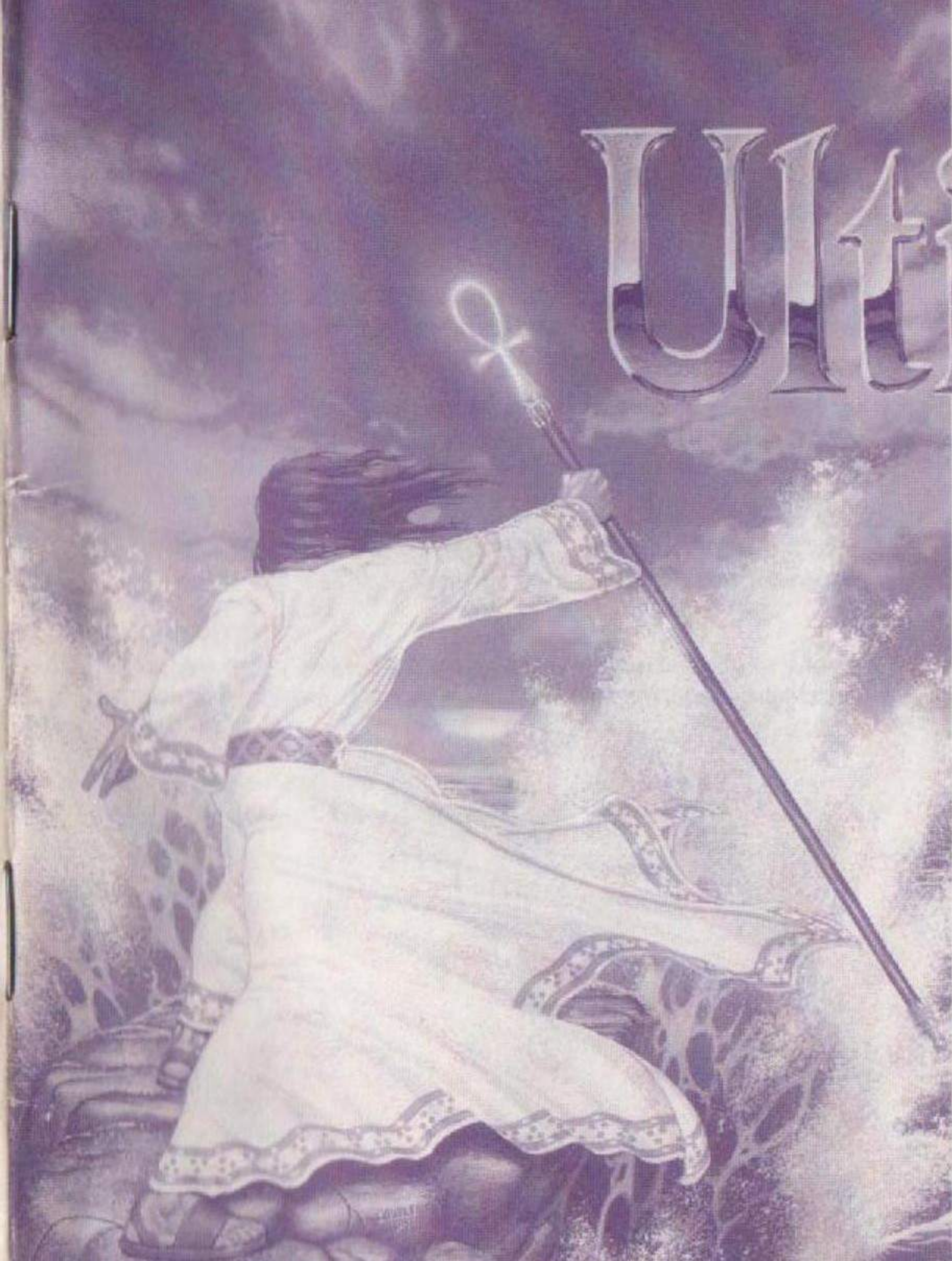


Ultima™ IV



SEGA

Loading Instructions:

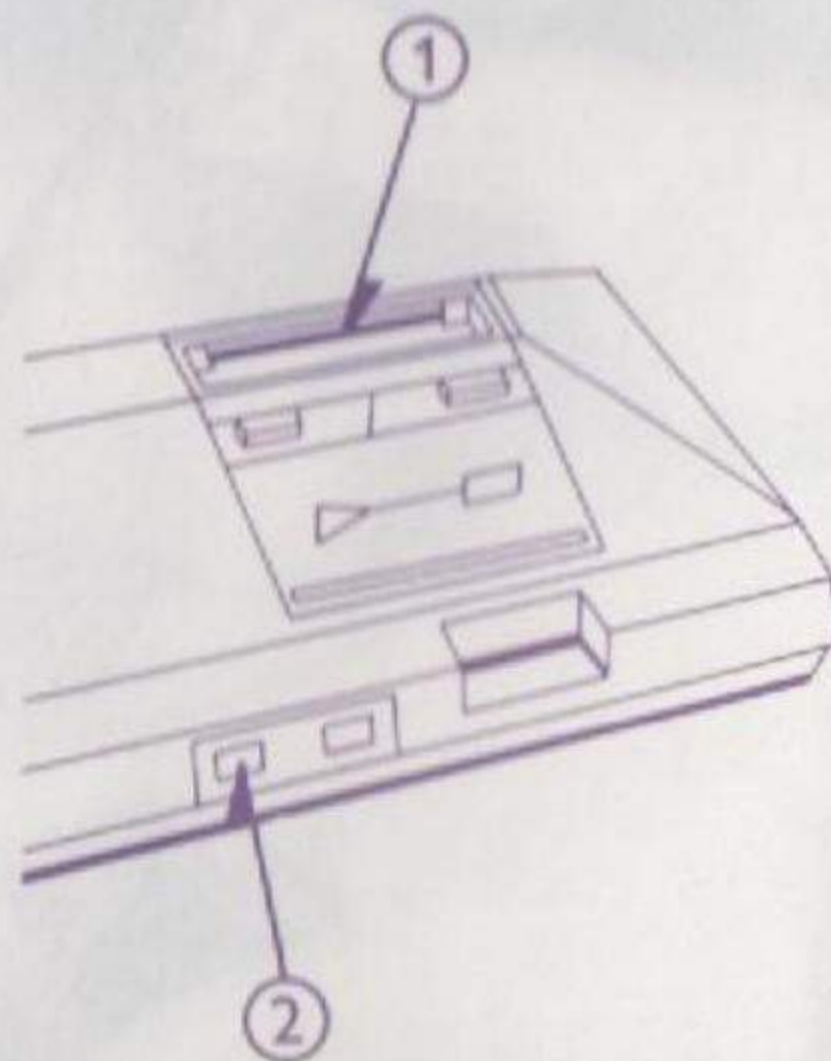
Starting Up:

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the game cartridge in the Power Base as described in your SEGA SYSTEM manual.
3. Turn the power switch ON. if nothing appears on the screen, turn the power switch OFF, remove the cartridge, and try again.
4. At the title screen, to start the game, press Button 1 or Button 2.

IMPORTANT:

Always make sure that the Power Base is turned OFF when inserting or removing your Mega Cartridge.

- ① Insert Mega Cartridge
- ② Insert Control Pad 1



Ladeanweisungen:

Inbetriebnahme:

1. Vergewissern Sie sich, daß der Ein-/Aus-Schalter ausgeschaltet ist.
2. Setzen Sie die Spielkassette gemäß der Beschreibung in Ihrer SEGA SYSTEM-Anleitung in die Power Base ein.
3. Schalten Sie den Ein-/Aus-Schalter ein. Falls auf dem Bildschirm nichts erscheint, sollten Sie den Ein-/Aus-Schalter ausschalten, die Kassette entfernen und diese dann erneut einsetzen.
4. Wenn das Titelbild erscheint, drücken Sie die Taste 1 oder die Taste 2, um mit dem Spiel zu beginnen.

WICHTIG:

Achten Sie beim Einsetzen oder Entfernen Ihrer Mega-Kassette stets darauf, daß die Power Base ausgeschaltet ist.

- ① Mega-Kassette einsetzen
- ② Steuerpult 1 anschließen

Instructions de chargement:

Mise en route:

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode d'emploi de votre "SEGA SYSTEM".
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez à nouveau.
4. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur la touche 1 ou la touche 2 pour commencer une partie.

IMPORTANT:

Faites toujours très attention à ce que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche Mega.

- ① Introduisez la cartouche Mega
- ② Introduisez le bloc de commande 1

Take Control!

① Directional Button (D-Button)

② Button 1

③ Button 2

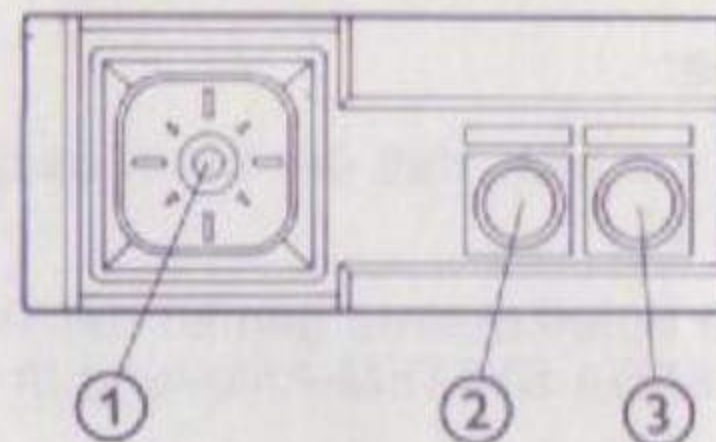
Prepare for Adventure!

In the first of the title screens, you'll see a mini-demonstration at the bottom. Press Button 1 or 2 to advance to the Game Select screen.

"Journey Onward" should be selected when you wish to continue a game that you saved previously. If you're reading this now, you've probably never played before, so please select "Initiate a New Game." "Return to the View" will allow you to take another look at the demonstration screen. To select an option, find it using the D-Button and then press Button 1 or 2.

Journey Onward

To continue one of the games you saved earlier, select this option in the Game Select screen. You may save a maximum of 3 games. Each saved game is assigned a number, and important data regarding each game will appear to help you remember it. Find the game you wish to continue by using the D-Button, and select it by pressing Button 1 or 2. You will now be able to begin play at the point where you left off.



Übernehmen Sie das Steuer!

- ① Richtungsknopf (D-Knopf)
- ② Taste 1
- ③ Taste 2

Vorbereitung zum Abenteuer!

Auf dem ersten der Titelanzeigen wird unten ein kleines Demo-Spiel vorgeführt. Drücken Sie Taste 1 oder 2, um auf die Spielwahl-Anzeige weiterzuschalten.

Wenn Sie ein früher gespeichertes Spiel fortsetzen wollen, wählen Sie "Journey Onward". Beim ersten Lesen dieser Anleitung haben Sie wahrscheinlich noch kein Spiel begonnen, so daß Sie in diesem Fall "Initiate a New Game" wählen. Durch Wahl von "Return to the View" können Sie die Demo-Anzeige erneut abrufen. Zur Wahl einer Option suchen Sie diese zuerst mit dem D-Knopf auf und drücken dann Taste 1 oder 2.

Spielfortsetzung (Journey Onward)

Wählen Sie diese Option auf der Anzeige "Game Select", um ein früher begonnenes und gespeichertes Spiel fortzusetzen. Gleichzeitig können bis zu drei verschiedene Spiele gespeichert werden. Jedem gespeicherten Spiel wird eine Nummer zugeordnet, und wichtige Daten werden für jedes Spiel angezeigt, um Ihnen als Erinnerungshilfe zu dienen. Suchen Sie das Spiel, das fortgesetzt werden soll, über den D-Knopf auf und wählen Sie es durch Drücken von Taste 1 oder 2. Danach können Sie das betreffende Spiel von der Stelle an fortsetzen, an der es vorher abgebrochen und gespeichert wurde.

Mettez-vous aux commandes!

- ① Touche de direction (Touche-D)
- ② Touche 1
- ③ Touche 2

Préparez-vous pour l'aventure!

Sur le premier des écrans de titre, vous allez voir une mini-démonstration en bas. Appuyez sur la touche 1 ou 2 pour arriver au menu de sélection du jeu.

Choisissez "Journey Onward" (Poursuite du Voyage) si vous voulez continuer le jeu que vous avez enregistré en mémoire précédemment. Si vous continuez la lecture de ce paragraphe, c'est que vous n'avez probablement encore jamais joué, alors sélectionnez "Initiate a New Game" (Commencez un jeu nouveau). L'écran "Return to the View" (Retour à la démonstration) vous permettra de revoir l'écran de démonstration. Pour sélectionner une option, localisez-la avec la Touche-D, et appuyez sur la Touche 1 ou 2.

Poursuite du voyage (Journey Onward)

Pour continuer les jeux que vous avez précédemment enregistrés en mémoire, choisissez cette option sur l'écran de sélection du jeu. Vous pourrez sauvegarder un maximum de 3 jeux. A chaque jeu enregistré en mémoire est attribué un numéro, et les données importantes de chaque jeu s'affichent, ce qui vous permet de vous remettre le jeu en mémoire. Localisez le jeu que vous voulez continuer en appuyant sur la Touche-D, puis appuyez sur la Touche 1 ou 2. Vous pouvez maintenant commencer à jouer à partir du point où vous aviez arrêté le jeu.

Initiate a New Game

If you are playing for the first time, or if you want to try a new Profession, select this option in the Game Select screen. This will allow you to have a completely different identity, depending on your meeting with the mysterious Gypsy woman.

Choose a Name

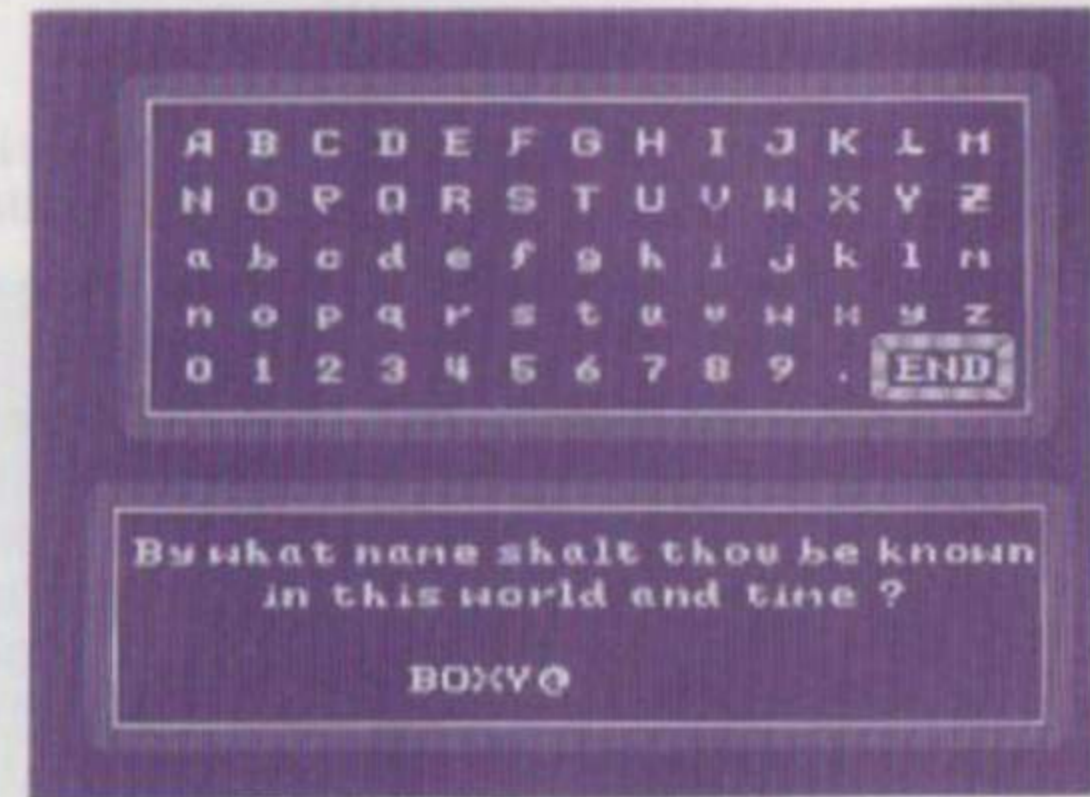
Naturally, your character should have a name. Using the D-Button, scan the grid of letters and numbers until you find what you need, and select it by pressing Button 2. If you wish to cancel a letter or number, press Button 1. Your character's name will appear at the bottom of the screen. If you're satisfied, move the Select box to "END" using the D-Button, and press Button 2.

Man or Woman?

Your character must also have a gender. Move the Select box up or down using the D-Button, and select "Male" or "Female" by pressing Button 1 or 2.

The History of Britannia

Watch the story screens carefully. This is how your character gets involved in the Quest. You may take as long as you need to read each screen, then advance by pressing Button 1 or 2. When you are instructed to read "The History of Britannia," you had best do so. The book contains a wealth of information on nearly every subject regarding Britannia. Don't continue with the story screens until you've read it thoroughly. The second book you'll come across will help you as well, but it's not necessary to read it just yet. To translate the title of the second book into English, use the Code Key found on page 28.



Beginnen eines neuen Spiels (Initiate a New Game)

Wenn Sie zum erstenmal ein Spiel beginnen oder eine neue Profession ausprobieren wollen, wählen Sie diese Option auf der Anzeige "Game Select". Damit können Sie eine völlig neue Identität annehmen, die von Ihrer Begegnung mit der mysteriösen Zigeunerin abhängt.

Wahl eines Namens

Selbstverständlich braucht Ihre Spielfigur einen Namen. Suchen Sie im Verzeichnis der Buchstaben und Ziffern mit dem D-Knopf das gewünschte Zeichen auf und wählen Sie es durch Drücken von Taste 2. Um ein gewähltes Zeichen zu löschen, drücken Sie Taste 1. Nach Eingabe aller gewünschten Zeichen erscheint der vollständige Name unten auf dem Bildschirm. Sind Sie damit zufrieden, bewegen Sie das Wahlkästchen mit Hilfe des D-Knopfes auf "END" und drücken Taste 2.

Mann oder Frau?

Ihre Spielfigur braucht außerdem ein Geschlecht. Bewegen Sie das Wahlkästchen mit dem D-Knopf aufwärts oder abwärts und wählen Sie "Male" (Mann) bzw. "Female" (Frau) über Taste 1 oder 2.

Die Geschichte von Britannien

Lesen Sie die Textanzeigen sorgfältig, denn nur so kann Ihre Spielfigur an der Suche teilnehmen. Nehmen Sie sich soviel Zeit zum Lesen, wie Sie brauchen, und drücken Sie Taste 1 oder 2, sobald Sie auf die nächste Anzeige weiterschalten wollen. Wenn die Anweisung erscheint, "The History of Britannia" zu lesen, empfiehlt es sich, diesem Hinweis zu folgen. Dieses Buch enthält eine Vielzahl von wertvollen Informationen

Commencez un jeu nouveau (Initiate a New Game)

Si vous jouez pour la première fois, ou si vous voulez essayer une nouvelle profession, sélectionnez cette option sur l'écran de sélection du jeu. Ceci vous permet d'avoir une identité complètement différente, selon votre rencontre avec la mystérieuse gitane.

Choisissez un nom

Bien sûr, votre personnage doit avoir un nom. Avec la Touche-D, balayez la grille de lettres et de chiffres jusqu'à ce que vous trouviez le caractère voulu, et appuyez sur la Touche 2. Si vous voulez annuler une lettre ou un chiffre, appuyez sur la Touche 1. Le nom de votre personnage apparaît au bas de l'écran. Si vous êtes satisfait, amenez la fenêtre de sélection sur "END" (Fin) à l'aide de la Touche-D, et appuyez sur la Touche 2.

Homme ou femme?

Votre personnage doit également avoir un genre. Déplacez la fenêtre de sélection vers le haut ou vers le bas à l'aide de la Touche-D, et sélectionnez "Male" (Homme) ou "Female" (Femme) en appuyant sur la Touche 1 ou 2.

L'histoire de Britannia

Regardez attentivement l'écran de l'histoire. C'est ainsi que votre personnage prendra part à la quête. Vous pouvez passer autant de temps que vous voulez à lire chaque écran. Puis, appuyez sur la Touche 1 ou 2 pour avancer. Lorsque l'on vous demande de lire "The History of Britannia" (L'Histoire de Britannia), c'est ce que vous aurez de mieux à faire. Le livre renferme un trésor d'informations sur pratiquement tous les sujets

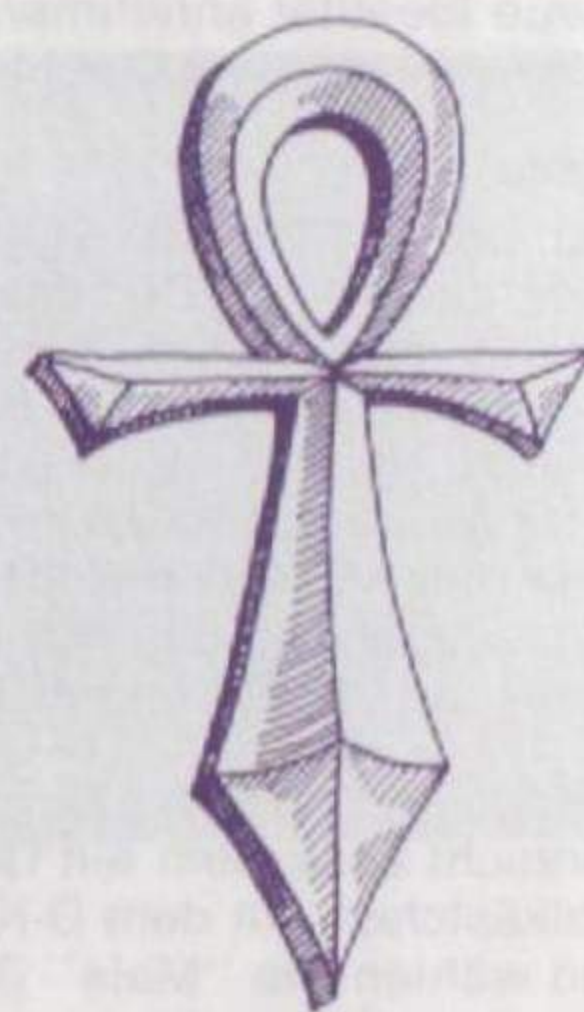
The Purpose of Your Quest

You have been chosen to rid Britannia of evil, once and for all. The amulet that's been bestowed upon you is the "Ankh," the symbol of Life and Rebirth. Only one who possesses the Ankh may attempt the Quest of the Avatar. Your objective is simple — to conquer the Abyss, and view the Codex of Ultimate Wisdom. Reaching this objective, though, is possibly the most difficult task you'll ever undertake!

To gain entrance to the Codex of Ultimate Wisdom, you must first have obtained enlightenment in each of 8 Virtues. The 8 Virtues are: Honesty, Compassion, Valor, Justice, Sacrifice, Honour, Spirituality, and Humility. Only the purest of souls with the rightest of minds has even a slight chance of reaching the end of this long road!

Playing the Game

The game screen is divided into 3 sections. The top left area shows the area in which you're traveling. On the right, various information and commands will appear. Finally, at the bottom, the commands that you've chosen will appear.



über praktisch jedes zu Britannien relevante Thema. Fahren Sie mit den Textanzeigen erst fort, nachdem Sie die relevanten Abschnitte dieses Buches gelesen haben. Das zweite Buch ist ebenfalls sehr hilfreich, doch brauchen Sie es am Anfang noch nicht zu lesen. Um den Titel des zweiten Buches ins Englische zu übersetzen, nehmen Sie die Codetabelle auf Seite 28 zu Hilfe.

Der Zweck der Suche

Sie sind erwählt worden, Britannien endgültig vom Bösen zu befreien. Dazu wurde Ihnen das "Ankh" verliehen, ein Amulett, das ein Symbol für Leben und Wiedergeburt ist. Nur wer das Ankh besitzt kann sich an die Suche des Avatars wagen. Ihr Ziel ist einfach: den Abgrund zu überwinden und den "Kodex der Letzten Weisheit" zu betrachten. Doch die Reise bis zu diesem Ziel ist wahrscheinlich die schwierigste Aufgabe, die Sie je unternehmen werden!

Um Zugang zum "Kodex der Letzten Weisheit" zu erlangen, müssen Sie zuerst Erleuchtung in allen acht Tugenden erwerben. Die acht Tugenden sind: Ehre, Milde, Tapferkeit, Opferbereitschaft, Gerechtigkeit, Geistigkeit, Aufrichtigkeit und Bescheidenheit. Nur Menschen mit völlig reinem Herzen besitzen überhaupt eine Chance, das Ende dieser langen Straße zu erreichen!

Spiel Aufbau

Der Bildschirm ist beim Spielen in drei Abschnitte unterteilt. Oben links wird die Gegend gezeigt, durch die Sie gerade reisen. Rechts erscheinen verschiedene Informationen und Befehle. Ganz unten werden die von Ihnen gewählten Befehle angezeigt.

relatifs à Britannia. N'avancez pas dans les écrans d'histoire tant que vous ne les avez pas lus à fond. Le second livre que vous allez rencontrer vous aidera également, mais il n'est pas nécessaire de le lire dès à présent. Pour traduire le titre du second livre en anglais, utilisez la Touche de Code que vous trouvez à la page 28.

Le but de la quête

Vous avez été choisi pour débarrasser Britannia du mal une bonne fois pour toutes. L'amulette qui vous a été remise est l'"Ankh", symbole de la vie et de la nouvelle naissance. Seul celui qui possède l'"Ankh" peut se lancer dans la quête de l'Avatar. Votre but est simple: conquérir l'Abîme et lire le Codex de la Sagesse Ultime. Mais la poursuite de cet objectif sera probablement la tâche la plus difficile que vous ayez jamais entreprise!

Pour pouvoir avoir accès au Codex de la Sagesse Ultime, vous devrez d'abord avoir atteint l'illumination dans 8 vertus. Ces 8 vertus sont: l'Honneur, la Bravoure, le Sacrifice, la Compassion, la Justice, la Spiritualité, l'Honnêteté et l'Humilité. Seules les âmes parfaitement pures et avec l'esprit le plus droit ont une chance d'arriver au bout de cette si longue route!

Pour jouer

L'écran de jeu est divisé en 3 parties. La partie en haut à gauche montre la région dans laquelle vous voyagez. A droite apparaissent différentes informations et commandes. Enfin, en bas apparaissent les commandes que vous avez choisies.

Commands

There's a command to help you do anything you'll need to do. To call up the command list, press Button 2. To select a command, move the Select bar with the D-Button, and select by pressing Button 2. To cancel a command, press Button 1. Certain commands contain subcommands. To select one of them, follow the same procedure.

Talk

You'll need a ton of information to succeed in your Quest. The way to get it is by having conversations with the people you come across in the many Townes of Britannia. To use the Talk command, select the person you wish to converse with using the D-Button, and press Button 2. Remember, though — you can only talk to someone who's standing right beside you, so be sure to move your character into position before selecting the Talk command.

There are several areas in which you may question people. They include Name, Job, Health, and whether or not they'll join you on your Quest. You may gather up to 7 traveling companions — the more of you there are, the better your chances for success.



Befehle

Für jedes Ihrer Bedürfnisse steht ein Befehl zur Verfügung. Um das Befehlsverzeichnis aufzurufen, drücken Sie Taste 2. Zur Wahl eines Befehls bewegen Sie den Wahlbalken mit dem D-Knopf auf den gewünschten Befehl und drücken Taste 2. Einige Befehle enthalten Unterbefehle, die auf die gleiche Weise angewählt werden können.

Der Befehl "Talk"

Um auf Ihrer Suche erfolgreich zu werden, brauchen Sie eine Vielzahl von Informationen. Diese erhalten Sie, indem Sie sich mit den Leuten unterhalten, denen Sie in den verschiedenen Städten von Britannien begegnen. Zur Wahl des Talk-Befehls wählen Sie die Person, mit der Sie sprechen wollen, über den D-Knopf und drücken Taste 2. Achten Sie jedoch darauf, daß Sie nur mit jemand sprechen können, der genau neben Ihnen steht, so daß Sie Ihre Spielfigur vor der Wahl des Talk-Befehls in die richtige Lage bringen müssen.

Es gibt verschiedene Themen, zu denen Sie Fragen an andere Personen stellen können. Dazu gehören Name, Job (Beruf), Health (Gesundheit) und die Frage, ob die betreffende Person an Ihrer Reise teilnehmen möchte. Sie können bis zu sieben Reisebegleiter auswählen — je größer Ihre Reisegruppe, desto besser Ihre Erfolgchancen!

Les commandes

Il existe une commande pour chacune des choses que vous aurez besoin de faire. Pour faire apparaître la liste des commandes, appuyez sur la Touche 2. Pour sélectionner une commande, déplacez le trait de sélection à l'aide de la Touche-D, puis appuyez sur la Touche 2. Pour annuler une commande, appuyez sur la Touche 1. Certaines commandes contiennent des commandes secondaires. Pour sélectionner l'une d'elles, procédez de la même façon.

Conversation

Vous allez avoir besoin d'une tonne d'informations pour réussir dans votre quête. Pour vous les procurer, vous allez devoir converser avec les gens que vous rencontrerez dans les différentes villes de Britannia. Pour utiliser la commande de conversation (Talk), sélectionnez la personne avec laquelle vous voulez converser à l'aide de la Touche-D, et appuyez sur la Touche 2. Mais rappelez-vous bien que vous ne pourrez parler qu'aux personnes qui se trouvent juste à côté de vous; aussi, placez bien votre personnage en position avant d'actionner la commande Talk.

Il y a plusieurs sujets sur lesquels vous pouvez poser des questions aux gens. Ce sont le Nom, la Profession, la Santé, ainsi que la question de savoir s'ils vont vous accompagner dans votre quête. Vous pouvez rassembler un maximum de 7 compagnons de voyage, et plus vous serez nombreux, plus vos chances de réussite seront grandes.

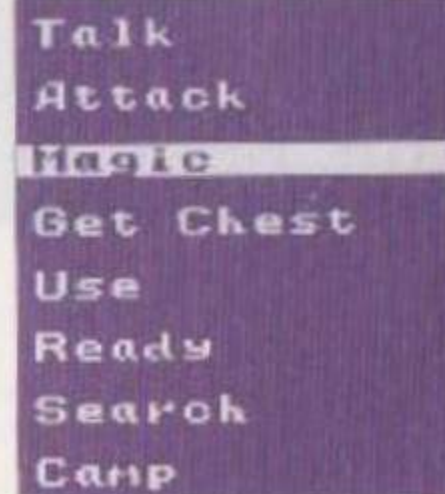
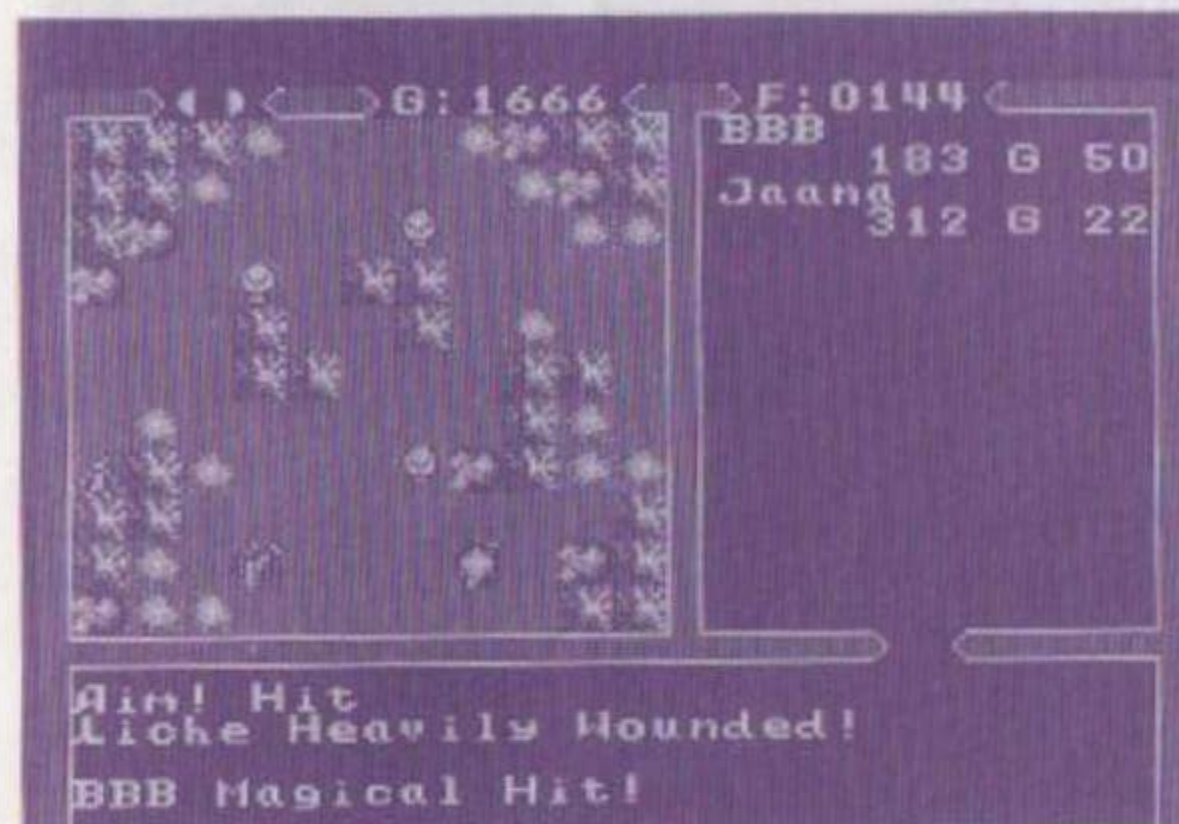
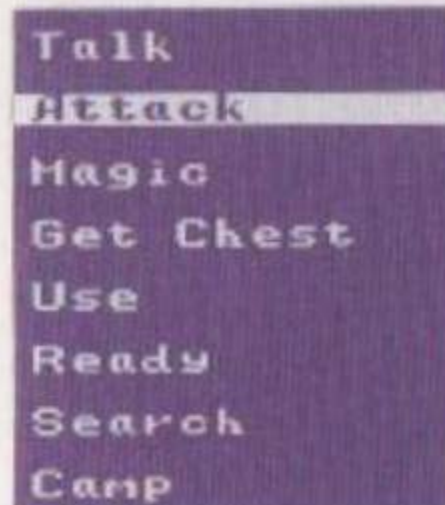
Attack

You will run into some pretty nasty creatures in your travels, and they will often engage you in battle. However, if you're in good condition, you can engage them as well. To attack, choose the direction in which you'll mount your assault using the D-Button, and press Button 2. Again, as with the Talk command, you can only attack someone (or something) that's right next to you. If the enemy is moving fast and appears to be chasing you, he'll probably engage you.

During battle, to strike a blow with whatever Weapon you're using, press Button 2. To choose the direction of your next blow, move the sight using the D-Button. You'll often be attacked by several enemies at once, so the quick disposal of one of them may scare the others away. Don't be a coward!

Magic

When you wish to cast a Spell or mix Reagents, select this command. Then select the subcommand, and the pertinent information will appear. You should probably read the second of the books that was given to you, as it describes in detail every Magic Spell that can be cast.



Der Befehl "Attack"

Unterwegs werden Ihnen einige ziemlich garstige Geschöpfe begegnen, die versuchen werden, Sie anzugreifen. Wenn Sie in guter Verfassung sind, können Sie den Kampf mit diesen Gegnern aufnehmen. Zum Angreifen wählen Sie die Richtung, aus der Ihr Angriff erfolgen soll mit dem D-Knopf und drücken Taste 2. Wie beim Talk-Befehl können Sie nur jemand (bzw. etwas) angreifen, das sich unmittelbar neben Ihnen befindet. Wenn sich ein Gegner schnell bewegt oder Sie zu verfolgen scheint, wird er Sie wahrscheinlich angreifen.

Um während eines Kampfes mit Ihrer gegenwärtig benutzten Waffe einen Schlag auszuführen, drücken Sie Taste 2. Mit dem D-Knopf können Sie die Richtung Ihres nächsten Schlages wählen. Oft werden Sie von mehreren Gegnern gleichzeitig angegriffen, so daß sich die anderen u.a. verscheuchen lassen, wenn Sie den ersten Feind rasch kampfunfähig machen. Auf jeden Fall: keine Angst!

Der Befehl "Magic"

Wählen Sie diesen Befehl, um einen Zauberspruch auszusprechen oder Reagenzien zu mischen. Danach wählen Sie den gewünschten Unterbefehl, und die relevanten Informationen erscheinen auf dem Bildschirm. Es empfiehlt sich, das zweite Buch zu lesen, denn es enthält eine detaillierte Beschreibung aller verfügbaren Zaubersprüche.

Der Unterbefehl "Mix Reagents"

Um eine Mischung für einen neuen Zauber vorzubereiten, überprüfen Sie zuerst die Liste der verschiedenen Zaubersprüche auf der Anzeige. Wählen Sie einen mit dem D-Knopf und drücken Sie dann Taste 2.

Attaque (Attack)

Dans vos voyages, vous allez rencontrer certaines créatures passablement méchantes, et elles vont souvent essayer de vous provoquer au combat. Mais si vous vous sentez fort, vous pourrez également les provoquer vous-même. Pour attaquer, choisissez la direction dans laquelle vous allez lancer votre attaque à l'aide de la Touche-D, et appuyez sur la Touche 2. Là encore, comme avec la commande Talk, vous pourrez uniquement attaquer les personnes (ou les choses) situées juste à côté de vous. Si l'ennemi se déplace trop rapidement et qu'il a l'air de vous poursuivre, c'est probablement lui qui vous provoquera.

Pendant le combat, pour frapper un coup avec l'arme que vous avez, quelle qu'elle soit, appuyez sur la Touche 2. Pour choisir la direction de votre prochain coup, déplacez l'écran à l'aide de la Touche-D. Vous serez souvent attaqué par plusieurs ennemis à la fois, aussi plus vous vous débarrasserez vite d'un ennemi, plus vous aurez de chance d'effrayer les autres et de les faire fuir. Ne soyez pas poltron!

Magie (Magic)

Si vous voulez jeter un sort ou mélanger des réactifs, c'est cette commande que vous utiliserez. Puis, sélectionnez la commande secondaire, et les informations pertinentes s'affichent. Vous devrez probablement lire le second livre qui vous a été remis, car il décrit en détail tous les sorts magiques que vous pouvez jeter.

Mélanges de réactifs

Pour préparer un mélange en vue d'un nouveau sort, vérifiez tout d'abord la liste des sorts sur l'écran. Localisez celui dont vous avez besoin à l'aide de la Touche-

Mix Reagents

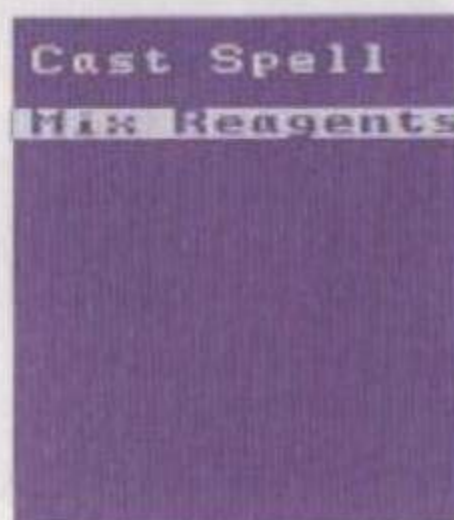
To prepare a mixture for a new Spell, first check the list of Spells on the screen. Find the one you need with the D-Button, then press Button 2.

Once you've chosen a Spell, the list of Reagents and the quantities that you presently have will appear. If you don't have the proper Reagents, press Button 1 to cancel the command. These magical elements are very valuable — if you make a mistake while mixing a potion, you lose the ingredients you used! Reagents can be purchased at one of the Herb Shops around Britannia (if you can find one of them!). To select the number of mixtures, press the D-Button up.

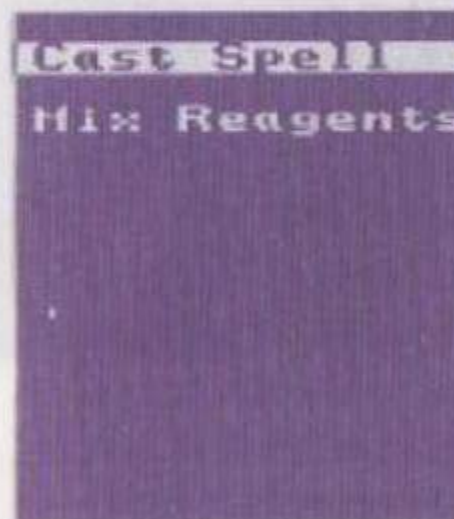
Cast a Spell

In order to cast a Spell, you must first have a mixture prepared. If you try to cast without one, the message "You have no mixtures!" will appear at the bottom of the screen.

Once your mixture is ready and you wish to cast, identify the player who will cast the Spell (if there are several members in your party, the one who has the highest Magic Power should do the casting) using the D-Button, and press Button 2. Identify the Spell you wish to cast (you may make mixtures and save them for later, so don't get confused!) using the same procedure. Certain Spells have special instructions, so check the bottom of the screen carefully when weaving your Magic! One more thing — if your character has high Magic Power (see "Status" on page 20), and you want to use many Spells in battle, have some mixtures prepared. Once you're involved in a fracas, you can only cast, not mix.



MIX	
STK	ASK
Ginseng	:04
Garlic	:01
Sp.silk	:02
Bld.moss	:04
Bk.pearl	:03
Ht.shade	:00
Handrake	:00



Nach Wahl eines Zaubers erscheint die Liste der Reagenzien und die Mengen, die Sie gegenwärtig besitzen. Wenn Sie nicht über die erforderlichen Reagenzien verfügen, drücken Sie Taste 1, um den Befehl aufzuheben. Diese magischen Zutaten sind äußerst wertvoll — wenn Sie einen Fehler beim Mischen eines Trunkes machen, verlieren Sie alle dabei verwendeten Zutaten! Sie können Reagenzien in einem der "Herb Shops" in Britannien kaufen (wenn Sie einen finden!). Zur Wahl der Anzahl von Mischungen schieben Sie den D-Knopf nach oben.

Der Unterbefehl "Cast Spell"

Bevor Sie einen Zauber aussprechen können, müssen Sie eine Mischung vorbereitet haben. Wenn Sie versuchen, einen Zauberspruch ohne Mischung anzuwenden, erscheint die Meldung "You have no mixtures!" unten auf dem Bildschirm.

Nachdem Sie eine Mischung vorbereitet haben und Sie den Zauber aussprechen wollen, kennzeichnen Sie die Spielfigur, die den Zauber anwenden soll mit dem D-Knopf (wenn sich mehrere Personen in Ihrer Gruppe befinden, wählen Sie diejenige mit der höchsten "Magic Power") und drücken dann Taste 2. Wählen Sie den Zauber, der angewendet werden soll mit dem gleichen Verfahren (beachten Sie, daß Sie Mischungen vorbereiten und für später aufheben können; daher dürfen Sie diese nicht verwechseln!). Bei manchen Zaubersprüchen sind besondere Anweisungen zu beachten, die unten auf dem Bildschirm erscheinen! Wenn Ihre Spielpersönlichkeit über eine große "Magic Power" verfügt (siehe "Status" auf Seite 21) und Sie viele Zaubersprüche im Kampf verwenden wollen, empfiehlt es sich, mehrere Mischungen im voraus bereitzustellen. Sobald der Kampf einmal begonnen hat, können Sie nur noch Zauber anwenden, aber keine Mischungen mehr herstellen.

D, et appuyez sur la Touche 2.

Une fois que vous avez choisi un sort, la liste des réactifs et les quantités dont vous disposez s'affichent. Si vous ne possédez pas les réactifs voulus, appuyez sur la Touche 1 pour annuler la commande. Ces éléments magiques sont extrêmement précieux; si vous faites une erreur en mélangeant une potion, vous perdez les ingrédients utilisés! Les réactifs pourront être achetés dans les herboristeries de Britannia (si vous les trouvez!). Pour sélectionner le numéro des mélanges, poussez la Touche-D vers le haut.

Les sorts

Pour jeter un sort, vous devez tout d'abord avoir un mélange prêt. Si vous essayez de jeter un sort sans posséder de mélange, le message "You have no mixture!" (Vous n'avez pas de mélange!) apparaît au bas de l'écran.

Une fois que votre mélange est préparé et que vous êtes prêt à jeter le sort, spécifiez le joueur qui va jeter le sort (s'il y a plusieurs personnes dans votre équipe, c'est celui qui possède le plus grand pouvoir magique qui devra le jeter) à l'aide de la Touche-D, et appuyez sur la Touche 2. Spécifiez le sort que vous voulez jeter (vous pourrez faire des mélanges et les conserver pour plus tard, aussi ne vous trompez pas!) en procédant de la même façon. A certains sorts correspondent des instructions particulières, aussi vérifiez attentivement le bas de l'écran quand vous tissez votre toile magique! Encore une chose: si votre personnage possède un grand pouvoir magique (voyez "Status" (Etat) à la page 21) et que vous voulez utiliser plusieurs sorts dans un même combat, ayez plusieurs mélanges prêts. Une fois le combat commencé, vous ne pourrez plus que jeter les sorts, non les mélanger.

Get Chest

Select this command when you wish to open a chest you've won in battle. The bad guys often carry them, so if you win a battle, you may take whatever treasures they were carrying. Move your character right on top of the chest, identify the player that will open the chest with the D-Button, and press Button 2. Be warned — many of the chests have been rigged with various kinds of traps to scare off thieves. If there's more than 1 character in your party, choose the one with the highest Dexterity to open the chest (see "Status" on page 20).

NOTE: Don't take chests from the Townes. This is perceived as a weakness of character, and may hinder your progress. Remember, stay pure of mind and soul!

Use

There are 2 sub-commands — Equipment and Items. Equipment consists of things you buy at the Guild Shop in the Towne of Vesper (not on the map). Items are things you find using the Search command (see "Search" on page 18).

Ready

Select this command when you wish to prepare a particular Weapon or set of Armour for battle. It's a good idea to do this prior to an encounter, as when you're involved in a battle you won't have a lot of time to think!

Talk
Attack
Magic

Get Chest

Use
Ready
Search
Camp

Talk
Attack
Magic
Get Chest

Use
Ready
Search
Camp

Talk
Attack
Magic
Get Chest
Use

Ready
Search
Camp

Der Befehl "Get Chest"

Wählen Sie diesen Befehl, um eine Schatztruhe zu öffnen, die Sie im Kampf erbeutet haben. Ihre Feinde tragen oft solche Truhen, so daß Ihnen alle Schätze zufallen, wenn Sie Ihre Gegner besiegen. Bewegen Sie dazu Ihre Spielfigur genau auf die Truhe, kennzeichnen Sie die Spielfigur, die die Truhe öffnen soll, mit dem D-Knopf und drücken Sie Taste 2. Eine Warnung: Viele Truhen sind mit Fallen versehen, um Diebe zu verschrecken. Wenn Ihre Gruppe mehr als eine Spielfigur enthält, wählen Sie diejenige mit der höchsten Geschicklichkeit (Dexterity) zum Öffnen der Schatztruhe (siehe "Status" auf Seite 21).

HINWEIS: Nehmen Sie keine Schatztruhen aus einer Stadt mit! Eine solche Tat wird als Charakterschwäche ausgelegt und hindert Ihren Fortschritt. Denken Sie immer daran, sich ein reines Herz zu bewahren!

Der Befehl "Use"

Hier stehen zwei Unterbefehle zur Auswahl, "Equipment" (Ausrüstung) und "Items" (Gegenstände). Zur Ausrüstung gehört alles, was Sie im Zunftladen in der Stadt Vesper (nicht auf der Landkarte) kaufen. Gegenstände werden mit Hilfe des Befehls "Search" gefunden (siehe "Search" auf Seite 19).

Der Befehl "Ready"

Wählen Sie diesen Befehl, wenn eine bestimmte Waffe oder Rüstung zum Kampf vorbereitet werden soll. Es empfiehlt sich, dies vor einer Begegnung mit Feinden zu tun, denn im Kampf haben Sie keine Zeit mehr zum Nachdenken!

Pour ouvrir un coffre (Get Chest)

Sélectionnez cette commande quand vous voulez ouvrir un coffre que vous avez gagné dans une bataille. Les scélérats les transportent souvent avec eux, de sorte que quand vous gagnez une bataille, vous pouvez prendre tous les trésors qu'ils transportaient. Placez votre personnage sur le dessus du coffre, spécifiez le joueur qui va ouvrir le coffre à l'aide de la Touche-D, et appuyez sur la Touche 2. Mais vous êtes prévenus: bon nombre de coffres ont été truqués avec toutes sortes de pièges pour décourager les voleurs. S'il y a plus d'un personnage dans votre équipe, choisissez celui qui a la plus grande dextérité (voyez "Status" (Etat) à la page 21).

REMARQUE: Ne sortez pas les coffres des villes. Ceci est considéré comme une faiblesse de caractère et risque de faire obstacle à votre progrès. N'oubliez pas: restez pur de coeur et d'esprit!

Utilisation (Use)

Il y a deux commandes secondaires: "Equipment" (Matériel) et "Items" (Objets). Le matériel comprend les choses que vous achetez dans le Magasin de la Guilde de la Ville de Vesper (qui ne figure pas sur les cartes). Les objets comprennent les choses que vous trouvez à l'aide de la commande "Search" (Recherche) (voyez "Search" à la page 19).

Partez (Ready)

Sélectionnez cette commande quand vous voulez préparer une arme ou une armure en vue d'une bataille. Il sera judicieux de le faire avant la rencontre, car une fois que le combat a commencé, vous n'aurez plus beaucoup de temps pour réfléchir!

Search

Select this command when you wish to check the area you're in for valuable Items such as Runes (see "Runes of Entry" on page 24). If the area you check is void of any such Items, "Nothing Here" will appear at the bottom of the screen. To Search, find the command and press Button 2.

Camp

There are 4 sub-commands — Rest, New Order, Status, and Save.

Rest: When your Hit Point (see Status) total is less than half of maximum, you should stop and camp for the night. To do this, find Rest and press Button 2. Normally you'll get a good night's sleep, but occasionally you'll be rudely awakened by unwelcome guests! Watch yourself!

New Order: If you have several companions, you may switch the positions of 2 of them at a time using this command (during battle). This is a good way to get a severely injured friend out of the line of fire. Remember, since you're leading the party on the Quest, you are responsible for yourself most of the time!

```
Talk
Attack
Magic
Get Chest
Use
Ready
Search
Camp
```

```
Rest
New Order
Status
Save
```

```
Rest
New Order
Status
Save
```

Der Befehl "Search"

Wenn Sie die Gegend, in der Sie sich gerade befinden, nach wertvollen "Items" durchsuchen wollen, z.B. nach Runen (siehe "Eintrittsrunen" auf Seite 25), wählen Sie diesen Befehl. Wenn die durchsuchte Gegend keine solchen Gegenstände enthält, erscheint die Meldung "Nothing Here" unten auf dem Bildschirm. Um eine Suche ausführen zu lassen, lokalisieren Sie diesen Befehl mit dem D-Knopf und drücken Taste 2.

Der Befehl "Camp"

Hier stehen vier Unterbefehle zur Verfügung: "Rest", "New Order", "Status" und "Save".

Der Unterbefehl "Rest": Wenn Ihre "Hit Point"-Summe (siehe "Status") weniger als die Hälfte des Höchstwertes beträgt, empfiehlt es sich, haltzumachen und die Nacht in einem Lager zu verbringen. Dazu suchen Sie "Rest" auf und drücken Taste 2. Normalerweise werden Sie eine ungestörte Nachtruhe haben, doch kann es vorkommen, daß Sie von unwillkommenen Gästen aus dem Schlaf geschreckt werden. Seien Sie daher auf der Hut!

Der Unterbefehl "New Order": Wenn Sie mit mehreren Begleitern unterwegs sind, können Sie mit Hilfe dieses Befehls die Positionen von jeweils zweien dieser Begleiter vertauschen (während eines Kampfes). Auf diese Weise läßt sich z.B. ein schwer verwundeter Kamerad aus dem gegnerischen Feuer ziehen. Bedenken Sie, daß Sie der Anführer Ihrer Gruppe sind und daher fast immer selbst auf sich aufpassen müssen!

Recherche (Search)

Sélectionnez cette commande quand vous voulez vérifier la région où vous vous trouvez pour voir s'il n'y a pas d'objets précieux, par exemple des Runes (voyez "Runes" à la page 25). Si la région n'en renferme aucun, le message "Nothing here" (Il n'y a rien ici) apparaît au bas de l'écran. Pour effectuer la recherche, localisez la commande et appuyez sur la Touche 2.

Campement (Camp)

Il y a 4 commandes secondaires: Repos (Rest), Nouvel ordre (New Order), Etat (Status) et Sauvetage (Save).

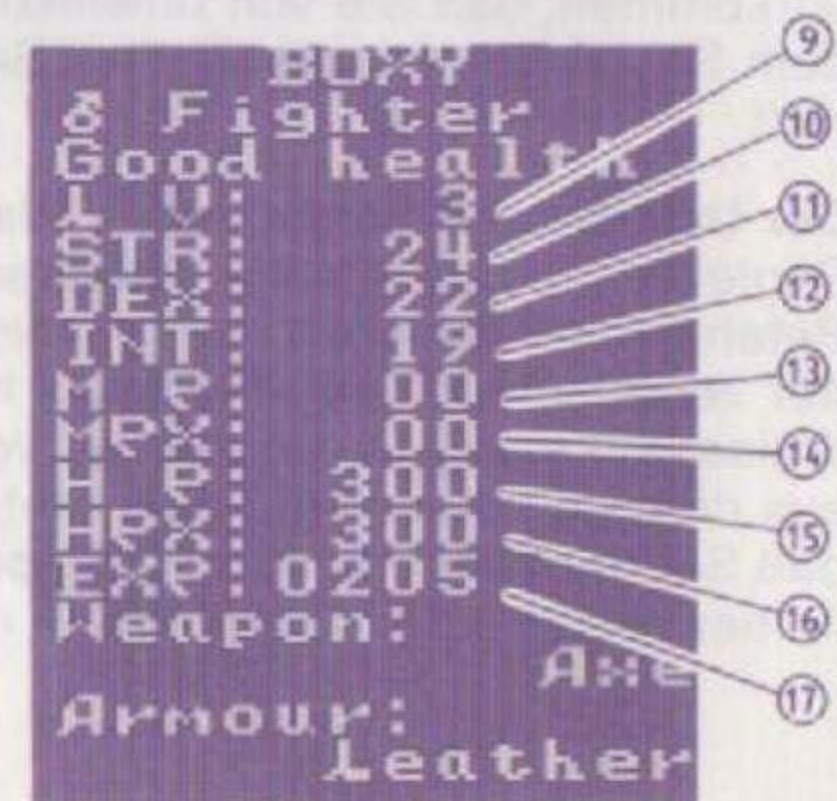
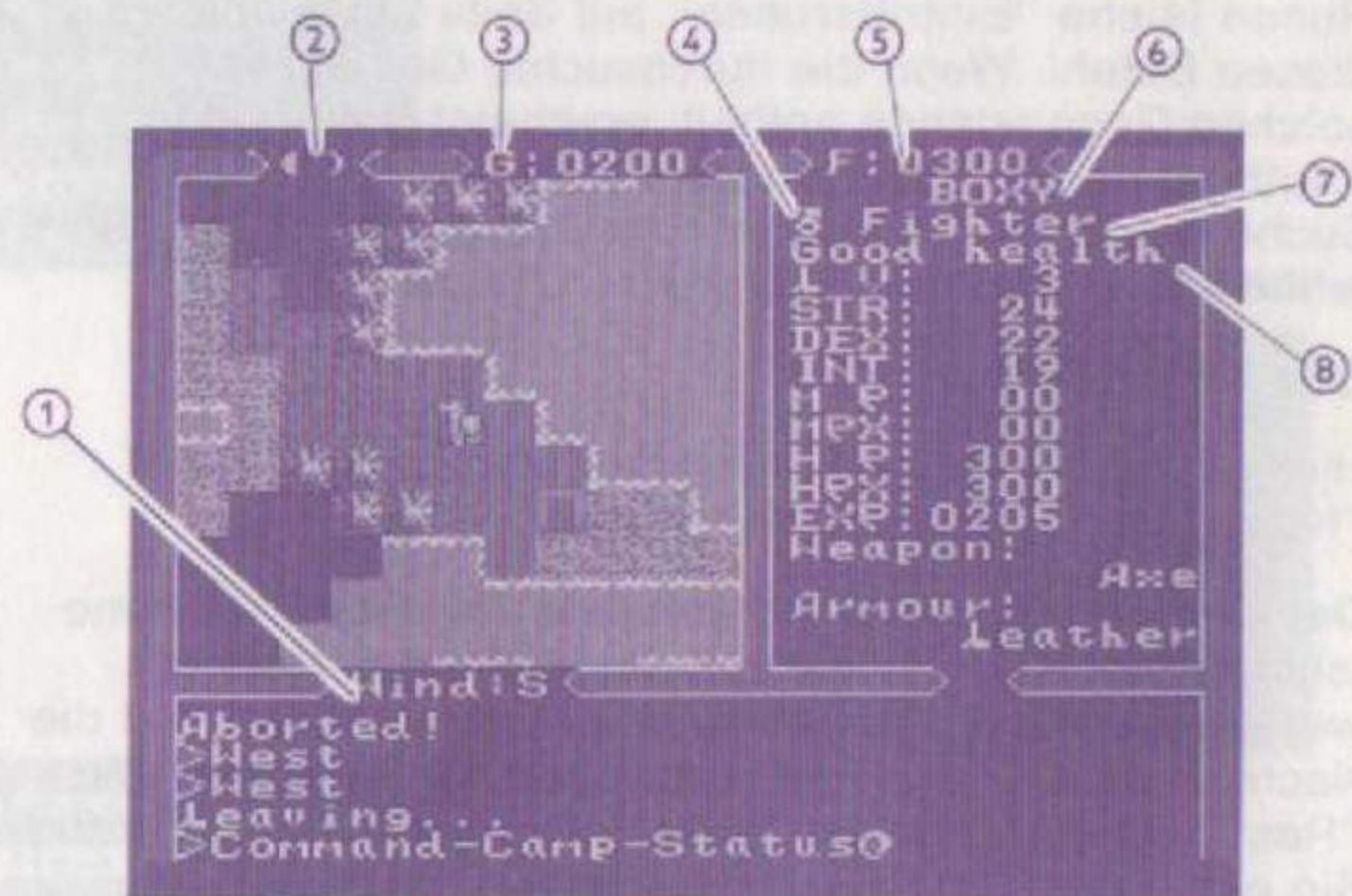
Repos (Rest): Quand le total de vos points (voyez "Status") est inférieur à la moitié du maximum, vous devrez faire halte et camper pour la nuit. Pour cela, localisez la commande "Rest" et appuyez sur la Touche 2. Normalement, vous devriez passer une bonne nuit, mais il peut arriver que vous soyez brutalement réveillé par des importuns! Prenez garde à vous!

Nouvel Ordre (New Order): Si vous avez plusieurs compagnons, vous pourrez en changer deux de position à la fois à l'aide de cette commande (pendant le combat). C'est un bon moyen pour dégager de la ligne de tir un ami grièvement blessé. Mais n'oubliez pas que, puisque c'est vous qui menez le groupe dans la quête, vous êtes responsable de vous-même presque tout le temps!

Status: Selecting this command gives you the current data on yourself and your possessions. Check it often so you don't lose track! Check companions using the D-Button.

- ① Wind Direction
- ② Moon Symbols
- ③ Gold Pieces
- ④ Gender
- ⑤ Food
- ⑥ Name
- ⑦ Profession
- ⑧ Condition
- ⑨ Level
- ⑩ Strength
- ⑪ Dexterity
- ⑫ Intelligence
- ⑬ Magic Power
- ⑭ MP Maximum
- ⑮ Hit Points
- ⑯ HP Maximum
- ⑰ Experience Points

Save: After a long day's journey, you may find that you want to keep the game to continue later. You can save up to 3 games simultaneously!



Der Unterbefehl "Status": Nach Wahl dieses Unterbefehls werden die aktuellen Daten über Sie und Ihren Besitz angezeigt. Führen Sie diese Prüfung oft aus, damit Sie ständig informiert sind! Sie können die Daten Ihrer Kameraden mit dem D-Knopf überprüfen.

- ① Windrichtung
- ② Mondsymbole
- ③ Goldstücke
- ④ Geschlecht
- ⑤ Nahrungsmittel
- ⑥ Name
- ⑦ Beruf
- ⑧ Zustand
- ⑨ Pegel
- ⑩ Stärke
- ⑪ Geschicklichkeit
- ⑫ Intelligenz
- ⑬ Magic Power
- ⑭ maximale Magic Power
- ⑮ Hit Points
- ⑯ maximale Hit Points
- ⑰ Erfahrungspunkte

Der Unterbefehl "Save": Nach einer langen Tagesreise kann es sein, daß Sie das Spiel später fortsetzen möchten. Mit Hilfe dieses Unterbefehls können Sie bis zu drei verschiedene Spiele gleichzeitig speichern!

Etat (Status): En sélectionnant cette commande, vous obtenez les données actuelles sur vous-même et vos possessions. Vérifiez-le souvent pour bien toujours savoir où vous en êtes! Pour vérifier l'état de vos compagnons, utilisez la Touche-D.

- ① Direction du vent
- ② Symboles de lune
- ③ Pièces d'or
- ④ Genre
- ⑤ Nourriture
- ⑥ Nom
- ⑦ Profession
- ⑧ Etat de santé
- ⑨ Niveau
- ⑩ Force
- ⑪ Dextérité
- ⑫ Intelligence
- ⑬ Pouvoir magique
- ⑭ Maximum de MP
- ⑮ Points
- ⑯ Maximum de HP
- ⑰ Points d'expérience

Sauvegarde (Save): Après une longue journée de voyage, il pourra vous arriver de juger qu'il vaudrait mieux continuer le jeu plus tard. Vous pourrez enregistrer en mémoire un maximum de 3 jeux simultanément.

Shopping

You're provided with 200 Gold Pieces to start the game, and will probably collect more as you win battles. You can use them to buy Weapons, Armour, Reagents for Magic Spells, Food, Drink, Equipment from the Guild shop, and more!

Remember as you visit each town the types of stores there are. Later, when you are in dire need of, say, Reagents, you'll be able to find them more easily.

Transportation

Most of your travels will probably be on foot, but if you can find the uncharted Towne of Paws (located in the Spirit Wood region, north of the Fens of the Dead), you'll be able to purchase a fine horse. Horse travel is twice as quick as traveling on foot, so you might consider it. Also, as you travel along the shores, you'll see an occasional ship. Try to wrest it from its present owners and do some sailing. At some point, this will be absolutely necessary — you'll know when.

When traveling on foot or on horseback, watch the Terrain. If you enter or even step in a Marsh, for example, you've breathed in some poisonous gases that will kill you unless you perform the Cure spell! Also, your Hit Point total will decrease by 2 with each step you take.



Einkaufen

Am Anfang des Spiels werden Ihnen 200 Goldstücke gegeben, und Sie können weitere Goldstücke sammeln, wenn Sie Kämpfe gewinnen. Mit diesen Münzen können Sie Waffen, Rüstung, Reagenzien für Zaubersprüche, Nahrungsmittel, Ausrüstung von dem Zunftladen und vieles mehr kaufen!

Merken Sie sich beim Besuch jeder Stadt die Geschäfte, die es dort gibt. Wenn Sie dann später irgendetwas dringend benötigen, z.B. bestimmte Reagenzien, können Sie das richtige Geschäft schneller finden.

Transportmittel

Sie werden den größten Teil Ihrer Reise wahrscheinlich zu Fuß zurücklegen, doch wenn Sie die nicht auf der Landkarte eingetragene Stadt Paws finden (in der Gegend "Spirit Wood", nördlich der "Fens of the Dead"), können Sie dort ein gutes Pferd kaufen. Zu Pferde sind Sie doppelt so schnell wie zu Fuß, deshalb sollten Sie einen solchen Pferdekauf in Erwägung ziehen. Bei Wanderungen entlang der Küste werden Sie ab und zu ein Schiff entdecken. Versuchen Sie, es seinen Besitzern zu entreißen und machen Sie eine Seefahrt damit. Früher oder später läßt sich dies ohnehin nicht vermeiden: Sie werden den Zeitpunkt schon erraten.

Achten Sie beim Reisen zu Fuß und zu Pferd auf das Terrain. Falls Sie beispielsweise in einen Sumpf geraten oder sogar nur hineintreten, atmen Sie dabei giftige Gase ein, an denen Sie zugrundegehen werden, wenn Sie den Heilzauber (Cure) nicht ausführen! Außerdem verringert sich Ihre "Hit Point"-Summe bei jedem Schritt in einem Sumpf um 2 Punkte.

Achats

Vous recevez 200 pièces d'or au début du jeu, et vous en ramasserez probablement d'autres à mesure que vous gagnez des batailles. Elles vous permettront d'acheter des Armes, une Armure, des Réactifs pour les Sorts Magiques, de la Nourriture, des Boissons, du Matériel au Magasin de la Guilde, et bien d'autres choses encore!

A mesure que vous traversez les villes, rappelez-vous les sortes de magasin qui s'y trouvent. Ainsi, plus tard, quand vous aurez un besoin impératif d'objets, des réactifs par exemple, vous serez capable de les trouver plus facilement.

Transports

La plupart de vos voyages se feront probablement à pied, mais si vous réussissez à trouver la Ville de Paws (qui ne figure pas sur les cartes, et où se trouve la région de l'Esprit des Bois au nord des Marécages de la Mort), vous pourrez acheter un bon cheval. Les voyages à cheval sont deux fois plus rapides que les voyages à pied. Par ailleurs, en longeant les côtes, vous verrez parfois des navires. Essayez de les arracher à leur propriétaire actuel et naviguez par mer. A un certain point du jeu, vous y serez d'ailleurs absolument obligé; vous serez informé quand.

Quand vous voyagez à pied ou à cheval, examinez bien le terrain. Si vous pénétrez ou posez même seulement le pied dans un Marais par exemple, vous avez respiré des gaz empoisonnés qui vous tueront si vous ne recourez pas au sort de guérison! Par ailleurs, vous perdrez 2 points chaque fois que vous avancerez d'un pas sur ce terrain.

The Shrines

For each of the 8 Virtues, there is a Shrine at which one can meditate and seek enlightenment. Learn the locations of the Shrines from the Townespeople. Also, learn the Mantra for each Virtue. A Mantra is a single word that you must chant to help you focus your thoughts during meditation. You can not, however, enter a Shrine unless you bear the Rune of Entry!

Runes of Entry

To enter a Shrine, you must possess the Rune of Entry for that particular Shrine. The Runes are very well hidden — it will take patience and a lot of questions on your part to discover the general area of the Rune locations, and some physical duress in actually taking them!



Die Schreine

Für jede der acht Tugenden ist ein eigener Schrein vorhanden, an dem Sie meditieren und nach Erleuchtung streben können. Die Orte, an denen sich die Schreine befinden, lassen sich von den Stadtbewohnern erfahren. Lernen Sie auch die Mantra für jede Tugend. Eine Mantra ist ein einziges Wort, das sie singen müssen, um Ihre Gedanken während einer Meditation zu sammeln. Sie können einen Schrein jedoch nur betreten, wenn Sie die Eintrittsrune besitzen!

Eintrittsrunen

Um einen Schrein betreten zu können, müssen Sie die Eintrittsrune des betreffenden Schreines besitzen. Die Runen sind gut versteckt; Ausdauer und viele Fragen sind erforderlich, um die allgemeine Gegend zu erfahren, an der sich die Runen befinden — und körperliche Anstrengungen sind notwendig, um sie in Besitz zu nehmen!

Les Sanctuaires

Pour chacune des 8 vertus, il y a un sanctuaire où vous pourrez faire de la méditation. Interrogez les gens de la ville pour savoir où se trouvent les Sanctuaires. Par ailleurs, apprenez le Mantra correspondant à chaque vertu. Un Mantra est un mot unique que vous devez chanter pour vous aider à vous concentrer pendant la méditation. Toutefois, vous ne pourrez pas entrer dans un Sanctuaire si vous ne portez pas le Rune d'Entrée!

Les Runes dentrée

Pour entrer dans un Sanctuaire, vous devez être en possession du Rune d'Entrée de ce Sanctuaire. Les Runes sont bien cachés; il vous faudra beaucoup de patience et poser beaucoup de questions pour découvrir le lieu général où se trouvent les Runes, et un certain effort physique pour vous les procurer!

Stones

In your conversations, you may eventually hear tell of some special colored Stones, which can help you on your Quest. Follow the clues as you would when searching for a Rune, Shrine, or anything else.

Once again, The History of Britannia and the book with magic spells will be a great help to you if you refer to them often. However, the most important thing you can do to educate yourself is to have a lengthy talk with Lord British at the Britannia Castle. He knows a great many things about the land he governs. He, and the good, pure citizens of Britannia, are counting on you to succeed on your Quest.

Only the most virtuous of souls may gain entrance to the Codex of Ultimate Wisdom. Do you qualify?



Steine

In Ihren Unterhaltungen hören Sie vielleicht von bestimmten farbigen Steinen, die Ihnen bei Ihrer Suche helfen können. Folgen Sie den Anhaltspunkten genau wie bei der Suche nach einer Rune, einem Schrein usw.

Die "Geschichte von Britannien" und das Buch der Zauber werden sich als sehr hilfreich erweisen, wenn Sie oft darin lesen. Die beste Möglichkeit, sich zu informieren, ist jedoch ein langes Gespräch mit Lord British in seinem Schloß Britannia. Er besitzt ein umfangreiches Wissen über sein Reich. Sowohl Lord British als auch die guten Bewohner von Britannien verlassen sich darauf, daß Sie auf Ihrer Suche erfolgreich sind.

Nur Menschen mit ganz reinem Herzen steht der Zugang zum "Kodex der Letzten Weisheit" offen. Sind Sie ein solcher Mensch?

Pierres

Dans le cours de vos conversations, il pourra vous arriver d'entendre parler de certaines pierres colorées spéciales qui peuvent vous aider dans votre quête. Suivez les indications comme si vous cherchiez un Rune, un Sanctuaire ou n'importe quoi d'autre.

Là encore, l'Histoire de Britannia et le livre des sorts magiques vous seront une aide précieuse si vous vous y reportez souvent. Toutefois, ce qui importe le plus pour vous préparer à cette quête, c'est d'avoir une longue conversation avec Lord British au Château de Britannia. Il sait beaucoup de choses sur le pays qu'il gouverne. Lui et les bons citoyens au coeur pur de Britannia comptent sur vous pour réussir dans votre quête.

Seuls les coeurs les plus vaillants pourront avoir accès au Code de la Sagesse Ultime. Serez-vous du nombre?

Helpful Hints

- When you're moving, have a particular destination in mind. Aimless roaming is sure to get you killed!
- Translate the Map provided by using the Code Key found on page 28. Knowing where you are and where you're going is of great import to you at all times!
- The importance of talking to people can not be over-emphasized! Never leave a Towne without being confident that you've talked to everyone at least once!
- Keep plenty of Ginseng and Garlic on hand. They are the reagents needed to perform the Cure spell. You'll most likely have no choice but to enter Marshy terrain at some point, so be prepared!
- Take notes as you play. That way, you may always know what information you got in what Towne. Try to take care of as much business on one trip to a Towne as possible. For example, even if you didn't go to a Towne for the express purpose of shopping, pick up a few things.
- Use the Moon Gates often. The Moon symbols at the top left of the screen will dictate your destination. Practice using the Gates and get your timing down.
- The Guild shop, located in an uncharted Towne east of the Bloody Plains, is a place where you can buy certain things that you can't get anywhere else. You should try to find the Towne of Vesper.

Code Key/Codetabelle/Touche de Code

A		K		W	
B		L		X	
C		M		Y	
D		N		Z	
E		O		TH	
F		P		EE	
G		R		NG	
H		S		EA	
I		T		ST	
J		UV			

Tips

- Bewegen Sie sich immer auf ein bestimmtes Ziel zu. Zielloses Wandern kann tödlich sein!
- Übersetzen Sie die beigefügte Karte mit Hilfe der Codetabelle auf Seite 28. Es ist von äußerster Wichtigkeit, daß Sie immer wissen, wo Sie sich gerade befinden und wohin Sie gehen!
- Die große Bedeutung, die Ihren Unterhaltungen mit Leuten unterwegs beizumessen ist, kann gar nicht überschätzt werden! Verlassen Sie keine Stadt, ohne sich zu vergewissern, daß Sie mit allen Leuten mindestens einmal gesprochen haben!
- Halten Sie Ginseng und Knoblauch stets in großen Mengen parat. Diese beiden Reagenzien sind für den "Cure"-Zauber erforderlich. Da Sie früher oder später sicher in einen Sumpf geraten werden, bleibt Ihnen keine Wahl. Treffen Sie daher Vorsorge!
- Machen Sie sich im Spielverlauf Notizen, um stets zu wissen, welche Informationen Sie in welcher Stadt bekommen haben. Versuchen Sie bei einem Besuch in einer Stadt immer, so viele Dinge wie möglich dort zu erledigen. Selbst wenn Sie eine bestimmte Stadt z.B. nicht zum Einkaufen betreten haben, empfiehlt es sich, trotzdem ein paar Gegenstände dort zu erstehen.
- Benutzen Sie die Mondtore häufig. Die Mondsymbole links oben auf dem Bildschirm bestimmen Ihr Ziel. Üben Sie sich im Gebrauch der Tore, bis Sie den optimalen Zeitpunkt kennen.
- Der Zunftladen in einer nicht auf der Karte verzeichneten Stadt östlich der Blutigen Ebenen führt bestimmte Gegenstände, die Sie sonst nirgendwo kaufen können. Versuchen Sie, die Stadt Vesper zu finden.

Quelques conseils utiles

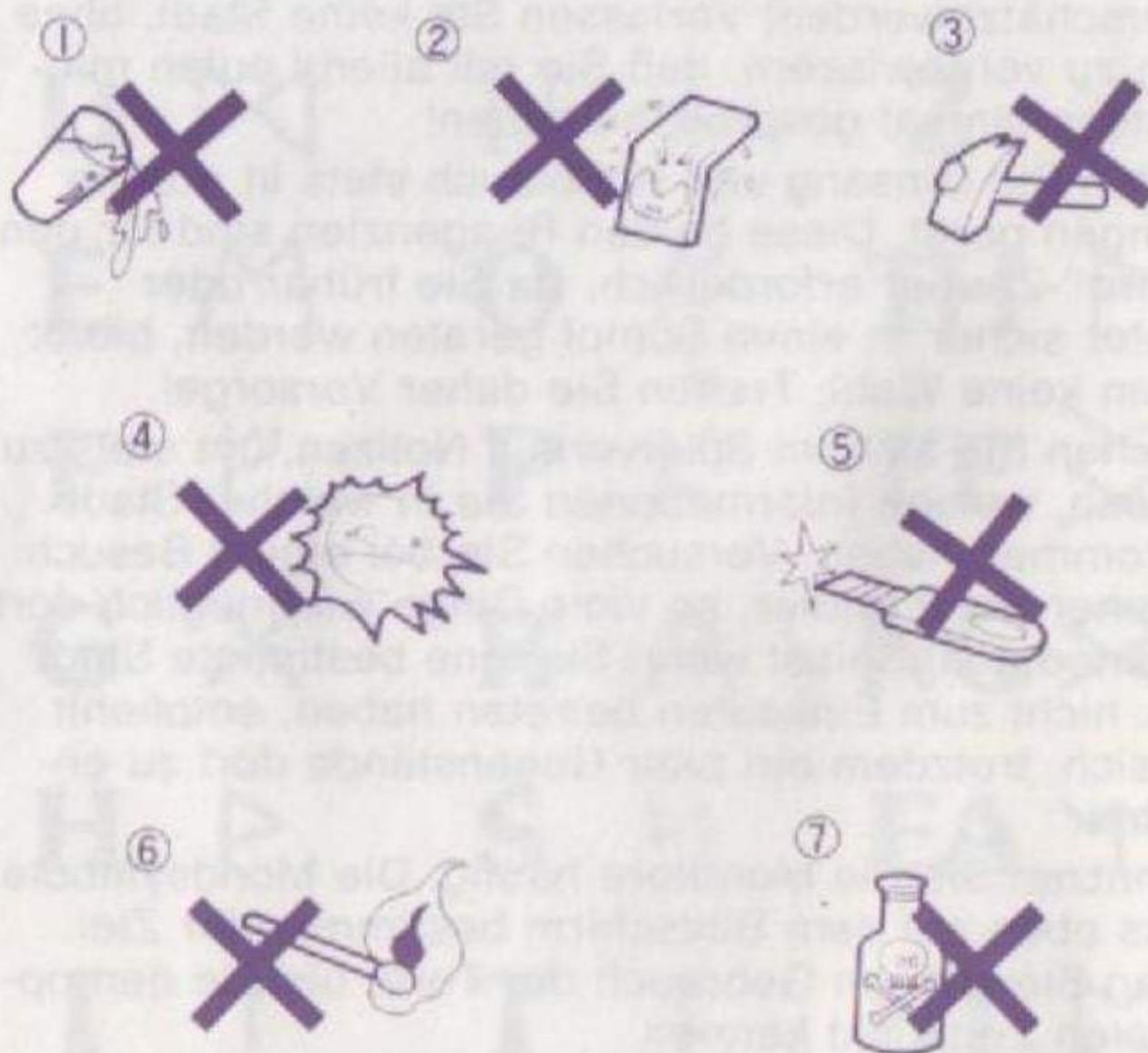
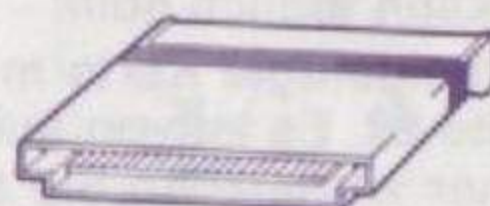
- Lorsque vous vous déplacez, ayez une destination particulière à l'esprit. N'erreZ pas sans but car vous seriez sûr de vous faire tuer.
- Traduisez la Carte fournie avec la Touche de Code décrite à la page 28. Il est très important de bien toujours savoir où vous vous trouvez et où vous allez.
- Nous ne saurions trop insister sur l'importance qu'il y a à parler avec les gens. Ne quittez jamais une ville sans être bien sûr d'avoir parlé à tout le monde au moins une fois!
- Conservez beaucoup de Ginseng et d'Aïl à portée de la main. Ce sont des réactifs nécessaires pour fabriquer le sort de guérison. Il y a toutes les chances pour que vous soyez obligé de marcher en terrain marécageux à un moment ou à un autre; alors, soyez prêt!
- Prenez des notes quand vous jouez. De la sorte, vous saurez toujours quelles informations vous avez obtenues dans les différentes villes. Essayez de bien toujours faire autant d'affaires qu'il vous est possible dans chaque voyage. Par exemple, même si vous ne vous rendez pas dans une ville expressément pour y faire des emplettes, achetez-y quand même quelques articles.
- Utilisez souvent les Portes de la Lune. Les symboles de lune en haut et à gauche de l'écran vous dictent votre destination. Apprenez à utiliser les Portes et à améliorer votre score.
- Le magasin de la Guilde, situé dans une ville ne figurant pas sur les cartes à l'est des Plaines Sanglantes, est un endroit où vous pourrez acheter certaines choses que vous ne trouverez nulle part ailleurs. Aussi, essayez de trouver la Ville de Vesper.

HANDLING THE MEGA CARTRIDGE

The MEGA CARTRIDGE is intended exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM.

For Proper Usage

- ① Do not get wet!
 - ② Do not bend!
 - ③ Do not subject to any violent impact!
 - ④ Do not expose to direct sunlight!
 - ⑤ Do not damage or disfigure!
 - ⑥ Do not place near any high temperature source!
 - ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!
- When wet, completely dry before using.
 - When it become dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
 - After use, put it in its case.
 - Be sure to take an occasional recess during extended play.



BEHANDLUNG DER MEGA CARTRIDGE

Die MEGA-CARTRIDGE ist ausschließlich für das SEGA MASTER SYSTEM bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

- ① Vor Nässe schützen!
 - ② Nicht knicken!
 - ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
 - ④ Keiner direkten Sonneneinstrahlung aussetzen!
 - ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
 - ⑥ Vor Hitze schützen!
 - ⑦ Nicht mit Verdünnung, Benzin usw. in Berührung bringen!
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
 - Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
 - Nach Gebrauch in die Hülle legen.
 - Machen Sie bei langen Spielen hin und wieder mal Pause.

MANIPULATION DE LA CARTOUCHE MEGA

La CARTOUCHE MEGA est conçue exclusivement pour le SEGA MASTER SYSTEM.

Pour une utilisation appropriée

- ① Ne pas mouiller!
 - ② Ne pas plier!
 - ③ Ne pas soumettre à des chocs violents!
 - ④ Ne pas exposer au soleil!
 - ⑤ Ne pas abîmer!
 - ⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!
 - ⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc!
- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
 - Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
 - Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
 - Prenez le temps de faire des pauses occasionnelles lors d'un jeu de longue durée.

SEGA
Printed in Japan

BEHANDLUNG DER MEGA CARTRIDGE

Die MEGA-CARTRIDGE ist ein wichtiges Teil des SEGA MASTER SYSTEM I Systems.

- 1. Die MEGA-CARTRIDGE ist ein wichtiges Teil des SEGA MASTER SYSTEM I Systems.
- 2. Die MEGA-CARTRIDGE ist ein wichtiges Teil des SEGA MASTER SYSTEM I Systems.
- 3. Die MEGA-CARTRIDGE ist ein wichtiges Teil des SEGA MASTER SYSTEM I Systems.
- 4. Die MEGA-CARTRIDGE ist ein wichtiges Teil des SEGA MASTER SYSTEM I Systems.
- 5. Die MEGA-CARTRIDGE ist ein wichtiges Teil des SEGA MASTER SYSTEM I Systems.
- 6. Die MEGA-CARTRIDGE ist ein wichtiges Teil des SEGA MASTER SYSTEM I Systems.
- 7. Die MEGA-CARTRIDGE ist ein wichtiges Teil des SEGA MASTER SYSTEM I Systems.
- 8. Die MEGA-CARTRIDGE ist ein wichtiges Teil des SEGA MASTER SYSTEM I Systems.
- 9. Die MEGA-CARTRIDGE ist ein wichtiges Teil des SEGA MASTER SYSTEM I Systems.
- 10. Die MEGA-CARTRIDGE ist ein wichtiges Teil des SEGA MASTER SYSTEM I Systems.

SEGA

Printed in Japan