



PAL



CRAVE  
PUBLISHER



PlayStation®

SLES-02203

PS and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.  
4038636010034

## Zur Beachtung

Dieses ist eine CD-ROM für die PlayStation® Videospielekonsole. Sie ist ausschließlich zum Abspielen auf einer PlayStation® geeignet, die den europäischen Spezifikationen entspricht. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung zur Ihrer PlayStation® genau durch, bevor Sie das Gerät in Betrieb nehmen. Legen Sie die CD-ROM immer mit der beschrifteten Seite nach oben ein. Halten Sie die CD-ROM nur am Rand, und vermeiden Sie, die schwarze Oberfläche der CD-ROM zu berühren. Die CD-ROM muß stets sauber gehalten werden und darf nicht zerkratzt werden. Benutzen Sie zur Reinigung nur ein weiches Tuch. Bewahren Sie die CD-ROM nicht in der Nähe von Wärmequellen auf, und setzen Sie sie nicht direkter Sonneneinstrahlung oder extremer Feuchtigkeit aus. Benutzen Sie niemals eine geknickte, verbogene oder zerbrochene CD-ROM, da diese zu Betriebsfehlern führen kann.

## Hinweise für Ihre Gesundheit

- Bei längerem Spielen sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden.
- Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind.
- Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum, und setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Videospiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Wenn Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Videospiele Ihren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

## PIRATERIE

Die unerlaubte Reproduktion des Spiels, sei es ganz oder teilweise, sowie das unerlaubte Verwenden von eingetragenen Warenzeichen sind rechtswidrig. PIRATERIE schadet dem Verbraucher ebenso wie den rechtmäßigen Entwicklern, Herausgebern und Händlern. Wenn Sie vermuten, daß dieses Spiel eine unrechtmäßige Kopie ist oder wenn Sie Informationen über unrechtmäßige Kopien haben, wenden Sie sich bitte an Ihren örtlichen Kundendienst. Die Nummer finden Sie hinten in diesem Handbuch.

Telefonnummer für Kundendienst (Customer Service No.) siehe letzte Seite des Handbuchs

© 1999 Crave Entertainment, Inc. 1999 Genki Co. Ltd. Alle Rechte vorbehalten. TAMAMAYU MONOGATARI is a trademark of Genki Co. Ltd. and is used under license. All other trademarks and copyrights are the property of their respective holders. Nur für den Privatgebrauch. Unerlaubtes Kopieren, Adaptieren, Vermieten, Verlohen, Weiterverkaufen, Verwenden in Spielhallen, Benutzung mit Gebührenerhebung, Veröffentlichung, Veröffentlichen, elektronisches Übertragen, öffentliches Aufführen, Verteilen oder Benutzen teilweiser Auszüge aus diesem Produkt bzw. jegliche Handlungen, die die Warenzeichen- oder Urheberrechte an diesem Produkt verletzen, sind verboten. Veröffentlicht durch Crave Entertainment Inc., entwickelt von Genki Co. Ltd. Distribution by SVG Distribution under license.



1  
Player



Memory Card  
1 block



Analog Control  
Compatible



Vibration Function  
Compatible

SLES-02203

# Inhalt

Geschichte .....	4
Charaktere .....	5
Spielsteuerung .....	8
Spielbeginn und Spielende .....	10
Hauptmenü .....	11
Das Spiel .....	12
Namen eintragen .....	13
Gespräche und Ereignisse .....	13
Landkarte .....	14
Fortbewegung in Gebäuden und Wäldern .....	14
Statusbildschirm .....	17
Kaufen und Verkaufen .....	18
Kampf .....	19
Kampfbildschirm .....	20
Kampfhandlungen .....	20
Monster und Magie .....	22
Göttliche Magie .....	22
Monsterstatus .....	24
Elementare Prägung .....	27
Monster großziehen .....	28
Der Ewige Korridor .....	32
Die Diener des Waldes .....	34
Begriffserklärungen .....	38
Tips .....	40
Was zu Anfang des Spiels passiert .....	42



## Geschichte

Das Spinnen der Kokons gibt uns unser tägliches Brot.  
Gebete sorgen für die Reinigung.  
So ist der Brauch, um in Harmonie  
mit dem Wald zu leben.

Die Leute aus Parel werden seit dem Fluch der Alcana von schrecklichen Ungeheuern terrorisiert, die man die Diener des Waldes nennt. Doch die Dorfbewohner bekämpften die Diener und konnten mit dem Wald leben - aber nur so lange, bis die Onibubu - die Heuschreckenplage - ohne Vorwarnung über den Ort herfiel und viele der Dorfbewohner in einen tiefen und nicht enden wollenden Schlaf versetzte.

In Syrus gab es einst einen hervorragenden Jäger, den man den Kokonmeister nannte, und der die Diener des Waldes einfangen und ihre verdorbenen Seelen besänftigen konnte. Aber der Kokonmeister verschwand vor einigen Jahren, und sein Aufenthaltsort blieb unbekannt. Es gibt jedoch noch Hoffnung. Das Dorf hat den jungen Levant zum neuen Kokonmeister ernannt und in den Wald geschickt, damit er den verzweifelten Versuch unternimmt, die Bewohner zu retten.

Im Verlauf seines einsamen und schwierigen Streifzuges wird Levant viel über die Welt um sich herum erfahren: wie es zum Fluch von Alcana kam, welche Macht Elrihm, der Gott des Waldes hat, von den erstaunlichen Fähigkeiten seiner Göttlichen Diener, vom furchtbaren Vermächtnis des Nagi-Volkes - und sogar sein eigenes Schicksal wird ihm klar. Während seiner Erkundungen in den Tiefen des Waldes wird Levant zahllose Qualen durchstehen müssen, wenn er gegen die Diener kämpft. Seine heiligen Aufgaben sind es, die abhanden gekommene Harmonie der Natur wieder herzustellen, das Schicksal seiner Welt zu bestimmen, zu lernen, sich zu verteidigen und für das geliebte Mädchen zu sorgen.

## Charaktere

Die Hauptfiguren des Spiels werden hier kurz vorgestellt:



### Levant

Ein junger Mann, der als Sproß einer langen Ahnenreihe von Kokonmeistern geboren wurde. Er ist der Held des Spiels und die Figur, die Du steuern wirst. Er wurde von seiner Mutter groß gezogen, nachdem sein Vater Riketx verschwand, als er noch ein kleiner Junge war. Er ist sehr gut zu seiner Mutter und findet es sehr schwierig, seinem Vater zu verzeihen, dass er sie verlassen hat.

### Mahbu

Seit der Kindheit mit dem Helden des Spiels befreundet und inzwischen seine Verlobte. Ihre Rolle in der Gesellschaft will Mahbu aber nur notgedrungen annehmen. Als eine Nagi-Frau schreibt ihr der Brauch vor, dass sie den Kokonmeister des Ortes heiraten muß, wenn er volljährig wird. Das sehr willensstarke Mädchen Mahbu mußte eine harte Kindheit durchmachen, denn die Nagi werden von den Dorfbewohnern ziemlich schlecht behandelt.



### Garai

Eine alte Nagi-Frau, die sich um Mahbu gekümmert hat, seit sie ein kleines Kind war. Da sie eine Schamanin mit außerordentlicher Macht ist, hilft sie Levant bei seiner Aufgabe.

### Phio

Eine Nagi-Frau und Levants Mutter. Sie wurde mit Riketx verheiratet, wie es die alten Bräuche vorschrieben. Obwohl Riketx verschwand und viele glauben, dass er sie im Stich ließ oder inzwischen von den Dienern umgebracht wurde, liebt sie ihn immer noch und wartet auf seine Rückkehr. Die alte Nagi-Magie führt sie allerdings nicht mehr durch. Statt dessen arbeitet sie in der Seidenspinnerei, wo sie von den anderen Dorfbewohnern abweisend behandelt wird.



# Charaktere

## Jibara

Die Schamanin von Syrus. Sie stammt von den Alchimisten in Gehena Pale ab, dem Königreich, das sich früher einmal über das Land erstreckte. Jibara lenkt aus dem Hintergrund die Geschehnisse im Dorf.



## Kelmar

Sohn des Schmieds und Levants bester Freund. Kelmar gilt als eine Art Anführer unter den Jugendlichen des Dorfes. Er fühlt sich ein wenig für Mahbu verantwortlich.



## Lui

Ein Junge, der am Eingang des Dorfes im Wachhäuschen wohnt. Er lebt dort ganz allein als Hüter des Wachturms, seit seine Eltern vor langer Zeit von den Dienern des Waldes getötet wurden. Er hat sich geschworen, ein starker Kämpfer zu werden, damit er ihren Tod irgenwann rächen kann.



## Grotta

Der Chef in Syrus. Auch wenn die wahre Macht in Jibara's Händen liegt, so ist Grotta doch ein Symbol der Autorität. Man sieht ihn selten da er die meiste Zeit zurückgezogen auf seinem Anwesen verbringt.



## Yajako und Ada

Ein Ehepaar, dem die Schmiede gehört. Kelmar ist ihr Sohn. Yajako ist ein starrköpfiger Mann, der wenig redet. Ada neigt dazu, etwas aufdringlich zu sein, doch sie ist freundlich und großzügig.



## Koris, der Blaue Kokonmeister

Ein stolzer und unabhängiger Kokonmeister. Koris hat sich eine Hütte tief im Käferwald gebaut, wo er daran arbeitet, seine Kunstfertigkeit zu vervollkommen. Auch wenn seine Vergangenheit im Geheimen verborgen liegt, ist bekannt, dass er ein guter Freund von Riketx war, dem Löwen von Parel. Die ganze Zeit über, seit Riketx nicht mehr da ist, hat Koris dem Dorf Syrus geholfen, die Diener des Waldes zu bekämpfen.



## Waldmensen

Behüter des Gottesbaums. Gerüchten zufolge kann man sie im Spinnenwald antreffen.



# Spielsteuerung

Die folgenden Diagramme zeigen, wie das Spiel Jade Cocoon gesteuert wird.

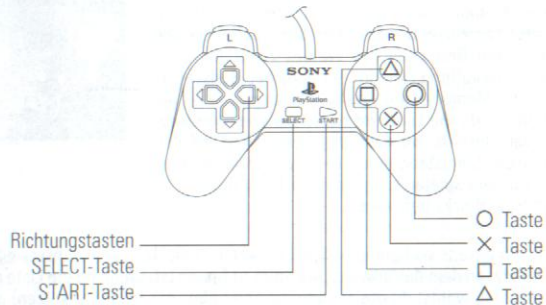
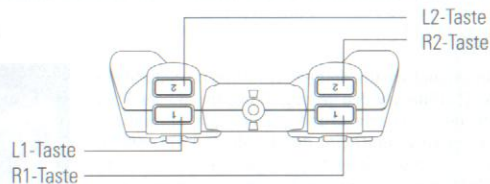
## Normale Steuerung

Richtungstasten.....	Bildschirmauswahl umschalten
○.....	Ausführliche Informationen anzeigen
× oder L1.....	Auswählen
△ oder L2.....	Abbrechen
□.....	Ausrüstung neu ordnen
R1 und R2.....	Zwischen Seiten umschalten
(Statusbildschirm und Ausrüstung kaufen usw.)	

## Steuerung innerhalb von Gebäuden und im Wald

Richtungstaste nach oben.....	vorwärts bewegen
Richtungstaste nach links.....	nach links drehen
Richtungstaste nach rechts.....	nach rechts drehen
Richtungstaste nach unten.....	rückwärts bewegen
○.....	Statusbildschirm anzeigen
△ oder L2.....	laufen
×.....	Aktionen - wie Gespräche führen, Dinge aufheben, Türen öffnen
Richtungstaste nach oben + □.....	laufen

"HINWEIS: Wenn Sie einen DUALSHOCK-Analog-Controller in ANALOG-Modus (LED: ROT) benutzen, steuern Sie Levant mit dem linken Stick. Um Levant in einem Gebäude oder im Wald gehen zu lassen, bewegen Sie den Stick nur leicht. Wenn Levant rennen soll, lenken Sie den Stick voll aus.  
Des weiteren unterstützt Jade Cocoon die Vibrationsfunktion des Analog Controller."



# Spielbeginn und Spielende

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie man Spiele startet, lädt, speichert und beendet.

## Ein Spiel beginnen

Lege die CD Jade Cocoon ein und schalte deine PlayStation an. Sobald die CD geladen ist, wird das Eröffnungsvideo gezeigt. Du kannst diesen Film überspringen, wenn du die Starttaste drückst. Wenn die Einführung beendet oder abgebrochen wird, erscheint der Titelschirm. Wähle dort [Neues Spiel], damit ein neues Spiel angefangen oder von Anfang an gespielt wird oder [Fortsetzen], um ein vorhandenes Spiel weiter zu spielen.



## Speichern und Laden

Du kannst deine Spiele auf Memory-Cards speichern (Zubehör). Das geht immer dann, wenn du dich vor einem der Speichersteine befindest, die in bestimmten Gebäuden und Bereichen des Waldes zu finden sind. Drücke dann die X-Taste. Daraufhin erscheint der Speicher-Bildschirm. Wähle [Speichern] und den Memory-Card-Steckplatz, an dem sich die Memory-Card befindet. Wenn du die Liste mit dem Inhalt der Memory-Card siehst, wählst du den Bereich, wo das Spiel gespeichert werden soll. Beachten Sie, dass jeder Spielstand einen Block auf Ihrer Memory Card belegt. Stellen Sie vor dem Spielen sicher, dass sich auf Ihrer Memory Card genügend freie Blocks befinden.



Wähle [Laden], wenn du ein bereits vorhandenes Spiel fortsetzen möchtest. Als nächstes wählst du den Memory-Card-Steckplatz, an dem das gewünschte Spiel zu finden ist. Wenn du die Liste mit dem Inhalt der Memory-Card siehst, wählst du das zu ladende Spiel über das Feld [Fortsetzen] oder mit dem  $\Delta$  aus. Du gelangst dann zurück ins vorherige Menü. Wenn du [Spiel beenden] wählst, wird das aktuelle Spiel abgebrochen, und du gelangst zurück zum Titelschirm.

Du solltest niemals die Memory-Card entfernen, während ein Spiel geladen oder gespeichert wird, weil sonst gespeicherte Daten vernichtet werden könnten.

# Hauptmenü

In diesem Abschnitt wird das Menü beschrieben, das du am Titelschirm siehst. Wenn du das Spiel startest, erscheint der Titelschirm und das Hauptmenü. Hier wählst du aus, wie du spielen möchtest.

## Spielstart

Das Spiel wird von Anfang an gespielt.

## Fortsetzen

Ein bereits angefangenes Spiel wird weiter gespielt.

## Kampfarena

Hier kannst du selbst gezüchtete Monster, die du auf einer Memory-Card gespeichert hast, gegen Monster anderer Spieler antreten lassen.

## Optionen

Verschiedene Spieleinstellungen können hier angepasst werden.

## Menü [Optionen]

Wenn du [Optionen] aus dem Hauptmenü wählst, kannst du folgende Einstellungen machen:

### Audio

Die Einstellungen werden mit den Richtungstasten <links> und <rechts> verändert.

*Musik* Lautstärke der Hintergrundmusik einstellen

*Effekte* Lautstärke der Soundeffekte einstellen

*Ausgabeformat* Zwischen Stereo und Mono umschalten

### Untertitel/Effekte

*Anim. Abbr.* Einstellen, ob Animationen abgebrochen werden können

*Sprache* Einstellen, ob Dialoge hörbar sein sollen

*Autoplay* Einstellen, ob mit der Sprachausgabe automatisch Untertitel gezeigt werden sollen

*Untertitel* Untertitel ein- und ausschalten

*Magie-Effekte* Animation für magische Ereignisse kann gekürzt werden

*Fang-Effekte* Animation für Fangsequenz kann gekürzt gezeigt werden

### Farbe

Verändert die Hintergrundfarbe des Bildschirms.

### Vibration

Schaltet die Vibration ein oder aus an Controllern, die diesen Effekt unterstützen.





# Das Spiel

In diesem Kapitel wird der allgemeine Spielablauf beschrieben.

Jade Cocoon bietet dir nicht nur die Möglichkeit, die Rolle des Helden im Spiel zu übernehmen. Du kannst außerdem Monster einfangen und großziehen und sie zu immer neuen Ungeheuern zusammenfügen. Folgende Spielsituationen werden auftreten:

## 1. Gebäude und Wälder durchsuchen

Das Spiel entfaltet sich, wenn du mit den verschiedenen Personen sprichst und bestimmte Ereignisse eintreten. Du kannst im Verlauf des Spieles neue Orte besuchen, die zu Anfang nicht zugänglich waren.

## 2. Kämpfen

Ein Kampf beginnt, wenn du einem Diener des Waldes sehr nahe kommst. Kampfsituationen sind für das Spiel sehr wichtig, denn dabei kannst du Diener einfangen und deine eigenen Ungeheuer kämpfen lassen, um deren Fähigkeiten auszubauen.

## 3. Monster vereinen

In Kokons gefangene Monster kannst du miteinander vereinen. Die dabei entstehenden neuen Wesen kannst du mitnehmen und sie bei Kämpfen weiter ausbilden.

## 4. Sachverhalte aufklären

Durch ständige Wiederholung der genannten Spielabläufe klären sich nach und nach die verschiedensten Dinge auf, so dass du in der Geschichte vorankommst.



## Namen eintragen

Wenn du ein Spiel ganz von vorn beginnst, erscheint ein Bildschirm, an dem du den Namen des Helden eintragen kannst. Ein ähnlicher Bildschirm erscheint während des Spiels, damit du den Namen eines Monsters verändern kannst. Wenn du einen anderen Namen als "Levant" verwenden möchtest, trägst du ihn hier ein.

- 1 Mit den Tasten R1 und R2 wählst du Großbuchstaben, Kleinbuchstaben, Zahlen oder Symbole, die du in deinem Namen brauchst.
  - 2 Mit den Richtungstasten gibst du die gewählten Zeichen ein. Bis zu 10 Zeichen sind möglich.
  - 3 Deine Auswahl wird mit  $\times$  oder L1 bestätigt.
  - 4 Mit dem  $\triangle$  oder L2 kann jeweils ein Zeichen gelöscht werden
- Löschen Der ganze eingegebene Name wird gelöscht  
Zurück Der voreingestellte Name (Levant) wird wieder eingetragen  
Ende Der Name wird endgültig bestätigt
- 5 Wenn der Name fertig eingetragen ist, bewegst du den Cursor auf [Ende] und drückst die  $\times$ -Taste.

## Gespräche und Ereignisse

Wenn du mit Personen sprechen möchtest, plazierst du deine Spielfigur direkt davor und drückst die  $\times$ -Taste. Mit Hilfe der Aufwärts- und Abwärts-Pfeile wählst du aus, was du sagen möchtest und drückst wieder die  $\times$ -Taste. Manchmal tauchen in Nachrichten Wörter in roter Schrift auf, die hervorheben sollen, dass es sich um etwas Wichtiges handelt.

## Landkarte

Alle Orte, an die deine Spielfigur gelangen kann, sind auf der Karte unten links in der Ecke angezeigt. Wähle einen Ort aus und drücke die X-Taste. Die Liste der Orte kann durchgeschaltet werden.

Ein Bestätigungsbildschirm wird angezeigt, sobald du einen Ort auswählst. Wenn du dorthin gelangen möchtest, wählst du JA. Wenn du dich anders entscheidest, wählst du NEIN, um zurück zur Karte zu gelangen.

## Fortbewegung in Gebäuden und Wäldern

### Gehen

Mit den Richtungstasten bewegst du deine Spielfigur in Gebäuden und im Wald voran. Wenn du die Taste  $\Delta$  oder L2 drückst oder den Aufwärtspfeil gleichzeitig mit dem  $\square$ , kannst du schneller laufen.

### Gegenstände aufheben

Du kannst Gegenstände, die du in Gebäuden oder Wäldern findest, aufheben und mitnehmen. Du stellst deine Spielfigur direkt vor einen Gegenstand und drückst die X-Taste. Beachte bitte, dass du Waffen und Rüstungen, die du an dich nimmst, erst dann benutzen kannst, wenn du dich damit ausrüstest.

### Warppunkt

Ab und zu findest du vielleicht einen Warppunkt wie im Bild rechts. Wer sich darauf stellt, wird direkt auf einen anderen Warppunkt im selben Wald versetzt. Man benötigt dafür jedoch das Warp-Amulett des jeweiligen Waldes - sonst funktioniert es nicht.



Wenn man innerhalb eines Gebäudes oder im Wald die O-Taste drückt, erscheint ein Bildschirm, auf dem man den Zustand der Spielfigur ablesen kann.

### Information

Zeigt den Namen deiner Spielfigur und unter anderem die Energie (HP). Wenn der HP-Anzeigebalken kürzer wird, verändert er die Farbe von blau in rot.

### Kokons

Zeigt an, wie viele Kokons welcher Sorte du zur Zeit besitzt. [Leer] zeigt die Anzahl leerer Kokons an. [Leuchtkäfer] zeigt die Anzahl der Kokons, in denen du erfolgreich Diener des Waldes gefangen hast. [Gefangen] bedeutet, wieviel verschiedene Arten Diener du erfolgreich eingefangen hast.

### Optionen

Hier kannst du verschiedene Spieleinstellungen verändern. Du kannst die Einstellungen für Audio, Dialoge, Meldungen und Leistung verändern, wie auch die Farbe des Hintergrunds.

Mit den Richtungstasten wählst du einzelne Punkte an und drückst die X-Taste, um detaillierte Informationen abzurufen. Mit der Taste  $\Delta$  kehrst du zum Spielbildschirm zurück.



### 1. Menüleiste

Menü der Informationen, die erhältlich sind. Mit den Richtungstasten rechts oder links wählst du aus, was du sehen möchtest und drückst dann die **X**-Taste. Der entsprechende Bildschirm erscheint.

### 2. Name und HP

Du siehst unter anderem deinen Namen und deine Energie (HP). Die HP-Anzeige ändert ihre Farbe, wenn nicht mehr viel übrig ist.

### 3. Kokons

[Leer] zeigt die Anzahl leerer Kokons an. [Leuchtkäfer] zeigt die Anzahl der Kokons, in denen du erfolgreich Diener des Waldes gefangen hast. [Gefangen] bedeutet, wieviel verschiedene Arten Diener du erfolgreich eingefangen hast.

### 4. Rang

Zeigt deinen derzeitigen Titel entsprechend der aktuellen Spielstufe. Dieser Titel ändert sich, wenn du aufgrund deiner Leistungen eine höhere Stufe erreichst.

### 5. Geld

Zeigt an, wieviel Geld du derzeit besitzt.

### 6. Waffe

Zeigt die Waffe an, mit der du gerade ausgerüstet bist. Du kannst eine andere Waffe nehmen, wenn du [Ausrüstg.] in der Menüleiste wählst.

### 7. Rüstung

Zeigt die Rüstung an, die dich gerade schützt. Du kannst eine andere Rüstung anlegen, wenn du [Ausrüstg.] in der Menüleiste wählst.

### 8. Andere

Zeigt an, mit was du sonst noch ausgerüstet bist. Du kannst auch diese Gegenstände austauschen, wenn du [Ausrüstg.] in der Menüleiste wählst.

### 9. Fähigkeiten

Hier ist eine Liste deiner Fähigkeiten:

Angriff	deine körperliche Angriffskraft
Abwehr	deine Verteidigungskraft gegen körperliche und Spezialangriffe
Ang.-Magie	deine Angriffskraft mit Hilfe der Magie
Abw.-Magie	deine Verteidigungskraft mit Hilfe der Magie
Tempo	wie schnell du dich bewegst.



## Statusbildschirm

An diesem Bildschirm erhältst du ausführliche Informationen über die von dir gefangenen Diener des Waldes. Es wird ihr Name angezeigt, HP sowie ihre elementaren Eigenschaften. Beachte bitte, dass diese Informationen erst dann vorliegen, wenn du den Kokon eines Dieners gereinigt hast.



An diesem Bildschirm kannst du deine Ausrüstungsgegenstände überprüfen und benutzen. Du siehst Name, Anzahl und Wirkung. Um etwas zu benutzen, wählst du mit dem <Aufwärts> bzw. <Abwärts>-Pfeil den entsprechenden Gegenstand aus und drückst dann die Taste **X**. Ausrüstungsgegenstände, die nur grau erscheinen, können an deiner gegenwärtigen Position nicht benutzt werden. Wenn du die **O**-Taste drückst, werden dir ausführliche Informationen zum gewählten Gegenstand angezeigt. Mit Hilfe der **□**-Taste kannst du die Reihenfolge ändern, in der die Ausrüstungsgegenstände erscheinen.



Auf diesem Bildschirm kannst du deine Ausrüstung sehen und wechseln. Du erfährst außerdem etwas über deine Fähigkeiten mit diesen Gegenständen. Um dich mit etwas anderem auszurüsten, wählst du [Ausrüstg.] und drückst dann die **X**-Taste. Als nächstes wählst du den Gegenstand aus, den du ablegen möchtest und drückst wieder die **X**-Taste. Zuletzt wählst du aus der Liste der mitgeführten Dinge den Gegenstand aus, mit dem du dich neu ausrüsten möchtest. Die Liste der Fähigkeiten auf der rechten Seite des Fensters wird entsprechend für den neuen Gegenstand angepaßt. Ein blauer Wert bedeutet, dass diese Fähigkeit verbessert wurde, während ein roter Wert Verschlechterung anzeigt.



An diesem Bildschirm kannst du wertvolle Dinge betrachten, die du erhalten oder gefunden hast. Diese Dinge sind für das Spiel von großer Bedeutung und können nicht verkauft werden. Wenn du die **O**-Taste drückst, erhältst du eine zusätzliche Beschreibung des gewählten Wertgegenstands.



## Kaufen und Verkaufen

Du kannst Ausrüstungsgegenstände, Waffen und Rüstungen im Dorfladen und beim Schmied kaufen und verkaufen. Im folgenden Abschnitt wird beschrieben, wie man kauft und verkauft.

### 1. Mit dem Inhaber sprechen

Du gehst in den Laden bzw. die Schmiede und sprichst mit dem Inhaber. Du wählst "Kaufen", wenn du etwas kaufen oder verkaufen möchtest. Du kannst den Laden wieder verlassen, wenn du dich verabschiedest.

### 2. Kaufen oder Verkaufen wählen

Du wählst entweder [Kauf] oder [Verkauf]. Beachte bitte, dass es bestimmte Zeiten gibt, zu denen du keine Geschäfte machen kannst.

### 3. Anzahl der Gegenstände bestimmen

Mit den Richtungstasten legst du fest, welchen Gegenstand du kaufen oder verkaufen willst und drückst dann die X-Taste. Als nächstes bestimmst du, wie viel davon gekauft oder verkauft werden soll. Der <Aufwärts>-Pfeil erhöht und der <Abwärts>-Pfeil verringert die Anzahl. Du erfährst an diesem Bildschirm auch den Gesamtpreis, wie viel Geld du dabei hast und wie viel Stück eines bestimmten Gegenstandes du besitzt.

### 4. Geschäft abschließen

Wenn du einen Gegenstand und die richtige Anzahl ausgewählt hast, wird der Ladeninhaber dich auffordern, das Geschäft endgültig abzuschließen. Wähle [Ja], wenn du es willst und [Nein], wenn du es dir anders überlegt hast.



## Kampf

In diesem Abschnitt wird erklärt, wie du die Diener des Waldes bekämpfst.

### Übersicht

Es kommt zu einem Kampf, wenn du in unmittelbare Nähe eines Dieners des Waldes gelangst. Du kannst das Ungeheuer entweder umbringen oder es in einem leeren Kokon fangen. Kokons mit darin eingefangenen Monstern dienen der eigenen Nutzung oder können zu Seide versponnen werden, die man verkaufen kann. Ein Monster, mit dem du dich ausgerüstet hast, kann herbeigerufen werden, damit es für dich kämpft. Dein Erfahrungswert (ERF) wird nur dann steigen, wenn du erfolgreich Diener einfängst. Die Erfahrung der Monster selbst wird nur dann steigen, wenn sie ihre Gegner besiegen. Wird ein Gegner nicht geschlagen, steigt der Erfahrungswert nicht. Manchmal bekommst du einen Gegenstand, wenn ein Kampf gewonnen wird. Die Ungeheuer erhalten etwas HP und Mana zurück, wenn ein Kampf beendet ist.

### Niederlage

Wenn du einen Kampf verlierst, gelangst du zurück ans Barrierentor, durch das du den Wald betreten hast. Auch wenn du das Leben nicht verlierst, hast du jedoch nur noch 1 HP, den niedrigsten Wert überhaupt. Um wieder zu mehr HP zu gelangen, mußt du entweder einen Gegenstand benutzen, der die Gesundheit wiederherstellt oder du kehrst zu Mahbu zurück, damit sie dich heilt. Diener, die gefangen wurden, bevor du den Kampf verloren hast, bleiben dir erhalten - es gibt dafür jedoch keine Erfahrungspunkte.

### Besondere Zustände

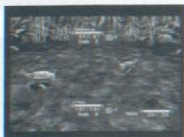
Ein Spezialangriff eines Dieners kann dich in einen anomalen Zustand versetzen. Deine Fähigkeiten sind in einer solchen Situation drastisch eingeschränkt. Du wirst in den Normalzustand zurückversetzt, sobald der Kampf beendet ist (ausgenommen sind die Fälle, in denen du kein Monster herbeirufen kannst oder in Stein verwandelt bist). Um während des Kampfes wieder in den Normalzustand zurückzukehren, mußt du einen Gegenstand benutzen, der den besonderen Zustand umkehrt, in dem du dich befindest.



## Kampfbildschirm

Sobald ein Kampf beginnt, erscheint der Kampfbildschirm wie rechts gezeigt. Wähle im Kampfmenü unten links in der Ecke die Aktionen aus.

- 1 Information über deinen Gegner  
Zeigt Namen, HP, Stufe und Elementareigenschaften deines Gegners an.
- 2 Kampfmenü  
Angriff den Gegner körperlich angreifen  
Abwehr sich selbst gegen Angriffe verteidigen  
Rufen Monster kämpfen lassen, mit dem man sich ausgerüstet hat  
Fangen einen Diener des Waldes einfangen  
Nutzen einen mitgeführten Gegenstand benutzen  
Rückzug sich vom Kampfgeschehen zurückziehen
- 3 Eigene Informationen  
Zeigt deinen Namen, Energie (HP) und Fangstufe an. Der blaue Bereich des HP-Balkens zeigt die verbleibenden HP an. Unnormale Zustände werden hier ebenfalls angezeigt.



## Kampfhandlungen

In diesem Abschnitt erfährst du etwas über die Kampfhandlungen im einzelnen. Du wählst die Aktion, die du durchführen möchtest und drückst dann die X-Taste.

### Angriff

Du führst einen körperlichen Angriff auf deinen Gegner aus. Wähle den Gegner, den du angreifen willst. Ein Gegner stirbt, wenn seine HP = 0 sind.

### Rufen

Sorgt dafür, dass ein Monster, mit dem du dich ausgerüstet hast, für dich kämpft. Du benutzt die Richtungstasten, um ein Monster auszuwählen und drückst dann die X-Taste.

### Angriff Magie Spezial Wechseln Abwehr

den Gegner körperlich angreifen.  
den Gegner mit Magie angreifen. Wähle einen Zauberspruch.  
einen Spezialangriff gegen den Gegner führen. Wähle den Spezialangriff.  
Eigene Spielfigur wieder aktivieren oder ein anderes Monster einsetzen.  
gegen Angriffe verteidigen.

### Fangen

Einen Diener des Waldes in einem leeren Kokon fangen. Die Erfolgsquote für das Einfangen steigt, je niedriger der HP-Wert des Dieners ist. Wenn du es nicht schaffst, den Diener einzufangen, verlierst du einen leeren Kokon.

### Abwehr

Ermöglicht dir, dich gegen Angriffe zu verteidigen. Du wirst dich bis zur nächsten Runde verteidigen und Angriffe abwehren, so dass jeglicher Schaden abgemildert wird.

### Nutzen

Du kannst zum Angriff oder zum Heilen Dinge benutzen, die du bei dir hast. Du wählst den gewünschten Gegenstand aus und bestimmst, woran du ihn benutzen möchtest. Beachte bitte, dass du zu deiner Spielfigur umschalten mußt, wenn diese Gegenstände benutzt werden sollen.

### Rückzug

Mit diesem Befehl kannst du dich vom Kampfgeschehen zurückziehen. Wenn du dich vom Kampf zurückziehst, nachdem du einen Diener eingefangen hast, steigt dein Erfahrungswert. Monster erlangen mehr Erfahrung mit jedem Gegner, den sie besiegen. Wenn du dich zurückziehst, kannst du jedoch keine Gegenstände erhalten. In manchen Situationen ist es nicht möglich, den Rückzug anzutreten.

# Monster & Magie

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Monster vereint werden können, wie daraus Seide gesponnen wird, wie man sie benutzt und Einzelheiten darüber erfährt.

## Göttliche Magie

Kokons, in denen Diener gefangen sind, solltest du zur Reinigung zu Mahbu oder anderen Nagi bringen, die mit Magie umgehen können. Sobald die Reinigung durchgeführt ist, kannst du mit den Kokons folgendes tun:

### Vereinen

Zwei Monster werden miteinander vereint, damit ein neues entsteht. Du wählst als erstes ein Monster aus, das als Grundlage dienen soll. Als nächstes wählst du das Monster, mit dem es vermischt werden soll. Wenn du einen Gegenstand besitzt, der während der Vereinigung benutzt werden kann, wählst du ihn jetzt aus. Mit den Richtungstasten wählst du [Ergebnis], damit die Daten für das entstehende Monster angezeigt werden. Wenn du die O-Taste drückst, wird das entstehende Monster gezeigt. Sobald du die Δ-Taste drückst, wirst du gefragt, ob die beiden Monster tatsächlich vereint werden sollen. Wenn du das möchtest, wählst du [Ja], ansonsten [Nein]. Sobald die Monster vereint sind, kannst du dem neuen Wesen einen Namen geben. Den Namen gibst du genauso ein wie den Namen der Spielfigur.



### Spinnen

Gereinigte Kokons werden zu Seide versponnen. Seide kann in den Läden verkauft werden. Die Monster in den Kokons, die versponnen werden, sind allerdings für immer verloren. Du solltest nur solche Kokons zu Seide spinnen lassen, auf deren Monster du wirklich verzichten kannst oder willst. Wähle mit der X-Taste den Kokon, der versponnen werden soll. Wenn du die O-Taste drückst, wirst du gefragt, ob der Spinn-Vorgang jetzt beginnen soll.

### Nutzen

Gibt dir Gelegenheit, Monster zur eigenen Unterstützung mit dir zu nehmen. Du kannst dich mit bis zu drei Monstern ausrüsten. Du wählst ein Monster aus der Liste [Abgelegt] und drückst die X-Taste. Als nächstes wählst du eine Stelle in der Liste [Genutzt], um es dorthin zu setzen und drückst die X-Taste. Wenn sich dort bereits ein anderes Monster befindet, so tauschen beide die Plätze.

### Ansicht

Hier findest du Informationen über deine eigenen Monster. Du kannst die Monster auch umbenennen. Drücke die O-Taste, um die Gestalt eines Monsters zu sehen. Um einem Monster einen anderen Namen zu geben, wählen Sie es an und drücken Sie die X-Taste. Wenn du dich anders entschieden hast, wählst du [Nein]. Der Name wird genauso eingetragen wie bei deiner Spielfigur. Du kannst außerdem eine Aufstellung der Spezialangriffe und Zaubersprüche einsehen, wenn du die □-Taste drückst.





## Monster-Status

Der Status-Bildschirm zeigt dir sowohl Informationen für deine Spielfigur als auch für die Monster an, mit denen du dich ausgerüstet hast. In diesem Abschnitt wird beschrieben, was auf diesem und dazugehörigen Bildschirmen gezeigt wird.

### Name

Der Name des Monsters.

### Stufe

Kampffähigkeit des Monsters.

### HP

Aktueller Gesundheitszustand des Monsters.

### ERF

Erfahrungspunkte, die beim Kampf gesammelt wurden. Das Monster erlangt eine neue Stufe, wenn die Anzeige ganz gefüllt ist.

### Eigenschaften

Die Elementareigenschaften des Monsters.

Es gibt die folgenden vier verschiedenen Arten:

Wasser    Feuer  
Erde      Luft

### Mana

Magische Energie, die eingesetzt werden kann, wenn Zauber gesprochen oder Spezialangriffe geführt werden.

## Status-Bildschirm



### 1 Name

### 2 Stufe

### 3 Erfahrung

### 4 Fähigkeiten

Monster haben folgende Fähigkeiten:

**Angriff** ..... körperliche Angriffskraft

**Abwehr** ..... Verteidigungskraft gegen körperliche und Spezialangriffe

**Ang.-Magie** ..... Angriffskraft mit Hilfe von Magie

**Abw.-Magie** ..... Verteidigungskraft mit Hilfe von Magie

**Tempo** ..... wie schnell sie sich bewegen

### 5 Eigenschaften

Die Elementareigenschaft des Monsters: Feuer, Wasser, Luft oder Erde.

### 6 Auswirkung der Fähigkeiten

Hier erkennst Du, welches die Stärken und Schwächen sind. Die rote Markierung weist auf die stärker ausgeprägten Fähigkeiten hin.

ANG ..... .Hoher HP-Wert

MAG ..... .Hoher Mana-Wert

TMP ..... .Angriffen wird besser ausgewichen

VER ..... .Hohe Widerstandskraft in unnormalem Zustand

..... .Es wird außerdem angezeigt, in welche Richtung die Monster sich entwickeln

ANG ..... .Angriffskraft

MAG ..... .Magische Kräfte

TMP ..... .Tempo

VER ..... .Verteidigung gegen körperliche und magische Kräfte



## Monster-Status

### Spezial

Auf diesem Bildschirm werden dir die Spezialangriffe deines Monsters angezeigt. Du erkennst, von wo der Angriff ausgeht, seine Elementareigenschaft und erhältst weitere Hinweise zu Angriffen. Eine Beschreibung gibt es jeweils, wenn du die O-Taste drückst.

### Beispiele

**Spezialangriff Wasser:** Körperlicher Angriff wird durch Wasserkraft verstärkt. Besonders wirkungsvoll gegen Gegner, deren Element das Feuer ist.  
**Spezialangriff Gift:** Der Gegner wird körperlich geschädigt und vergiftet.

### Magie

An diesem Bildschirm wird dir die Zauberfähigkeit Ihres Monsters angezeigt. Du erhältst jeweils eine Beschreibung, wenn du die O-Taste drückst.

A.....Angriffszauber  
V.....Verteidigungszauber  
H.....Heilungszauber  
Z.....Schutz des Zustands oder Zauber für anomalen Zustand  
E.....Zauber, um Elementareigenschaften zu ändern

Die Farbe der Buchstaben gibt die Elementareigenschaften des Zaubers an.

### Familie

An diesem Bildschirm erkennst du die Abstammung eines Monsters bis zu drei Generationen zurück. Du kannst hier auf einen Blick sehen, welche Art Bestie sich aus der Verbindung von verschiedenen Monstern ergibt.



## Elementare Prägung

Jedes Monster hat eine Neigung zu Feuer, Wasser, Luft oder Erde. Passend zu seinem Element wird es mehr Spezialangriffe und Zauber beherrschen. Auch seine Stärken und Schwächen hängen von seinem Element ab. Ist Feuer das Element eines Monsters, ist es anfälliger gegen auf Wasser basierende Magie.

### Abhängigkeit der Elemente untereinander

**Beispiel:** Wasser ist stärker als Feuer, schwächer als Erde und neutral gegenüber Luft.

Die Elementareigenschaften werden enorm beeinträchtigt, wenn Monster vereint werden. Ein Monster mit verschiedenen Elementareigenschaften kann eine Vielzahl von Spezialangriffen und Zaubersprüchen beherrschen. Doch auch die damit verbundenen Schwachpunkte prägen sich mehr aus.

**Beispiel:** Wenn man ein Feuer- mit einem Wasser-Monster vereint, ergibt es ein Wesen, das sowohl die Elementareigenschaften des Feuers als auch des Wassers besitzt.

**Vorteil:** Es ist fähig, Spezialangriffe und Zauber mit Feuer und mit Wasser durchzuführen.

**Nachteil:** Es ist anfälliger gegen Spezialangriffe und Zauber, die gegen Feuer und Wasser gerichtet sind.



## Monster großziehen

Während du das Spiel spielst, werden deine Monster wachsen und immer mehr Kämpfe erfolgreich bestehen. Sobald dein Monster genügend Erfahrungspunkte besitzt, um eine Stufe vorwärts zu kommen, steigen die Werte seiner Fähigkeiten an. Der Körper des Monsters wird ebenfalls größer. Das Wachstum der Monster teilt sich in fünf Abschnitte auf.

### Monsterwachstum Stufe 1 bis 5



Stufe 1

Direkt nach dem Einfangen



Stufe 3

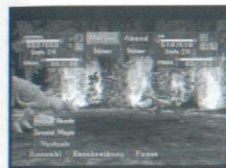
Nachdem es eine Weile gewachsen ist. Beachte, dass der Körper größer geworden ist.



Stufe 5

Ein voll ausgewachsenes Monster.

## Kampfarena



### Spieler 1 gegen Spieler 2

Du kannst die Monster, die du im Normalspiel eingefangen und großgezogen hast, gegen Monster eines anderen Spielers kämpfen lassen. In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie zwei Spieler gegeneinander antreten.

### Regeln

Kampfplatz ist die Arena von Raum und Zeit. Es handelt sich hierbei um einen Spielmodus, bei dem sich deine Monster mit denen anderer Spieler messen können. Spieler 1 spielt die Diener des Morgens und Spieler 2 die Diener des Abends. In diesem Spiel kämpfen die Monster, ohne dass ein Kokonmeister eingreift.

Jeder Spieler kann ein bis drei Monster auswählen, die kämpfen sollen. Es ist nicht erforderlich, dass beide Spieler die gleiche Anzahl einsetzen. Ein Spieler gewinnt, wenn alle Monster seines Gegners entweder besiegt sind oder sich ergeben haben.

### 1. Controller wählen

Du gibst auf dem Bildschirm rechts [Ja] an, wenn Spieler 2 Controller 2 benutzt. Wenn hier [Nein] gewählt wird, können beide Spieler gemeinsam Controller 1 benutzen, falls kein zweiter Controller vorhanden ist.

## 2. Von Memory-Card laden

Du steckst die Memory-Card(s) mit den Monsterdaten an Steckplatz 1 bzw. Steckplatz 2 und wählst dann [Laden].

## 3. Arena-Menü

### Laden

Daten von Memory-Card(s) laden.

### Auswählen

Monster zum Kampf anmelden.

### Entfernen

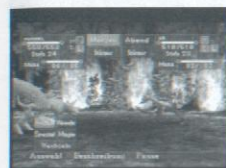
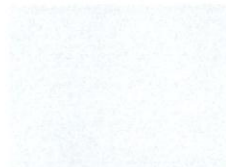
Eingetragene Monster wieder entfernen.

### Spieler 2

Hier kann Spieler 2 seine Monster eintragen. Dieser Menüpunkt ist nur dann aktiv, wenn Spieler 1 mindestens ein Monster angemeldet hat. Er ändert sich in [Start], sobald beide Spieler ihre Monster gewählt haben. Wenn du die  $\triangle$ -Taste drückst, während Monster für Spieler 2 eingetragen werden, wird zu Spieler 1 zurückgeschaltet.

### Abbrechen

Zurück zum Hauptmenü.



## 4. Auswechseln und Zufällig

Wenn beide Spieler ihre Monster für den Kampf aufgestellt haben, wählst du, ob die Spieler die Position ihrer Kämpfer wechseln dürfen. Als nächstes entscheidst du, ob die Reihenfolge der Monster in der Kampfarena beliebig sein soll. Du wählst dafür [Ja].

## 5. Kampf

Jeder Spieler wählt für seine Monster Kampfhandlungen aus, die sie durchführen sollen, wenn sie an der Reihe sind. Der Kampf geht genauso vor sich wie im Normalspiel, nur der Befehl Rückzug kann nicht gegeben werden.

## 6. Pause während eines Kampfes

(kann bei Auswahl der Kampfhandlungen eingestellt werden)

### Weiter

Der unterbrochene Kampf wird fortgesetzt.

### Aufgeben

Der Spieler der Aufgeben auswählt, verliert. Die Kampfergebnisse werden angezeigt.

### Ende

Zurück zum Titelbildschirm.



# Der ewige Korridor

Ein Spielmodus, der erst dann zur Verfügung steht, wenn das Hauptspiel beendet wurde.

Im Ewigen Korridor konzentrierst du dich darauf, Diener des Waldes einzufangen und Monster zu vereinen.

Die Landkarte zeichnet sich automatisch, wenn du durch den Wald streifst. Du kannst den Wald nicht durch den Eingang verlassen. Mit dem Ohrring des Jägers ist es möglich, aus dem Wald herauszukommen, aber die Karte wird verändert sein, wenn du das nächste Mal zurückkehrst. Das Spiel wird bewertet, sobald du den Wald durch den Ausgang verläßt. In den Tiefen des Waldes gibt es nahe des Ausgangs viele mächtige Gegner.

In diesem Spielmodus wirst du Diener und Gegenstände aufstöbern, die es im Normalspiel nicht gibt (zum Beispiel einen Patalchu mit Vorliebe für Wasser). Jedes Mal, wenn du den Wald durch den Ausgang verläßt und durch den Eingang wieder betrittst, wirst du auf noch seltenere Diener und Dinge stoßen. Die Daten, die du im Ewigen Korridor erarbeitest und speicherst, können allerdings auch nur in diesem Modus genutzt werden.



## Das Spiel im Ewigen Korridor

Du wählst [Korr.] am Titelschirm. Der Ewige Korridor-Modus ist verfügbar, wenn Sie den Spielstand eines abgeschlossenen Spiels laden."

Dann gibst du an, in welchem Wald du Diener einfangen möchtest, während du den Ausgang suchst.

**Ra**

Ein Nagi-Mädchen, das dir mit göttlicher Magie helfen wird, wenn du zum Beispiel Monster vereinen willst.

**Mu**

Ein Nagi-Mädchen, bei dem du Waffen, Rüstung und andere Gegenstände kaufen und verkaufen kannst.

Versuche es erneut, wenn du dem Wald erfolgreich entkommen bist. Die Karte ist nie gleich.

Ein mächtiger Gegner wird im dichten Wald in der Nähe des Ausgangs auf dich warten. Nur wenn du das Spiel wagst, kannst du herausfinden, was geschieht, wenn du ihn besiegst.

# Diener des Waldes

Dieser Abschnitt macht dich mit den Dienern des Waldes bekannt, die bei Jade Cocoon in Erscheinung treten. Die Diener können weitgehend in Kategorien zusammengefasst werden. Da gibt es als erstes die Rasse, wonach sie entsprechend ihres Aussehens zum Beispiel als humanoid oder schlangenartig eingestuft werden können. Das zweite Kriterium ist ihre Elementareigenschaft, die sich auf ihre Spezialangriffe und Zauberfähigkeit auswirkt, nämlich Feuer, Luft, Wasser und Erde. Jedes Mal, wenn du Monster verbindest, ändern sich Rasse (Aussehen und Gestalt) und Elementareigenschaft (Fähigkeiten, Zauber und Spezialangriffe).

## Shabs

Das sind schlangenartige Diener. Shabs haben unterschiedliche Elementareigenschaften, obwohl sie zur gleichen Rasse gehören. Ihre bevorzugte Angriffsart ist Beißen.

Nushab  
Feuer



Rashab  
Feuer



Mukshab  
Wasser



## Dregs

Wolf- oder hundeähnliche Diener. Sie greifen mit ihren scharfen Zähnen und Klauen an.

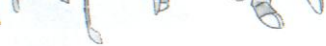
Marrdreg  
Wind



Raddreg  
Wasser



Patdreg  
Feuer





## Chus

Oger- bzw. menschenähnliche Diener. Sie sind intelligenter als Affen und haben eine eigene Sprache.

Raddlchu  
Erde



Patalchu  
Feuer



Doglchu  
Wasser

## Hambus

Seltsam aussehende Diener mit Vogelfüßen, scharfen Krallen und rundlichem Körper. Hambus bewegen sich hopsend vorwärts.



Terhambu  
Erde

Mukhambu  
Wasser



Doghambu  
Wind

## Beispiel für Monstervereinigung

Die Verbindung zweier Monster zu einem neuen verändert die Fähigkeiten und das Aussehen. Die äußere Erscheinung zeigt an, welche Elementarmagie benutzt wird. Du kannst Monster immer wieder vereinen und mit anderen verbinden, so lange du Spaß daran hast, und damit sowohl niedlich aussehende Tierchen wie auch mächtige Ungeheuer erschaffen.

Die Reihenfolge der Vereinigung wirkt sich auf das Ergebnis aus, wie du am folgenden Beispiel sehen kannst.



+



=



+



=



# Begriffserklärungen

In diesem Kapitel erfährst du etwas über die verschiedenen Begriffe, die im Spiel Jade Cocoon verwendet wurden.

## *Kokonmeister*

Ein Jäger, der die Diener des Waldes einfängt und zur eigenen Unterstützung herbeiruft, indem er auf seiner Flöte spielt. Jedes Dorf in Parel hat einen Kokonmeister, der einer langen Ahnenreihe von Kokonmeistern entstammt. Der Brauch schreibt vor, dass ein Kokonmeister, wenn er volljährig wird, eine Nagi-Frau heiraten muß, die die Kokons reinigen kann. Kokonmeister werden von den Dorfbewohnern wegen ihrer geheimnisvollen Kräfte und dem häufigen Kontakt mit den Dienern des Waldes gefürchtet und verachtet.

## *Das Nagi-Volk*

Ein Stamm, dem Elrihm, der Gott des Waldes, seine Macht zuteil werden ließ. Da sie seit langer Zeit einen Überlebenskampf wegen Verfolgung führen, ist es der größte Wunsch der Nagi, ihre Seelen zu befreien, was zur Zeit des Sammelns geschehen soll. Sie benutzen Elrihms Macht, um göttliche Barrieren zu errichten und die Seelen der Diener zu reinigen. In jedes Dorf wird eine Nagi-Frau geschickt, damit sie einen Kokonmeister heiratet.

## *Göttliche Magie*

Die Macht Elrihms, die das Nagi-Volk besitzt. Die Ehefrau eines Kokonmeisters setzt ihre Macht ein, um Kokons zu reinigen und zu verspinnen. Kokons, die von einer Nagi-Frau gereinigt wurden, werden zu weißen Kokons, die zu wertvoller Seide versponnen werden können. Jedes Mal, wenn eine Nagi-Frau Seide spinnt, wird die im Kokon befindliche Bestie sie quälen. Das zeigt sich in Form von merkwürdigen Körpermalen, die man Fluchbrand nennt, und die sich über ihren ganzen Körper ausbreiten.

## *Diener des Waldes*

Diese Monster waren einst normale Tiere. Sie werden von Kokonmeistern und den Nagi-Leuten Diener des Waldes genannt, denn die Legende berichtet, dass Elrihm sie in die schrecklichen Bestien verwandelte. Alle Diener, die in einem Kokon gefangen werden und durch göttliche Magie gereinigt wurden, werden allgemein göttliche Bestien genannt.

## *Weise Bestien*

Bezieht sich auf die menschliche Rasse. Sie werden so genannt, weil sie ihr Fleisch vom göttlichen Geist Amos erhielten und ihr Wissen vom göttlichen Geist Mamon. Elrihm, der Gott der Schöpfung und des Waldes beauftragte diese beiden Geister, Leben in den Wald zu bringen.

## *Das Dorf Syrus*

Das Dorf des legendären Löwen von Parel. Es liegt am Rande des riesigen Waldes von Parel. Das Dorf macht gute Geschäfte mit qualitativ hochwertigem Seidengarn, besonders dem aus weißen Kokons. Es hat zahllose Angriffe aus dem Wald überstanden, doch schließlich fallen die Onibubu ein, die Heuschreckenplage.



Hier findest du ein paar Hinweise, die dir durch das Spiel helfen sollen.

## Diener einfangen, um die Spielstufe zu erhöhen

Du kannst Erfahrung sammeln, wenn du Diener des Waldes einfängst. Solange deine Stufe noch niedrig ist, kannst du keine stärkeren Monster einfangen. Du solltest auf jeden Fall immer versuchen, die Monster zu fangen, denn wenn du sie tötest, steigt dein Erfahrungswert nicht. Versuche, die Stufen deiner Spielfigur und deiner Monster ungefähr gleichmäßig zu steigern.

## Monster großziehen zahlt sich aus

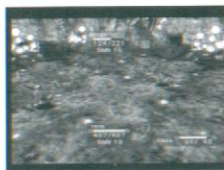
Um die mächtigeren Diener zu besiegen, denen du während des Spiels begegnest, reicht deine Kraft nicht aus. Dafür mußt du die Monster einsetzen, die du großgezogen und im Kampf trainiert hast. Setze die eigenen Monster so oft wie möglich ein, damit sie durch Kampferfahrung eine höhere Stufe erreichen.

## Steigere deine Fähigkeiten mit Ausrüstungsgegenständen

Deine Fangtechnik verbessert sich, wenn du eine Stufe vorwärts kommst, doch deine Gesundheit (HP) und andere Fähigkeiten nicht. Die Fähigkeiten verbessern sich nur, wenn Du dich selbst mit Waffen und Rüstungen ausstattest. Im Verlauf des Spiels kannst du beim Schmied immer stärkere Waffen und Rüstungen kaufen.

## Schnell gesund werden

Im Wald kann man sich nur mit Heilkräutern gesund machen. Du kannst sie im Dorf kaufen oder im Wald entdecken. Du solltest soviel wie möglich bei dir tragen. Wenn du sehr erschöpft bist und dir die Heilkräuter ausgehen, kehre zu Mahbu zurück, die dich gesund machen wird.



## Kokons zu Geld machen

Für die Seide, die aus einem Kokon mit einem Diener gesponnen wird, erhältst du Geld. Damit Du dir stärkere Waffen oder Rüstungen kaufen kannst, solltest du ständig Kokons verspinnen lassen und die Seide verkaufen. Je höher die Stufe eines Monsters ist, desto wertvoller sind die Kokons. Wenn du wertvollere Seide verkaufst, erhältst du auch mehr Geld.

## Höre den Dorfbewohnern zu

Die Dorfbewohner, denen du begegnest, werden dir Geschichten und Legenden über das Land Parel erzählen und auch von sich selbst berichten. Höre aufmerksam zu, was sie zu sagen haben, denn nur so erhältst du einen ausführlichen Einblick in die Geschichte Parel.

## Suche den Geheimnisvollen Diener

Folgende Volksweisheit über die Diener des Waldes erzählt man sich überall im Lande Parel:

*So große Macht, kein Gott wird gefürchtet  
In Licht und Dunkelheit getrennt, gefangen durch Elrhm.  
Trifft sich die geteilte Macht,  
ist es die Auferstehung des Dieners*

Es liegt an dir herauszufinden, was passiert, wenn die beiden Mächte wieder vereint sind.

# Was zu Anfang des Spiels passiert

Du sprichst am Vorabend des großen Festes mit Mahbu beim Wachturm. Lui mischt sich in euer Gespräch ein.

Du hast einen Traum. Mahbu und Lui reden mit dir und dann kämpfst du mit dem Mann aus dem Traum.

Die Göttliche Barriere bricht zusammen und die Onibubu, die Heuschreckenplage, fällt in das Dorf ein.

Das Dorfoberhaupt, Jibara und Garai treffen sich. Sie beschließen, dass sie dich in den Wald schicken müssen, um das Calabas-Kraut zu finden, das die Krankheit der Dorfbewohner heilen kann.



Garai lehrt dich, ein Kokonmeister zu sein. Sie übergibt dir die Flöte als Beweis, dass du jetzt der Kokonmeister bist.

Du erhältst den Schlüssel zum Käferfor von Lui am Wachhäuschen, genau wie Garai es gesagt hat.

Als du den Käferwald betrittst, begegnest du gleich Koris, dem Blauen Kokonmeister. Er bildet dich in der Kunst aus, die Diener des Waldes zu bekämpfen.

Nachdem du den Käferwald durchstreift hast, triffst du Koris schließlich bei seiner Hütte tief im Wald wieder. Er erzählt dir vom Calabas-Kraut und gibt dir den Schlüssel für den Libellenwald.





# Entwicklungsteams

## U.S. PRODUCTION TEAM

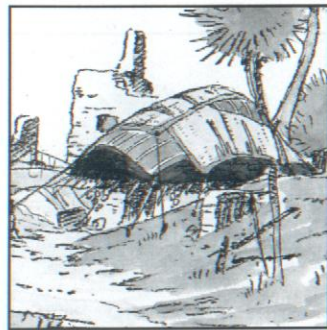
Executive producer ..... Mike Arkin  
 Producer / Localization Director ..... Daryl Pitts  
 Translation ..... Jason Franzman  
 ..... Daryl Pitts  
 QA Test Team ..... Kevin Hoekman  
 ..... Chris Scaglione  
 ..... Ron Talay  
 Additional Testing ..... Hans Lo  
 ..... Chrystya Uldriks  
 ..... Jim Gentle  
 ..... Jacob Bunney  
 ..... Robert Kirkpatrick  
 Senior Marketing Director ..... Jane Gilbertson  
 Senior Marketing Manager ..... Cory Jones  
 Marketing Services Manager ..... Sheri Furumi  
 Additional Art ..... Ryan Villiers-Furze  
 Voice Talent ..... Michael Sorch  
 ..... Georgette Rose  
 ..... Erica Nelson  
 ..... Richard GeOrge  
 ..... Helen Storm  
 ..... Ian Hawk  
 ..... Jim Taggart  
 ..... John Bigooty  
 ..... Ray Michaels  
 ..... Catherine Luciani  
 ..... Alfred Thor  
 ..... Chris Berthelot  
 Audio Direction ..... Ellyn Stern  
 Audio Line Producer ..... Richard Epcar  
 ..... Ellyn Stern  
 Audio Recording ..... Hook Studios  
 ..... Ryan Pringle  
 ..... Michael Frenchik

Audio Post Production ..... Bill Black  
 Acquisitions/licensing Team ..... Mark Burke  
 ..... Shinji Katsukawa  
 Logo & Coverart Design  
 Packaging & Manual ..... Red Cloud  
 Special Thanks ..... Nima Taghavi  
 ..... Hiroshi Hamagaki  
 ..... Holly Newman  
 Public Relations ..... Bill Linn

## JAPAN PRODUCTION TEAM

Character Design / Original Artwork  
 ..... Katsuya Kondo  
 Composition Support / Music Data Creation  
 ..... Minami Matsumae  
 Sound Effects ..... Yasushi Kaneko  
 3D System ..... Kenji Shimizu  
 Combat System ..... Yoshimitsu Tamura  
 Event System ..... Tomokatsu Okamoto  
 Interface System ..... Hiroshi Maruyama  
 Game System ..... Keihou Shintaku  
 Character Planning / Modeling Combat /  
 Special Effects ..... Nobuyuki Suzuki  
 Motion Performance / Image Continuity /  
 Motion Supervision ..... Akiyoshi Nakamura  
 ..... Tadakuni Miyasaka  
 ..... Taro Uozumi  
 ..... Hirotaaka Kikuchi  
 ..... Hiromitsu Tahara  
 Character Finishing ..... Hideki Miyasaka  
 Art Modeling Supervision ..... Kentaro Noguchi  
 Background Special Effects ..... Kentaro Noguchi  
 Art Modeling / Background Special Effects

..... Mika Urushiyama  
 Art Image Boards / Background Art Finishing /  
 Combat Backgrounds / Mural Paintings  
 ..... Fuyuki Sakanoue  
 Art Modeling Assistance ..... Ichiro Kojima  
 ..... Naomi Yakushijin  
 ..... Yumie Otake  
 Screen Layout ..... Kenji Ota  
 ..... Akiyoshi Nakamura  
 ..... Rieko Ito  
 Map Making / Game Event Structure  
 ..... Masanobu Fukazawa  
 Event Configuration Assistance ..... Shuhei Kawai  
 Script Assistance ..... Shinya Kozaki  
 ..... Akemi Watanabe  
 Original Concept ..... Hiroshi Hamagaki  
 Game Structure Advisor ..... Tomoharu Kimura  
 Production Support ..... ANCHOR Co.  
 ..... Filchll Inc.  
 ..... Digitalscape Co., Ltd.  
 ..... MUSIC BRAINS INC.  
 Producer ..... Kenji Shimizu  
 Director / Scriptwriter ..... Gaku Tamura  
 Lokalisierung  
 Leitung ..... Ulrich Mühl  
 Deutsche Übersetzung ..... Karin Schattmann  
 Vertonung ..... Studio Mackensen & Gensch





## Customer Service Numbers

• **Australia** \_\_\_\_\_ 1902 262 662 \_\_\_\_\_

*Calls charged at \$1.50 per minute.*

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• **Österreich** \_\_\_\_\_ 0900 970 111 \_\_\_\_\_

*Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Sek.*

Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

• **Belgique/België/Belgien** \_\_\_\_\_ 011 280 996 \_\_\_\_\_

*Veillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.*

• **Danmark** \_\_\_\_\_ +45 33 26 68 20 \_\_\_\_\_

*Åben Man-Tors 16.00-19.00*

Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation.

• **Suomi** \_\_\_\_\_ 0600 411911 \_\_\_\_\_

*\*4,70 firt/min + ppm avoinna ark 17-21\**

Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laitteistotukea varten

• **France** \_\_\_\_\_ 01 40 88 04 88 \_\_\_\_\_

*Veillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.*

• **Deutschland** \_\_\_\_\_ 01805 / 766 977 \_\_\_\_\_

Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

• **Greece** \_\_\_\_\_ (00 301) 6777701 \_\_\_\_\_

*Παρακαλούμε να καλέσετε αυτά τα Τηλέφωνα Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για τεχνική υποστήριξη για την κονσόλα PlayStation*

• **Ireland** \_\_\_\_\_ (01) 4054022 \_\_\_\_\_

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• **Italia** \_\_\_\_\_ 167 520 523 \_\_\_\_\_

*Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.*

• **Nederland** \_\_\_\_\_ 0495 544 562 \_\_\_\_\_

*Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.*

• **New Zealand** \_\_\_\_\_ (09) 415 2446 \_\_\_\_\_

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• **Norge** \_\_\_\_\_ 2336 6600 \_\_\_\_\_

• **Portugal** \_\_\_\_\_ (01) 318 7450 \_\_\_\_\_

Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation

• **España** \_\_\_\_\_ 902 102 102 \_\_\_\_\_

Por favor, llama a los siguientes números de nuestro Servicio de Atención al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.

• **Sverige** \_\_\_\_\_ 587 610 00 \_\_\_\_\_

*Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStations programvara.*

• **Schweiz/Suisse** \_\_\_\_\_ 0900 55 20 55 \_\_\_\_\_ Ein Anruf kostet Fr. 1. -/min.

*Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen*

• **UK** \_\_\_\_\_ 0990 99 88 77 \_\_\_\_\_

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support