

Spielfunktionen

Steuerkreuz (Richtungstaste): Dient zum Bewegen der Spielfigur nach vorn und hinten auf dem Bildschirm.

Linke Umschalttaste (Taste L): Läßt die Spielfigur um eine Ebene zum hinteren Ende des Kampfbereichs springen.

Rechte Umschalttaste (Taste R): Läßt die Spielfigur um eine Ebene zum vorderen Ende des Kampfbereichs springen.

Start-Taste (Start): Dient zum Unterbrechen/Fortsetzen des Spiels.

Taste A: Läßt die Spielfigur Angriffe abwehren. Läßt die Hilfsfigur angreifen (siehe Seite 33).

Taste B: Führt normale Attacke aus.

Taste C: Führt starke Attacke aus. Läßt Meldungen durchlaufen.

Taste X: Dient zum Aktivieren der Steuerung des Untoten Kriegers (siehe Seite 33).

Taste Y: Läßt die Spielfigur um eine Ebene zum hinteren Ende des Schlachtfelds springen.

Wenn die Spielfigur das hintere Ende erreicht hat, springt sie bei erneuter Betätigung der Taste zum vorderen Ende des Schlachtfelds.

Taste Z: Dient zur Ausführung einer magischen Attacke.

Hinweise

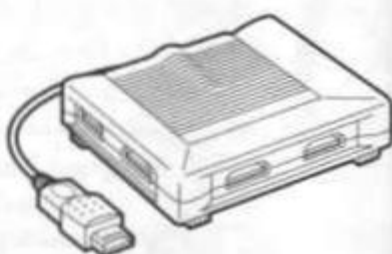
- Bei den oben angegebenen Funktionen handelt es sich um die vorgegebenen Tastenfunktionen. Einzelheiten zum Ändern der Tastenfunktionen finden Sie auf Seite 24.
- Eine genaue Beschreibung der Spezialattacken jeder Spielfigur finden Sie unter "Hier sind die Helden" auf Seite 31.

Für Spiele mit einem oder zwei Spielern

Control Pad 1 wird für Spieleinstellungen verwendet. Control Pad 2 dient nur zum Bewegen der Spielfigur von Spieler 2.

Für Spiele mit 3 oder mehr Spielern

Mit dem 6-Player Adaptor (getrennt erhältlich) können bis zu sechs Personen im **VERSUS MODE** spielen. Nachdem Sie den 6-Player Adaptor an den Steuereingang 2 des Sega Saturn angeschlossen haben, können Sie die einzelnen Control Pads (getrennt erhältlich) an den 6-Player Adaptor anschließen. Achten Sie darauf, daß Sie die Control Pads in der richtigen Reihenfolge (angefangen mit 1P) an die entsprechenden Eingänge des 6-Player Adaptor anschließen. Weitere Einzelheiten zur Durchführung vorbereitender Einstellungen von Spielen mit drei oder mehr Spielern finden Sie auf Seite 26.



Beginn des Abenteuers

Wenn Sie eine Sicherungs-RAM-Cartridge verwenden, wählen Sie zuerst den Speicherplatz für die Spieldaten—im internen RAM-Speicher oder im Cartridge-Speicher. Bewegen Sie den Markierungsbalken mit Hilfe des Steuerkreuzes zu der gewünschten Option, und drücken Sie anschließend Taste A oder C zur Eingabe Ihrer Wahl.



Danach beginnt die Vorgeschichte. Drücken Sie Start, um auf den Titelschirm weiterzuschalten. Wenn Sie keine Option wählen, beginnt nach wenigen Augenblicken eine Spieldemonstration. Durch Drücken von Start können Sie jederzeit auf den Titelschirm zurückschalten. Auf dem Titelschirm stehen die folgenden Punkte zur Auswahl: **STORY MODE**, um eine Spielfigur (oder zwei bei Zwei-Personen-Spielen) durch das Guardian Heroes Abenteuer zu führen;



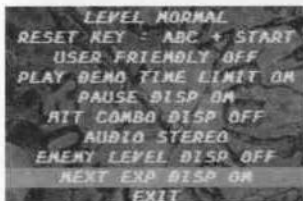
VERSUS MODE, um bis zu sechs Spieler gegeneinander kämpfen zu lassen; **OPTION MODE**, um Spieldaten zu sehen und Spielparameter zu ändern; und **LOAD**, um ein gespeichertes Spiel fortzusetzen.

Optionenmodus (Option Mode)

Im Optionenmodus (Option Mode) haben Sie die Möglichkeit, Spieldaten zu betrachten, die Hintergrundmusik und Klangeffekte des Spiels abzuhören und die Tastenfunktionen sowie andere Spielparameter einzustellen.

Dip Schalter (Dip Switch)

Diese Option gibt Ihnen die Möglichkeit zu bestimmen, ob die verschiedenen Bildschirrmeldungen angezeigt werden oder nicht. Außerdem können Sie den Schwierigkeitsgrad und andere Spieloptionen einstellen. Heben Sie die gewünschte Option hervor, und drücken Sie das Steuerkreuz nach links oder rechts, um die Einstellung zu ändern. Zum Verlassen des Bildschirms drücken Sie Start oder heben Sie **EXIT** hervor und drücken Taste A oder C.



Level: Damit bestimmen Sie den Schwierigkeitsgrad des Spiels. Sie haben die Wahl zwischen **EASY** (leicht), **NORMAL** (mittel) und **HARD** (schwer). Die Zahl der verfügbaren Fortsetzungen ist je nach Schwierigkeitsgrad unterschiedlich: bei EASY erhalten Sie 99, bei NORMAL 9, und bei HARD nur 3 Fortsetzungen. Die Gegner sind in den Schwierigkeitsgraden NORMAL und HARD schwerer zu schlagen, dafür sehen Sie aber manche Dinge, die Sie im Schwierigkeitsgrad EASY nicht sehen können.... Sind Sie heldenhaft genug, die Herausforderung anzunehmen?

Reset Key: Damit können Sie die für eine Rückstellung des Spiels verwendete Tastenkombination ändern (Dient zum Verlassen der Spieleinleitung.). Vier Möglichkeiten stehen zur Auswahl.

User Friendly: Wählen Sie **ON**, um sich das Leben leichter zu machen, oder **OFF**, um sich auf Zack zu halten.

Play Demo Time Limit: Machen Sie eine Erholungspause, indem Sie **OFF** wählen und die Spieldemonstration betrachten. Wählen Sie **ON**, um die Spieldauer der Demonstration zu begrenzen.

Pause Display: Wählen Sie **ON**, um das Statistik-Fenster Ihrer Spielfigur während einer Spielunterbrechung anzuzeigen, oder **OFF**, um den Pausenbildschirm leer zu lassen.

Statistik-Fenster

- | | |
|---------------------|------------------|
| ① Name | ⑦ Behendigkeit |
| ② Level | ⑧ Erfahrung |
| ③ Trefferpunkte | ⑨ Nächster Level |
| ④ Zauberkraftpunkte | ⑩ Lebenskraft |
| ⑤ Stärke | ⑪ Geistesschutz |
| ⑥ Intelligenz | ⑫ Glück |



Hit Combo Display: Wählen Sie **ON**, um die Effekte von Spezialattacken sichtbar zu machen (ein Zähler erscheint, der die beim Gegner erzielte Trefferzahl anzeigt).

Audio: Diese Option gibt Ihnen die Auswahl, den Ton des Spiels in **MONO** oder **STEREO** zu hören.

Enemy Level Display: Wählen Sie **ON**, um zu sehen, mit wem Sie es zu tun haben, oder **OFF**, um sich von der Stärke des Gegners überraschen zu lassen!

Next Exp Display: Wenn Sie **ON** wählen, wird die Zahl der restlichen Erfahrungspunkte vor Erreichen des nächsten Levels angezeigt, bei Wahl von **OFF** bleibt der Bildschirm leer.

Exit: Bringt Sie zum Optionenmodus-Bildschirm (Option Mode) zurück.

Tastenfunktionen (Key Config)

Mit der Option **KEY CONFIG** können Sie die Tastenfunktionen des Spiels einstellen. Heben Sie die gewünschte Taste auf dem Bildschirm hervor, und drücken Sie das Steuerkreuz nach links oder rechts, um die Funktion der Taste zu ändern. Zum Verlassen des Bildschirms drücken Sie Start oder heben Sie **EXIT** hervor und drücken Taste A oder C.



Tasten-Optionen

- Abwehr einer Attacke
- Normale Attacke
- Starke Attacke
- Befehl (zum Bewegen des Untoten Kriegers—siehe Seite 33)
- Ändern der Ebene im Kampfbereich
- Zauberkraft
- Zurückweichen um eine Ebene im Kampfbereich
- Vorrücken um eine Ebene im Kampfbereich

Wenn Sie mit der Einstellung der Tasten fertig sind, wählen Sie EXIT.

Spielerdaten (Player Settings)

Mit dieser Option können Sie eine Datenbank einrichten, um Ihre **VS MODE** Siegdaten und die Ihrer Freunde zu speichern. Der Spieler, der die Datenbank anlegen oder ändern möchte, hebt die Option **PLAYER SETTINGS** hervor und gibt die Wahl durch Drücken der Taste A oder C ein. Um die Optionen auf dem Spielerdaten-Bildschirm (Player Settings) zu sehen, drücken Sie Taste A oder C.

Auf dem Spielerdaten-Bildschirm (Player Settings) haben Sie vier Optionen: **END**, **ADD**, **DELETE** und **SELECT**. Wenn Sie neue Daten hinzufügen möchten, heben Sie einen leeren Platz hervor und drücken die Taste A oder C. Heben Sie dann **ADD** mit Hilfe des Steuerkreuzes hervor und drücken Taste C. Ein Kasten erscheint an der Eingabestelle des ersten Buchstaben (ein Name kann aus maximal drei Buchstaben bestehen). Drücken Sie das Steuerkreuz nach oben oder unten, um die Buchstaben durchlaufen zu lassen, und wenn der gewünschte Buchstabe angezeigt wird, drücken Sie das Steuerkreuz nach rechts, um den nächsten Buchstaben des Namens hervorzuheben. Wenn Sie mit der Eingabe des Namens fertig sind, drücken Sie Start, oder Sie drücken Taste C, heben **END** hervor und drücken Taste C erneut, um den Bildschirm zu verlassen.



Um einem Control Pad einen Namen zuzuweisen, rufen Sie den Datenbildschirm mit dem betreffenden Control Pad auf. Wählen Sie dann **SELECT** und heben den Namen mit Hilfe des Steuerkreuzes hervor. Drücken Sie Start, um den Bildschirm zu verlassen. Sämtliche Kampfpunkte im VS MODE, die mit diesem Control Pad erzielt werden, werden nun in der Datenbank unter diesem Namen gespeichert (auf Seite 29 erfahren Sie, wie Sie auf den Punktstand in der Datenbank zugreifen können).

Wählen Sie den Befehl **DELETE**, um nicht mehr benötigte Daten zu löschen. Heben Sie **DELETE** mit Hilfe des Steuerkreuzes hervor, und drücken Sie die Taste A oder C. Daraufhin erscheint ein Bestätigungsfenster. Wenn Sie sich sicher sind, heben Sie **YES** hervor und drücken die Taste A oder C. Falls Sie es sich anders überlegen, drücken Sie Taste B, oder Sie heben **NO** hervor und drücken die Taste A oder C. Wenn Sie mit dem Hinzufügen oder Löschen von Daten fertig sind, wählen Sie **END** und drücken die Taste A oder C, um den Bildschirm zu verlassen.

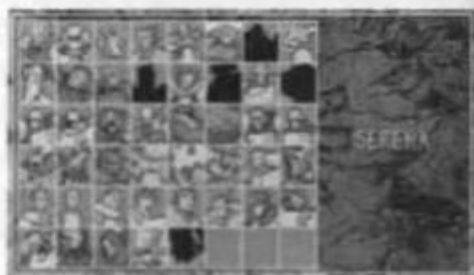
Spielerläuterungen (Explanations)

Wählen Sie diese Funktion, um Zugang zu den folgenden Optionen zu erhalten: **GAME EXPLANATION**, um eine Erläuterung der Control Pad-Tastenfunktionen auf dem Bildschirm anzuzeigen, und **CHARACTER MOVES**, um eine ausführliche Beschreibung der Attacken aller Spielfiguren zu erhalten. Heben Sie die gewünschte Option hervor, und drücken Sie die Taste A oder C, um den Bildschirm aufzurufen.

Um die Spielerläuterungen in **GAME EXPLANATION** durchlaufen zu lassen, drücken Sie das Steuerkreuz nach oben oder unten. Zum Verlassen des Bildschirms drücken Sie Taste B oder Start.

Wenn Sie die Option **CHARACTER MOVES** gewählt haben, heben Sie die gewünschte Spielfigur hervor und drücken die Taste A oder C, um die Attacken dieser Spielfigur zu betrachten. Falls die Spielfigur so viele Attacken durchführen kann, daß nicht alle auf den Bildschirm passen, drücken Sie das Steuerkreuz nach oben oder unten, um die Beschreibungen durchlaufen zu lassen. Zum Verlassen des Bildschirms drücken Sie Taste B oder Start. Zum Verlassen der Option **CHARACTER MOVES** drücken Sie Start.

Hinweis: Nur Spielfiguren, denen Sie im Spiel bereits begegnet sind, werden auf dem Bildschirm angezeigt.



Jeder gegen Jeden (Versus Mode)

Das Motto dieses Modus lautet "Der Stärkere siegt"! Bis zu sechs Herausforderer treffen in einem menschlichen (und unmenschlichen) Vernichtungsderby aufeinander. Sieger ist derjenige, der noch steht, wenn sich der Staub gelegt hat. Um den Kampf mit mehr als zwei Spielern auszutragen, benötigen Sie einen 6-Player Adaptor und je ein Control Pad für jeden Spieler (alle getrennt erhältlich).

Kämpfe im Versus Mode

Im **VERSUS MODE** haben Sie die Wahl zwischen zwei Kampfoptionen. Bei Wahl der Kampfoption **TIMED** wird die Person oder Mannschaft zum Sieger erklärt, die nach Ablauf der Zeit die meisten Trefferpunkte übrig hat. Oder wählen Sie **UNLIMITED TIME** und versuchen Sie, einen Ausdauerrekord aufzustellen. Das Verfahren zur Vorbereitung der beiden Kampftypen ist wie folgt.

Heben Sie die gewünschte Option mit einem der Control Pads hervor, und drücken Sie die Taste A oder C, um den Spielfigurenwahl-Bildschirm (Character Select) aufzurufen. Sie können jede Spielfigur wählen, der Sie im Story-Modus bereits begegnet sind, einschließlich der Gegner.

Der Spieler, der Start drückt und den Zeitkampf-Bildschirm (Time Battle) aufruft, nimmt die Einstellungen auf dem Herausforderer-Bildschirm (Challengers) vor. (Eine gelbe Markierung am rechten Bildschirmrand zeigt an, welches Control Pad aktiv ist.) Heben Sie die zu ändernde Einstellung hervor, und drücken Sie die Taste A oder C. Ändern Sie dann die Einstellung, indem Sie das Steuerkreuz nach oben, unten, links oder rechts drücken. Die Optionen werden im folgenden erläutert:



Hinweis: Spielfiguren, Fähigkeitspunkte, Erfahrungsgrad und Mannschaftszuweisung können alle auf "Random" (zufällig) eingestellt werden. Wählen Sie das Fragezeichen ? für eine zufällige Zuweisung.

- 1 Player:** Damit bestimmen Sie, wer die Spielfigur steuert. Bei Ein-Personen-Kämpfen haben Sie die Wahl zwischen 1P (Spieler gesteuert) und CPU (Computersteuerung). Wenn zwei Spieler teilnehmen, stehen 1P, 2P und CPU zur Auswahl. Wenn ein 6-Player Adaptor angeschlossen ist, können bis zu sechs Spieler gegeneinander antreten.
- 2 Character Icon and Name:** Drücken Sie Taste A oder C, um die Spielfigurenliste aufzurufen. Drücken Sie anschließend das Steuerkreuz nach oben oder unten, um die Spielfigurenliste durchlaufen zu lassen, und nach links oder rechts, um eine bestimmte Spielfigur hervorzuheben. Drücken Sie Taste A oder C zur Eingabe Ihrer Wahl.
- 3 Stats Type:** Diese Option bestimmt, wie Fähigkeitspunkte den Kämpfern zugewiesen werden. Fähigkeitspunkte können einem oder mehreren der sechs Fähigkeitsbereiche zugewiesen werden (siehe "Zuweisung von Fähigkeitspunkten" weiter unten). Folgende Möglichkeiten stehen zur Auswahl: **EDIT**, wenn Sie die Fähigkeitspunkte selbst der Spielfigur zuweisen wollen; **EQUAL**, um den Computer die Fähigkeitspunkte automatisch zuweisen zu lassen; und **RANDOM**, um den Computer zufällig **EQUAL** oder **EDIT** auszuwählen zu lassen.
- 4 Experience Level:** Damit wählen Sie den Erfahrungsgrad der Spielfigur aus.
- 5 Team Grouping:** Verleihen Sie dem Kampf etwas mehr Spannung, indem Sie Spielfiguren in eine oder mehrere Gruppen einteilen. Beim Mannschaftskampf wird die Mannschaft zum Sieger erklärt, die den geringsten Schaden erlitten hat (bei einem 1-Minuten-Kampf), oder deren Mitglied zum Schluß noch steht (bei einem Kampf ohne Zeitlimit). Sie können Spielfiguren zu einer von sechs Mannschaften zuweisen; von A bis F.

Wenn Sie mit den Einstellungen zufrieden sind, drücken Sie Start, worauf ein Bestätigungsfenster erscheint. Wählen Sie **YES**, wenn Sie bereit sind, zum nächsten Bildschirm weiterzugehen, oder **NO**, wenn Sie die Einstellungen ändern wollen.

Zuweisung von Fähigkeitspunkten

Wenn Sie **EDIT** oder **RANDOM** unter der Option "Stats Type" gewählt haben, erscheint als nächstes der Fähigkeitspunkte-Zuweisungsbildschirm (Skill Assignment). Spielfigur, Control Pad-Nummer, Mannschaft und Level werden im oberen Bildschirmbereich angezeigt. Sie können die Fähigkeitspunkte den folgenden Bereichen zuweisen:



STR. (Stärke): Schaden, den Sie dem Gegner zufügen können.

VIT. (Lebenskraft): Schaden, den Sie durch die Attacken eines Gegners hinnehmen können.

INT. (Intelligenz): Bestimmt, wie gut Sie die Zauberkräfte benutzen können.

MEN. (Geistesschutz): Schutz vor Zauberkräfte-Attacken.

AGL. (Behendigkeit): Bestimmt, wie flink sich Ihre Spielfigur bewegt.

LUC. (Glück): Verbessert Ihre Chancen, von gegnerischen Attacken verschont zu bleiben, oder eine eigene Attacke erfolgreich durchzuführen.

Die verfügbare Gesamtzahl der Punkte wird über der Tabelle der Fähigkeitsbereiche angezeigt. Drücken Sie das Steuerkreuz erst nach oben oder unten, um eine Fähigkeit hervorzuheben, und dann nach rechts, um Fähigkeitspunkte zu diesem Bereich hinzuzufügen. Die Punkte werden in Rot angezeigt. Um zugewiesene Punkte wieder zu entfernen, heben Sie die Fähigkeit hervor und drücken das Steuerkreuz nach links.

Wenn Sie **EQUAL** gewählt haben, werden die Fähigkeitspunkte der Spielfigur durch den Computer automatisch zugewiesen.

Der Wettkampf beginnt auf einem Schlachtfeld, das vom Computer zufällig ausgesucht wird. Am oberen Bildschirmrand werden die Symbole der Wettkämpfer zusammen mit dem Level jeder Spielfigur, den restlichen Trefferpunkten und den restlichen Zauberkräftepunkten angezeigt. Spielergesteuerte Spielfiguren sind mit einer Markierung versehen, die anzeigt, welche Spielfigur von welchem Spieler gesteuert wird.

Spielgeschichte (Story Mode)

Wenn Sie **STORY MODE** wählen, suchen Sie sich zunächst eine Spielfigur aus (bei Zwei-Personen-Spielen wählt Spieler 2 ebenfalls eine Spielfigur aus). Gehen Sie die Liste der Guardian Heroes durch, bis die gewünschte Spielfigur angezeigt wird, und drücken Sie dann Start, um die gewählte Spielfigur einzugeben. Beachten Sie, daß dieselbe Spielfigur nicht von zwei Spielern gewählt werden kann.

Die Geschichte beginnt im Hauptquartier der Guardian Heroes, wo Han sein neues Schwert vorzeigt. Um die Konversation schneller durchlaufen zu lassen, drücken Sie Taste C. Da stürzt Selena herein!



Im weiteren Verlauf des Spiels treffen Sie auf verschiedene Gegner, die Sie schlagen müssen, um Ihrem Ziel näher zu kommen. Sie müssen auch Entscheidungen treffen, welchen Weg Sie wählen und was Sie tun sollen. Überlegen Sie, bevor Sie Fragen beantworten, da sie den weiteren Verlauf Ihres Abenteuers beeinflussen. Wählen Sie eine Antwort oder eine Richtung aus, in dem Sie sie mit dem Steuerkreuz hervorheben und die Taste A oder C drücken.

Auf dem Schlachtfeld

Wie im **VERSUS MODE**, so erscheinen auch hier die Symbole aller Kämpfer am oberen Bildschirmrand. Der grüne Balken zeigt die Anzahl der restlichen Trefferpunkte an, während der blaue Balken die Anzahl der restlichen Zauberkräftepunkte anzeigt.

Spielfigurensymbol
**Restliche Trefferpunkte/
Zauberkräftepunkte**



Kampf um Sieg oder Niederlage

Während Sie sich auf der Suche nach Ihrem Ziel den Weg durch die feindlichen Streitkräfte bahnen, gewinnen Sie Energiepakete (Level Up). Jedes Energiepaket bringt Ihnen eine Anzahl von Fähigkeitspunkten ein, die Sie den verschiedenen Fähigkeiten zuweisen (näheres hierzu auf Seite 28). Je mehr Gegner Sie schlagen, desto mehr Energiepakete erhalten Sie, und desto stärker werden Sie. Drücken Sie sich also nicht vor dem Kampf!

Falls Sie alle Ihre Trefferpunkte verlieren, aber noch Fortsetzungen übrig haben, erscheint der Fortsetzungsbildschirm (Continue). Hier haben Sie drei Möglichkeiten: Wählen Sie **CONTINUE**, um das Spiel dort fortzusetzen, wo Sie geschlagen wurden, **TRY AGAIN**, um das Spiel von vorne zu beginnen (in diesem Fall erhalten Sie alle Fähigkeitspunkte, die Sie sich bis dahin verdient haben), oder **GIVE UP**, worauf die Anzeige "Game Over" erscheint, gefolgt von der Spieleinleitung.



Hier sind die Helden!

Auf den folgenden Seiten wird das Team der Guardian Heroes und ihre Verbündeten vorgestellt. Auf den angegebenen Bewegungen gelten für eine nach rechts blickende Spielfigur. Für eine nach links blickende Spielfigur sind die angegebenen Bewegungsrichtungen spiegelbildlich.

Samuel Han

Han war ursprünglich ein Mitglied des Royal Knights Blue Team, aber dann beschloß er, in die Welt hinauszugehen und ein fahrender Abenteurer zu werden. Er besitzt eines der mächtigsten Schwerter, das je geschmiedet wurde, eine Legende für sich.

Spezialtechniken

Han-Dynamit: ↓ ↘ → + **B** oder **C**

Han-Spezial: **B**

Han-Finale: ↓ ↓

Han-Maximum (in der Luft): ↓ ↓ **B** oder **C**

Han-Wunder (in der Luft): **B** (gedrückt halten)

Han-Hyper/Han-Sieg: **C**



Zauberkraft

Han-Verbrennungen: ↓ ↘ → + **Z**

Randy M. Green

Randy hat viele Jahre lang die Hexerei studiert. Während einer Pause von seinen Studien traf er Han und die anderen Guardian Heroes. Er beschloß, mit den anderen Helden zu ziehen, weil er darin die beste Möglichkeit sah, seine Fähigkeiten zu vervollkommen. Sein Begleiter und Hexer-Kollege ist Edward M. Nando (Sie dürfen ihn Ed nennen). Randy ist ein scheuer Bursche, er hofft aber, diese Schwäche auf seinen Abenteuern mit den Guardian Heroes zu überwinden.



Spezialtechniken

Tanzender Windstab: ↓ ↓ + B oder C

Windstabwand: ↓ ↘ → + B

Höllensab-Kombination: B (mehrmals)

Dreifacher Schädelstamper (in der Luft): ↓ ↑ + B oder C

Zauberkraft

E-Max: B + C

Supermagischer Feuerball: ↓ → + Z

Supermagische Feuerwand: ↓ ↑ + Z

Supermagischer Blitz: → ↓ ↘ + Z

Supermagische Eiswelt: ↓ ↓ + Z

Supermagischer Tornado: → ← ↓ ↑ + Z

Supermagischer Feuerschwall: → ↓ ↔ + Z

Ginjiro Ibushi

Ginjiro ist ein Ninja auf der Suche nach dem legendären Schwert "Muramasa", das so mächtig sein soll, daß es eine Seele erworben hat. Weil er den Wunsch hatte, dieses legendäre Schwert zu sehen, beschloß Ginjiro, sich dem Team der Guardian Heroes anzuschließen.



Spezialtechniken

Umgekehrtes Fata-Morgana-Schwert: ↓ ↓ + B oder C

Menschlicher Vakuumkreisel: ↓ ↘ → + B oder C

Schattenloser Vorstoß: → → → →

Fata-Morgana-Himmelstanz: ↓ ↑ + B oder C

Fata-Morgana-Kreisel

Überraschungsattacke (in der Luft): → → + B oder C

Schattenloser Tritt (in der Luft): ↓ ↓ + B

Umgekehrter Donnertritt (in der Luft): ↓ ↓ + C

Zauberkraft

Feuerspruch: ↓ ↘ → + Z

Donner-Handfläche: ← ↓ → + Z

Donnerspruch: ↓ ↑ + Z

Donner-Verwandlung: ↓ ↓ + Z

Nicole Neale

Nicole ist eine spitzbübische, aber fromme Priesterin. Sie hat sich den Guardian Heroes angeschlossen, weil sie glaubt, daß es eine interessante Abwechslung sei. Sie selbst ist Optimistin und bemüht sich, nur das Gute in den Menschen zu sehen, aber man tut besser daran, sie nicht zu sehr zu ärgern, weil sie auch in der Lage ist, ein paar sehr mächtige Zaubersprüche vom Stapel zu lassen. Vielleicht bringt sie alle nur mit einer List dazu, sie für ein nettes Mädchen zu halten. Vielleicht auch nicht—sie ist voller Geheimnisse...



Spezialtechniken

Das tut weh! : ↓ ↘ → + C

Heilige Wende: ↓ ↓ + B oder C

Jetzt bin ich wütend: B und C

Smiley-Stab: C mehrmals

Smiley-Stab in der Luft: C mehrmals

Raketensprung: ↓ ↑ + B oder C

Zauberkraft

Feuer: ↓ ↘ → + Z

Barriere: ↓ ↓ + Z

Heilung: ↓ ↑ + Z

Smiley: → ↓ ↘ + Z

Besondere Spielfiguren

Untoter Krieger

Dieser geheimnisvolle Ritter ist von einer Macht, die stärker als das Leben selbst ist, von den Toten zurückgeholt worden. Der Untote Krieger kämpft nun auf der Seite der Guardian Heroes und folgt ihren Befehlen. Der Untote Krieger wird wie folgt gesteuert:

Drücken Sie die Taste X, um das Befehlsfenster aufzurufen. Drücken Sie das Steuerkreuz nach links oder rechts, um die einzelnen Befehle auszuwählen.



1. Angreifen

2. Verteidigen

3. Verfolgen

4. Halten

5. Berserk

Serena Corsaire

Serena, die Kommandantin des Royal Knights Red Team hat beschlossen, sich auf die Seite der Guardian Heroes zu stellen. Sie scheint über das Schwert, das Han gefunden hat, Bescheid zu wissen, aber sie hat es den Helden noch nicht mitgeteilt. Wer ist sie wirklich, und warum hilft sie den Guardian Heroes?



Kampftips

- Das Wichtigste ist, daß Sie am Leben bleiben müssen, um zu gewinnen. Machen Sie unbedingt von der Abwehrtechnik Gebrauch, wenn Sie nicht angreifen (Taste A ist standardmäßig mit der Verteidigungsfunktion belegt.). Ihre Chancen verbessern sich erheblich, wenn Sie sich verteidigen.
- Viele Gegner greifen mit Zauberkraft- oder Geschwindigkeitstechniken an. Benutzen Sie die Ebenen-Sprungtechnik, um nicht von derartigen Angriffen getroffen zu werden.
- Benutzen Sie die Luft-Erholungstechnik, wenn Sie von einem Gegner geworfen werden. Drücken Sie die Taste A oder C, während Sie sich in der Luft befinden, um auf Ihren Füßen zu landen. Anderenfalls kann Ihr Gegner den Angriff fortsetzen, bis Sie geschlagen sind.
- Wenn Sie von einem mächtigen Zauberspruch oder von einer starken Attacke getroffen werden, sind Sie vorübergehend benommen. Wenn dies eintritt, drücken Sie die Taste A mehrmals, oder beschreiben Sie eine Kreisbewegung mit dem Steuerkreuz, bis die Spielfigur das Bewußtsein wiedererlangt.
- Zauberkraft ist ein mächtiges Hilfsmittel, aber Ihre Spielfiguren verfügen nur über eine bestimmte Anzahl von Zauberkraftpunkten. Verlassen Sie sich nicht ausschließlich auf Ihre Zauberkraft, weil es Ihnen sonst passieren kann, daß Sie am Boden liegen und am Ende sind! Ein weiterer Grund, Ihre anderen Attacken zu üben: Zauberkraftpunkte können durch Ausführung von Spezialattacken wiedergewonnen werden!
- Jeder Held verfügt zu Spielbeginn über eine bestimmte Anzahl von Fähigkeitspunkten in jedem Fähigkeitsbereich (siehe Seite 28). Um erfolgreich zu sein, muß daher jede Spielfigur unterschiedliche Fähigkeiten verbessern. Beobachten Sie Ihre Spielfigur beim Kampf, und konzentrieren Sie sich bei der Verteilung von Fähigkeitspunkten auf Ihre Schwächen.

Handhabung Ihrer Sega Saturn CD-ROM

- Die Sega Saturn CD-ROM ist ausschließlich für die Verwendung mit dem Sega Saturn-Gerät vorgesehen.
- Halten Sie die Oberfläche der CD-ROM frei von Schmutz und Kratzern.
- Lassen Sie die CD-ROM nicht in direktem Sonnenlicht, in der Nähe einer Heizung oder anderer Wärmequellen liegen.
- Legen Sie während eines längeren Spiels gelegentlich eine Pause ein, um sich selbst und der Sega Saturn CD-ROM eine Erholung zu gönnen.

Warnung an Besitzer von Projektionsfernsehgeräten:

Standbilder oder unbewegliche Grafiken können bleibende Beschädigung der Bildröhre verursachen oder sich in die Phosphorbeschichtung der Kathodenstrahlröhre einbrennen. Vermeiden Sie wiederholte oder längere Wiedergabe von Videospiele auf Großbild-Projektionsfernsehgeräten.

Avertissement sur l'épilepsie

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Mise en route : Comment utiliser votre Sega Saturn

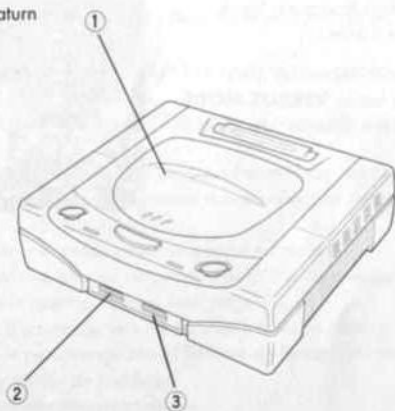
Vous ne pouvez utiliser ce CD-ROM que sur la Sega Saturn. **N'essayez pas de l'utiliser dans un autre lecteur CD** ; vous risqueriez de causer des dommages au casque d'écoute et aux enceintes.

1. Installez votre console Sega Saturn en procédant comme il est indiqué dans le Mode d'emploi de la Sega Saturn. Branchez la manette 1. Pour les jeux à deux, branchez également la manette 2.
2. Placez le CD-ROM Sega Saturn avec son étiquette tournée vers le haut dans le compartiment du lecteur CD, puis refermez la porte du lecteur.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu commence après l'écran du logo Sega Saturn. Si rien n'apparaît, éteignez la console et assurez-vous qu'elle est correctement installée.
4. Pour arrêter un jeu en cours ou lorsque le jeu est terminé et que vous désirez le recommencer, appuyez sur le bouton Reset de la console Sega Saturn ; vous revenez alors à l'écran-titre du jeu. Pour revenir au panneau de commande, appuyez en même temps sur les boutons A, B, C et Start à n'importe quel moment.
5. Si vous allumez la console alors qu'il n'y a pas de disque dans le lecteur, l'écran du panneau de commande Audio CD Control apparaît. Pour jouer, mettez un CD Sega Saturn dans le lecteur, amenez le curseur sur le bouton supérieur gauche du panneau de commande à l'aide du bouton D et appuyez sur Start. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent alors.

Important : Votre CD-ROM Sega Saturn contient un code de sécurité autorisant sa lecture. Gardez-le propre et manipulez-le avec précautions. Si vous ne parvenez pas à le lire sur votre Sega Saturn, retirez-le et essayez-le soigneusement dans un mouvement droit depuis le centre vers le bord.

Remarque : *Guardian Heroes* est un jeu pour un à six joueurs.

- 1 Console Sega Saturn
- 2 Manette 1
- 3 Manette 2



Par l'épée ou la sorcellerie ?



Les Guardian Heroes sont un groupe d'aventuriers intrépides et courageux qui se sont unis pour retrouver l'épée de la légende, celle qui jadis sauva le monde. En se promenant dans la forêt, Han, l'un des héros, trouve une épée plantée dans un rocher. Grâce à sa force prodigieuse, Han parvient à l'arracher de la pierre.

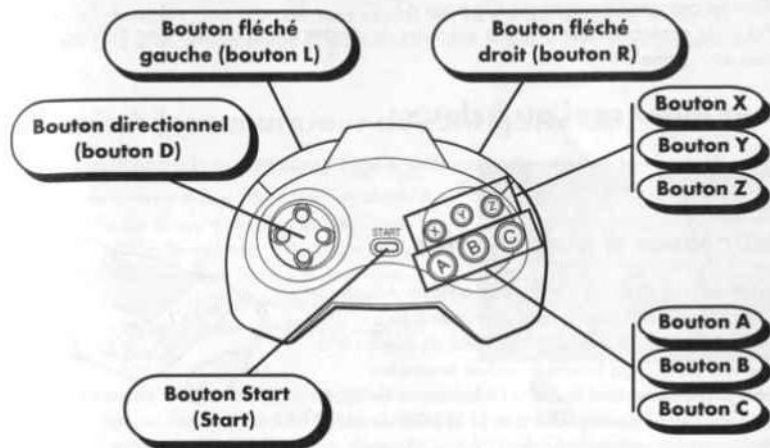
Han ramène l'épée au quartier général des Guardian Heroes et la montre à ses amis. Ne serait-ce pas l'épée de la légende ? Soudain, une jeune inconnue fait irruption et les prévient qu'ils sont en danger ! Surviennent alors les Chevaliers du Roi, envoyés par Kanon, le conseiller royal, pour ramener l'épée. Les chevaliers ignorent que Kanon veut détruire l'épée pour s'emparer du royaume.

Kanon est prêt à tout pour s'approprier l'épée. Les Guardian Heroes ne savent pas pourquoi. La réponse à cette question va les conduire dans une aventure extraordinaire où ils auront à mener de nombreux combats. Chaque décision que vous prenez dans ce conte fantastique d'épée et de sorcellerie a son importance. Si vous faites les bons choix, vous mènerez les Guardian Heroes à la victoire. Sinon, l'épée tombera aux mains de Kanon.

Choisissez un personnage pour déjouer les noirs desseins de Kanon. Ou accédez au **VERSUS MODE** où six joueurs peuvent s'affronter pour décider du plus fort !



Prenez les commandes !



Les fonctions avant le jeu

Bouton directionnel (bouton D) : Déplace la barre de sélection ; fait défiler les explications à l'écran.

Bouton Start (Start) : Valide le choix d'un mode. Valide divers choix.

Bouton A : Valide un choix.

Bouton B : Annule un choix.

Bouton C : Valide un choix.

Remarque : Les boutons X, Y et Z et les boutons fléchés gauche et droit n'ont aucune fonction sur les écrans avant le jeu.

Les fonctions pendant le jeu

Bouton directionnel (bouton D) : Déplace le personnage en avant et en arrière sur l'écran.

Bouton fléché gauche (bouton L) : Fait sauter le personnage d'un niveau vers l'arrière du terrain de combat.

Bouton fléché droit (bouton R) : Fait sauter le personnage d'un niveau vers l'avant du terrain de combat.

Bouton Start (Start) : Interrompt momentanément le jeu ; reprend le jeu après une pause.

Bouton A : Protège le personnage contre une attaque. Fait attaquer un personnage spécial (voir page 50).

Bouton B : Exécute une attaque avec une force normale.

Bouton C : Exécute une attaque puissante. Fait défiler les messages.

Bouton X : Active le guerrier zombie (voir page 50).

Bouton Y : Sauter d'un niveau vers l'arrière du terrain de combat. Si l'on appuie à nouveau sur ce bouton, lorsque le personnage atteint l'arrière du terrain de combat, le personnage saute sur l'extrémité avant du terrain de combat.

Bouton Z : Exécute une attaque magique.

Remarques

- Les fonctions des boutons ci-dessus sont celles de la configuration par défaut de la manette. Pour les changer, reportez-vous à la page 42.
- Pour une explication des attaques spéciales de chaque personnage, voyez << Voici les héros >>, page 48.

Pour jouer seul ou à deux

La manette 1 permet d'effectuer les choix pour le jeu. La manette 2 ne commande que les mouvements du personnage du joueur 2.

Pour jouer à trois ou plus

En utilisant l'adaptateur six joueurs << 6-Player Adaptor >> (vendu séparément), il est possible de jouer à six en **VERSUS MODE**. Branchez l'adaptateur six joueurs à la manette 2 de la Sega Saturn. Branchez ensuite les manettes (vendues séparément) à l'adaptateur. Veillez à bien brancher les manettes aux bornes appropriées de l'adaptateur (en commençant par 1P). Pour plus de précisions sur la manière d'effectuer les sélections avant le jeu en mode trois à six joueurs, voyez page 44.



Début de l'aventure

Si vous utilisez une cartouche de mémoire de sauvegarde, choisissez l'endroit où vous désirez que les données de l'aventure soient sauvegardées : mémoire interne de la Sega Saturn ou mémoire de la cartouche. Utilisez le bouton D pour amener la barre de sélection sur une option, puis appuyez sur le bouton A ou C pour valider.

La présentation de l'histoire commence alors. Appuyez sur Start pour passer à l'écran-titre. Si vous ne choisissez aucune option, une démonstration du jeu commence après quelques instants. Appuyez sur Start à tout moment pour revenir à l'écran-titre. Sur l'écran-titre, choisissez entre **STORY MODE** pour vivre l'aventure des Guardian Heroes avec un personnage (ou deux personnages si vous jouez à deux), **VERSUS MODE** pour vous mesurer à d'autres joueurs (six au maximum), **OPTION MODE** pour voir les statistiques de l'aventure et changer certains aspects du jeu et **LOAD** pour reprendre un jeu que vous aviez sauvegardé.



Option Mode (Mode d'Options)

Lorsque vous choisissez Option Mode, vous pouvez voir les statistiques du jeu, écouter la musique de fond et les effets sonores du jeu, reconfigurer la manette et changer d'autres aspects du jeu.

DIP Switch (commutateur de configuration)

Cette option vous permet d'activer ou de désactiver l'affichage de divers messages à l'écran, de choisir le niveau de difficulté du jeu et de changer certaines options du jeu. Sélectionnez une option, puis appuyez sur la gauche ou la droite du bouton D pour faire défiler les choix possibles. Pour quitter l'écran, appuyez sur Start, ou sélectionnez **EXIT** et appuyez sur le bouton A ou C.



Level (niveau de difficulté) : Cette option vous permet de changer le niveau de difficulté du jeu. Vous pouvez choisir entre **EASY** (facile), **NORMAL** et **HARD** (difficile). Au niveau EASY, vous disposez de 99 Continues, au niveau NORMAL de 9 Continues et au niveau HARD de 3 Continues. Aux niveaux NORMAL et HARD, les adversaires sont plus coriaces, mais vous verrez certaines choses qui n'apparaissent pas au niveau EASY... Serez vous suffisamment téméraire pour relever le défi ?

Reset Key (boutons de réinitialisation) : Cette option vous permet de changer les boutons utilisés pour réinitialiser le jeu (pour revenir à la présentation du jeu). Vous disposez de quatre choix.

User friendly (convivialité) : Choisissez **ON** pour vous faciliter la vie, ou **OFF** pour la pimenter.

Play Demo Time Limit (temps limite de la démonstration) : Délassez-vous en choisissant **OFF** pour voir la démonstration. Choisissez **ON** pour limiter la durée de la démonstration.

Pause Display (affichage en mode pause) : Choisissez **ON** pour que la fenêtre des statistiques de votre personnage apparaisse lors d'une interruption du jeu. Choisissez **OFF** pour que rien n'apparaisse sur l'écran de pause.

La fenêtre des statistiques

- | | |
|-------------------|------------------------|
| ① Nom | ⑦ Agilité |
| ② Niveau | ⑧ Expérience |
| ③ Points de coup | ⑨ Niveau suivant |
| ④ Points de magie | ⑩ Vitalité |
| ⑤ Force | ⑪ Protection psychique |
| ⑥ Intelligence | ⑫ Chance |



Hit Combo Display (affichage des effets des attaques) : Choisissez **ON** pour voir les effets des attaques spéciales (un compteur apparaît et vous indique le nombre de coups subis par votre adversaire).

Audio : Écoutez le son du jeu en **MONO** ou **STÉRÉO**.

Enemy Level Display (affichage du niveau des ennemis) : Choisissez **ON** pour connaître la force de votre adversaire, ou **OFF** pour en avoir la surprise !

Next Exp Display (affichage des points d'expérience restants) : Choisissez **ON** pour voir le nombre de points d'expérience qu'il vous reste avant le niveau suivant. Choisissez **OFF** pour que rien ne soit affiché.

Exit (sortie) : Vous ramène à l'écran Option Mode.

Key Config (Configuration de la manette)

Cette option vous permet d'attribuer différemment les fonctions aux boutons. Sélectionnez un bouton à l'écran et appuyez sur la gauche ou la droite du bouton D pour en changer la fonction. Pour quitter cet écran, appuyez sur Start, ou sélectionnez **EXIT** et appuyez sur le bouton A ou C.



Button Options (options de boutons)

- Parer une attaque
- Attaque normale
- Attaque puissante
- Commande pour déplacer le guerrier zombie – voir page 50
- Changer de niveau dans la zone de combat
- Magie
- Reculer d'un niveau dans la zone de combat
- Avancer d'un niveau dans la zone de combat

Lorsque vous avez fini de configurer la manette, sélectionnez EXIT.

Player Settings (données des joueurs)

Cette option vous permet de créer une base de données en sauvegardant les données de vos victoires et de celles des autres joueurs lorsque vous jouez en mode **VERSUS MODE**. Le joueur qui désire créer ou changer la base de données sélectionne l'option **PLAYER SETTINGS**, puis appuie sur le bouton A ou C pour valider. Sur l'écran Player Settings, appuyez sur le bouton A ou C pour voir les options.

Vous disposez de quatre options sur l'écran Player Settings : **END** (terminer), **EDIT** (ajouter), **DELETE** (effacer) et **SELECT** (choisir). Pour ajouter de nouvelles données, sélectionnez une position vide et appuyez sur le bouton A ou C, puis sélectionnez **EDIT** avec le bouton D et appuyez sur le bouton C. Un carré apparaît sur la position de la première lettre (vous pouvez créer un nom de 1 à 3 lettres). Appuyez sur le haut ou le bas du bouton D pour faire défiler les lettres. Lorsque la lettre désirée s'affiche, appuyez sur la droite du bouton D pour sélectionner la lettre suivante du nom. Après avoir terminé l'enregistrement du nom, appuyez sur Start, ou appuyez sur le bouton C, sélectionnez **END** et appuyez à nouveau sur le bouton C pour quitter l'écran.



Pour attribuer un nom à une manette, accédez à l'écran de données en utilisant la manette à laquelle vous désirez attribuer un nom, appuyez sur **SELECT** et sélectionnez le nom avec le bouton D. Appuyez sur Start pour quitter l'écran. Tous les scores d'un combat VERSUS MODE effectués avec cette manette s'ajoutent alors à la base de données du nom (pour accéder aux résultats de la base des données, voir page 46).

Choisissez la commande **DELETE** pour effacer les données dont vous n'avez plus besoin. Sélectionnez **DELETE** avec la manette et appuyez sur le bouton A ou C. Une fenêtre de confirmation apparaît. Pour confirmer votre intention d'effacer, sélectionnez **YES** et appuyez sur le bouton A ou C. Pour ne pas effacer, appuyez sur le bouton B ou sélectionnez **NO** et appuyez sur le bouton A ou C. Après avoir terminé d'introduire ou d'effacer des données, sélectionnez **END**, puis appuyez sur le bouton A ou C pour quitter l'écran.

Explications (explications)

Si vous choisissez cette option, vous pouvez faire les choix suivants : **GAME EXPLANATION** (explication du jeu) pour obtenir une explication à l'écran des fonctions de la manette, ou **CHARACTER MOVES** (attaques du personnage) pour avoir une description détaillée de toutes les attaques des personnages. Sélectionnez l'une de ces options et appuyez sur le bouton A ou C pour valider.

Pour faire défiler les explications du jeu dans l'option **GAME EXPLANATION**, appuyez sur le haut ou le bas du bouton D. Pour quitter l'écran, appuyez sur le bouton B ou sur Start.

Dans l'option **CHARACTER MOVES**, sélectionnez un personnage et appuyez sur le bouton A ou C pour connaître les attaques dont il dispose. Si toutes les attaques du personnage ne tiennent pas à l'écran, appuyez sur le haut ou le bas du bouton D pour faire défiler les explications. Pour quitter cet écran, appuyez sur le bouton B ou Start. Pour quitter l'option **CHARACTER MOVES**, appuyez sur Start.

Remarque : Seuls les personnages que vous avez déjà rencontrés dans le jeu sont indiqués à l'écran.



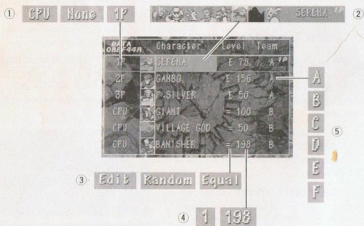
Versus Mode (Bagarre totale)

Dans ce mode, c'est la survie du plus fort ! Jusqu'à six joueurs se rencontrent dans un tournoi sans pitié. Le gagnant est celui qui reste le dernier debout. Pour jouer à plus de deux joueurs, vous devez disposer de l'adaptateur six joueurs << 6-Player Adaptor >> (vendu séparément) et d'une manette pour chaque joueur (vendue séparément).

Les combats Versus Mode

En mode **VERSUS MODE**, vous pouvez combattre de deux manières. Si vous choisissez l'option **TIMED** (minuté), le gagnant est la personne ou l'équipe restant avec le plus de points d'énergie lorsque le temps est épuisé. Si vous choisissez l'option **UNLIMITED TIME** (temps illimité), vous faites un combat d'endurance. Pour effectuer votre choix, procédez comme suit : Sélectionnez une option avec l'une des manettes et appuyez sur le bouton A ou C pour accéder à l'écran de sélection des personnages. Vous pouvez choisir n'importe quel personnage rencontré en Story Mode, y compris des ennemis.

Le joueur qui appuie sur Start et accède à l'écran Time Battle (combat minuté) effectue les sélections sur l'écran Challengers (un indicateur jaune apparaît à droite de l'écran pour vous indiquer quelle est la manette active). Sélectionnez le paramètre que vous désirez changer et appuyez sur le bouton A ou C, puis changez le paramètre en appuyant sur le haut, le bas, la gauche ou la droite du bouton D. Les options sont les suivantes :



Remarque : La manière dont les personnages, les points d'aptitude, le niveau et les équipes sont répartis ou affectés peut être décidée au hasard. Choisissez le signe ? pour laisser le hasard décider.

① **Joueur :** Choisissez qui commandera le personnage. Lorsque vous jouez seul, vous pouvez choisir entre 1P (commande par le joueur) ou CPU (commande par l'ordinateur). Lorsque vous jouez à deux, vous pouvez choisir entre 1P, 2P et CPU. Si vous disposez de l'adaptateur six joueurs << 6-Player Adaptor >>, jusqu'à six adversaires peuvent s'affronter dans un match.

- ② **Icône et nom du personnage :** Appuyez sur le bouton A ou C pour accéder au choix du personnage. Appuyez sur le haut ou le bas du bouton D pour faire défiler les listes de personnages. Appuyez sur la gauche ou la droite du bouton D pour sélectionner un personnage, puis sur A ou C pour valider votre choix.
- ③ **Type de statistiques :** Cette option permet de choisir qui attribuera les points d'aptitude aux combattants. L'attribution des points peut porter sur une à six aptitudes (voir << Attribution des points d'aptitude >>, ci-dessous). Choisissez **EDIT** pour distribuer vous-même les points d'aptitude de votre personnage, **EQUAL** pour laisser l'ordinateur les attribuer, ou **RANDOM** pour que l'ordinateur choisisse lui-même entre **EDIT** et **EQUAL**.
- ④ **Niveau d'expérience :** Cette option vous permet de choisir le niveau d'expérience du personnage.
- ⑤ **Formation des équipes :** Corsez un peu le jeu en vous battant en équipes. Dans ce mode, le gagnant est l'équipe ayant subi le moins de dommages (dans un combat d'une minute) ou le dernier membre de l'équipe qui reste debout (dans un combat à durée illimitée). Affectez les personnages à l'une de six équipes : A à F.

Lorsque vous êtes satisfait de vos sélections, appuyez sur Start. Une fenêtre de confirmation apparaît. Choisissez **YES** si vous êtes prêt à passer à l'écran suivant ou **NO** pour effectuer des modifications.

Attribution des points d'aptitude

Si vous avez choisi **EDIT** ou **RANDOM** pour le type de statistiques, l'écran d'attribution des points d'aptitude apparaît. Le personnage, le numéro de manette, l'équipe et le niveau sont affichés sur la partie supérieure de l'écran. Vous pouvez attribuer des points aux aptitudes suivantes :

STR. (Force) : Dommages que vous pouvez infliger à l'adversaire

VIT. (Vitalité) : Dommages que vous pouvez supporter de l'adversaire

INT. (Intelligence) : Aptitude à utiliser la magie

MEN. (Protection psychique) : Protection contre les attaques magiques

AGL. (Agilité) : Rapidité de déplacement du personnage

LUC. (Chance) : Améliore vos chances que les attaques adverses vous manquent ou que vous réussissiez les vôtres.

Le nombre total de points que vous pouvez distribuer est affiché en haut du tableau des aptitudes. Sélectionnez une aptitude en appuyant sur le haut ou le bas du bouton D, puis appuyez sur la droite du bouton D pour ajouter des points à cette aptitude. Les points apparaissent en rouge. Pour redistribuer les points, sélectionnez l'aptitude et appuyez sur la gauche du bouton D pour retrancher des points.



Si vous avez choisi **EQUAL**, l'ordinateur attribue automatiquement les points d'aptitude aux personnages.

La compétition commence sur un terrain choisi au hasard par l'ordinateur. Les icônes des adversaires sont affichées en haut de l'écran avec le niveau de chaque personnage, le nombre de points de coup restants et le nombre de points de magie restants. Les personnages commandés par un joueur commencent avec un pointeur près d'eux qui indique quel est le personnage commandé.

Battle Scores (scores des combats)

N'oubliez pas de regarder les statistiques des joueurs et personnages dans la section Battle Scores. Cette base de données enregistre tous les résultats des combats en **VERSUS MODE**.

Character Scores (scores des personnages)

Regardez la liste des personnages ayant combattu en **VERSUS MODE**. La première colonne indique le nombre de victoires, la seconde le nombre de combats effectués par ce personnage et la troisième le pourcentage des victoires. Pour passer entre les scores, appuyez sur le haut ou le bas du bouton D.

Character	Win	Match	Rate(%)
GINJIROU	21	25	84
KIDDLE	10	12	83
GARGOYLE	5	9	55
GAMBO	5	21	23
ZUR	2	9	22
VILLAGE GOD	3	17	17
MARCO	1	6	16
MAGIELAN	1	14	7

Player Scores (scores des joueurs)

Cet écran indique le score actuel de tous les joueurs. La première colonne indique le nombre de victoires, la seconde le nombre de combats effectués par ce joueur et la troisième le pourcentage des victoires.

Player	Win	Match	Rate(%)
TOT	39	41	95
ZUM	5	6	83
BEI	4	5	80

Less than 5 matches deserve 0%

Reset Character Score (réinitialisation des scores des personnages)

Pour réinitialiser les scores, appuyez sur le bouton A ou C. Une fenêtre de confirmation apparaît. Pour confirmer votre intention de réinitialiser les scores, sélectionnez **YES** et appuyez sur le bouton A ou C. Pour ne pas réinitialiser les scores, sélectionnez **NO** et appuyez sur le bouton A ou C. Pour quitter l'écran, appuyez sur Start ou sélectionnez **EXIT** et appuyez sur le bouton A ou C.

Reset Player Score (réinitialisation des scores des joueurs)

La réinitialisation s'effectue de la même manière que pour les scores des personnages. Appuyez sur le bouton A ou C. Une fenêtre de confirmation apparaît. Pour confirmer votre intention de réinitialiser les scores, sélectionnez **YES** et appuyez sur le bouton A ou C. Pour ne pas réinitialiser les scores, sélectionnez **NO** et appuyez sur le bouton A ou C. Pour quitter l'écran, appuyez sur Start ou sélectionnez **EXIT** et appuyez sur le bouton A ou C.

Les options **KEY CONFIG**, **PLAYER SETTINGS** et **EXPLANATIONS** sont les mêmes que pour **OPTION MODE** (voir pages 41 à 43).

Story Mode (mode histoire)

Si vous choisissez **STORY MODE**, vous commencez par sélectionner un personnage (lorsque vous jouez à deux, le joueur 2 choisit également un personnage). Sélectionnez un personnage dans l'équipe des Guardian Heroes, et appuyez sur Start pour valider votre choix. Notez que deux joueurs ne peuvent pas utiliser le même personnage.

L'histoire commence au Q.G des Guardian Heroes lorsque Han montre l'épée qu'il vient de trouver. Pour avancer dans la conversation, appuyez sur le bouton C. Arrive alors Serena !



Au cours du jeu, vous aurez à combattre de nombreux adversaires. Vous devrez également prendre des décisions sur l'endroit où aller et l'action à effectuer. Réfléchissez avant de donner une réponse car elle affecte le reste de votre aventure. Choisissez une réponse ou une direction en la sélectionnant avec le bouton D, puis en appuyant sur le bouton A ou C.

Sur le terrain de combat

Comme en **VERSUS MODE**, les icônes de tous les combattants sont affichées en haut de l'écran. La barre verte indique le nombre de points de coup restants, et la barre bleue le nombre de points de magie restants.

Icône de personnage
points de coup/points de magie restants

Icône
d'adversaire

Guerrier
zombie



Niveau arrière

Niveau central

Niveau avant

Le combat : vaincre ou mourir

À mesure que vous avancez parmi les forces ennemies, vous gagnez des bonus. Chaque bonus vous donne un certain nombre de points que vous pouvez distribuer entre les diverses aptitudes (voir page 45 pour plus de précisions). Plus vous mettez d'adversaires hors de combat, plus les bonus sont importants et plus vous devenez fort. Aussi, ne vous défilez pas devant le combat !

Si vous perdez tous vos points de coup mais disposez encore de Continues, l'écran Continue apparaît. Trois choix vous sont offerts. L'option **CONTINUE** vous permet de reprendre le jeu où vous avez perdu. L'option **TRY AGAIN** vous permet de recommencer depuis le début (vous recevez alors tous les points d'aptitude que vous avez gagnés jusqu'ici). L'option **GIVE UP** vous permet d'abandonner ; l'écran Game Over apparaît alors, suivi des écrans de présentation.



Voici les héros !

Voici une présentation de l'équipe des Guardian Heroes et de ses alliés. Les attaques sont indiquées en supposant qu'elles sont exécutées vers la droite. Pour des attaques vers la gauche, inversez les commandes.

Samuel Han

Ancien membre de l'équipe bleue des Chevaliers du Roi, Samuel Han a décidé un jour de partir à l'aventure et de vivre en chevalier errant. Il porte l'une des épées les plus puissantes jamais forgées : une légende en elle-même.

Techniques spéciales

La dynamite Han : ↓ ↘ → + B ou C

Le spécial Han : B

Le final Han : ↓ ↓

Le maximum Han (en l'air) : ↓ ↓ B ou C

Le miracle Han (en l'air) : B (appuyez et maintenez enfoncé)

L'hyper-han/la victoire Han : C

Magie

Les brûlures Han : ↓ ↘ → + Z



Randy M. Green

Randy étudie la sorcellerie depuis toujours. Ayant rencontré Samuel Han et les autres Guardian Heroes, il a décidé de les accompagner pour améliorer ses techniques. Son meilleur ami est le sorcier Edward M. Nando (appelez-le << Ed >>). Timide, Randy espère surmonter ce handicap en partant à l'aventure avec les Guardian Heroes.

Techniques spéciales

La danse du bâton éolien : ↓ ↓ + B ou C

Le mur du bâton éolien : ↓ ↘ → + B

La combinaison du bâton infernal : B (à plusieurs reprises)

Le triple piétinement (en l'air) : ↓ ↑ + B ou C

Magie

E-Max : B + C

La boule magique : ↓ → + Z

Le pare-feu magique : ↓ ↑ + Z

La foudre magique : → ↓ ↘ + Z

Le monde glacial magique : ↓ ↓ + Z

La tornade magique : → ← ↓ ↑ + Z

La rafale de feu magique : → ↓ ← → + Z



Ginjiro Ibushi

Ginjiro est un ninja qui parcourt le monde à la recherche de l'épée légendaire << Muramasa >> dont les pouvoirs sont tels qu'on lui attribue une âme. Ginjiro est entré dans l'équipe des Guardian Heroes dans l'espoir de voir un jour l'épée légendaire.

Techniques spéciales

L'épée-mirage inversée : ↓ ↓ + B ou C

Le haut humain vide : ↓ ↘ → + B ou C

L'assaut sans ombre : → → →

La danse-mirage du ciel : ↓ ↑ + B ou C

L'attaque-mirage tournoyante (dans l'air) : → → + B ou C

Le coup de pied sans ombre (dans l'air) : ↓ ↓ + B

Le coup de pied foudroyant inversé (dans l'air) : ↓ ↓ + C

Magie

Le sortilège de feu : ↓ ↘ → + Z

Le coup de paume foudroyant : ← ↓ → + Z

Le sortilège foudroyant : ↓ ↑ + Z

La transformation foudroyante : ↓ ↓ + Z



Nicole Neale

Nicole est une prêtresse aussi espiègle que dévote. Elle est partie avec les Guardian Heroes pour mettre un peu de piment dans sa vie. Optimiste, elle ne voit que le bon côté des gens, mais il ne faut pas la mettre en colère ! Ses sortilèges sont redoutables ! Est-elle vraiment aussi douce qu'elle y paraît ? Ne cache-t-elle pas son jeu ?

Techniques spéciales

Ça fait mal ! ↓↘→ + C

La rotation sacrée : ↓↓ + B ou C

Ça y est, je suis en colère ! : B et C

Le bâton Smiley : C à plusieurs reprises

Le bâton Smiley en l'air : C à plusieurs reprises

Le saut de la fusée : ↓↑ + B ou C

Magie

Le feu : ↓↘→ + Z

La barrière : ↓↓ + Z

La guérison : ↓↑ + Z

Smiley : →↓↘ + Z



NICOLE

Personnages spéciaux

Le guerrier zombie

Ce mystérieux chevalier a été tiré de sa tombe par une force encore plus puissante que la vie. Passé dans le clan des Guardian Heroes, le guerrier zombie obéit à leurs commandes. Vous pouvez commander le guerrier zombie de la manière suivante :

Appuyez sur le bouton X pour faire apparaître la fenêtre des commandes. Pour passer d'un choix à l'autre, appuyez sur la gauche ou la droite du bouton D.



1. Attaquer



2. Défense



3. Suivre



4. Tenir



5. Attaque déchaînée

Serena la corsaire

Ayant longtemps commandé l'équipe rouge des Chevaliers du Roi, Serena a décidé de passer du côté des Guardian Heroes. Elle semble savoir quelque chose sur l'épée trouvée par Han mais pour l'instant se tait. Qui est-elle vraiment ? Pourquoi aide-t-elle les Guardian Heroes ?



Conseils pour le combat

- Pour gagner, il faut survivre ! Lorsque vous n'attaquez pas, placez-vous toujours en position de défense (le bouton A est la commande de défense par défaut). Vos chances de gagner augmentent considérablement si vous pariez les coups.
- De nombreux adversaires attaquent en utilisant des techniques magiques ou de vitesse. Utilisez la technique de saut de niveau pour éviter d'être touché par ces attaques.
- Utilisez la technique de rétablissement en l'air lorsque vous êtes projeté par un adversaire. Lorsque vous êtes en l'air, appuyez sur le bouton A ou C pour retomber sur vos pieds. Sinon, votre adversaire peut poursuivre l'attaque jusqu'au bout.
- Lorsque vous êtes touché par un sortilège ou une attaque puissants, vous êtes temporairement étourdi. Appuyez alors sur le bouton A à plusieurs reprises, ou appuyez sur le bouton D dans un mouvement circulaire jusqu'à ce que le personnage retrouve ses sens.
- La magie est un outil puissant, mais vos personnages ne disposent que d'un certain nombre de points de magie. Ne dépendez pas uniquement de la magie. Vous seriez vite mis hors de combat ! Pratiquez vos autres attaques : elles ont pour autre avantage de vous permettre de récupérer des points magiques !
- Au départ, les héros disposent d'un certain nombre de points pour chaque aptitude (voir page 45). Chaque personnage doit donc renforcer ses différentes aptitudes pour gagner. Regardez combattre votre personnage et concentrez-vous sur ses faiblesses lorsque vous attribuez des points d'aptitude.

Manipulation de votre CD-ROM Sega Saturn

- Le CD-ROM Sega Saturn est exclusivement destiné à être utilisé sur la console Sega Saturn.
- Gardez toujours la surface du CD-ROM propre et sans rayures.
- N'exposez pas le CD-ROM aux rayons directs du soleil et ne le laissez pas près d'une source de chaleur telle qu'un radiateur.
- Faites des pauses de temps à autre pendant le jeu afin de vous reposer, vous et le CD-ROM Sega Saturn.

Avertissement pour les utilisateurs de téléviseurs à projection :

Des images fixes peuvent causer des dommages permanents au tube-image ou marquer le phosphore de l'écran. Évitez de jouer souvent ou longtemps à des jeux vidéos sur des téléviseurs à projection grand écran.

Advertencia acerca de la epilepsia

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de vídeo o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de vídeo. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de vídeo. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de vídeo, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de vídeo.

Antes de comenzar: Cómo utilizar su sistema Sega Saturn

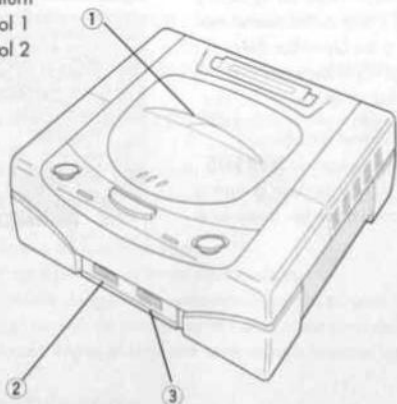
Esta CD-ROM sólo puede ser utilizada con el sistema Sega Saturn. **No intente leer esta CD-ROM en ningún otro lector de CD**, ya que al hacerla puede dañar los auriculares y los altavoces.

1. Instale su sistema Sega Saturn siguiendo las instrucciones del manual de instrucciones de su sistema Sega Saturn. Enchufe el mando de control 1. Para juegos de 2 jugadores, enchufe también el Mando de control 2.
2. Ponga la CD-ROM Sega Saturn, con el lado de la etiqueta hacia arriba, en el fondo del platillo del CD y cierre la tapa.
3. Presione el botón de alimentación para cargar el juego. El juego empezará después de que aparezca la pantalla con el logotipo Sega Saturn. Si no aparece nada, apague el sistema y asegúrese de que esté instalado correctamente.
4. Si desea detener un juego que está en marcha o el juego termina y desea volver a empezar, presione el botón Reset de la consola Sega Saturn para volver a la pantalla del título del juego. Si desea volver al panel de control, presione simultáneamente los botones A, B, C y Start en cualquier momento.
5. Si enciende la alimentación sin insertar un CD aparecerá el panel de control de audio del CD. Si desea jugar un juego, ponga el CD Sega Saturn en la unidad, presione el botón D para mover el cursor al botón superior izquierdo del panel de control y presione Start. Las pantallas iniciales de un juego aparecerán.

Importante: Su CD-ROM Sega Saturn contiene un código de seguridad que permite que el disco sea leído. Asegúrese de mantener limpio el disco y manejarlo cuidadosamente. Si su sistema Sega Saturn encuentra dificultades al leer el disco, extraiga el disco y límpielo cuidadosamente, empezando desde el centro del disco y limpiando en línea recta hacia el borde.

Nota: *Guardian Heroes* es para uno a seis jugadores.

- 1 Sistema Sega Saturn
- 2 Mando de control 1
- 3 Mando de control 2



¿Espada o hechizo?



Los Guardian Heroes son un grupo de aventureros a los que sólo les gustan la emoción y las aventuras. Se han juntado para buscar una espada legendaria, la que se supone que salvó al mundo en tiempos remotos. Un día, Han (uno de los Guardian Heroes) se encuentra caminando por el bosque y se topa con una espada clavada en las rocas. Han hace acopio de sus increíbles fuerzas y la desprende de las rocas.

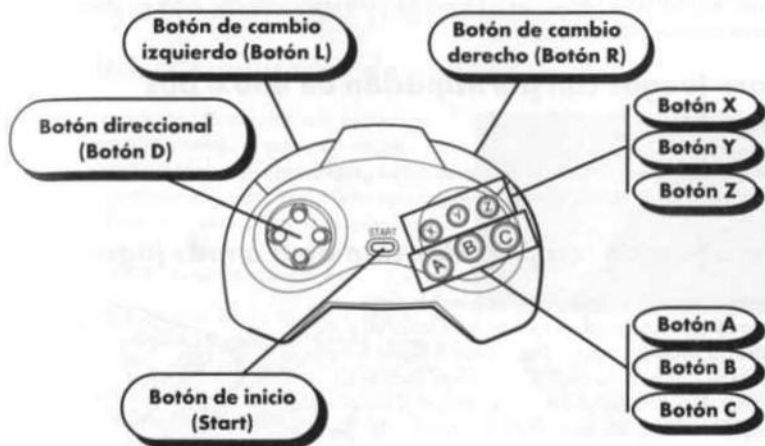
Cuando la lleva al cuartel de los Guardian Heroes, se la enseña a sus amigos. ¿Podría ser esta la espada legendaria? De repente una forastera irrumpe en el cuartel de los héroes. En el momento en que se encuentra alertando a los Guardian Heroes para que huyan sin pérdida de tiempo, llegan los caballeros de la corte, a los que Kanon, el consejero del rey, ha dado órdenes de encontrar la espada legendaria. Lo que los caballeros no saben es que Kanon está tramando destruir la espada y apoderarse del reino.

Kanon quiere la espada a toda costa, y los héroes quieren saber el porqué. La respuesta a esa pregunta llevará a la cuadrilla a emprender una búsqueda que les llevará a través de la tierra, en una sucesión de emocionantes batallas. En esta fantasía de espada y hechizo cuentan todas y cada una de las decisiones. Tome las correctas y guiará a los Guardian Heroes a hacerse con la victoria. Tome las incorrectas y la espada caerá en manos de las tinieblas.

Coja un personaje para desafiar el diabólico esquema de Kanon. ¡O entre en el modo **VERSUS MODE** (Modo enfrentado), donde podrán guerrear entre sí un total de seis personas para ver quién es el verdadero héroe!



¡Toma de control!



Funciones previas al juego

Botón direccional (Botón D): Mueve el resaltador, mueve las explicaciones en pantalla

Botón de inicio (Start): Selecciona modos, selecciona varios ajustes

Botón A: Selecciona ajustes

Botón B: Cancela selecciones

Botón C: Selecciona ajustes

Nota: Los botones X, Y y Z y los botones de cambio izquierdo y derecho carecen de funciones previas al juego.

Funciones del juego

Botón direccional (Botón D): Mueve al personaje hacia adelante y hacia atrás en la pantalla.

Botón de cambio izquierdo (Botón L): Hace que el personaje salte un nivel hacia el extremo del área de batalla.

Botón de cambio derecho (Botón R): Hace que el personaje salte un nivel hacia el lado próximo a la batalla.

Botón de inicio (Start): Hace una pausa en el juego; lo reanuda cuando está pausado.

Botón A: Defiende de los ataques al personaje. Hace que los personajes auxiliares ataquen (vea la página 66).

Botón B: Realiza ataque de fuerza normal.

Botón C: Realiza ataque potente. Avanza los mensajes.

Botón X: Ajusta la acción del guerrero exhumado (vea la página 66).

Botón Y: Hace que el personaje salte un nivel hacia el extremo del área de batalla. Si presiona otra vez cuando llegue al lado extremo, saltará hasta el lado próximo del área de batalla.

Botón Z: Ejecuta un ataque mágico.

Notas

- Los ajustes mencionados arriba son los ajustes por omisión. Para personalizar las funciones de los botones, vea la página 58.
- Vea 'Aquí están los héroes', en la página 64, para una explicación sobre los ataques especiales de cada personaje.

Para juegos con participación de uno o dos jugadores

El mando de control 1 toma las decisiones del juego. El mando de control 2 solamente controla los movimientos del personaje del jugador 2.

Para juegos con participación de 3 o más jugadores

Con el adaptador 6 Player Adaptor (vendido por separado), podrán jugar un total de 6 personas en el modo **VERSUS MODE**. Enchufe el adaptador 6 Player Adaptor al puerto de control 2 del Sega Saturn, luego enchufe los mandos de control (vendidos por separado) al mencionado adaptador. Asegúrese de enchufar los mandos de control en los terminales apropiados del adaptador para seis jugadores (comenzando por 1P (jugador 1)). Vea la página 60 para más detalles sobre las decisiones previas al juego que hay que tomar para juegos en los que participen 3 o más jugadores.



Inicio de la aventura

Si está usando un cartucho de RAM de apoyo, elija dónde guardar en él los datos de la aventura —en la RAM interna del sistema o en la memoria del cartucho. Emplee el Botón D para mover el resaltador hasta una opción y presione el Botón A o C para seleccionarla.

Después, comenzará la introducción de la historia. Presione Start para pasar a la pantalla del título. Si no selecciona una opción, transcurridos unos momentos comenzará una demostración del juego. Presione Start en cualquier momento para volver a la pantalla del título. En la pantalla del título, elija entre **STORY MODE** (Modo historia), donde conducirá a un personaje (o dos en juegos para dos jugadores) a través de las aventuras de los Guardian Heroes; **VERSUS MODE** (Modo enfrentado) donde podrán pelear entre sí de uno a seis jugadores; **OPTION MODE** (Modo opción) donde podrá ver datos de la aventura y cambiar los parámetros del juego; y **LOAD** (Reserva) si quiere continuar un juego que haya guardado sin terminar.

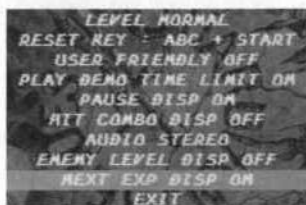


Option Mode (Modo opción)

En el modo Option Mode, vea los datos del juego, escuche los efectos de música de fondo y sonoro, y ajuste las funciones de los botones y otros parámetros del juego.

DIP Switch (Conmutador de mínimos)

En esta opción, hace los ajustes para que aparezcan o sean omitidos varios mensajes que aparecen en pantalla, ajusta el grado de dificultad del juego y también otras opciones del juego. Resalte una opción y presione el Botón D en la izquierda o derecha para cambiar el ajuste. Para salir de la pantalla, presione Start o resalte **EXIT** y presione el Botón A o C.



Level (Nivel): Cambie el grado de dificultad del juego.

Puede escoger entre **EASY** (fácil), **NORMAL** (normal) o

HARD (difícil). En el nivel fácil tiene 99 continuaciones; en el normal, 9; y en el difícil, 3. Los enemigos serán más duros de vencer en los niveles normal y difícil, pero tendrá la oportunidad de ver algunas cosas que no podrá ver en el nivel fácil... ¿Se siente lo suficientemente héroe como para aceptar el desafío?

Reset Key (Botón de reinicialización): Cambia los botones que se emplean para reiniciar el juego (empleados para salir de la introducción del juego). Tiene cuatro opciones.

User Friendly (Fácil de utilizar): Póngalo en **ON** para no complicarse la vida, o en **OFF** para verse obligado a emplear los cinco sentidos.

Play Demo Time Limit (Limitación del tiempo de demostración): Tómese un descanso en el juego seleccionando **OFF** y vea una demostración del juego. Seleccione **ON** para limitar la demostración al espacio de tiempo que quiera.

Pause Display (Visualización durante la pausa): Seleccione **ON** para presentar la ventana de las estadísticas del personaje cuando el juego esté pausado, u **OFF** para dejar la pantalla en blanco durante la pausa.

Ventana de estadísticas

- | | |
|---------------------|----------------------|
| 1 Nombre | 7 Agilidad |
| 2 Nivel | 8 Experiencia |
| 3 Puntos de impacto | 9 Siguiete nivel |
| 4 Puntos mágicos | 10 Vitalidad |
| 5 Fuerza | 11 Protección mental |
| 6 Inteligencia | 12 Suerte |



Hit Combo Display (Visualización de grupo de impactos): Seleccione **ON** para ver los efectos de los ataques especiales (aparecerá un contador, mostrando el número de impactos que recibe el contrario).

Audio: Escuche los sonidos del juego en **STEREO** (estéreo) o **MONO**.

Enemy Level Display (Visualización del nivel del enemigo): Seleccione **ON** para ver contra lo que se enfrenta, u **OFF** para que la fuerza del enemigo le resulte una gran sorpresa!

Next Exp Display (Visualización de la siguiente experiencia): **ON** muestra el número de puntos de experiencia que le quedan antes de pasar al siguiente nivel, y **OFF** deja la pantalla en blanco.

Exit: Le devuelve a la pantalla del Modo opción.

Key Config (Configuración de los botones)

En la opción **KEY CONFIG**, puede ajustar las funciones de los botones. Resalte un botón en la pantalla y presione el Botón D en la izquierda o derecha para cambiar la función del botón. Para salir de la pantalla, presione Start o resalte **EXIT** y presione el Botón A o C.



Opciones para los botones

- Defensa ante un ataque
- Ataque normal
- Ataque potente
- Comando (para mover al guerrero exhumado —vea la página 66)
- Cambio de nivel en el área del campo de batalla
- Magia
- Retroceder un nivel en el área de campo de batalla
- Avanzar un nivel en el área del campo de batalla

Cuando haya finalizado con la configuración de los botones, seleccione EXIT.

Player Settings (Ajustes de los jugadores)

Prepare una base de datos para guardar los datos de las victorias del modo **VERSUS MODE** suya y de sus amigos en esta opción. El jugador que quiere crear o cambiar la base de datos resalta la opción **PLAYER SETTINGS** y la selecciona con el Botón A o C. Una vez dentro de dicha pantalla, presiona el Botón A o C para ver las opciones.

En la pantalla de ajustes del jugador se le presentan cuatro opciones: **END** (fin), **EDIT** (añadir), **DELETE** (borrar) y **SELECT** (seleccionar). Si desea añadir nuevos datos, resalte un espacio vacío y presione el Botón A o C, luego resalte **EDIT** con el Botón D y presione el Botón C. Aparecerá un recuadro encuadrando el espacio (podrá escribir un nombre de hasta tres letras). Presione el Botón D arriba o abajo para moverse por las letras y, cuando obtenga la letra deseada, presione el Botón D en la derecha para resaltar la siguiente letra del nombre. Cuando haya terminado de escribir el nombre, presione Start o el Botón C, resalte **END** (fin) y presione otra vez el Botón C para salir de la pantalla.



Para asignar un nombre a un mando de control, entre en la pantalla de datos empleando para ello el mando de control al cual quiera asignarle el nombre, presione **SELECT**, y resalte el nombre con el Botón D. Presione Start para salir de la pantalla. Cualquier puntuación que se haga a partir de entonces en una batalla en el Modo enfrentado con ese mando de control se añadirá a la base de datos de ese nombre (vea la página 62 para ver cómo acceder a las puntuaciones en la base de datos).

Seleccione el comando **DELETE** (borrar) para deshacerse de los datos que haya dejado de necesitar. Resalte **DELETE** con el mando de control y presione el Botón A o C. Aparecerá una ventana de confirmación. Si está seguro, resalte **YES** (sí) y presione el Botón A o C. Si cambia de parecer, presione el Botón B o resalte **NO** y presione el Botón A o C. Seleccione **END** (fin) cuando haya terminado de añadir o borrar datos y presione el Botón A o C para salir de la pantalla.

Explanations (Explicaciones)

Seleccione esto para acceder a las siguientes opciones: **GAME EXPLANATION**, para ver en pantalla una explicación de las funciones del mando de control, y **CHARACTER MOVES**, la cual detalla todos los ataques del personaje. Resalte una de las opciones y presione el Botón A o C para abrir la pantalla.

Para desplazar en un sentido u otro las explicaciones del juego en **GAME EXPLANATION**, presione el Botón D arriba o abajo. Para salir de la pantalla, presione el Botón B o Start.

En la opción **CHARACTER MOVES**, resalte cualquier personaje y presione el Botón A o C para ver los ataques del mismo. Si el personaje tiene más ataques de los que puedan entrar en la pantalla, presione el Botón D arriba o abajo para desplazar en un sentido u otro las explicaciones. Para salir de la pantalla, presione el Botón B o Start. Para salir de la opción **CHARACTER MOVES**, presione Start.

Nota: En la pantalla sólo aparecerán los personajes que ya haya visto en el juego.



Versus Mode (Modo enfrentado)

¡En este modo, sobreviven los más aptos! Se pueden juntar hasta seis contrincantes en un encuentro humano (o inhumano) demoledor. El ganador será el que siga en pie cuando la polvareda de la pelea se haya aclarado. Para pelear con más de dos jugadores se necesita el adaptador para seis jugadores y un mando de control para cada jugador (todos ellos vendidos por separado).

Batallas en el Modo enfrentado

En el modo **VERSUS MODE** tiene dos opciones posibles de batalla. En la opción **TIMED** (cronometrada) el ganador será la persona o equipo al que le queden más puntos cuando se acabe el tiempo. O pruebe a obtener el récord de resistencia en la batalla **UNLIMITED TIME** (sin tiempo limite). El procedimiento para la elección de ambos tipos de batalla es el siguiente: Resalte el modo deseado con cualquier mando de control y presione el Botón A o C para que aparezca la pantalla de selección de personaje. Podrá seleccionar cualquier personaje de los que haya encontrado en el Modo historia, incluyendo los enemigos.

Cualquiera de los jugadores que presione Start y acceda a la pantalla de batalla por tiempo hará los ajustes en la pantalla de desafiantes (en la parte derecha de la pantalla aparecerá un indicador amarillo para indicarle el mando de control que se encuentra activo). Resalte el ajuste que quiera cambiar y presione el Botón A o C, luego cambie el ajuste presionando el Botón D en la parte de arriba, abajo, izquierda o derecha. A continuación se muestran las opciones:



Nota: Las asignaciones de personajes, puntos para habilidad, nivel y equipo pueden ajustarse todos ellos al azar. Seleccione el símbolo ? para asignarlos al azar.

- 1 **Jugador:** Seleccione quién controlará el personaje. En las batallas de un jugador, las opciones son 1P (controlado por el jugador) o CPU (controlado por el ordenador). Si van a competir dos jugadores, las opciones serán 1P, 2P y CPU. Si tiene un adaptador para seis jugadores, podrán enfrentarse un total de seis contrincantes en un partido.
- 2 **Icono del personaje y nombre:** Presione el Botón A o C para acceder a las opciones de personaje, luego presione el Botón D arriba o abajo para moverse por la lista de personajes y en la izquierda o derecha para resaltar uno en particular. Presione el Botón A o C para seleccionarlo.
- 3 **Tipo de estadísticas:** Esta opción determinará la forma en que se asignarán los puntos para habilidad a los luchadores. Los puntos para habilidad pueden asignarse a una o más de las seis áreas de habilidad (vea abajo Asignación de habilidad). Elija de entre **EDIT**, donde añadirá usted mismo los puntos para habilidad a los personajes, **EQUAL** para que el ordenador asigne los puntos para habilidad automáticamente, y **RANDOM** para dejar que el ordenador escoja **EQUAL** o **EDIT** al azar.
- 4 **Nivel de experiencia:** Elija el nivel de experiencia del personaje.
- 5 **Agrupación de equipo:** Añada un poco más de emoción a la batalla seleccionando personajes para pelear en equipo o equipos. En el juego por equipos, los ganadores serán los del equipo que haya recibido la menor cantidad de daños (en la batalla de 1 minuto) o los del equipo cuyo último miembro siga en pie (en la batalla sin límite de tiempo). Asigne personajes a uno de los seis equipos; de A a F.

Cuando esté satisfecho con los ajustes, presione Start y aparecerá una ventana de confirmación. Seleccione **YES** (sí) si está preparado para continuar a la siguiente pantalla, o **NO** si quiere cambiar los ajustes.

Asignación de habilidad

Si ha elegido **EDIT** o **RANDOM** en la opción Tipo de estadísticas, la siguiente pantalla será la pantalla de asignación de habilidad. El personaje, número de mando de control, equipo y nivel se muestran en la parte superior de la pantalla. Podrá asignar los puntos para habilidad en las áreas siguientes:

STR. (fuerza): Daño que puede infligir al contrario

VIT. (Vitalidad): Daños que puede recibir de los ataques de su contrario

INT. (Inteligencia): Lo bien que podrá usar la magia

MEN. (Protección mental): Protección contra un ataque mágico

AGL. (Agilidad): La velocidad con la que se moverá su personaje

LUC. (Suerte): Aumenta las posibilidades de que fallen los ataques contra su personaje o de realizar ataques exitosos.



El número total de puntos con los que tendrá que desenvolverse se muestran por encima del gráfico de las áreas de habilidad. Resalte una habilidad presionando el Botón D arriba o abajo, y presione el Botón D en la derecha para añadir puntos para habilidad en ese área. Los puntos aparecen en rojo. Si quiere reasignar puntos, resalte la habilidad y presione el Botón D en la izquierda para retirar los puntos.

Si ha elegido **EQUAL**, los puntos para habilidad de los personajes los asignará automáticamente el ordenador.

La competición comenzará en un campo elegido al azar por el ordenador. En la parte superior de la pantalla se mostrarán los iconos de los competidores, junto con el nivel de cada personaje, puntos de impacto restantes y puntos de magia restantes. Los personajes controlados por el jugador comienzan con una marca junto a ellos, mostrando así qué personaje es controlado por un jugador determinado.

Battle Scores (Puntuaciones de la batalla)

¡No se olvide de comprobar las estadísticas para los jugadores y personajes en la sección Puntuaciones de la batalla! La base de datos de las Puntuaciones de la batalla guarda todos los récords para las batallas que se hayan realizado en **VERSUS MODE** (Modo enfrentado).

Puntuaciones de los personajes

Vea la lista de los personajes que han luchado en **VERSUS MODE**. La primera columna muestra el número de batallas ganadas, la segunda columna muestra el número de batallas en las cuales ha participado ese personaje, y la tercera muestra el porcentaje de victorias. Desplace las puntuaciones en un sentido u otro presionando el Botón D arriba o abajo.

Character	Win	Match	Rate (%)
TRUJIRIN	21	25	84
ICDUE	1	1	100
GABOVIL	4	5	80
LANBO	1	1	100
TRUJIRIN	17	17	100
TRUJIRIN	1	1	100
TRUJIRIN	1	1	100

Puntuaciones de los jugadores

Aquí se muestran las puntuaciones actuales de todos los jugadores. La primera columna muestra el número de batallas ganadas, la segunda columna muestra el número de batallas en las cuales ha participado ese personaje, y la tercera muestra el porcentaje de victorias.

Player	Win	Match	Rate (%)
TOI	35	41	85
ZOM	5	6	83
BLK	4	5	80

Reposición de la puntuación de los personajes

Para reponer las puntuaciones, presione el Botón A o C, y aparecerá una ventana de confirmación. Si desea reponer las puntuaciones, resalte **YES** (sí) y presione el Botón A o C. Si cambia de parecer, resalte **NO** y presione el Botón A o C. Salga de la pantalla presionando Start o resaltando **EXIT** y presionando el Botón A o C.

Reposición de la puntuación de los jugadores

La reposición se realiza como en la opción Reposición de la puntuación de los personajes: Presione el Botón A o C, y aparecerá una ventana de confirmación. Si desea reponer las puntuaciones, resalte **YES** y presione el Botón A o C, y si cambia de parecer, resalte **NO** y presione el Botón A o C. Salga de la pantalla presionando Start o resaltando **EXIT** y presionando el Botón A o C.

Las opciones **KEY CONFIGURATION** (configuración de los botones), **PLAYER SETTINGS** (ajustes del jugador) y **EXPLANATIONS** (explicaciones) se encuentran en **OPTION MODE** (en las páginas 57 a 59).

Story Mode (Modo historia)

En el modo **STORY MODE**, comienza eligiendo un personaje (en juegos de dos jugadores, el jugador dos también elige su personaje). Muévase por el equipo de los Guardian Heroes hasta que se muestre el personaje que quiera usar, y presione Start para seleccionarlo. Tenga en cuenta que los dos jugadores no pueden usar el mismo personaje.

La historia comienza en el cuartel de los Guardian Heroes, con Han haciendo alarde de su nueva espada. Para pasar las conversaciones, presione el botón C. ¡Entrará Serenal!



A medida que vaya avanzando en el juego, se verá enfrentado a varios contrarios a los cuales tendrá que vencer para avanzar hacia su meta. También deberá tomar decisiones sobre dónde ir y qué hacer. Piense antes de contestar a las preguntas, porque de ello dependerá el resto de su aventura. Seleccione una respuesta o dirección resaltándola con el Botón D y presionando el Botón A o C.

En el campo de batalla

Al igual que en el modo **VERSUS MODE**, los iconos de todos los batallantes aparecerán en la parte superior de la pantalla. La barra verde muestra el número de puntos de impacto restantes, y la barra azul muestra el número de puntos mágicos restantes.

Icono del personaje
P.I./P.M restantes

Icono del contrario

Guerrero exhumado



Nivel trasero
Nivel medio
Nivel delantero

Pelea: ganar o perder

A medida que vaya abriéndose camino hacia las fuerzas del enemigo, en busca de su meta, irá ganando subidas de nivel. Cada subida de nivel le otorgará un número de puntos para habilidad, que podrá asignar a varias habilidades (vea la página 61 para más detalles). Cuantos más contrarios derrote, más subidas de nivel recibirá y más fuerte se volverá, por lo tanto ¡no se escaquee y asuma su responsabilidad en el combate!

Si pierde todos sus puntos de impacto pero aún le quedan continuaciones, aparecerá la pantalla de continuación. Tendrá tres opciones: **CONTINUE**, lo cual le permite continuar el juego desde donde ha sido derrotado; **TRY AGAIN**, para comenzar desde el principio (en cuyo caso recibirá todos los puntos para habilidad que haya ganado hasta el momento); o **GIVE UP**, en cuyo caso aparecerá Game Over (fin), seguido de las introducciones iniciales.



¡Aquí están los héroes!

Aquí se ofrece una introducción del equipo los Guardian Heroes y sus aliados. Los movimientos se muestran todos ellos como si el ataque se realizara a la derecha. Cuando se ataque a la izquierda, invierta los controles mostrados.

Samuel Han

En un principio fue miembro del equipo azul de los caballeros del rey, hasta que un día decidió salir por el mundo y convertirse en un aventurero errante. Lleva consigo una de las espadas más poderosas que jamás se hayan fraguado, una leyenda en sí misma.

Técnicas especiales

Han dinamita: ↓ ↘ → + B o C

Han especial: B

Han final: ↓ ↓

Han máximo: (en el aire): ↓ ↓ B o C

Han milagro: (en el aire): B (mantenga presionado)

Han hiper/Han Victoria: C

Magia

Han quemaduras: ↓ ↘ → + Z



Randy M. Green

Randy ha estado estudiando brujería durante muchos años. Durante unas cortas vacaciones en sus estudios, conoció a Han y a los otros Guardian Heroes. Llegó a la conclusión de que la mejor manera de pulir sus habilidades era viajando con los demás héroes. Su compañero de fatigas es el brujo Edward M. Nando (le puede llamar Ed). Randy es un tipo tímido, pero piensa que andando de aventuras con los Guardian Heroes podrá perder la timidez.

Técnicas especiales

Elemento de viento danzarín: ↓ ↓ + B ○ C

Elemento de barrera de viento: ↓ ↘ → + B

Combinación de elementos infernales: B (repetidamente)

Triple pisotón de cráneo (en el aire): ↓ ↑ + B ○ C

Magia

E-Máximo: B + C

Bola de fuego supermágica: ↓ → + Z

Barrera de fuego supermágica: ↓ ↑ + Z

Rayo supermágico: → ↓ ↘ + Z

Mundo de hielo supermágico: ↓ ↓ + Z

Tornado supermágico: → ← ↓ ↑ + Z

Lanza llamas supermágico: → ↓ ← → + Z



Ginjiro Ibushi

Ginjiro es un ninja que viaja en busca de la legendaria espada "Muramasa" que se supone es tan poderosa que incluso ha adquirido alma. Debido a sus tan grandes deseos de ver la legendaria espada, Ginjiro decidió unirse al equipo de los Guardian Heroes.

Técnicas especiales

Espada de reflejo invertido: ↓ ↓ + B ○ C

Máximo aspirador humano: ↓ ↘ → + B ○ C

Carrera furtiva: → → → →

Danza celestial reflejada: ↓ ↑ + B ○ C

Ataque por sorpresa rotante reflejado (en el aire): → → + B ○ C

Patada furtiva (en el aire): ↓ ↓ + B

Patada tronadora invertida (en el aire): ↓ ↓ + C

Magia

Hechizo de fuego: ↓ ↘ → + Z

Palma atronadora: ← ↓ → + Z

Hechizo de tormenta: ↓ ↑ + Z

Transformación de tormenta: ↓ ↓ + Z



Nicole Neale

Nicole es una eclesiástica maliciosa pero devota. Se ha largado con los demás Guardian Heroes convencida de que va a ser un cambio de aires interesante. Es optimista de por sí y trata de ver sólo la parte buena de la gente, pero es mejor no cabrearla mucho, porque también es capaz de suscitar hechizos muy potentes. Tal vez esté engañándolos a todos haciéndoles pensar que es una chica maja. Tal vez no —tiene un montón de secretos...

Técnicas especiales

¡Dueueleel ↓↘→ + C

Giro sagrado: ↓↓ + B o C

Ahora estoy loca: B y C

Elemento de sonrisa: C repetidamente

Elemento de sonrisa en el aire: C repetidamente

Salto de cohete: ↓↑ + B o C

Magia

Fuego: ↓↘→ + Z

Barrera: ↓↓ + Z

Curación: ↓↑ + Z

Sonrisa: →↓↘ + Z



Personajes especiales

Guerrero exhumado

Este misterioso caballero fue exhumado de la tumba por una fuerza superior a la propia vida. Ahora que está de parte de los Guardian Heroes, el guerrero exhumado obedece las órdenes de los héroes. El control del guerrero exhumado se hace de la manera siguiente:

Presione el Botón X para que aparezca la ventana de comandos. Muévase por las opciones presionando el Botón D en la izquierda o derecha.



1. Atacar



2. Defender



3. Seguir



4. Parar



5. Enloquecer

Serena Corsaire

Comandante del equipo rojo de los caballeros del rey, Serena ha decidido pasarse al bando de los Guardian Heroes. Parece ser que sabe algo sobre la espada que ha encontrado Han, pero todavía no ha soltado prenda a los héroes. ¿Quién es realmente y por qué está ayudando a los Guardian Heroes?



Consejos para la batalla

- Antes de nada, no podrá ganar a menos que sobreviva. Asegúrese de emplear la técnica de defensa (Botón A es el comando de defensa por omisión) siempre que no esté atacando. Sus probabilidades de seguir viviendo aumentarán enormemente si se defiende.
- Muchos contrarios atacan empleando técnicas mágicas o de velocidad. Emplee la técnica de salto de altura para evitar ser golpeado por este tipo de técnicas.
- Emplee la técnica de recuperación a media altura siempre que el enemigo lo arroje. Estando en el aire, presione el Botón A o C para caer de pie, de lo contrario el enemigo podrá continuar atacándole hasta vencerlo.
- Cuando le golpeen con un hechizo o ataque potente, se encontrará temporalmente aturdido. Cuando se dé el caso, presione el Botón A repetidamente, o presione el Botón D en círculo hasta que el personaje recobre el conocimiento.
- La magia es una herramienta potente, pero su personaje sólo tiene un cierto número de pociones mágicas. No ponga todas sus esperanzas en su magia, ¡o tal vez se encuentre sin tener donde caerse muerto! Otra buena razón para que practique ataques distintos: ¡Los puntos mágicos pueden recuperarse realizando ataques especiales!
- Cada héroe comienza con una cantidad dada de habilidad en cada área de habilidad (vea la página 61), por ello cada personaje necesita refortalecer habilidades diferentes para tener éxito. Observe a su personaje cuando luche y concéntrese en los puntos débiles del mismo a la hora de asignarle puntos para habilidad.

Manejo de su CD-ROM Sega Saturn

- La CD-ROM Sega Saturn ha sido diseñada para ser utilizada exclusivamente con el sistema Sega Saturn.
- Asegúrese de mantener la superficie de la CD-ROM libre de polvo y rayaduras.
- No la deje a la luz solar directa ni cerca de un radiador u otras fuentes de calor.
- Asegúrese de efectuar alguna pausa de vez en cuando durante un juego prolongado, para que descanse tanto usted como el CD Sega Saturn.

Aviso a los poseedores de televisiones de proyección:

Los fotogramas o imágenes fijas podrían causar daño permanente en el tubo de imagen o marcar el luminóforo del tubo de rayos catódicos. Evite el uso repetido o prolongado de juegos de vídeo en televisiones de proyección de pantalla grande.

Avvertenza a proposito dell'epilessia

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici.

Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare.

Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompetene l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

Iniziare: come usare il tuo sistema Sega Saturn

Questo CD-ROM può essere usato solo con il sistema Saturn. **Non provare ad usare questo CD-ROM su un altro lettore CD** – facendo così potresti danneggiare le cuffie e gli altoparlanti.

1. Monta il tuo sistema Sega Saturn seguendo le istruzioni nel tuo manuale d'istruzioni del sistema Sega Saturn. Inserisci il controllo 1. Per una partita a due giocatori, connettere anche il controllo 2.
2. Metti il CD-ROM Sega Saturn nello spazio del cassetto dei CD con l'etichetta verso l'alto.
3. Premi il pulsante d'accensione (POWER) per caricare il gioco. Il gioco inizia dopo che appare il logo Sega Saturn. Se non appare niente spegni il sistema e assicurati che sia montato correttamente.
4. Se vuoi fermare una partita in progresso o se essa finisce e vuoi riniziare, premi il pulsante Reset sulla console Sega Saturn per tornare alla schermata del titolo del gioco. Se vuoi tornare al pannello di controllo, premi i pulsanti A, B o C e Start insieme in qualsiasi momento.
5. Se accendi la macchina senza inserire un CD, appare il pannello di controllo dei CD audio. Se vuoi un gioco, metti il CD Sega Saturn nell'unità, premi il pulsante direzionale per muovere il cursore sull'angolo in alto a sinistra del pannello di controllo e premi Start. Appariranno le schermate introduttive del gioco.

Importante: Il tuo CD-ROM Sega Saturn contiene un codice di sicurezza che permette al disco di essere letto. Assicurati di tenere il disco pulito e di maneggiarlo con cura. Se il tuo sistema Sega Saturn ha problemi nel leggere il disco, rimuovilo e puliscilo con cura, iniziando dal centro e pulendo verso l'esterno.

Nota: *Guardian Heroes* è per da uno a sei giocatori.

- ① Sistema Sega Saturn
- ② Controllo 1
- ③ Controllo 2



Spada o stregoneria?



I Guardian Heroes sono un gruppo di avventurieri innamorati delle emozioni e dell'avventura. Si sono messi insieme alla ricerca di una spada leggendaria, quella che si crede abbia salvato il mondo in tempi antichissimi. Un giorno, Han (uno dei Guardian Heroes) sta camminando nella foresta quando si imbatte in una spada conficcata nella roccia. Han usa la sua incredibile forza per tirare fuori la spada.

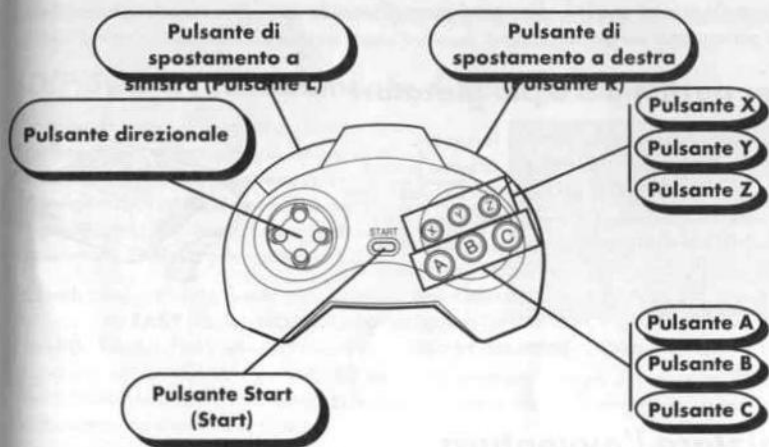
Riportandola ai quartieri generali dei Guardian Heroes, Han la mostra agli amici. Che sia questa la spada leggendaria? Improvvisamente uno sconosciuto si fa strada nei quartieri generali degli eroi. Nel momento in cui avverte i Guardian Heroes di scappare in fretta, arrivano i cavalieri Reali, con l'ordine del consigliere del Re Kanon di trovare l'antichissima spada. Ciò che i cavalieri non sanno è che Kanon intende prendere controllo del regno dopo aver distrutto la spada.

Kanon deve avere la spada ad ogni costo, e gli eroi vogliono sapere perchè. La risposta alla domanda porterà il gruppo in una missione su tutto il territorio, in una serie di battaglie mozzafiato. Ogni decisione conta in questo mondo fantastico di spada e stregoneria. Fai quelle giuste e porta i Guardian Heroes alla vittoria. Fai quella sbagliata e la spada cadrà nelle mani dell'oscurità.

Scegli un personaggio per sfidare i piani diabolici di Kanon. O entra nella modalità **VERSUS MODE**, dove fino a sei giocatori possono combattersi per capire chi è il vero eroe!



Ai comandi!



Funzioni pre-gioco

Pulsante direzionale: muove il cursore, passa attraverso le istruzioni sullo schermo

Pulsante Start (Start): sceglie le modalità e conferma varie regolazioni

Pulsante A: conferma le regolazioni

Pulsante B: cancella le regolazioni

Pulsante C: conferma le regolazioni

Nota: i pulsanti X, Y e Z e i pulsanti di spostamento non hanno funzioni pre-gioco.

Funzioni durante il gioco

Pulsante direzionale: muove il personaggio avanti e indietro sullo schermo.

Pulsante di spostamento a sinistra (L): fa saltare il personaggio di un livello verso la parte esterna dell'area di battaglia.

Pulsante di spostamento a destra (R): fa saltare il personaggio di un livello verso la parte interna dell'area di battaglia.

Pulsante Start (Start): pausa il gioco; lo fa continuare se in pausa.

Pulsante A: difende il personaggio da un attacco. Dà l'ordine ai personaggi ausiliari di attaccare (vedi pagina 82).

Pulsante B: fa un attacco normale.

Pulsante C: fa un attacco potente. Passa attraverso i messaggi.

Pulsante X: mette in azione il Guerriero Zombie (vedi pag. 82).

Pulsante Y: salta di un livello verso la parte esterna dell'area di battaglia. Quando il personaggio raggiunge l'estremità, premendo ancora lo fa saltare verso la parte interna.

Pulsante Z: fa un attacco magico.

Note

• Le regolazioni di sopra sono le regolazioni dei pulsanti all'accensione. Per customizzare le funzioni dei pulsanti vedi pag. 74.

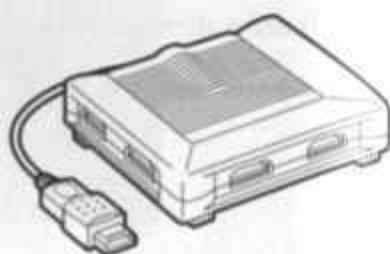
• Vedi Ecco gli eroi!, pag. 80 per una spiegazione degli attacchi speciali di ogni personaggio.

Per partite a uno o due giocatori

Il controllo numero uno fa le decisioni di gioco. Il secondo controllo comanda solo i movimenti del personaggio del giocatore due.

Per partite a 3 o più giocatori

Con l'adattatore 6 Player Adaptor (in vendita separatamente), fino a sei persone possono giocare nella modalità **VERSUS MODE**. Attacca l'adattatore alla porta di controllo 2 su Sega Saturn, poi connetti i comandi (in vendita separatamente) all'adattatore. Assicurati di connettere i controlli agli appropriati connettori sull'adattatore (iniziando dal primo giocatore). Vedi pag. 75 per ulteriori dettagli su come fare decisioni pre-gioco in partite con tre o più giocatori.



Iniziare l'avventura

Se stai usando una cartuccia RAM di backup, scegli dove salvare i dati dell'avventura—nella RAM interna o nella cartuccia di memoria. Usa il pulsante direzionale per muovere il cursore su un'opzione e premi il pulsante A o C per confermare.



Dopo di ciò inizia l'introduzione della storia. Premi Start per passare alla schermata del titolo. Se non scegli un'opzione, una dimostrazione parte dopo pochi momenti. Premi Start in qualsiasi momento per tornare alla schermata del titolo. Sulla schermata del titolo, scegli da **STORY MODE**, dove usi un personaggio (o due in partite a due giocatori) attraverso le avventure dei Guardian Heroes; **VERSUS MODE** dove da uno a sei giocatori si combattono; **OPTION MODE** dove puoi vedere dati di avventure e cambiare i parametri del gioco; **LOAD** se vuoi continuare una partita salvata.



Option Mode (modalità opzioni)

In Option Mode dai uno sguardo ai dati di gioco, ascolta la musica e gli effetti sonori del gioco e regola le funzioni dei pulsanti e altri parametri di gioco.

DIP Switch (Cambiamento di configurazioni)

In quest'opzione regoli se far apparire o no vari messaggi sullo schermo, regoli il livello di difficoltà e altre opzioni di gioco. Seleziona un'opzione e premi il pulsante direzionale a destra o sinistra per cambiare la regolazione. Per uscire dalla schermata, premi Start o seleziona **EXIT** e premi il pulsante A o C.

Level: cambia il livello di difficoltà del gioco. Puoi scegliere tra **EASY** (facile), **NORMAL** (normale) o **HARD** (difficile). Nel livello EASY hai 99

continuazioni, in NORMAL 9 e in HARD solo 3. Gli avversari sono più duri da sconfiggere nei livelli NORMAL e HARD, ma vedrai delle cose che non vedrai nel livello EASY... sei eroico abbastanza da accettare la sfida?

Reset Key: cambia i pulsanti usati per resettare il gioco (usato per uscire dall'introduzione del gioco). Hai quattro scelte.

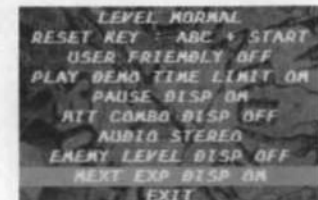
User Friendly: mettilo su **ON** per renderti la vita più facile, su **OFF** per stare sempre in tensione.

Play Demo Time Limit: prenditi una pausa dal gioco selezionando **OFF** e guardando la dimostrazione di gioco. Scegli **ON** per limitare l'ammontare di tempo per cui la dimostrazione appare.

Pause Display: scegli **ON** per far mostrare la finestra delle statistiche del tuo personaggio quando il gioco è in pausa, o **OFF** per lasciare la schermata di pausa libera.

Finestra delle statistiche

- | | |
|------------------|----------------------|
| ① Nome | ⑦ Agilità |
| ② Livello | ⑧ Esperienza |
| ③ Punti di colpi | ⑨ Prossimo livello |
| ④ Punti magici | ⑩ Fortuna |
| ⑤ Forza | ⑪ Protezione mentale |
| ⑥ Intelligenza | ⑫ Vitalità |



Hit Combo Display: scegli **ON** per far mostrare gli effetti degli attacchi speciali (appare un contatore che mostra il numero di colpi ricevuti dall'avversario).

Audio: ascolta il suono del gioco in **MONO** o **STEREO**.

Enemy Level Display: scegli **ON** per vedere chi stai per affrontare, o **OFF** per mantenere la forza del tuo avversario come una sorpresa!

Next Exp Display: **ON** mostra il numero di punti d'esperienza rimanenti prima che tu raggiunga il prossimo livello, e **OFF** lascia lo schermo vuoto.

Exit: ti fa tornare alla schermata della modalità delle opzioni.

Key Config (Configurazione dei pulsanti)

Nell'opzione **KEY CONFIG** puoi regolare le funzioni dei pulsanti nel gioco. Scegli un pulsante sullo schermo e premi il pulsante direzionale a destra o sinistra per cambiare la funzione del pulsante. Per uscire dalla schermata, premi Start o seleziona **EXIT** e premi il pulsante A o C.



Opzioni dei pulsanti

- Difenditi da un attacco
- Attacco normale
- Attacco potente
- Comando (per muovere il Guerriero Zombie—vedi pag. 82)
- Cambia il livello nell'area di battaglia
- Magia
- Indietreggia di un livello nell'area di battaglia
- Avanza di un livello nell'area di battaglia

Quando hai finito di regolare i pulsanti scegli EXIT.

Player Settings (Dati dei giocatori)

Prepara un database per registrare i dati di vittoria **VERSUS MODE** tuoi e dei tuoi amici in quest'opzione. Il giocatore che vuole creare o cambiare il database seleziona l'opzione **PLAYER SETTINGS** e la conferma con il pulsante A o C. Una volta nella schermata Player Settings, premi il pulsante A o C per vedere le opzioni.

Nella schermata Player Settings hai quattro opzioni: **END**, **EDIT**, **DELETE** e **SELECT**. Se vuoi aggiungere nuovi dati, scegli uno spazio vuoto e premi il pulsante A o C, poi seleziona **EDIT** con il pulsante direzionale e premi C. Un quadrato appare intorno allo spazio della prima lettera (puoi creare un nome di fino a tre lettere). Premi il pulsante direzionale su o giù per passare attraverso le lettere, e quando la lettera corretta appare premi il pulsante direzionale a destra per selezionare la prossima lettera nel nome. Quando hai finito di immettere un nome, premi Start o premi il pulsante C, seleziona **END** e premi il pulsante C ancora per uscire dalla schermata.



Per assegnare un nome ad un controllo, arriva alla schermata dei dati usando il comando a cui vuoi assegnare i dati, premi **SELECT** e illumina il nome con il pulsante direzionale. Premi Start per uscire dalla schermata. Un punteggio di battaglia **VERSUS MODE** fatto con quel controllo è ora aggiunto al database del nome (vedi pag. 78 su come accedere i punteggi sul database).

Scegli il comando **DELETE** per liberarti di dati di cui non hai più bisogno. Seleziona **DELETE** con il controllo e premi il pulsante A o C. Appare una finestra di conferma. Se sei sicuro, seleziona **YES** e premi il pulsante A o C. Se cambi idea, premi il pulsante B o seleziona **NO** e premi il pulsante A o C. Scegli **END** quando hai finito di inserire o cancellare dati e premi il pulsante A o C per uscire dallo schermo.

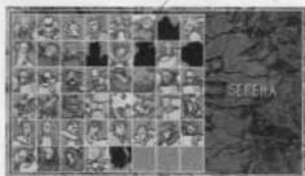
Explanations (Spiegazioni)

Selezionalo per accedere alle seguenti opzioni: **GAME EXPLANATION** per vedere una spiegazione sullo schermo delle funzioni del controllo, e **CHARACTER MOVES**, che descrive gli attacchi di tutti i personaggi. Scegli un'opzione e premi il pulsante A o C per aprire la schermata.

Per passare attraverso le spiegazioni di gioco in **GAME EXPLANATION**, premi il pulsante direzionale su o giù. Per uscire dalla schermata, premi il pulsante B o Start.

Nell'opzione **CHARACTER MOVES** seleziona un personaggio e premi il pulsante A o C per vedere gli attacchi di quel personaggio. Se il personaggio ha troppi attacchi per vederli tutti sullo schermo, premi il pulsante direzionale su o giù per passare attraverso le spiegazioni. Per uscire dalla schermata premi il pulsante B o Start. Per uscire dall'opzione **CHARACTER MOVES** premi Start.

Nota: solo i personaggi che hai già incontrato nel gioco appaiono nella schermata.



Versus mode (Battaglia totale)

In questa modalità vale la legge del più forte! Fino a sei sfidanti si scontrano in un derby di demolizione umano (e disumano). Il vincitore è chi rimane in piedi quando cade la polvere. Per combattere con più di due giocatori hai bisogno dell'adattatore 6 Player Adaptor e di un controllo per ogni giocatore (tutti in vendita separatamente).

Battaglie versus mode

Hai due scelte di battaglia disponibili in **VERSUS MODE**. Nell'opzione di battaglia **TIMED**, il vincitore è la persona o la squadra che ha più punti di colpi rimanenti dopo che il tempo finisce. O prova il record di resistenza nella battaglia **UNLIMITED TIME**. I preparativi per entrambi i tipi di battaglia seguono.

Seleziona la tua scelta con un controllo e premi il pulsante A o C per aprire la schermata di selezione del personaggio. Puoi scegliere un personaggio che hai incontrato in Story Mode, inclusi i nemici.

Il giocatore che preme Start ed accede alla schermata del tempo di battaglia fa le regolazioni nella schermata degli sfidanti (un indicatore giallo appare sul lato destro dello schermo per indicare quale controllo è attivo). Seleziona la regolazione che vuoi cambiare e premi il pulsante A o C, poi cambia la regolazione premendo il pulsante direzionale su, giù, a destra o sinistra. Le opzioni appaiono sotto:



Nota: i personaggi, punti d'abilità, livello e la formazione del gruppo possono essere tutti regolati a caso. Scegli il simbolo ? per una regolazione a caso.

- Giocatore:** scegli chi controlla il personaggio. In battaglie a un giocatore, le tue scelte sono 1P (controllato dal giocatore) o CPU (controllato dal computer). Se due giocatori sono in competizione, le scelte sono 1P, 2P e CPU. Se hai un adattatore 6 Player, fino a sei avversari si possono scontrare in una partita.
- Icona e nome del personaggio:** premi il pulsante A o C per accedere alle scelte dei personaggi, poi premi il pulsante direzionale su o giù per passare attraverso le liste dei personaggi e a destra o sinistra per selezionare un personaggio particolare. Premi il pulsante A o C per selezionare il personaggio.
- Tipo di statistiche:** quest'opzione determina come i punti d'abilità sono assegnati ai combattenti. I punti d'abilità possono essere assegnati ad una o più delle sei aree d'abilità (vedi Skill Assignment in basso). Scegli da **EDIT**, dove tu stesso aggiungi punti d'abilità al personaggio, **EQUAL** per avere il computer ad assegnare punti d'abilità automaticamente, e **RANDOM** per far scegliere al computer a caso o **EQUAL** o **EDIT**.
- Livello d'esperienza:** scegli il livello d'esperienza del personaggio.
- Formazione del gruppo:** aggiungi un pizzico di emozione alla battaglia scegliendo personaggi da far combattere come squadre. Nel gioco di squadra, vince la squadra che ha ricevuto meno danni (nella battaglia da 1 minuto) o il cui membro è l'ultimo rimasto in piedi (nella battaglia a tempo illimitato). Assegna i personaggi ad uno dei sei gruppi; da A a F.

Una volta che sei soddisfatto delle regolazioni, premi Start, e appare una finestra di conferma. Scegli **YES** se sei pronto ad andare alla prossima schermata, o **NO** se vuoi cambiare le regolazioni.

Skill Assignment (Abilità dei caratteri)

Se hai scelto **EDIT** o **RANDOM** nell'opzione dei tipi di statistica, la prossima schermata è la schermata di assegnazione delle abilità (Skill Assignment). Il personaggio, il numero di controllo, il gruppo e il livello appaiono in alto sullo schermo. Puoi assegnare i punteggi d'abilità alle seguenti aree:

STR. (forza): il danno che puoi infliggere all'avversario

VIT. (vitalità): il danno che puoi sopportare dagli attacchi di un avversario

INT. (intelligenza): quanto effettivamente puoi usare la magia

MEN. (protezione mentale): protezione contro gli attacchi magici

AGL. (agilità): quanto velocemente si muove il tuo personaggio

LUC. (fortuna): migliora le tue possibilità di essere mancato da attacchi o di compiere un attacco con successo.

Il numero totale di punti con cui devi lavorare appaiono in alto nella mappa delle aree d'abilità. Seleziona un'abilità premendo il pulsante direzionale su o giù, e premi il pulsante direzionale a destra per aggiungere punti d'abilità a quell'area. I punti appaiono in rosso. Se vuoi riassegnare punti, seleziona l'abilità e premi il pulsante direzionale a sinistra per togliere quei punti.

Se hai scelto **EQUAL**, i punteggi d'abilità dei personaggi sono automaticamente assegnati dal computer.

La competizione inizia su un campo scelto a caso dal computer. In alto sullo schermo appaiono le icone degli sfidanti insieme al livello di ogni personaggio, punti d'attacco rimanenti e punti magici rimanenti. I personaggi controllati dai giocatori iniziano con un indicatore vicino, che mostra quale personaggio è controllato da quale giocatore.

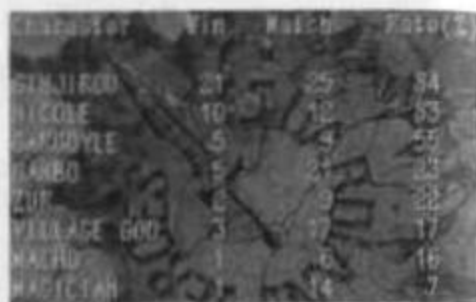


Battle Scores (Statistiche di Battaglia)

Non dimenticare di controllare le statistiche per i giocatori e i personaggi nella sezione Battle Scores! Il database di Battle Scores registra tutti i dati per le battaglie combattute in **VERSUS MODE**.

Character Scores

Dai uno sguardo alla lista di personaggi che hanno combattuto in **VERSUS MODE**. La prima colonna mostra il numero di battaglie vinte, la seconda mostra il numero di battaglie in cui il personaggio ha partecipato, la terza mostra la percentuale di vittoria. Passa attraverso i punteggi premendo il pulsante direzionale su o giù.



Character	Win	Match	Rate(%)
SHINJIROO	21	25	84
ICCOLE	10	12	83
ADROYEE	5	5	100
AMBO	5	5	100
ZIT	3	3	100
VEILLACE GOD	3	17	17
HACHU	1	8	12.5
KAGETAN	1	1	100

Player Scores

Questo mostra il punteggio attuale per tutti i giocatori. La prima colonna mostra il numero di battaglie vinte, la seconda mostra il numero di battaglie a cui quel personaggio ha partecipato, la terza mostra la percentuale di vittoria.



Player	Win	Match	Rate(%)
TOY	10	35	28.57
ZIM	5	5	100
SET	4	8	50

Total Win 5 matches, average 95

Reset Character Score

Per azzerare i punteggi, premi il pulsante A o C, e apparirà una finestra di conferma. Se vuoi azzerare i punteggi, seleziona **YES** e premi il pulsante A o C. Se cambi idea, seleziona **NO** e premi il pulsante A o C. Esci dalla schermata premendo Start o selezionando **EXIT** e premendo il pulsante A o C.

Reset Player Scores

Per azzerare i punteggi dei giocatori devi fare come nell'opzione Reset Character Score: premi il pulsante A o C e appare una finestra di conferma. Se vuoi cancellare i punteggi, seleziona YES e premi il pulsante A o C, e se ci ripensi, seleziona NO e premi il pulsante A o C. Esci dalla schermata premendo Start o selezionando EXIT e premendo il pulsante A o C.

Le opzioni **KEY CONFIG**, **PLAYER SETTINGS** e **EXPLANATIONS** sono come in **OPTION MODE** (vedi pag. 73-75).

Story Mode (Modalità Storica)

In **STORY MODE** inizi scegliendo un personaggio (nelle partite a due giocatori anche il secondo giocatore sceglie un carattere). Passa attraverso la squadra del Guardian Hero finché il personaggio che vuoi usare appare, e premi Start per selezionare il personaggio. Nota che due giocatori non possono usare lo stesso personaggio.

La storia inizia ai quartieri generali dei Guardian Heroes, con Han che mostra la sua nuova spada. Per passare attraverso le conversazioni premi il pulsante C. Arriva Selenal



Man mano che il gioco progredisce, sei affrontato da vari avversari che devi sconfiggere per avvicinarti al tuo obiettivo. Devi anche decidere dove andare e cosa fare. Pensa prima di rispondere alle domande, perché influenzano il resto della tua avventura. Scegli una risposta o direzione selezionandola con il pulsante direzionale e premendo il pulsante A o C.

Sul campo di battaglia

Come in **VERSUS MODE**, tutte le icone dei combattenti appaiono in alto sullo schermo. La barra verde mostra il numero di punti di colpi rimanenti, e la barra blu mostra il numero di punti magici rimanenti.

Icona del personaggio
punti di colpi/punti magici rimanenti

Icona
dell'avversario

Guerriero
zombie



Livello
posteriore

Livello
medio

Livello
frontale

Combattere: vinci o perdi

Man mano che ti fai strada attraverso le forze nemiche, cercando il tuo obiettivo, guadagni avanzamenti di livello (Level Up). Ogni Level Up ti dà un numero di punti d'abilità che assegni a varie abilità (vedi pag. 77 per dettagli). Più avversari sconfiggi, più Level Up ricevi e più potente diventi, quindi non ti sottrarre alla tua parte di combattimento!

Se perdi tutti i tuoi punti di colpi ma ti rimangono continuazioni, appare la schermata di continuazioni. Hai tre scelte: **CONTINUE** o continuare la partita da dove sei stato sconfitto, **TRY AGAIN** per riprovare dall'inizio (nel cui caso ricevi tutti i punti d'abilità che hai guadagnato fin qui) o **GIVE UP**, nel cui caso la partita finisce, seguita dalle istruzioni iniziali.



Ecco gli eroi!

Ecco un'introduzione della banda Guardian Heroes e dei loro alleati. Tutte le mosse appaiono come se gli attacchi partano da sinistra. Quando attacchi dalla destra rifletti gli attacchi.

Samuel Han

Originalmente un membro della banda blu dei cavalieri reali, ha deciso di buttarsi fuori nel mondo e di diventare un avventuriero senza meta. Porta una delle spade più potenti mai create, una leggenda di per sé.

Tecniche speciali

Han Dynamite: ↓ ↘ → + B ○ C

Han Special: B

Han Final: ↓ ↓

Han Maximum (mezz'aria): ↓ ↓ B ○ C

Han Miracle (mezz'aria): B (tieni premuto)

Han Hyper/Han Victory: C



Magia

Han Burnings: ↓ ↘ → + Z

Randy M. Green

Randy ha studiato magia per molti anni. Mentre si riposava dagli studi, incontrò Han e gli altri Guardian Heroes. Decise che la migliore maniera di affinare le proprie abilità era di viaggiare con gli altri eroi. Il suo compagno e collega mago è Edward M. Nando (lo puoi chiamare Ed). Randy è un tipo timido, ma spera di sconfiggere la timidezza avventurandosi con i Guardian Heroes.

Tecniche speciali

Dancing Wind Staff: ↓ ↓ + B ○ C

Wall of Wind Staff: ↓ ↘ → + B

Hellstaff Combination: B (ripetutamente)

Triple Skull Stomp (a mezz'aria): ↓ ↑ + B ○ C



Magia

E-Max: B + C

Super Magic Fireball: ↓ → + Z

Super Magic Firewall: ↓ ↑ + Z

Super Magic Thunderbolt: → ↓ ↘ + Z

Super Magic Ice World: ↓ ↓ + Z

Super Magic Tornado: → ← ↓ ↑ + Z

Super Magic Fire Blaster: → ↓ ← → + Z

Ginjiro Ibushi

Ginjiro è un ninja, in viaggio alla ricerca della leggendaria spada "Muramasa" che si suppone così potente da avere un'anima. Per il suo desiderio di vedere questa spada leggendaria, Ginjiro ha deciso di unirsi al gruppo dei Guardian Heroes.

Tecniche speciali

Reverse Mirage Sword: ↓↓ + B o C

Vacuum Human Top: ↓↘→ + B o C

Shadowless Dash: →→→→

Mirage Sky Dance: ↓↑ + B o C

Mirage Spin Surprise Attack (a mezz'aria): →→ + B o C

Shadowless Kick (a mezz'aria): ↓↓ + B

Reverse Thunder Kick (a mezz'aria): ↓↓ + C

Magia

Firespell: ↓↘→ + Z

Thunder Palm: ←↓→ + Z

Thunderspell: ↓↑ + Z

Thunder Transformation: ↓↓ + Z



Nicole Neale

Nicole è una sacerdotessa birichina ma fedele. È andata con gli altri Guardian Heroes credendo che sarebbe stato un interessante cambio di marcia. È un'ottimista e prova a vedere solo il buono nella gente, ma è meglio non farla arrabbiare troppo, dato che è capace anche di mandare degli incantesimi molto potenti. Forse sta facendo finta di essere una brava ragazza. Forse no—è così piena di segreti...

Tecniche speciali

That Hurts! ↓↘→ + C

Holy Turn: ↓↓ + B o C

I'm Mad Now: B e C

Smiley Staff: C ripetutamente

Midair Smiley Staff: C ripetutamente

Rocket Jump: ↓↑ + B o C

Magia

Fire: ↓↘→ + Z

Barrier: ↓↓ + Z

Healing: ↓↑ + Z

Smiley: →↓↘ + Z



Personaggi speciali

Il guerriero zombie

Questo cavaliere misterioso è stato riportato dalla tomba da un potere più grande della stessa vita. Ora dalla parte dei Guardian Heroes, il Guerriero Zombie segue i comandi degli eroi. Puoi comandare il Guerriero Zombie come segue:

Premi il pulsante X per far apparire la finestra dei comandi. Passa attraverso le scelte premendo il pulsante direzionale a destra o sinistra.



1. Attacco



2. Difesa



3. Seguire



4. Aspettare



5. Sfuriata

Serena Corsaire

Comandante del gruppo rosso dei cavalieri reali, Serena ha deciso di mettersi con i Guardian Heroes. Sembra sapere della spada che Han ha trovato, ma deve ancora vuotare il sacco con gli eroi. Chi è veramente, e perchè sta aiutando i Guardian Heroes?



Consigli di battaglia

- Prima di tutto, non puoi vincere se non sopravvivi. Assicurati di usare le tecniche di difesa (il pulsante A è il comando di difesa all'accensione) ogni volta che non stai attaccando. Le tue possibilità aumentano molto se ti difendi.
- Molti avversari attaccano usando tecniche magiche o di velocità. Usa la tecnica dei salti di livello per evitare di essere colpito da questo tipo di tecniche.
- Usa la tecnica di ripresa a mezz'aria quando un avversario ti lancia. Mentre in aria, premi il pulsante A o C per atterrare in piedi, altrimenti il tuo avversario può continuare l'attacco finché non sei sconfitto.
- Quando sei colpito da un incantesimo potente o da un attacco, sei confuso temporaneamente. Quando questo succede, premi il pulsante A ripetutamente, o premi il pulsante direzionale in un cerchio finché il personaggio riprende i sensi.
- La magia è una risorsa potente, ma i tuoi personaggi hanno solo un certo numero di punti magici. Non ti affidare solo alla magia, o ti potresti trovare nei guai. Un'altro motivo di usare i tuoi altri attacchi: i punti magici possono essere recuperati facendo attacchi speciali!
- Ogni eroe inizia con una certa quantità di abilità in ogni area d'abilità (vedi pag. 77), così ogni personaggio ha bisogno di rafforzare abilità differenti per avere successo. Guarda il tuo personaggio mentre combatte e concentrati sulle debolezze del personaggio quando assegna punti d'abilità.

Manutenzione del tuo CD-ROM Sega Saturn

- Il CD-ROM Sega Saturn va usato solamente con il sistema Sega Saturn.
- Assicurati di tenere la superficie del CD-ROM al riparo dallo sporco e dai graffi.
- Non lasciarlo alla luce diretta del sole o vicino a un termosifone o altre sorgenti di calore.
- Assicurati di prendere una pausa durante l'uso prolungato per riposare te e il CD Sega Saturn.

Avvertimento per i proprietari di televisioni a proiezione:

Fotogrammi o immagini fisse potrebbero causare un danno permanente al tubo d'immagine o lasciare tracce di fosforo sul tubo a raggi catodici. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

Waarschuwing voor epilepsie

Doorlezen voordat u dit videogame-systeem in gebruik neemt of het door uw kinderen laat gebruiken.

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad.

Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.

Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuiptrekkingen.

VOORZORGSMAATREGELEN BIJ GEBRUIK

- Ga niet te dicht bij het beeldscherm staan. Ga op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 à 15 minuten rusten.

Opstarten: Het gebruik van het Sega Saturn-systeem

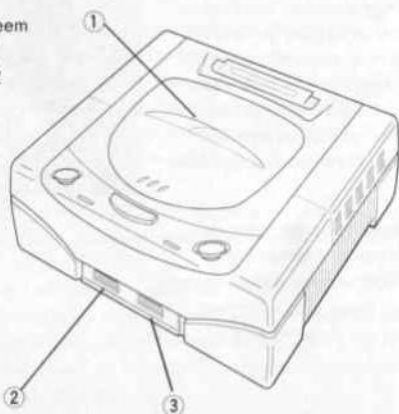
Deze CD-ROM kan uitsluitend worden gebruikt met het Saturn-systeem. **Probeer deze CD-ROM niet op een andere CD-speler weer te geven** – dit kan leiden tot beschadiging van de hoofdtelefoon en luidsprekers.

1. Sluit het Sega Saturn-systeem aan zoals dat in de handleiding van het Sega Saturn-systeem staat beschreven. Sluit bedieningsblok 1 aan. Sluit bij deelname door 2 spelers ook bedieningsblok 2 aan.
2. Leg de Sega Saturn CD-ROM, met het etiket naar boven gericht, in de CD-lade en sluit het deksel.
3. Druk op de AAN/UIT-toets om het spel te laden. Na het scherm met het logo van de Sega Saturn zal het spel beginnen. Als je niets ziet, moet je het systeem weer UIT zetten en controleren of alles goed aangesloten is.
4. Als je tijdens het spelen wilt stoppen of als het spel afgelopen is, druk dan op de Reset-toets op de console van de Sega Saturn om terug te keren naar het titelscherm van het spel. Als je naar het controlepaneel wilt terugkeren, druk dan op elk gewenst ogenblik tegelijkertijd op de toetsen A, B, C en Start.
5. Als je het apparaat AAN zet zonder dat er een CD is ingelegd, zal het audio-CD bedieningspaneel verschijnen. Als je een videospelletje wilt gaan spelen, leg dan de Sega Saturn-CD in het apparaat, druk op de R-toets om de cursor te verplaatsen naar de toets linksboven op het bedieningspaneel, en druk op Start. De inleidende schermen van een spel zullen verschijnen.

Belangrijk: De Sega Saturn CD-ROM is voorzien van een beveiligingscode die ervoor zorgt dat de disc kan worden gelezen. Houd de disc altijd goed schoon en ga er voorzichtig mee om. Als jouw Sega Saturn-systeem de disc niet goed kan lezen, moet je de disc verwijderen en voorzichtig schoonvegen, waarbij je vanuit het midden van de disc in een rechte lijn naar de rand toe veegt.

Opmerking: *Guardian Heroes* is geschikt voor minimaal één en maximaal zes spelers.

- ① Sega Saturn-systeem
- ② Bedieningsblok 1
- ③ Bedieningsblok 2



Zwaardvechten of toveren?



De Guardian Heroes zijn een groep avonturiers die gek zijn op opwinding en avontuur. Ze hebben zich verenigd om samen op zoek te gaan naar een legendarisch zwaard dat volgens de overlevering in vroeger tijden de wereld van de ondergang heeft gered. Op zekere dag vindt Han (een van de Guardian Heroes) tijdens een wandeltocht door het bos een zwaard dat in de rotsen vastzit. Met zijn ongelooflijke kracht trekt Han het zwaard eruit.

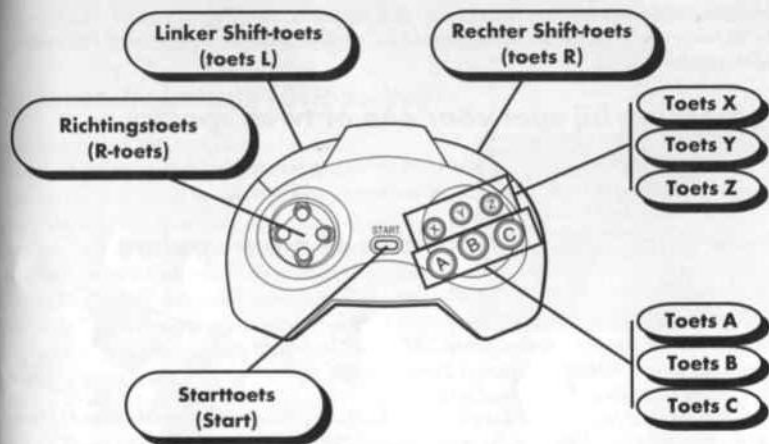
Han neemt het zwaard mee naar het hoofdkwartier van de Guardian Heroes waar hij het aan zijn makers laat zien. Zou dit het legendarische zwaard zijn? Dan wordt het hoofdkwartier van de Guardian Heroes echter zomaar overvallen door een vreemde vrouw. Net wanneer zij de Guardian Heroes te verstaan geeft dat zij zich maar beter snel uit deze zaak kunnen terugtrekken, arriveren de koninklijke ridders, die van Kanon, de raadgever van de koning, opdracht hebben gekregen om het oude zwaard te gaan zoeken. De ridders weten echter niet dat Kanon van plan is om het zwaard te vernietigen en daarna de heerschappij over het koninkrijk in handen te nemen.

Kanon wil koste wat het kost het zwaard in handen krijgen. De Guardian Heroes willen weten waarom. Om het antwoord op die vraag te vinden, moet het team het hele land doorreizen en het ene gevecht na het andere leveren. In dit spel van zwaardvechten en toveren telt elke beslissing mee. Wanneer je de juiste beslissingen neemt, zullen de Guardian Heroes de overwinning behalen. Wanneer je daarentegen een verkeerde beslissing neemt, zal het zwaard in handen vallen van de duisternis.

Kies een spelfiguur die het moet opnemen tegen de boze plannen van Kanon. In plaats daarvan kun je ook de **VERSUS MODE** (Tegenstandermodus) kiezen waarbij maximaal zes spelers tegen elkaar kunnen strijden om erachter te komen wie de echte held is!



Neem de leiding in handen!



Functies vóór het spel

Richtingstoets (R-toets): Om de markering te verplaatsen en om de verklarende teksten op het scherm te doorlopen.

Starttoets (Start): Om de modus en verschillende instellingen te kiezen.

Toets A: Om instellingen te kiezen.

Toets B: Om keuzes te annuleren.

Toets C: Om instellingen te kiezen.

Opmerking: De toetsen X, Y en Z en de linker en rechter Shift-toets hebben vóór het spelen geen effect.

Functies tijdens het spel

Richtingstoets (R-toets): Om jouw spelfiguur voorwaarts en achterwaarts over het scherm te verplaatsen.

Linker Shift-toets (toets L): Om jouw spelfiguur één niveau in de richting van het verst verwijderde gedeelte van het slagveld te laten springen.

Rechter Shift-toets (toets R): Om jouw spelfiguur één niveau in de richting van het dichtstbijzijnde gedeelte van het slagveld te laten springen.

Starttoets (Start): Om te pauzeren en om na een pauze weer verder te spelen.

Toets A: Om jouw spelfiguur te beschermen tegen een aanval. Om een hulpspelfiguur te besturen bij een aanval (zie blz. 99).

Toets B: Om een aanval met normale sterkte uit te voeren.

Toets C: Om een krachtige aanval uit te voeren. Om de mededelingen in voorwaartse richting te doorlopen.

Toets X: Om de niet-dode strijder te activeren (zie blz. 99).

Toets Y: Om één niveau in de richting van het verst verwijderde gedeelte van het slagveld te springen. Wanneer jouw spelfiguur bij het verst verwijderde gedeelte is aangekomen en je nogmaals op deze toets drukt, zal jouw spelfiguur in de richting van het dichtstbijzijnde gedeelte van het slagveld springen.

Toets Z: Om een toeraanval uit te voeren.

Opmerkingen

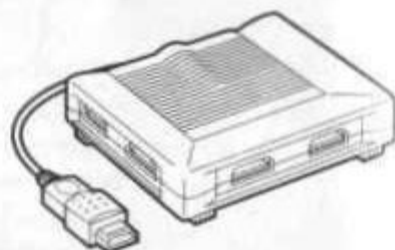
- De bovenstaande toetsfuncties zijn de standaardinstellingen. Indien je de toetsfuncties wilt wijzigen, raadpleeg dan blz. 90.
- In het hoofdstuk "Hier zijn de helden" op blz. 97 worden de speciale technieken van iedere spelfiguur beschreven.

Opmerking bij spel voor één of twee spelers

Bedieningsblok 1 wordt gebruikt voor de voorbereidingen van het spel. Bedieningsblok 2 wordt uitsluitend gebruikt voor het besturen van de spelfiguur van speler 2.

Opmerking bij spel voor drie of meer spelers

Bij gebruikmaking van de 6 Player Adaptor (los verkrijgbaar) kunnen er maximaal zes personen in de **VERSUS MODE** aan het spel deelnemen. Sluit de 6 Player Adaptor aan op bedieningspoort 2 van de Sega Saturn, en sluit daarna de bedieningsblokken (los verkrijgbaar) aan op de 6 Player Adaptor. Zorg ervoor dat je de bedieningsblokken met de juiste aansluitklemmen vastmaakt aan de 6 Player Adaptor (te beginnen met 1P). Zie blz. 92 voor nadere bijzonderheden over de voorbereidingen die je moet treffen voor een spel met drie of meer spelers.



Beginnen met het spel

Indien je gebruikmaakt van een RAM-reservegeheugencassette, moet je kiezen waar je de spelgegevens wilt bewaren: in het interne RAM-geheugen (op de vaste schijf) of in het cassettegeheugen. Verplaats de markering naar het gewenste geheugen door gebruikmaking van de R-toets en druk op toets A of C om je keuze te bevestigen.

Daarna begint de inleiding van het spel. Om verder te gaan naar het titelscherm, druk je op Start. Indien je niets kiest, zal er enkele ogenblikken daarna een demonstratie van het spel worden gegeven. Druk op elk gewenst ogenblik op Start om terug te keren naar het titelscherm. Op het titelscherm heb je drie keuzemogelijkheden: **STORY MODE** (Verhaalmodus) waarbij je het spel Guardian Heroes met één spelfiguur speelt (of twee spelfiguren bij het spel voor twee spelers), **VERSUS MODE** (Tegenstandermodus) waarbij er met minimaal één en maximaal zes spelers tegen elkaar wordt gespeeld, **OPTION MODE** (Optiemodus) indien je de spelgegevens wilt bekijken en de instellingen van het spel wilt wijzigen, en **LOAD** (Laden) indien je wilt verdergaan met een eerder bewaard spel.

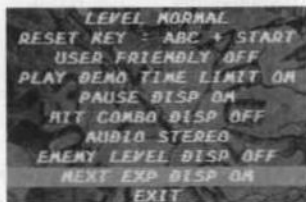


Optiemodus (Option Mode)

In de optiemodus kunt je de spelgegevens bekijken, de achtergrondmuziek en geluidseffecten van het spel beluisteren, en de toetsfuncties en andere instellingen wijzigen.

Omzetschakelaar (DIP Switch)

Met deze optie kun je aangeven of je de mededelingen op het scherm wel of niet wilt weergeven. Ook kun je hiermee de gewenste moeilijkheidsgraad en andere opties van het spel instellen. Verplaats de markering naar de gewenste optie en druk de R-toets naar links of naar rechts om de instelling van de desbetreffende optie te wijzigen. Om het scherm te verlaten, druk je op Start of verplaats je de markering naar **EXIT** (Uit). Druk daarna op toets A of C.



Level (Moeilijkheidsgraad): Hier kun je de moeilijkheidsgraad van het spel wijzigen. Je hebt de keuze uit **EASY** (Gemakkelijk), **NORMAL** (Normaal) en **HARD** (Moeilijk). Bij **EASY** heb je 99 Continues, bij **NORMAL** heb je 9 Continues, en bij **HARD** heb je slechts 3 Continues. Bij **NORMAL** en **HARD** zijn jouw tegenstanders moeilijker te verslaan. Bovendien zul je hier enkele zaken tegenkomen die je bij **EASY** niet aantreft. Ben jij heldhaftig genoeg om deze uitdaging aan te gaan?

Reset Key (Terugsteltoets): Hier kun je een andere toets kiezen om de oorspronkelijke instellingen van het spel weer van kracht te laten worden (en terug te keren naar de introductie van het spel). Je hebt vier keuzemogelijkheden.

User Friendly (Gebruikersvriendelijk): Wanneer je deze optie op **ON** (Aan) zet, wordt het leven voor jou een stuk gemakkelijker. Wanneer je deze optie op **OFF** (Uit) zet, moet je steeds goed uitkijken.

Play Demo Time Limit (Speelduur van demonstratie beperken): Wanneer je deze optie op **OFF** (Uit) zet, kun je even pauzeren en rustig naar een demonstratie van het spel kijken. Wanneer je deze optie op **ON** (Aan) zet, kun je de speelduur van deze demonstratie beperken.

Pause Display (Weergave tijdens pauze): Kies **ON** (Aan) indien je tijdens de pauze de gegevens van jouw spelfiguur wilt bekijken. Kies **OFF** (Uit) indien je het pauzescherm leeg wilt houden.

Gegevensvenster

- | | |
|-----------------|---------------------------|
| ① Naam | ⑦ Behendigheid |
| ② Niveau | ⑧ Ervaring |
| ③ Raakpunten | ⑨ Volgende niveau |
| ④ Toverpunten | ⑩ Vitaliteit |
| ⑤ Sterkte | ⑪ Geestelijke bescherming |
| ⑥ Intelligentie | ⑫ Geluk |



Hit Combo Display (Weergave van gecombineerde treffers): Kies **ON** (Aan) om de effecten van speciale aanvallen weer te geven (er verschijnt een teller met daarop het aantal keren dat de tegenstander is geraakt).

Audio (Geluid): Kies voor weergave in **MONO** of **STEREO**.

Enemy Level Display (Weergave sterkte vijand): Kies **ON** (Aan) om te zien hoe sterk jouw vijand is, en **OFF** (Uit) indien je niet wilt weten, hoe sterk jouw vijand is.

Next Exp Display (Weergave ervaring volgend niveau): Kies **ON** (Aan) voor weergave van het aantal ervaringspunten dat je nog overhebt tot aan het volgende niveau, en **OFF** (Uit) indien je dit scherm leeg wilt laten.

Exit (Uit): Hiermee keer je terug naar het Option Mode-scherm.

Toetsconfiguratie (Key Config)

Met de optie **KEY CONFIG** (Toetsconfiguratie) kun je de toetsfuncties van het spel opnieuw instellen.

Markeer een van de toetsen op het scherm en druk de R-toets naar links of naar rechts om de functie van de desbetreffende toets te wijzigen. Om het scherm te verlaten, druk je op Start of verplaats je de markering naar **EXIT** (Uit). Druk vervolgens op toets A of C.



Toetsfuncties

- Om je te verdedigen tegen een aanval
- Om een normale aanval uit te voeren
- Om een krachtige aanval uit te voeren
- Om te sturen (om de niet-dode strijder te verplaatsen, moet je blz. 99 raadplegen)
- Om op het slagveld van niveau te veranderen
- Om toverkunsten te verrichten
- Om op het slagveld één niveau terug te gaan
- Om op het slagveld één niveau vooruit te gaan

Wanneer je klaar bent met het instellen van de toetsfuncties, kies je **EXIT** (Uit).

Spelerinstellingen (Player Settings)

Maak een database om na een overwinning de gegevens van jezelf en die van jouw vrienden in de **VERSUS MODE** te kunnen bewaren. De speler die de database wil aanmaken of wijzigen, verplaatst de markering naar **PLAYER SETTINGS** (Spelerinstellingen) en bevestigt zijn keuze met toets A of C. Wanneer het Player Settings-scherm is verschenen, druk je op toets A of C om de opties te bekijken.

Op het Player Settings-scherm heb je de keuze uit vier opties: **END** (Eindigen), **EDIT** (Toevoegen), **DELETE** (Wissen) en **SELECT** (Kiezen). Indien je nieuwe gegevens wilt toevoegen, verplaatst je de markering naar een lege spatie en druk je op toets A of C. Verplaatst daarna de markering naar **EDIT** (Toevoegen) door gebruikmaking van de R-toets en druk op toets C. De spatie voor de eerste letter zal nu in een kadertje komen te staan (je kunt een naam van maximaal drie letters invoeren). Om de lijst met letters te doorlopen, druk je de R-toets omhoog of omlaag. Wanneer de gewenste letter wordt aangegeven, druk je de R-toets naar rechts om de markering te verplaatsen naar de eerstvolgende letter van de naam. Wanneer je klaar bent met het invoeren van de naam, druk je op Start of op toets C. Verplaatst de markering naar **END** (Einde) en druk nogmaals op toets C om het scherm te verlaten.



Om een naam toe te wijzen aan een bedieningsblok, moet je het gegevensscherm binnengaan door gebruikmaking van het bedieningsblok waaraan je de gegevens wilt toewijzen. Druk daarna op **SELECT** (Kiezen) en verplaatst de markering naar de gewenste naam door gebruikmaking van de R-toets. Druk op Start om het scherm te verlaten. Alle punten die er met het desbetreffende bedieningsblok in de **VERSUS MODE** zijn gemaakt, zullen nu worden toegevoegd aan de database van degene met de desbetreffende naam (voor aanwijzingen over het bekijken van de punten in de database moet je blz. 94 raadplegen).

Kies **DELETE** (Wissen) om de gegevens die je niet langer nodig hebt, te wissen. Verplaatst de markering naar **DELETE** (Wissen) door gebruikmaking van de R-toets en druk op toets A of C. Je wordt gevraagd om je keuze te bevestigen. Indien je de gegevens inderdaad wilt wissen, kies je **YES** (Ja) en druk je op toets A of C. Indien je je bedenkt, druk je op toets B of verplaatst je de markering naar **NO** (Nee). Druk daarna op toets A of C. Wanneer je klaar bent met het invoegen of wissen van gegevens, kies je **END** (Eindigen). Druk vervolgens op toets A of C om het scherm te verlaten.

Verklarende teksten (Explanations)

Hier heb je de volgende opties: **GAME EXPLANATION** (Uitleg van het spel) voor een uitleg van de functies van het bedieningsblok, en **CHARACTER MOVES** (Bewegingen van de spelfiguur) met bijzonderheden over de aanvallen van de verschillende spelfiguren. Verplaats de markering naar de gewenste optie en druk op toets A of C om het scherm te openen.

Om bij **GAME EXPLANATION** de verklarende teksten van het spel te doorlopen, druk je de R-toets omhoog of omlaag. Om het scherm te verlaten, druk je op toets B of op Start.

Wanneer je **CHARACTER MOVES** hebt gekozen en je de aanvalstactieken van een spelfiguur wilt bekijken, verplaats je de markering naar de desbetreffende spelfiguur en druk je op toets A of C. Indien de aanvalstactieken van de spelfiguur niet allemaal op het scherm passen, druk dan de R-toets omhoog of omlaag om de verklarende teksten te doorlopen. Om het scherm te verlaten, druk je op toets B of Start. Om **CHARACTER MOVES** te verlaten, druk je op Start.

Opmerking: Op het scherm worden alleen de spelfiguren weergegeven die je in het spel reeds bent tegengekomen.



Tegenstandermodus (Versus Mode)

In deze modus overleven alleen de sterksten! Aan deze menselijke (en onmenselijke) vernietigingswedstrijd kunnen maximaal zes spelers meedoen. Diegene die als laatste overblijft, is de winnaar. Om met meer dan twee spelers te vechten, heb je een 6 Player Adaptor nodig, en voor elke speler een bedieningsblok (allemaal los verkrijgbaar).

Gevechtsopties van de tegenstandermodus

In de **VERSUS MODE** (Tegenstandermodus) kun je kiezen uit twee gevechtsopties: **TIMED** (Bepaalde tijd) waarbij degene (persoon of team) die na het verstrijken van de tijdsduur nog de meeste raakpunten overheeft, de winnaar is. In plaats daarvan kun je ook **UNLIMITED TIME** (Onbepaalde tijd) kiezen. Bij beide opties gaat het spelen als volgt.

Verplaats de markering naar de gewenste optie door gebruikmaking van een willekeurig bedieningsblok en druk op toets A of C om het spelfiguur-keuzescherf te openen. Je kunt elke spelfiguur kiezen die je in de verhaalmodus bent tegengekomen, inclusief de vijanden.

De speler die op Start drukt en het tijdsgevechtsscherf laat verschijnen, maakt de instellingen op het uitdagarscherf (rechts op het scherf verschijnt een gele indicatie die aangeeft, welk bedieningsblok actief is). Verplaats de markering naar de instelling die je wilt wijzigen en druk op toets A of C. Wijzig daarna de instelling door de R-toets omhoog, omlaag, naar links of naar rechts te drukken. De beschikbare opties zijn als volgt:



Opmerking: De opties Characters (Spelfiguren), Skill Points (Vaardigheidspunten), Level (Niveau) en Team Assignment (Toewijzing van teams) kunnen allemaal naar willekeur worden ingesteld. Voor willekeurige toewijzing kies je het vraagteken [?].

- 1 Player (Speler):** Kies wie de spelfiguur moet gaan besturen. Bij een gevecht voor één speler heb je de keuze uit 1P (besturing door speler) en CPU (besturing door computer). Bij deelname door twee spelers heb je de keuze uit 1P, 2P en CPU. Indien je over een 6 Player Adaptor beschikt, kunnen er maximaal zes spelers tegen elkaar vechten.
- 2 Character Icon and Name (Symbool en naam van spelfiguur):** Om de beschikbare spelfiguren te laten verschijnen, druk je op toets A of C. Om de lijst met spelfiguren te doorlopen, druk je de R-toets omhoog of omlaag. Om een bepaalde spelfiguur te markeren, druk je de R-toets naar links of naar rechts. Om de desbetreffende spelfiguur te kiezen, druk je op toets A of C.
- 3 Stats Type (Soort punten):** Met deze optie kun je bepalen hoe de vaardigheidspunten aan de strijders moeten worden toegekend. Vaardigheidspunten kunnen aan één of meer van de zes vaardigheidsrubrieken worden toegekend (zie "Toekenning van vaardigheidspunten" verderop). Je kunt kiezen uit **EDIT** (Zelf wijzigen) waarbij je zelf vaardigheidspunten aan de spelfiguur toekent, **EQUAL** (Gelijk) waarbij de computer automatisch vaardigheidspunten toekent, en **RANDOM** (Willekeurig) waarbij de computer geheel willekeurig **EQUAL** of **EDIT** kiest.
- 4 Experience Level (Ervaringsniveau):** Kies het ervaringsniveau van de desbetreffende spelfiguur.
- 5 Team Grouping (Teams samenstellen):** Om het gevecht extra spannend te maken, kun je de spelfiguren als één of meer teams laten vechten. Bij het spelen in teams gaat de overwinning naar het team dat de minste schade heeft opgelopen (bij gevecht van 1 minuut) of naar degene die tot het laatst is overgebleven (bij gevecht met onbepaalde tijdsduur). Deel de spelfiguren in bij één van de zes teams (A t/m F).

Wanneer je tevreden bent met de gemaakte instellingen, druk je op Start. Je zult worden gevraagd om je keuze te bevestigen. Kies **YES** [Ja] indien je klaar bent om naar het volgende scherm te gaan. Kies **NO** [Nee] indien je de instellingen wilt wijzigen.

Toekenning van vaardigheidspunten (Skill Assignment)

Indien je bij Stats Type de optie **EDIT** of **RANDOM** hebt gekozen, zal vervolgens het scherm voor het toekennen van vaardigheidspunten verschijnen. Boven op het scherm worden de spelfiguur, het nummer van het bedieningsblok, het team en het niveau aangegeven. Je kunt de vaardigheidspunten toekennen aan de volgende rubrieken:

STR. (Sterkte): De schade die je kunt toebrengen aan de tegenstander

VIT. (Vitaliteit): De schade door de aanvallen van een tegenstander die je kunt incasseren

INT. (Intelligentie): Jouw vaardigheid in het toepassen van toverkunsten

MEN. (Geestelijke bescherming): De bescherming tegen toveraanslagen

AGL. (Behendigheid): De snelheid waarmee jouw spelfiguur zich beweegt

LUC. (Geluk): Hiermee maak je meer kans om niet te worden geraakt door aanvallen van anderen, of om met succes zelf een aanval te kunnen uitvoeren.

Boven de vaardigheidsrubrieken wordt het totale aantal punten waarmee je het moet doen, aangegeven. Verplaats de markering naar de gewenste vaardigheidsrubriek door de R-toets omhoog of omlaag te drukken. Om extra vaardigheidspunten aan de gekozen rubriek toe te kennen, druk je de R-toets naar rechts. De punten worden in het rood aangegeven. Indien je de punten opnieuw wilt toekennen, markeer je de desbetreffende vaardigheidsrubriek en druk je de R-toets naar links om de punten weer te verwijderen.

Indien je de optie **EQUAL** hebt gekozen, zullen de vaardigheidspunten van de spelfiguren automatisch door de computer worden toegekend.

De competitie begint op een veld dat willekeurig door de computer is gekozen. Boven op het scherm worden de symbolen van de strijders aangegeven, alsmede het niveau, het resterende aantal raakpunten en het resterende aantal toverpunten van elke spelfiguur. De spelfiguren die door een speler worden bestuurd, beginnen met een markering ernaast, die aangeeft welke spelfiguur er door welke speler wordt bestuurd.

Gevechtsscores (Battle Scores)

Vergeet niet om bij "Gevechtsscores" de scores van de verschillende spelers en spelfiguren te bekijken. In de database met de gevechtsscores worden alle scores bewaard die er in de **VERSUS MODE** (Tegenstandermodus) zijn behaald.

Scores van spelfiguren

Dit is een overzicht van de spelfiguren die in de **VERSUS MODE** tegen elkaar hebben gestreden. In de eerste kolom zie je het aantal gevechten dat ze hebben gewonnen. In de tweede kolom zie je het aantal gevechten waaraan ze hebben meegedaan, en in de derde kolom zie je het percentage gevechten dat ze hebben gewonnen. Om de lijst met scores te doorlopen, druk je de R-toets omhoog of omlaag.



Character	Win	Match	Points
GENJIROU	31	25	34
JACQUE	10	12	33
GARGOYLE	5	7	29
GARRO	5	7	29
ZOF	5	7	29
WILLACE GUY	5	7	29
JACRO	1	1	16
MAGTIAN	1	1	16

Scores van spelfiguren

Dit is een actueel overzicht van de scores van alle spelfiguren. In de eerste kolom zie je het aantal gevechten dat ze hebben gewonnen. In de tweede kolom zie je het aantal gevechten waaraan ze hebben meegedaan, en in de derde kolom zie je het percentage gevechten dat ze hebben gewonnen.



Player	Win	Match	Rate (%)
101	20	41	49
20w	5	5	100
10f	4	5	80

Team that 5 matches deserves 0%

Scores van spelfiguren weer op nul zetten

Om de scores weer op nul te zetten, druk je op toets A of C. Je zult dan worden gevraagd om je keuze te bevestigen. Indien je de scores inderdaad weer op nul wilt zetten, verplaats je de markering naar **YES** (Ja) en druk je op toets A of C. Indien je je bedenkt, verplaats je de markering naar **NO** (Nee) en druk je op toets A of C. Om het scherm te verlaten, druk je op Start of verplaats je de markering naar **EXIT** (Uit). Druk daarna op toets A of C.

Scores van spelers weer op nul zetten

Ook om deze scores weer op nul te zetten, druk je op toets A of C. Je zult dan worden gevraagd om je keuze te bevestigen. Indien je de scores inderdaad weer op nul wilt zetten, verplaats je de markering naar **YES** (Ja) en druk je op toets A of C. Indien je je bedenkt, verplaats je de markering naar **NO** (Nee) en druk je op toets A of C. Om het scherm te verlaten, druk je op Start of verplaats je de markering naar **EXIT** (Uit). Druk daarna op toets A of C.

De opties **KEY CONFIG** (Toetsconfiguratie), **PLAYER SETTINGS** (Spelerinstellingen) en **EXPLANATIONS** (Verklarende teksten) zijn dezelfde als bij de **OPTION MODE** (Optiemodus) (zie blz. 89-92).

Verhaalmodus (Story Mode)

In de **STORY MODE** (Verhaalmodus) moet je eerst een spelfiguur uitkiezen (bij een spel voor twee spelers moet ook de tweede speler een spelfiguur kiezen). Doorloop de lijst met teamleden van Guardian Heroes totdat de gewenste spelfiguur wordt aangegeven. Druk dan op Start om de desbetreffende spelfiguur te kiezen. Houd er rekening mee dat niet beide spelers dezelfde spelfiguur kunnen kiezen.



Het verhaal begint op het hoofdkwartier van de Guardian Heroes, waar Han met trots zijn nieuwe zwaard laat zien. Om de teksten in voorwaartse richting te doorlopen, druk je op toets C. En dan komt Selena binnen!

Tijdens het spel word je geconfronteerd met verschillende tegenstanders die je moet verslaan om dichterbij jouw doel te komen. Ook moet je zelf bepalen waar je naartoe moet en wat je moet doen. Denk steeds goed na voordat je een beslissing neemt, want het kan je verdere lot bepalen. Om een antwoord of richting te kiezen, zet je de markering erop door gebruikmaking van de R-toets. Druk daarna op toets A of C.

Op het slagveld

Evenals bij de **VERSUS MODE** (Tegenstandermodus) verschijnen ook hier boven op het scherm de symbolen van alle strijders. De groene balk geeft het aantal resterende raakpunten aan, en de blauwe balk het aantal resterende toverpunten.

Symbool van spelfiguur
Aantal resterende raakpunten/toverpunten

Symbool van tegenstander

Niet-dode strijder



Niveau achterkant

Niveau midden

Niveau voorkant

Vechten: winnen of verliezen

Terwijl je de ene vijand na de andere verslaat en steeds dichterbij jouw doel komt, zul je versterkingen winnen. Voor elke versterking krijg je een bepaald aantal vaardigheidspunten die je kunt toekennen aan de verschillende vaardigheidsrubrieken (zie blz. 94 voor nadere bijzonderheden hierover). Hoe meer tegenstanders je verslaat, des te meer versterkingen je zult ontvangen en des te meer kracht je zult krijgen. Onttrek je dus niet aan het gevecht en draag je steentje bij!

Indien je al jouw raakpunten hebt verloren en er nog Continues over zijn, zal het Continue-scherm verschijnen. Hier heb je drie opties: **CONTINUE** (Verder spelen) om verder te spelen vanaf het punt waarop je was verslagen, **TRY AGAIN** (Opnieuw proberen) om weer helemaal opnieuw te beginnen (in welk geval je alle vaardigheidspunten zult ontvangen die je tot op dat ogenblik hebt weten te vergaren) en **GIVE UP** (Opgeven) in welk geval de mededeling Game Over (Spel voorbij) verschijnt, gevolgd door de inleidende gedeeltes.



Hier zijn de helden!

Nu is het tijd om de teamleden van de Guardian Heroes en hun vrienden voor te stellen. Alle bewegingen zijn van toepassing op een aanval naar rechts. Voor aanvallen naar links moeten de bewegingen in omgekeerde wijze worden geïnterpreteerd.

Samuel Han

Oorspronkelijk was hij lid van het blauwe team van de koninklijke ridders, maar later besloot hij om de wijde wereld in te trekken en reizend avonturier te worden. Hij draagt een van de krachtigste zwaarden uit de geschiedenis, een zwaard dat op zichzelf al een legende is.

Speciale technieken

Han dynamiet: $\downarrow \curvearrowright + B$ of **C**

Han speciaal: **B**

Han definitief: $\downarrow \downarrow$

Han maximaal (in de lucht): $\downarrow \downarrow + B$ of **C**

Han wonder (in de lucht): **B** (indrukken en ingedrukt houden)

Han hyper/Han overwinning: **C**



Toverkunsten

Han verbrandingen: $\downarrow \curvearrowright + Z$

Randy M. Green

Randy heeft jarenlang toverkunsten gestudeerd. Tijdens een onderbreking van zijn studie kwam hij in aanraking met Han en de andere Guardian Heroes. Toen realiseerde hij zich dat hij zijn vaardigheden het beste kon verfijnen door samen met de andere helden op reis te gaan. Zijn metgezel en mede-tovenaar is Edward M. Nando (noem hem maar Ed). Randy is nogal bang uitgevallen, maar hoopt zijn vrees te overwinnen door samen met de Guardian Heroes op avontuur uit te gaan.

Speciale technieken

Dansende windstaf: $\downarrow \downarrow + B$ of **C**

Muur van windstaf: $\downarrow \curvearrowright + B$

Helstaf-combinatie: **B** (met herhaling)

Drievoudige schedelstamp (in de lucht): $\downarrow \uparrow + B$ of **C**



Toverkunsten

E-Max: **B + C**

Supermagische vuurkogel: $\downarrow \rightarrow + Z$

Supermagische brandmuur: $\downarrow \uparrow + Z$

Supermagische bliksemschicht: $\rightarrow \downarrow \curvearrowright + Z$

Supermagische ijswereld: $\downarrow \downarrow + Z$

Supermagische tornado: $\rightarrow \leftarrow \downarrow \uparrow + Z$

Supermagische brandbom: $\rightarrow \downarrow \leftarrow + Z$

Ginjiro Ibushi

Ginjiro is een ninja die op zoek is naar het legendarische zwaard Muramasa, dat volgens sommigen zo krachtig is dat het een eigen ziel heeft gekregen. Ginjiro heeft besloten om zich aan te sluiten bij het team van de Guardian Heroes omdat hij graag het legendarische zwaard wil zien.

Speciale technieken

Achterwaartse luchtspiegelingszwaardslag: ↓↓ + B of C

Vacuüm-menselijke topspin: ↓↘→ + B of C

Schaduwloze stormaanval: →→→→

Luchtspiegelingsdans: ↓↑ + B of C

Verrassingsaanval met luchtspiegelingsdraai (in de lucht): →→ + B of C

Schaduwloze schop (in de lucht): ↓↓ + B

Achterwaartse donderschop (in de lucht): ↓↓ + C

Toverkunsten

Vuurbetovering: ↓↘→ + Z

Donderpalm: ←↓→ + Z

Donderbetovering: ↓↑ + Z

Dondergedaanteverwisseling: ↓↓ + Z

Nicole Neale

Nicole is een schalkse, maar ingetogen geestelijke. Ze is met de Guardian Heroes meegegaan omdat dit volgens haar een leuke afwisseling in haar rustige leventje zou zijn. Ze is een geboren optimist en probeert altijd het goede in de mens te zien. Waag het echter niet om haar op de kast te jagen, want ze is tot een paar krachtige toverkunstjes in staat. Misschien wil ze bij iedereen de indruk wekken dat ze een heel aardig meisje is. Maar misschien ook wel weer niet... Kortom: een geheimzinnige dame, die Nicole.

Speciale technieken

Dat doet pijn! ↓↘→ + C

Heilige draai: ↓↓ + B of C

Nu ben ik boos: B en C

Glimlachende staf: met herhaling op C

Glimlachende staf in de lucht: met herhaling op C

Raketsprong: ↓↑ + B of C

Toverkunsten

Brand: ↓↘→ + Z

Barrière: ↓↓ + Z

Genezing: ↓↑ + Z

Glimlach: →↓↘ + Z



Speciale spelfiguren

Niet-dode strijder

Deze geheimzinnige ridder herrees, door toedoen van een veel grotere macht dan het leven zelf, uit zijn graf. De niet-dode strijder staat nu aan de kant van de Guardian Heroes en volgt de bevelen van de helden op. Om de niet-dode strijder een bevel te geven, moet je het volgende doen:

Druk op toets X om het bevelvenster te laten verschijnen. Doorloop de lijst met keuzemogelijkheden door de R-toets naar links of naar rechts te drukken.



1. Aanvallen



2. Verdedigen



3. Volgen



4. Vasthouden



5. Krankzinnig

Serena Corsaire

Serena is de vrouwelijke bevelhebber van het rode team van de koninklijke ridders en heeft zich aangesloten bij de Guardian Heroes. Zij schijnt het een en ander te weten over het door Han gevonden zwaard, maar moet haar informatie nog onthullen aan de Guardian Heroes. Wie is zij eigenlijk precies en waarom helpt ze de Guardian Heroes?



Nuttige wenken

- In de eerste plaats moet je onthouden dat je alleen maar kunt winnen als je erin slaagt om te overleven. Maak dus altijd gebruik van jouw verdedigingstechniek (toets A is de standaardtoets om je te verdedigen) wanneer je niet in de aanval bent. Wanneer je jezelf goed verdedigt, zul je veel betere kansen hebben.
- Veel tegenstanders maken bij hun aanval gebruik van toverkunsten of snelheidstechnieken. Om te voorkomen dat je door een van deze technieken wordt geraakt, moet je van het ene niveau naar het andere springen.
- Maak gebruik van de vliegende hersteltechniek wanneer je door een tegenstander de hoogte in wordt gegooid. Terwijl je je in de lucht bevindt, druk je op toets A of C om weer keurig op beide voeten terecht te komen. Zo niet, dan kan jouw tegenstander net zolang doorgaan met zijn aanval totdat je verslagen bent.
- Wanneer je bent geraakt door een krachtige toverspreuk of aanval, zul je tijdelijk verdoofd zijn. Wanneer dit gebeurt, moet je met herhaling op toets A drukken, of met de R-toets net zolang in de vorm van een cirkel indrukken totdat de spelfiguur weer bij bewustzijn is.
- Toverkunsten zijn een krachtig hulpmiddel, maar jouw spelfiguren hebben slechts een bepaald aantal toverpunten tot hun beschikking. Vertrouw niet uitsluitend op jouw toverkunsten, want dan zou het wel eens slecht met je kunnen aflopen! Een verdere reden om ook jouw andere aanvalstactieken te oefenen is het feit dat de toverpunten kunnen worden teruggewonnen door het uitvoeren van speciale aanvallen!
- Elke held begint in elke vaardigheidsrubriek met een bepaald aantal vaardigheden (zie blz. 94). Elke spelfiguur moet dus zijn verschillende vaardigheden verbeteren om succesvol te kunnen zijn. Kijk naar jouw spelfiguur terwijl hij of zij aan het vechten is, en kijk bij het toekennen van vaardigheidspunten vooral naar de zwakke punten van de spelfiguur.

Behandeling van uw Sega Saturn CD-ROM

- De Sega Saturn CD-ROM is ontworpen om uitsluitend te worden gebruikt met het Sega Saturn-systeem.
- Zorg ervoor dat het oppervlak van de CD-ROM van vuil en krassen gevrijwaard blijft.
- Niet in onmiddellijk zonlicht achterlaten of in de nabijheid van een radiator of andere warmtebron.
- Neem nu en dan een pauze wanneer u voor een lange periode speelt, om uzelf en de Sega Saturn CD de nodige rust te gunnen.

Waarschuwing voor bezitters van projectie-televisietoestellen:

Stilstaande beelden kunnen een blijvende beschadiging van de beeldbuis tot gevolg hebben of onuitwisbare vlekken achterlaten op de fosforescerende stof van de CRT. Vermijd herhaaldelijk of langdurig spelen van videospelletjes op projectie-televisietoestellen met een breed scherm.



Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisierte Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

PATENTS: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396.