

INSTRUCTION
MANUAL

Super
SMASH BROS.

SEGA



Story

Long long ago, before anyone remembers, evil had once descended upon the good people of Fairyland. Old legends tell of a lone brave hero who saved Fairyland from the imminent threat of doom. Since then, the people of Fairyland have lived through centuries and centuries of peace, and all memories of evil slowly faded away.

But one especially dark evening, a huge column of fire exploded out of the deepest depths of Fairyland, lighting up the night sky. The next morning, strange doors began to appear from nowhere. Many who were curious entered through these doors, but were never to be seen again.

From that day on, unusual events and catastrophes began to take place. Huge cracks scarred the beautiful land, floods wiped out entire villages, and the people of Fairyland experienced famine.

And then came the monsters. The Fairyland Council feared that the same evil in the legends was back again. A wise old oracle was among them. He predicted the second coming of evil. He also spoke of a young man who could save Fairyland from its gravest crisis.

A young man was chosen to find the reason and source of the evil. As the people gathered to bid him good luck, they couldn't help but wonder if they had chosen the right one.

What fate awaits our hero and Fairyland? Only you can answer those questions.

Geschichte

Lange, lange her, bevor irgendjemand sich erinnert, war das Böse einmal in die guten Menschen von dem Märchenland hereingebrochen. Alte Legenden erzählen von einem einzelnen mutigen Helden, welcher das Märchenland vor dem nahe bevorstehenden Untergang rettete. Seitdem lebte die Bevölkerung vom Märchenland für Jahrhunderte und Jahrhunderte in Frieden und alle Erinnerungen an das Böse verblaßten langsam.

Aber an einem besonders dunklen Abend explodierte eine riesige Feuersäule aus den tiefsten Tiefen vom Märchenland, den Nachthimmel erleuchtend. Am nächsten Morgen erschienen merkwürdige Türen aus dem Nichts. Viele Neugierige gingen durch diese Türen, wurden aber nie wieder gesehen.

Von diesen Tagen an, begannen unnatürliche Ereignisse und Katastrophen stattzufinden. Große Risse verunstalteten das hübsche Land, Fluten löschten ganze Dörfer aus, und die Bevölkerung vom Märchenland erlebte eine Hungersnot.

Und dann kamen die Monster.

Die Ratsversammlung des Märchenlandes fürchtete, daß das selbe Böse in den Legenden wieder da war. Ein weises, altes Orakel war unter ihnen. Er sagte das zweite Kommen des Bösen voraus. Er sprach auch von einem jungen Mann, der das Märchenland von seiner schlimmsten Krise befreien konnte.

Ein junger Mann wurde ausgesucht, um den Grund und die Quelle des Bösen ausfindig zu machen. Als die Leute sich versammelten, um ihm viel Glück zu wünschen, konnten sie nicht anders, als sich zu überlegen, ob sie den richtigen gewählt hatten.

Welches Schicksal erwartet unseren Helden und dem Märchenland? Nur Du kannst diese Fragen beantworten.

Histoire

Il y a très très longtemps, dans les temps oubliés, le mal s'est déjà abattu une fois sur les braves habitants de Fairyland. Les anciennes légendes parlent d'un brave héros solitaire qui sauva Fairyland de la menace de destruction imminente. Depuis lors, les habitants de Fairyland ont vécu en paix pendant des siècles et des siècles, et tous les souvenirs du mal se sont lentement effacés.

Mais un soir particulièrement sombre, une énorme colonne de feu explosa des profondeurs de Fairyland, illuminant tout le ciel. Le lendemain matin, des portes étranges commencèrent à apparaître de nulle part. Nombreux furent les curieux à entrer dans ces portes, mais on ne les revit jamais.

A partir de ce jour, des événements inhabituels et des catastrophes commencèrent à se produire. D'énormes failles défiguraient le beau pays, des inondations balayèrent des villages entiers, et les habitants de Fairyland connurent la famine.

Puis les monstres arrivèrent.

Le Conseil de Fairyland craignait que le même mal des légendes soit de retour. Un vieil oracle sage était parmi eux. Il prédit la seconde venue du mal. Il parla également d'un jeune homme qui pourrait sauver Fairyland de sa crise la plus grave. Un jeune homme fut choisi pour trouver la cause et la source du mal. Alors que tous les gens se rassemblaient pour lui souhaiter bonne chance, ils ne pouvaient s'empêcher de se demander s'ils avaient choisi la bonne personne. Quel destin attend notre héros et Fairyland? Seul vous pouvez répondre à ces questions.

How to Use the Control Pad

① Directional Button

- Moves Character
- Moves Cursor

② Start Button

- Start Game
- Pause
- Resume Game

Wie man das Steuerpult benutzt

① Richtungs-Taste

- Bewegt den Spieler
- Bewegt den Cursor

② Start-Taste

- Spielstart
- Pause
- Weiterspielen

Comment utiliser le control pad

① Touche directionnelle

- Déplace le personnage
- Déplace le curseur

② Touche Start

- Commence le jeu
- Pause
- Reprend le jeu



③ Button A

- Fight with Enemy Characters
- Talk with Friendly Characters
- Command Selection

④ Button B

- Character Squats
- Character Checks Ground
- Cancel Command

⑤ Button C

- Opening and Closing of Command Windows
- Cancel Command

③ Taste A

- Kämpfe mit gegnerischen Spielern
- Rede mit freundlichen Spielern
- Befehlswahl

④ Taste B

- Spieler duckt sich
- Spieler prüft Boden
- Abbruchsbefehl

⑤ Taste C

- Öffnen und Schließen von Befehlsfenstern
- Abbruchsbefehl

③ Bouton A

- Se battre avec les personnages ennemis
- Parler avec les personnages amis
- Sélection de commande

④ Bouton B

- Le personnage se baisse
- Le personnage vérifie le sol
- Annulation de commande

⑤ Bouton C

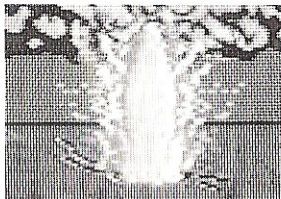
- Ouverture et fermeture des fenêtres de commande
- Annulation de commande

Realm of "Super Hydlide"

Note: It is important to remember that the player and the character are two different people. Try to keep the two apart!

Your Character's Objective

Your character's objective is to find the source of the evil force which has befallen Fairyland and seal the evil forever. He must gather valuable information from the townspeople; fight evil monsters to gain experience, and travel to unknown lands to complete his quest. But most of all, your character must be patient and maintain a proper moral attitude in order to become a true hero.



Reich von "Super Hydlide"

Anmerkung: Es ist wichtig, daran zu denken, daß der Benutzer und der Spieler zwei unterschiedliche Personen sind. Versuche, die beiden auseinander zu halten!

Das Ziel deines Spielers

Das Ziel Deines Spielers ist es, die Quelle der bösen Kraft zu finden, die das Märchenland befallen hat, und das Böse für immer zu versiegeln. Er muß wertvolle Informationen von den Bürgern sammeln; böse Monster bekämpfen, um Erfahrung zu sammeln und in unbekannte Länder reisen, um sein Abenteuer zu beenden. Aber auf jeden Fall muß Dein Spieler geduldig sein und eine richtige Moraleinstellung beibehalten, um ein echter Held zu werden.

Le royaume de "Super Hydlide"

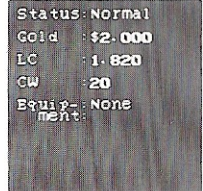
Remarque: Il est important de se rappeler que le joueur et le personnage sont deux personnes différentes. Essayez de ne pas mélanger les deux!

L'objectif de votre personnage

L'objectif de votre personnage est de trouver la source de la force maléfique qui s'est abattue sur Fairyland et de chasser le mal pour toujours. Il doit collecter des informations importantes de la part des habitants de la ville; se battre contre des monstres maléfiques pour acquérir de l'expérience, et voyager dans des contrées inconnues pour accomplir sa quête. Mais par dessus tout, votre personnage doit être patient et garder une attitude morale convenable afin de devenir un vrai héros.

Of Weights and Measures

The items that appear in Super Hydlide all have specific weights attributed to them. The amount of weight your character can carry is specifically limited by the level of experience and the type of character you are using. If the weight of the items exceeds your character's Load Capacity, he will become sluggish and in some cases stop altogether. Also, weapons that exceed the "Handle" weight will become useless.



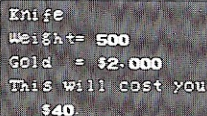
```
Status: Normal  
Gold : $2,000  
LC : 1,820  
CW : 20  
Equip-  
ment: None
```

Von Gewichten und Massen

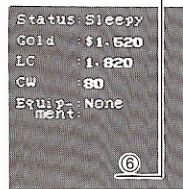
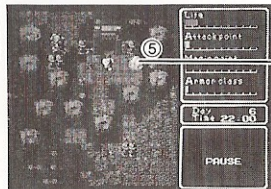
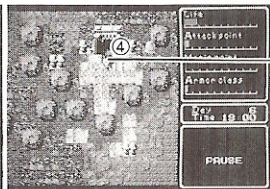
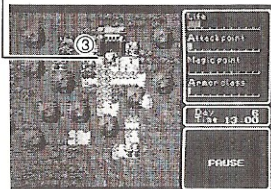
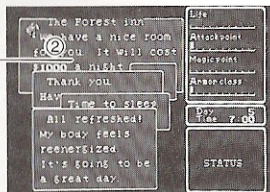
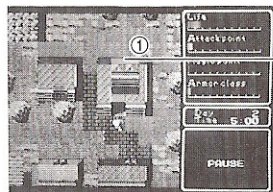
Die Gegenstände, die in Super Hydlide erscheinen, haben alle ein bestimmtes Gewicht, das ihnen bemessen wurde. Die Höhe des Gewichts, das Dein Spieler tragen kann, ist durch seine Erfahrungsstufe und den Typus Deines Spielers, den Du benutzt, genau festgelegt. Wenn das Gewicht der Gegenstände seine Tragfähigkeit übersteigt, wird er träge und in manchen Fällen bleibt er gänzlich stehen. Auch Waffen, die das Handle-Gewicht überschreiten, werden unbrauchbar.

A propos des poids et des mesures

Les objets qui apparaissent dans Super Hydlide ont tous un poids spécifique qui leur est attribué. Le poids total que votre personnage peut transporter est limité particulièrement par le niveau d'expérience et le type de personnage que vous utilisez. Si le poids des objets dépasse la capacité de chargement ("Load Capacity") de votre personnage, il ralentit et dans certains cas s'arrête. Aussi, les armes qui dépassent le poids de manipulation ("Handle") deviennent inutiles.



```
Knife  
Weight= 500  
Gold = $2,000  
This will cost you  
$40
```



A Day in the Life of Fairyland

Time

As in any mundane reality, time exists in Fairyland. There are 24 hours to a day. Your character must abide by the basic laws of time.

- ① Stores Open
- ② Wake Up
- ③ Lunch
- ④ Dinner
- ⑤ Stores Close
- ⑥ Sleep

Taking Meals

Your character must eat at least two meals a day, once at 13:00 hrs and once at 19:00 hrs. If your character is carrying the meals with him, the meals will be taken automatically. If your character is not carrying any meals and happens to miss a meal, he will gradually begin to lose his Strength.

Resting

Your character will get sleepy after 23:00 hrs. If he stays out past his bed time, he will gradually lose his Attack Power. Try to get to an inn and rest for the night. You will wake up refreshed at 7:00 hrs the following day. If it is necessary to stay up the entire night, you must take a meal every 6 hours.

Ein Tag im Leben vom Märchenland

Zeit

Wie in jeder irdischen Realität, existiert Zeit im Märchenland. Es kommen 24 Stunden auf einen Tag. Dein Spieler muß an den Grundgesetzen der Zeit festhalten.

- ① Geschäfte geöffnet
- ② Aufwachen
- ③ Mittagessen
- ④ Abendessen
- ⑤ Geschäfte geschlossen
- ⑥ Schlafen

Mahlzeiten Essen

Dein Spieler muß mindestens zwei Mahlzeiten am Tag essen, einmal um 13:00 Uhr und einmal um 19:00 Uhr. Wenn Dein Spieler das Essen mit sich trägt, werden die Mahlzeiten automatisch genommen. Wenn Dein Spieler kein Essen mit sich trägt und eine Mahlzeit verpaßt, wird er langsam seine Kraft verlieren.

Ausruhen

Dein Spieler wird nach 23:00 Uhr müde werden. Wenn er länger aufbleibt und seine Bettzeit unterschreitet, verliert er langsam seine Angriffskraft. Versuche, zu einem Gasthof zu kommen und dort die Nacht zu verbringen. Du wirst erholt am nächsten Tag um 7:00 Uhr aufwachen. Wenn es nötig ist, die gesamte Nacht aufzubleiben, muß Du alle sechs Stunden eine Mahlzeit zu Dir nehmen.

Un jour dans la vie de fairyland

Temps

Comme dans toute réalité terrestre, le temps existe dans Fairyland. Il y a 24 heures dans un jour. Votre personnage doit subir les lois du temps.

- ① Ouverture des volets
- ② Se lever
- ③ Déjeuner
- ④ Dîner
- ⑤ Fermeture des volets
- ⑥ Dormir

Les Repas

Votre personnage doit manger au moins deux repas par jour, un à 13:00 H et un autre à 19:00 H. Si votre personnage transporte les repas avec lui, les repas sont pris automatiquement. Si votre personnage ne transporte aucun repas et qu'il vient à manquer un repas, il commence graduellement à perdre son énergie ("Strength").

Repos

Votre personnage commence à somnoler après 23:00 H. S'il reste dehors après l'heure de se coucher, il perd progressivement sa puissance d'attaque ("Attack Power"). Essayez de trouver une auberge et reposez-vous pour la nuit. Vous vous réveillerez à 7:00 H le lendemain. S'il est nécessaire de rester debout toute la nuit, vous devez prendre un repas toutes les 6 heures.

Getting Started

- ① Insert the Super Hydlide Cartridge in the console and turn the power ON. The title screen will appear on the screen and the opening music will start to play. Press the Start Button and the Set Up window will appear in the upper left hand corner.

Start

If you select Start, the names of all registered characters will appear on the screen. You can choose from any one of the registered characters for your quest. If you have not yet registered any characters, you must first do so with the Create command. If you are continuing a previous game, you can continue from where you last left off.

* Saving a quest

- ② Saving a game is very simple. Your character merely has to stay overnight at an inn or camp out, and your current data will be stored automatically.
Note: Camping out requires your character to have the proper camping gear.

Data

You can view the Vital Stats of registered characters.

Vorbereiten auf den Start

- ① Schiebe das Super Hydlide Modul in die Konsole und schalte das Gerät Ein (ON). Der Titelschirm erscheint und die Titelmusik fängt an zu spielen. Drücke die Start-Taste und das Set Up-Fenster erscheint in der oberen linken Ecke.

Start

Wenn Du Start wählst, erscheinen alle Namen der eingetragenen Spieler auf dem Bildschirm. Du kannst jeden der eingetragenen Spieler wählen, um Deinen Auftrag zu erfüllen. Wenn Du noch keinen Spieler eingetragen hast, mußt Du zuerst einen erschaffen (Create-Befehl). Wenn Du ein vorangegangenes Spiel fortsetzt, kannst Du dort wieder weiterspielen, wo Du das letzte Mal aufgehört hast.

* Speichern eines Abenteuers

- ② Das Speichern eines Spieles ist sehr einfach. Dein Spieler muß lediglich die Nacht in einem Gasthof verbringen oder draußen kempieren und der derzeitige Spielstand wird automatisch gespeichert.
Hinweis: Um draußen zu kempieren, muß Dein Spieler die richtige Zeltausrüstung besitzen.

Daten

Du kannst die Lebensdaten der eingetragenen Spieler sehen.

Début du jeu

- ① Insérez la cartouche Super Hydlide dans la console et allumez l'appareil. L'écran de titre apparaît sur l'écran et la musique d'ouverture commence à jouer. Appuyez sur la touche Start et la fenêtre de démarrage apparaît dans le coin supérieur gauche.

Début

Si vous sélectionnez "Start" (début), les noms de tous les personnages enregistrés apparaissent sur l'écran. Vous pouvez choisir n'importe lequel des personnages enregistrés pour votre quête. Si vous n'avez pas encore enregistré de personnage, vous devez d'abord le faire avec la commande "Create" (créer). Si vous continuez un jeu précédent, vous pouvez continuer à partir de l'endroit où vous vous êtes arrêté.

* Sauvegarder une quête

- ② Sauvegarder une partie est très simple. Votre personnage doit simplement rester la nuit dans une auberge ou camper dehors, et les données actuelles sont sauvegardées automatiquement.
Remarque: Pour camper dehors, votre personnage doit posséder le matériel de camping adéquat.

Données

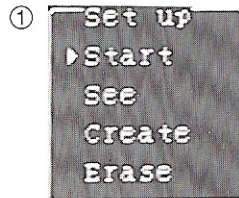
Vous pouvez voir les statistiques vitales ("Vital Stats") des personnages enregistrés.

Create

If you are playing this game for the first time, you must first register your character. See pp 12-14 for details. If for some reason, you have already registered a character but want to start a new game with another character, you may do so with this command. You can create and register up to a maximum of 4 characters.

Erase

If you have already registered the maximum 4 characters but wish to register another, you must first erase one of the four characters. This command will erase all stored data, so make sure you're erasing the right one.



Erschaffen (Create)

Wenn Du dieses Spiel das erste Mal spielst, mußt Du zuerst Deinen Spieler eintragen. Siehe die Seiten 12-14 für Details. Wenn Du aus irgendeinem Grund schon einen Spieler eingetragen hast, aber ein neues Spiel mit einem anderen Spieler anfangen möchtest, kannst Du das mit diesem Befehl. Du kannst bis maximal 4 Spieler erschaffen.

Löschen (Erase)

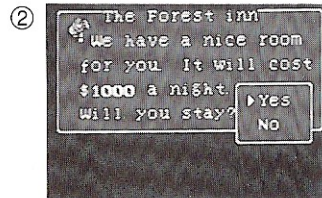
Wenn Du schon das Maximum an 4 Spielern eingetragen hast, aber noch einen weiteren eintragen möchtest, mußt Du zuerst einen der vier Spieler löschen. Dieser Befehl löscht alle gespeicherten Angaben, sei also sicher, daß Du den richtigen löschst.

Créer

Si vous jouez à ce jeu pour la première fois, vous devez d'abord enregistrer votre personnage. Voir les pages 12-14 pour les détails. Si pour une raison ou une autre, vous avez déjà enregistré un personnage mais voulez commencer une nouvelle partie avec un autre personnage, vous pouvez le faire avec cette commande. Vous pouvez créer et enregistrer jusqu'à 4 personnages au maximum.

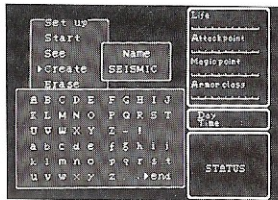
Effacer

Si vous avez déjà enregistré les 4 personnages maximum, mais que vous désirez en enregistrer un autre, vous devez d'abord effacer un des quatre personnages. Cette commande efface toutes les données enregistrées, assurez-vous donc que vous effacez le bon personnage.



Registering Your Character

1. Enter your character's name. Use the Directional Button to select the letters and use Button A to enter. If you make a mistake, use Button B to delete. When you are finished, select END and press Button A.
2. Choose a career. There are 4 different types of careers to choose from: a warrior, a thief, a priest, and a monk. Each career has different characteristics. You can view each of the stats and study them before making your selection.
3. Once the name and career are selected, select YES if you want to register it. Select NO if you wish to change careers.

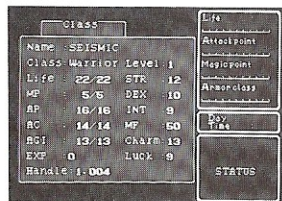


Eintragen (Registering) Deines Spielers

1. Gib den Namen Deines Spielers ein. Benutze die Richtungs-Taste, um die Buchstaben auszusuchen und Taste A, um den Buchstaben einzugeben. Wenn Du einen Fehler machst, benutze Taste B, um zu löschen. Wenn Du fertig bist, wähle Ende (END) und drücke Taste A.
2. Wähle einen Beruf. Es gibt 4 verschiedene Berufe, unter denen Du auswählen kannst: ein Krieger, ein Dieb, ein Priester und ein Mönch. Jeder Beruf hat unterschiedliche Charaktereigenschaften. Du kannst jede Eigenschaft beobachten und sie beurteilen, bevor Du wählst.
3. Wenn Du den Namen und den Beruf eingegeben hast, wähle JA (YES), wenn Du ihn eintragen möchtest. Wähle NEIN (NO), wenn Du den Beruf wechseln möchtest.

Enregistrer votre personnage

1. Entrez le nom de votre personnage. Utilisez la touche directionnelle pour sélectionner les lettres et utilisez le Bouton A pour valider. Si vous avez fait une erreur, utilisez le Bouton B pour effacer. Lorsque vous avez terminé, sélectionnez "END" (fin) puis appuyez sur le Bouton A.
2. Choisissez une profession. Il existe 4 types différents de professions: guerrier, voleur, prêtre, et moine. Chaque profession possède différentes caractéristiques. Vous pouvez voir chacune des statistiques et les étudier avant de faire votre sélection.
3. Dès que le nom et la profession ont été choisis, sélectionner "YES" (oui) si vous désirez l'enregistrer. Sélectionnez "NO" (non) si vous désirez changer de profession.



① Warrior

A well-balanced character. Superior in fighting skills and strength, but can only learn up to six magic spells.

② Thief

Superior in life force and strength. Can carry heavy weapons early on and can gain experience quickly. Has several character flaws and is not keen with magic spells.



① Krieger (Warrior)

Ein gut ausgewogener Spieler. Hervorragend in Kampftalenten und in Stärke, kann aber nur bis zu sechs Zaubersprüchen lernen.

② Dieb (Thief)

Hervorragend in Lebenskraft und in Stärke. Kann von früh auf an schwere Waffen tragen und kann schnellstens Erfahrung sammeln. Ein Dieb hat mehrere Charakterfehler und versteht von Zaubersprüchen nicht sehr viel.

① Guerrier

Un personnage bien équilibré. Supérieur en aptitude au combat et en force, mais ne peut apprendre que jusqu'à six sorts magiques.

② Voleur

Supérieur en endurance et en force. Peut porter des armes lourdes très tôt et peut acquérir de l'expérience rapidement. Possède plusieurs faiblesses et n'est pas habitué à la magie.



③ Priest

Superior in intelligence, morality, and magic power, but weak on strength and fighting skills. This character has the greatest potential for growth.

④ Monk

Superior in just about all aspects, but is low on life force.



③ Priester (Priest)

Hervorragend in Intelligenz, Moral und Zauberkraft, aber schwach in Stärke und Kampftalenten. Dieser Spieler hat das größte Entwicklungspotential.

④ Mönch (Monk)

Hervorragend in fast allen Aspekten, aber ist schwach in Lebenskraft.

③ Prêtre

Supérieur en intelligence, en moralité et en puissance magique, mais faible en force et en aptitude au combat. Ce personnage possède le potentiel de développement le plus grand.

④ Moine

Supérieur dans pratiquement tous les aspects, mais faible en endurance.



Vital Statistics

The Vital Statistics is an inventory of important information pertaining to your character. The higher your character's stats the better off he will be. The original stats of characters may differ even if their careers are the same, so if you do not like the original stats you may choose to create a new character.

Note: Some stats have two numbers representing it in the form of a fraction (x/y): x represents the current level, and y represents the maximum possible level. Ideally, the two numbers should be the same.

Name: Your character's registered name.

Class: Your character's career. The character's Class may change as he grows.

Life: Your character's Life force. When the Life force expires, so does your character. The Life force can be restored with sleep, food, medicine, or magic.

Magic Power (MP): Your character's magic power. It decreases every time he uses a magic spell. The MP can be restored with sleep or with herbs.

Lebensdaten (Vital Statistics)

Die Lebensdaten sind eine Bestandsliste wichtiger Informationen, die zu Deinem Spieler gehören. Je höher die Daten Deines Spielers sind, desto besser wird er sein. Die Originaldaten mancher Spieler können unterschiedlich sein, auch wenn sie denselben Beruf haben; also wenn Dir die Originaldaten eines Spielers nicht gefallen, kannst Du Dir einen neuen erschaffen.

Hinweis: Manche Daten haben zwei Nummern, die wie ein Bruch geschrieben sind (x/y): x bedeutet die derzeitige Höhe, und y bedeutet die maximal mögliche Höhe. Im Idealfall sollten beide Zahlen gleich sein.

Name: Der Name Deines eingetragenen Spielers.

Class (Klasse): Der Beruf Deines Spielers. Der Beruf kann sich während der Entwicklung ändern.

Life (Leben): Die Lebenskraft Deines Spielers. Wenn die Lebenskraft verfällt, wird dies Dein Spieler auch tun. Die Lebenskraft kann mit Schlaf, Essen, Medizin oder Zauberei wieder erhöht werden.

Magic Power (MP) (Zauberkraft): Die Zauberkraft Deines Spielers. Sie verringert sich jedes Mal, wenn er einen Zauberspruch aufsagt. Die MP kann mit Schlaf oder Kräutern (herbs) wieder erhöht werden.

Statistiques vitales

Les statistiques vitales fournissent un inventaire des informations importantes concernant votre personnage. Plus les statistiques de votre personnage sont élevées, mieux il se porte. Les statistiques originales des personnages peuvent différer même si leurs professions sont les mêmes, ainsi, si vous n'aimez pas les statistiques originales, vous pouvez choisir de créer un nouveau personnage.

Remarque: Certaines statistiques possèdent deux nombres représentant une fraction (x/y): x représente le niveau actuel, et y représente le niveau maximum possible. L'idéal est que les deux nombres soient les mêmes.

Nom ("Name"): Le nom de votre personnage enregistré.

Classe ("Class"): La profession de votre personnage. La classe du personnage peut changer quand il grandit.

Endurance ("Life"): L'endurance de votre personnage. Lorsque l'endurance tombe à zéro, votre personnage meurt. L'endurance peut être restaurée par le sommeil, la nourriture, les médicaments, ou la magie.

Puissance magique ("Magic Power" — MP): La puissance magique de votre personnage. Elle diminue chaque fois qu'il lance un sort magique. La puissance magique (MP) peut être restaurée avec le sommeil ou avec des herbes.

Attack Power (AP): The amount of damage your character can inflict upon the enemy. The AP will vary according to the type of weapon in use.

Armour Class (AC): The capacity of damage your character can withstand. Your AC will vary according to the kind of armour being worn.

Agility (AGI): The ability to avoid enemy charges. Using large weapons may decrease AGI.

Experience (EXP): The combined worth of your fighting experience. EXP can be used for upgrading your Level at the monastery.

Handle: The weight of the weapons your character can actually handle. If the weapon exceeds the Handle weight, it will become useless.

Level: Represents the ability and growth of your character. The higher the Level the more things your character can do. Level can be increased in exchange for EXP points at the monastery.

Strength (STR): The percentage of damage your character can successfully inflict upon the enemy. The higher the Strength, the higher the Handle weight.

Attack Power (AP) (Angriffskraft): Die Menge des Schadens, die Dein Spieler bei dem Feind verursachen kann. Die AP ist unterschiedlich, je nach dem Waffentyp, der benutzt wird.

Armour Class (AC) (Rüstungsklasse): Die Menge des Schadens, die Dein Spieler vertragen kann. Deine AC ist unterschiedlich, je nach der Rüstungsart, die Du trägst.

Agility (AGI) (Beweglichkeit): Die Fähigkeit, feindlichen Schlägen auszuweichen. Die Benutzung von großen Waffen kann die AGI heruntersetzen.

Experience (EXP) (Erfahrung): Der Gesamtwert Deiner Kampferfahrung. EXP kann benutzt werden, um Deinen Level im Kloster zu erhöhen.

Handle (Benutzen): Das Gewicht der Waffen, die Dein Spieler tatsächlich benutzen kann. Wenn die Waffe das Handle-Gewicht übersteigt, wird die Waffe unbrauchbar.

Level (Stufe): Stellt die Fähigkeiten und das Wachstum Deines Spielers dar. Je höher die Level, desto mehr kann Dein Spieler tun. Level kann im Tausch gegen EXP-Punkte in dem Kloster erhöht werden.

Strength (STR) (Kraft): Die Menge des Schadens, die Dein Spieler dem Feind zufügen kann. Je höher die Kraft, desto höher ist das Handle-Gewicht.

Puissance d'attaque ("Attack Power" — AP): La quantité de dégâts que votre personnage peut infliger à l'ennemi. La puissance d'attaque (AP) varie en fonction du type d'arme utilisée.

Classe d'armure ("Armour Class" — AC): La capacité de dégâts que votre personnage peut supporter. Votre classe d'armure (AC) varie en fonction du type d'armure portée.

Agilité (AGI): La capacité à éviter les attaques ennemies. L'utilisation de grosses armes peut diminuer l'agilité (AGI).

"Expérience" (EXP): La valeur combinée de votre expérience au combat. L'expérience (EXP) peut être utilisée pour monter de niveau ("Level") au monastère.

Manipulation ("Handle"): Le poids des armes que votre personnage peut manipuler actuellement. Si l'arme dépasse le poids de manipulation ("Handle"), il devient inutile.

Niveau ("Level"): Représente la compétence et le développement de votre personnage. Plus le niveau est élevé, plus votre personnage peut faire de choses. Les niveaux peuvent être augmentés en échange des points d'expérience (EXP) au monastère.

Force ("Strength" — STR): Le pourcentage de dégâts que votre personnage peut infliger effectivement à un ennemi. Plus la force est élevée, plus la capacité de manipulation ("Handle") est élevée.

Status: The current state of health your character is in.

- Normal — Character is healthy.
- Danger — Character is weak and near death.
- Poison — Character is poisoned. If nothing is done his Life force will diminish.
- Hungry — Character is famished. If nothing is done his Life force will diminish.
- Sleepy — Character is sleepy. If nothing is done his STR will diminish.

Gold: The amount of money in possession by your character. Gold is gained by defeating monsters.

Load Capacity (LC): The maximum amount of weight your character can actually carry.

Current Weight (CW): The amount of weight your character is currently carrying.

Equipment: The equipment currently in use by your character. You must use the Use Tools command to actually use the equipment in possession.

Status (Zustand): Der aktuelle Zustand, in dem Dein Spieler gesund ist.

- Normal — Spieler ist gesund.
- (Normal)
- Gefahr — Spieler ist schwach und dem Tode nahe.
- (Danger)
- Gift — Spieler ist vergiftet. Wenn nichts unternommen wird, wird seine Lebenskraft sich verringern.
- (Poison)
- Hunger — Spieler verhungert. Wenn nichts unternommen wird, wird seine Lebenskraft sich verringern.
- (Hungry)
- Schlaf — Spieler ist müde. Wenn nichts unternommen wird, wird seine Kraft (STR) sich verringern.
- (Sleepy)

Gold: Die Menge Geld, die Dein Spieler besitzt. Man verdient Gold, indem man Monster besiegt.

Load Capacity (LC) (Tragfähigkeit): Die maximale Gewichtsmenge, die Dein Spieler tragen kann.

Current Weight (CW) (Momentanes Gewicht): Die Gewichtsmenge, die Dein Spieler im Moment trägt.

Equipment (Ausrüstung): Die Gegenstände, die von Deinem Spieler im Moment benutzt werden. Du mußt den Use Tools-Befehl anwenden, um einen Gegenstand, den Du besitzt, auch zu benutzen.

Statut ("Status"): L'état de santé actuel de votre personnage.

- Normal — Le personnage est en pleine forme.
- Danger — Le personnage est faible et proche de la mort.
- Poison — Le personnage est empoisonné. Si rien n'est fait, son endurance ("Life Force") diminue.
- Hungry — Le personnage est affamé. Si rien n'est fait, son endurance ("Life Force") diminue.
- (faim)
- Sleepy — Le personnage a sommeil. Si rien (sommeil) n'est fait, sa force (STR) diminue.

Or ("Gold"): La quantité d'argent que votre personnage possède. L'or est obtenu en tuant des monstres.

Capacité de chargement ("Load Capacity" — LC): Le poids total que votre personnage peut porter effectivement.

Poids actuel ("Current Weight" — CW): Le poids transporté actuellement par votre personnage.

Équipement: L'équipement actuellement utilisé par votre personnage. Vous devez utiliser la commande Utiliser Outils ("Use Tools") pour vraiment utiliser l'équipement en votre possession.

Reading the Screen

Normal Screen

The normal screen is the field in which your character can move, fight and communicate in. When your character wants to communicate with a towns person, he should simply face the towns person and press Button A.

* When your character wants to check out something or open a treasure chest press Button B.

Ⓐ Status Window

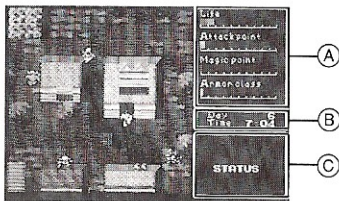
Displays your character's Stats in bar graph form.

Life: Displays current life force.

Attack Point: Displays current offensive power.

Magic Point: Displays current magic power.

Armour Class: Displays current defensive power.



Lesen des Bildschirms

Normaler Bildschirm

Der normale Bildschirm ist der, in dem Dein Spieler sich bewegt, kämpft und kommuniziert. Wenn Dein Spieler mit einem Stadtbewohner kommunizieren will, muß er sich nur dem Stadtbewohner zuwenden und Taste A drücken.

* Wenn Dein Spieler etwas prüfen möchte oder eine Schatztruhe öffnen möchte, muß Du nur Taste B drücken.

Ⓐ Zustandsfenster

Zeigt den Zustand Deines Spielers in Balkendarstellung an.

Leben (Life): Zeigt aktuelle Lebenskraft an.

Angriff (Attack Point): Zeigt aktuelle Angriffskraft an.

Magie (Magic Point): Zeigt aktuelle Zauberkraft an.

Rüstungsklasse (Armour Class): Zeigt aktuelle Defensiv-Kraft an.

Lire l'écran

Ecran normal

L'écran normal est le champ dans lequel votre personnage peut se déplacer, se battre et communiquer. Lorsque votre personnage veut communiquer avec un habitant de la ville, il doit simplement lui faire face et appuyer sur le Bouton A.

* Lorsque votre personnage veut vérifier quelque chose ou ouvrir un coffre, appuyez sur le Bouton B.

Ⓐ Fenêtre de statut

Affiche les statistiques de votre personnage sous forme d'un graphique à barres.

Endurance ("Life"): Affiche l'endurance actuelle.

Points d'attaque ("Attack Point"): Affiche la puissance offensive actuelle.

Points de magie ("Magic Point"): Affiche la puissance magique actuelle.

Classe d'armure ("Armour Class"): Affiche la puissance défensive actuelle.

Ⓑ Time and Day Window

Displays the time of day, and the number of days elapsed since the beginning of the quest.

Ⓒ Message Window

Displays various information regarding the situation at hand. For example, while your character is fighting, it will display the monster's identity and its Life meter. If the monster is defeated, the window will display the number of EXP points and Gold gained in the exchange.

Entering Commands

Entering Commands

Press Button C to open the command window. Select the desired command and press Button A to enter.



Ⓑ Zeit- und Tag- Fenster

Zeigt die Tageszeit und die Anzahl der Tage an, die seit dem Anfang dieses Abenteuers verstrichen sind.

Ⓒ Nachrichtenfenster

Zeigt verschiedene Informationen an, die sich auf die aktuelle Situation beziehen. Zum Beispiel, wenn Dein Spieler in einen Kampf verwickelt ist, zeigt das Fenster die Identität des Monsters und seine Lebenskraft an. Wenn das Monster geschlagen ist, zeigt das Fenster die Menge Erfahrungspunkte und das Gold an, die Dein Spieler erhalten hat.

Kommandos Eingeben

Kommandos Eingeben

Drücke Taste C, um das Befehlsfenster zu öffnen. Wähle den gewünschten Befehl und bestätige ihn mit Taste A.

Ⓑ Fenêtre du temps et des jours

Affiche l'heure du jour, et le nombre de jours écoulés depuis le début de la quête.

Ⓒ Fenêtre de message

Affiche diverses informations concernant la situation présente. Par exemple, pendant que votre personnage se bat, elle affiche l'identité du monstre et son compteur d'endurance. Si le monstre est vaincu, la fenêtre affiche le nombre de points d'expérience (EXP) et l'or gagnés en échange.

Entrée des commandes

Entrée des commandes

Appuyez sur le Bouton C pour ouvrir la fenêtre de commande. Sélectionnez la commande désirée et appuyez sur le bouton A pour valider.

■ Use Magic

This command allows you to use a magic spell that your character has exchanged for EXP points at the Wizard's Mansion. Every time a magic spell is used, the MP will decrease. MP can be restored with sleep or with herbs.

■ Use Tools

This command allows you to use, discard, equip, or remove items.

Note: The Use Tools window can only display up to 12 items. Select "changeover" to view a secondary window.

■ Know Self

This command displays the Vital Stats. Use Button A to view a secondary window.

■ Change Speed

This command allows you to change the speed of the game. There are five speeds to choose from. The movement of time will also change accordingly.

■ Benutze Zauber

Dieser Befehl erlaubt Dir, einen Zauberspruch anzuwenden, den Dein Spieler in dem Haus des Magiers gegen EXP getauscht hat. Jedes Mal, wenn ein Zauberspruch angewendet wird, verringert sich MP. MP kann mit Schlaf oder Kräutern aufgefüllt werden.

■ Benutze Werkzeuge

Dieser Befehl erlaubt Dir, Gegenstände zu benutzen, wegzuwerfen oder Dich mit ihnen auszurüsten.
Hinweis: Das Benutze-Werkzeug-Fenster kann nur bis zu 12 Gegenstände anzeigen. Wähle "changeover" (Wechsel über nach), um ein zweites Fenster zu sehen.

■ Kenn Dich selbst

Dieser Befehl zeigt die Lebensdaten. Benutze Taste A, um ein zweites Fenster zu sehen.

■ Verändere Geschwindigkeit

Dieser Befehl erlaubt es Dir, die Geschwindigkeit des Spieles zu verändern. Es gibt fünf Geschwindigkeiten, von denen Du eine aussuchen kannst. Die Zeitbewegung wird sich auch entsprechend ändern.

■ "Use Magic" (utiliser la magie)

Cette commande vous permet de lancer un sort magique que votre personnage a échangé contre des points d'expérience (EXP) au manoir du Sorcier. Chaque fois qu'un sort magique est lancé, la puissance magique (MP) diminue. La puissance magique peut être restaurée avec le sommeil ou avec des herbes.

■ "Use Tools" (utiliser outils)

Cette commande vous permet d'utiliser, de jeter, de vous équiper ou de retirer les objets.
Remarque: La fenêtre "Use Tools" (utiliser outils) peut afficher seulement 12 objets. Sélectionner "changeover" pour voir une deuxième fenêtre.

■ "Know Self" (informations personnelles)

Cette commande affiche les statistiques vitales. Utiliser le Bouton A pour voir une deuxième fenêtre.

■ "Change Speed" (changement de vitesse)

Cette commande vous permet de changer la vitesse du jeu. On peut choisir entre cinq vitesses. Le défilement du temps change également en conséquence.

Magic Spells

Magic spells can be learned by going to the Wizard's Mansion and exchanging your EXP for them. The Priest and the Monk will need only half as many EXP as the Warrior and the Thief to learn a spell.

Magic Spells that any career can learn.

| Name of Spell | MP Needed | Effect |
|---------------|-----------|--|
| Hallucinate | 3 | Changes the movement of a charging monster by 180°. |
| Antidote | 5 | Removes the effect of poison. |
| Time | 10 | Moves time ahead by 12 hours. |
| Cure | 15 | Restores life force. |
| Learn | 15 | Removes booby traps from treasure chests. |
| Move | 30 | The character can project to any town he has already slept in. |

Magic that only Priest and Monks are allowed to learn.

| Name of Spell | MP Needed | Effect |
|---------------|-----------|---|
| Sleep | 8 | Disables enemy characters. |
| Slow | 8 | Slows down enemy characters. |
| Defeat | 10 | Inflicts damage upon enemy characters. |
| Flash | 15 | Lights an entire cave for a time. |
| Weight | 20 | The Load Capacity of your character increases for a time. |
| Invincible | 30 | Your character becomes invincible for a time. |

Zaubersprüche

Zaubersprüche können gelernt werden, indem Du zu dem Haus des Zauberers gehst und EXP für sie eintauschst. Der Priester und der Mönch werden nur halb so viel EXP brauchen, um einen Zauberspruch zu lernen, als ein Krieger oder Dieb.

Zaubersprüche, die jeder lernen kann.

| Name des Spruches | Gebrauchte MP | Effekt |
|-----------------------------|---------------|--|
| Halluzination (Hallucinate) | 3 | Verändert die Richtung eines stürmenden Monsters um 180°. |
| Gegengift (Antidote) | 5 | Entfernt die Wirkung von Gift. |
| Zeit (Time) | 10 | Bewegt die Zeit 12 Stunden nach vorne. |
| Heilen (Cure) | 15 | Erneuert Lebenskraft. |
| Lernen (Learn) | 15 | Entfernt Fallen von Schatztruhen. |
| Bewegung (Move) | 30 | Der Spieler kann in jede Stadt teleportiert werden, in der er schon einmal geschlafen hat. |

Zauberei, die nur Priester und Mönche benutzen können.

| Name des Spruches | Gebrauchte MP | Effekt |
|--------------------------|---------------|---|
| Schlaf (Sleep) | 8 | Behindert feindliche Spieler. |
| Langsam (Slow) | 8 | Verlangsamt feindliche Spieler. |
| Besiegen (Defeat) | 10 | Verwundet feindliche Spieler. |
| Blitz (Flash) | 15 | Erleuchtet eine gesamte Höhle für eine gewisse Zeit. |
| Gewicht (Weight) | 20 | Die Ladefähigkeit (LC) wird für eine gewisse Zeit erhöht. |
| Unschlagbar (Invincible) | 30 | Dein Spieler wird für eine Zeit unschlagbar. |

Sorts magiques

Les sorts magiques peuvent être appris en allant au manoir du Sorcier et en échangeant vos points d'expérience (EXP) contre eux. Le Prêtre et le Moine n'ont besoin que de la moitié des points d'expérience du Guerrier et du Voleur pour apprendre un sort.

Sorts magiques que tout le monde peut apprendre.

| Nom du sort | Puissance magique requise | Effet |
|-------------------------------|---------------------------|--|
| Hallucination ("Hallucinate") | 3 | Change le déplacement d'un monstre en attaque de 180°. |
| Antidote | 5 | Annule l'effet du poison. |
| Temps ("Time") | 10 | Fait avancer le temps de 12 heures. |
| Soins ("Cure") | 15 | Restaure l'endurance. |
| Apprend ("Learn") | 15 | Retire les pièges des coffres. |
| Déplacement ("Move") | 30 | Le personnage peut se projeter dans n'importe quelle ville où il a déjà dormi. |

Magie que seuls les Prêtres et les Moines peuvent apprendre.

| Nom du sort | Puissance magique requise | Effet |
|-------------------|---------------------------|--|
| Sommeil (Sleep) | 8 | Met les personnages ennemis hors de combat. |
| Ralentir ("Slow") | 8 | Ralentit les personnages ennemis. |
| Battre ("Defeat") | 10 | Infliqe des dégâts aux personnages ennemis. |
| Flash | 15 | illumine une grotte entière pendant un certain temps. |
| Poids ("Weight") | 20 | La capacité de chargement de votre personnage augmente pendant un certain temps. |
| Invincible | 30 | Votre personnage devient invincible pendant un certains temps. |

Fighting

How to Defeat Monsters

Move your character in any 4 directions with the Directional Button and cautiously approach the monster. Use Button A to fight. When the Life meter of your character expires, the game is over. Be aware that each monster has different strengths, and your character may have to reach a higher Level or have the right weapons to defeat it. Also, the Gold and EXP gained by defeating a monster will vary depending on the type of monster.

Good and Evil Monsters

The monsters which have mysteriously appeared in Fairyland are not all evil. Some are good monsters and will never initiate an attack. If your character kills a good monster, his Morality (MF) will decrease and jeopardize his chance of becoming a true hero.

Traps

There are many traps set all around Fairyland for the unwary traveller. A highly dexterous (DEX) character will have less chance of getting caught in one.

Kämpfen

Wie man Monster besiegt

Bewege Deinen Spieler mit der Richtungs-Taste in irgendeine der 4 Richtungen und näher Dich vorsichtig dem Monster. Benutze Taste A, um zu kämpfen. Wenn die Lebenskraftanzeige Deines Spielers leer ist, ist das Spiel zu Ende. Beachte, daß jedes Monster unterschiedliche Stärken hat, und daß Dein Spieler vielleicht einen höheren Level oder die richtige Waffe braucht, um es zu schlagen. Das Gold und die EXP, die Du erhältst, sind auch von Monster zu Monster verschieden.

Gute und Böse Monster

Die Monster, die so seltsam im Märchenland erschienen sind, sind nicht alle böse. Manche davon sind gute Monster und fangen von sich aus nie einen Kampf an. Wenn Dein Spieler ein gutes Monster tötet, verringert sich seine Moral (MF); und seine Chance, ein wahrer Held zu werden, ist gefährdet.

Fallen

Für den unvorsichtigen Wanderer im Märchenland gibt es viele Fallen, die überall aufgebaut sind. Ein sehr geschickter (DEX) Spieler hat geringere Chancen, eine Falle auszulösen.

Combat

Comment vaincre les monstres

Déplacez votre personnage dans une des quatre directions au moyen de la touche directionnelle et approchez prudemment le monstre. Utilisez le Bouton A pour combattre. Lorsque le compteur d'endurance de votre personnage tombe à zéro, le jeu est terminé. Soyez conscient que chaque monstre est d'une force différente, et votre personnage doit parfois atteindre un niveau plus élevé ou posséder les armes adéquates pour le vaincre. Aussi, l'or ("Gold") et les points d'expérience (EXP) gagnés pour avoir vaincu un monstre varient en fonction du type de monstre.

Bons et mauvais monstres

Les monstres qui sont mystérieusement apparus dans Fairyland ne sont pas tous mauvais. Certains sont de bons monstres et n'attaqueront jamais en premier. Si votre personnage tue un bon monstre, sa moralité (MF) diminue et compromet ses chances de devenir un vrai héros.

Pièges

Il y a de nombreux pièges dispersés dans tout le Fairyland pour le voyageur imprudent. Un personnage avec une bonne dextérité (DEX) a moins de chances de se faire prendre dans un de ces pièges.

Poison — Poison tipped needles are hidden all over. Your character will quickly lose his life force if he touches one.

Bomb — A bomb may go off without any warning, taking much of your character's life force.

Electric Shock — Electrical traps are also hidden all over Fairyland.

Stop — Your character will become disabled for a period of time.

Spell — Your character will lose the use of his magic for 8 hours.

Hunger — Your character will suddenly become hungry.

Poison (Gift) — Nadeln, die mit Gift getränkt sind, sind überall versteckt. Dein Spieler wird schnell seine Lebenskraft verlieren, wenn er eine berührt.

Bomb (Bombe) — Eine Bombe kann ohne Warnung losgehen und viel von der Lebenskraft Deines Spielers wegnehmen.

Electric Shock (Elektrischer Schlag) — Elektrische Fallen sind auch im gesamten Märchenland versteckt.

Stop — Dein Spieler wird für eine Zeit gelähmt.

Spell (Spruch) — Dein Spieler wird für 8 Stunden keinen Zauberspruch anwenden können.

Hunger — Dein Spieler wird plötzlich hungrig werden.

Poison — Des aiguilles empoisonnées sont cachées partout. Votre personnage perd rapidement son endurance s'il en touche une.

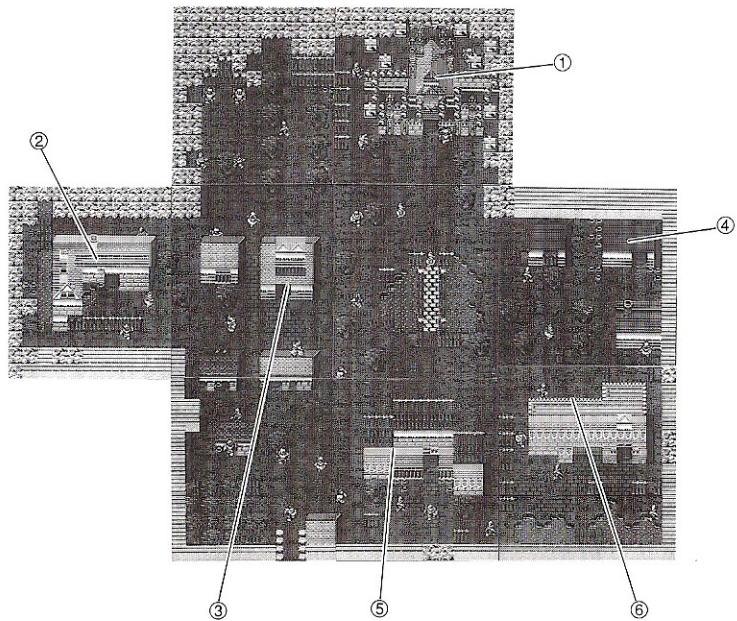
Bombe ("Bomb") — Une bombe peut exploser sans avertissement, faisant perdre beaucoup d'endurance à votre personnage.

Choc électrique ("Electric Shock") — Des pièges électriques sont également cachés dans tous le Fairyland.

Stop — Votre personnage est invalide pendant un certain temps.

Sort ("Spell") — Votre personnage perd l'usage de sa magie pendant 8 heures.

Faim ("Hunger") — Votre personnage devient soudainement affamé.



City of the Forest

There are various facilities available in the City of the Forest. Be sure to familiarize yourself with each one. Many people inhabit this fine City. Before setting off on your quest, talk to all the townfolk and uncover as much information as possible.

① The Sacred Monastery

Your character can come here to upgrade his Level in exchange for his EXP. This is the only monastery in all of Fairyland.

② The Wizard's Mansion

Your character can come here to learn magic spells in exchange for his EXP. This wizard will teach any character up to 6 magic spells regardless of his career.

③ The Forest Inn

Your character can come here to sleep. He will wake up at 7:00 hrs, and his Life force and MP will be restored to normal. A night's stay will cost \$1,000.

Stadt des Waldes

Es gibt verschiedene Einrichtungen in der Stadt des Waldes. Mache Dich mit jeder von ihnen vertraut. Viele Leute bewohnen diese edle Stadt. Bevor Du in Dein Abenteuer losziehst, sprich mit jedem Stadtbewohner und sammle so viele Informationen wie möglich.

① Das heilige Kloster

Dein Spieler kann hierher kommen, um sein Level im Tausch für EXP zu erhöhen. Dies ist das einzige Kloster im Märchenland.

② Das Haus des Magiers

Dein Spieler kann hierher kommen, um Zaubersprüche im Tausch für EXP zu erlernen. Der Magier wird jedem Spieler bis zu sechs Zaubersprüche beibringen, egal was für einen Beruf der Spieler hat.

③ Der Gasthof des Waldes

Dein Spieler kann hierher kommen, um zu schlafen. Er wird um 7:00 Uhr morgens aufwachen und seine Lebenskraft und MP werden auf das Normalniveau gebracht. Eine Übernachtung kostet \$1 000.

La cité de la forêt

Il y a divers services disponibles dans la Cité de la Forêt. Assurez-vous de vous familiariser avec chacun d'entre eux. Beaucoup de gens habitent cette charmante ville. Avant de partir pour votre quête, parlez à tous les habitants de la ville et découvrez autant d'informations que possible.

① Le Monastère Sacré ("The Sacred Monastery")

Votre personnage peut venir ici pour augmenter son niveau en échange de ses points d'expérience (EXP). C'est le seul monastère dans tout le Fairyland.

② Le manoir du sorcier ("The Wizard's Mansion")

Votre personnage peut venir ici pour apprendre les sorts magiques en échange de ses points d'expérience (EXP). Ce sorcier apprend à n'importe quel personnage jusqu'à 6 sorts magiques indépendamment de sa profession.

③ L'Auberge de la Forêt ("The Forest Inn")

Votre personnage peut venir ici pour dormir. Il se réveille à 7:00 H, et son endurance ("Life Force") et sa puissance magique (MP) sont à nouveau normales. Une nuit coûte 1 000 \$.

④ The General Store

Your character can come here for his daily needs such as food, medicine, etc. The General Store is also a pawn shop. This will be a good place to get rid of unneeded items.

⑤ The Weapons Store

Your character can come here to buy weapons, armour and various other items. Be sure to check the weights of the items against your Load Capacity and Handle weight before you purchase anything. Operating hours are 5:00 hrs to 20:00 hrs.

⑥ The Forest Bank

Your character can deposit \$1,000 or more if he owns a bankbook. A deposit of \$1,000 will collect an interest of \$1 per day.

④ Das Warenhaus

Dein Spieler kann für seinen täglichen Gebrauch wie Essen, Medizin usw. hierher kommen. Das Warenhaus ist auch ein Leihhaus. Dieses wird ein geeigneter Ort sein, um unnötige Gegenstände loszuwerden.

⑤ Der Waffenladen

Dein Spieler kann hierher kommen, um Waffen, Rüstungen und andere Gegenstände zu kaufen. Prüfe die Gewichte von den Gegenständen gegenüber Deiner Tragfähigkeit und gegen Dein Handle-Gewicht, bevor Du irgendetwas kaufst. Die Öffnungszeiten sind von 5:00 bis 20:00.

⑥ Die Bank des Waldes

Dein Spieler kann \$1 000 oder mehr deponieren, wenn er ein Bankbuch besitzt. Beim deponieren von \$1 000 bekommt man \$1 Zinsen pro Tag.

④ Epicerie ("The General Store")

Votre personnage peut venir ici pour ses besoins quotidiens tels que la nourriture, les médicaments, etc. L'épicerie est également une salle de vente. C'est un bon endroit pour se débarrasser des objets inutiles.

⑤ L'armurerie ("The Weapons Store")

Votre personnage peut venir ici pour acheter des armes, des armures, et divers objets. N'oubliez pas de vérifier les poids des objets avec votre capacité de chargement et votre capacité de manipulation avant d'acheter quoi que ce soit. Les heures d'ouverture sont de 5:00 H à 20:00 H.

⑥ La banque de la forêt ("The Forest Bank")

Votre personnage peut déposer 1 000 \$ ou plus s'il possède un livret bancaire. Un dépôt de 1 000 \$ rapporte un intérêt de 1 \$ par jour.

Items

The success of your quest is contingent upon having and using the proper items at the right time. Also, be sure the weight of the items does not exceed the character's Load Capacity.

Weapons

There are two basic types of weapons. Those used in direct combat such as swords and clubs, and those used in indirect combat such as sling shots and bows and arrows.

Direct Weapons — When a direct weapon is in use, the "maximum" Attack Power (AP) of your character will increase accordingly, allowing him to inflict greater damage upon his enemy. If the weapon exceeds the character's Handle weight, the "current" attack power will become lower than the "maximum" AP. The difference represents the amount of Attack Power that is lost.

Indirect Weapons — When an indirect weapon is in use, the power of the weapon is represented by the "current" Attack Power (AP) regardless of the "maximum" AP. Thus, it may be a disadvantage to use this type of weapon if the "maximum" AP is high.

Gegenstände

Der Erfolg Deines Abenteurers ist davon abhängig, daß Du die richtigen Gegenstände zum richtigen Zeitpunkt hast und benutzt. Achte auch darauf, daß das Gewicht der Gegenstände Deine Tragfähigkeit nicht überschreitet.

Waffen

Es gibt zwei Hauptgruppen von Waffen. Solche, die im Nahkampf verwendet werden, wie Schwert und Keulen, und solche, die im Fernkampf verwendet werden, wie Wurfschlingen und Pfeil und Bogen.

Nahkampfwaffen — Wenn eine Nahkampfwaffe in Gebrauch ist, wird das Maximum der Angriffskraft (AP) von Deinem Spieler dementsprechend ansteigen; was ihm erlaubt, seinem Feind größeren Schaden zuzufügen. Wenn die Waffe das Handle-Gewicht des Spielers überschreitet, wird die derzeitige Angriffskraft niedriger als das Maximum der AP. Die Differenz ist der Betrag der verlorengegangenen Angriffskraft.

Fernkampfwaffen — Wenn eine Fernkampfwaffe in Gebrauch ist, wird die Kraft der Waffe durch die derzeitige Angriffskraft (AP) angezeigt, unabhängig von dem Maximum der AP. Folglich kann es zum Nachteil werden, solche Waffen zu benutzen, wenn das Maximum des AP hoch ist.

Objets

Le succès de votre quête est conditionné par la possession et l'utilisation des objets adéquats au bon moment. Aussi, assurez-vous que le poids des objets ne dépasse pas la capacité de chargement du personnage.

Armes

Il y a deux types d'armes de base. Celles utilisées en combat direct telles que les épées et les gourdins, et celles utilisées en combat indirect telles que les frondes, les arcs et les flèches.

Armes directes — Lorsqu'une arme directe est utilisée, la puissance d'attaque (AP) "maximum" de votre personnage augmente en conséquence, lui permettant d'infliger plus de dégâts à son ennemi. Si l'arme dépasse le poids de manipulation, la puissance d'attaque "actuelle" devient inférieure à la puissance d'attaque "maximum". La différence représente la quantité de puissance d'attaque perdue.

Armes indirectes — Lorsqu'une arme indirecte est utilisée, la puissance de l'arme est représentée par la puissance d'attaque "actuelle" indépendamment de la puissance d'attaque (AP) "maximum". Ainsi, cela peut être un inconvénient d'utiliser ce type d'arme si la puissance d'attaque "maximum" est élevée.

| | | | | | | | | |
|--------------|----------------|-----------------|--------------------|-----------------|-----------------|-------------------|---------------|-----------------|
| ① Knife | Weight: 500 | Price: \$50 | ① Messer | Gewicht: 500 | Preis: \$50 | ① Couteau | Poids: 500 | Prix: 50 \$ |
| ② Dagger | Weight: 2,000 | Price: \$1,000 | ② Dolch | Gewicht: 2 000 | Preis: \$1 000 | ② Dague | Poids: 2 000 | Prix: 1 000 \$ |
| ③ Club | Weight: 1,000 | Price: \$500 | ③ Keule | Gewicht: 1 000 | Preis: \$500 | ③ Gourdin | Poids: 1 000 | Prix: 500 \$ |
| ④ Sling | Weight: 1,000 | Price: \$100 | ④ Schleuder | Gewicht: 1 000 | Preis: \$100 | ④ Fronde | Poids: 1 000 | Prix: 100 \$ |
| ⑤ Arrow | Weight: 3,000 | Price: \$300 | ⑤ Pfeil | Gewicht: 3 000 | Preis: \$300 | ⑤ Flèche | Poids: 3 000 | Prix: 300 \$ |
| ⑥ Bow | Weight: 3,000 | Price: \$5,000 | ⑥ Bogen | Gewicht: 3 000 | Preis: \$5 000 | ⑥ Arc | Poids: 3 000 | Prix: 5 000 \$ |
| ⑦ Ax | Weight: 5,000 | Price: \$4,000 | ⑦ Axt | Gewicht: 5 000 | Preis: \$4 000 | ⑦ Hache | Poids: 5 000 | Prix: 4 000 \$ |
| ⑧ Battle Ax | Weight: 10,000 | Price: \$8,000 | ⑧ Kampf-Axt | Gewicht: 10 000 | Preis: \$8 000 | ⑧ Hache de combat | Poids: 10 000 | Prix: 8 000 \$ |
| ⑨ Broadsword | Weight: 4,000 | Price: \$5,000 | ⑨ Breitschwert | Gewicht: 4 000 | Preis: \$5 000 | ⑨ Sabre | Poids: 4 000 | Prix: 5 000 \$ |
| ⑩ Holy sword | Weight: 6,000 | Price: \$20,000 | ⑩ Heiliges Schwert | Gewicht: 6 000 | Preis: \$20 000 | ⑩ Epée sacrée | Poids: 6 000 | Prix: 20 000 \$ |

①



③



⑤



⑦



⑨



②



④



⑥



⑧



⑩



Armour

There are three types of armour: the helmet, the shield and the mail. When the armour is in use, your character's Armour Class (AC) will increase, giving him greater protection during combat. Be sure to use an armour that doesn't exceed the character's load capacity.

- | | |
|-----------------------|--------------------------------|
| ① Leather Mail | Weight: 3,000 Price: \$500 |
| ② Chain Mail | Weight: 5,000 Price: \$5,500 |
| ③ Bronze Mail | Weight: 10,000 Price: \$20,000 |
| ④ Silver Mail | Weight: 20,000 Price: \$50,000 |
| ⑤ Shield | Weight: 2,000 Price: \$450 |

①



②



③



④



⑤



Rüstung

Es gibt drei verschiedene Arten von Rüstungen: den Helm, das Schild und den Brustpanzer. Wenn eine Rüstung in Gebrauch ist, wird die Rüstungsklasse (AC) Deines Spielers steigen; so wird ihm ein größerer Schutz während eines Kampfes gegeben. Achte darauf, eine Rüstung zu benutzen, welche die Tragfähigkeit Deines Spielers nicht übersteigt.

- | | |
|------------------------|---------------------------------|
| ① Lederrüstung | Gewicht: 3 000 Preis: \$500 |
| ② Kettenhemd | Gewicht: 5 000 Preis: \$5 500 |
| ③ Bronzerüstung | Gewicht: 10 000 Preis: \$20 000 |
| ④ Silberrüstung | Gewicht: 20 000 Preis: \$50 000 |
| ⑤ Schild | Gewicht: 2 000 Preis: \$450 |

Armure

L'armure comprend trois parties: le casque, le bouclier, et l'armure. Lorsque l'armure est utilisée, la classe d'armure (AC) de votre personnage augmente, lui fournissant une meilleure protection pendant le combat. Assurez-vous d'utiliser une armure qui ne dépasse pas la capacité de chargement du personnage.

- | | |
|---------------------------|-------------------------------|
| ① Armure de cuir | Poids: 3 000 Prix: 500 \$ |
| ② Cotte de mail | Poids: 5 000 Prix: 5 500 \$ |
| ③ Armure de bronze | Poids: 10 000 Prix: 20 000 \$ |
| ④ Armure d'argent | Poids: 20 000 Prix: 50 000 \$ |
| ⑤ Bouclier | Poids: 2 000 Prix: 450 \$ |

| | | | | | | | | |
|--------------------------|----------------|-----------------|---------------------------|-----------------|-----------------|-----------------------------|---------------|-----------------|
| ⑥ Battle Shield | Weight: 5,000 | Price: \$1,000 | ⑥ Kampf-Schild | Gewicht: 5 000 | Preis: \$1 000 | ⑥ Bouclier de combat | Poids: 5 000 | Prix: 1 000 \$ |
| ⑦ Bronze Shield | Weight: 10,000 | Price: \$5,000 | ⑦ Bronzeschild | Gewicht: 10 000 | Preis: \$5 000 | ⑦ Bouclier de bronze | Poids: 10 000 | Prix: 5 000 \$ |
| ⑧ Helmet | Weight: 1,000 | Price: \$400 | ⑧ Helm | Gewicht: 1 000 | Preis: \$400 | ⑧ Casque | Poids: 1 000 | Prix: 400 \$ |
| ⑨ Japanese Helmet | Weight: 3,000 | Price: \$1,500 | ⑨ Japanischer Helm | Gewicht: 3 000 | Preis: \$1 500 | ⑨ Casque japonais | Poids: 3 000 | Prix: 1 500 \$ |
| ⑩ Star Helmet | Weight: 5,000 | Price: \$10,000 | ⑩ Sternenhelm | Gewicht: 5 000 | Preis: \$10 000 | ⑩ Casque étoilé | Poids: 5 000 | Prix: 10 000 \$ |

⑥



⑦



⑧



⑨



⑩



Items

- ① **Coins:** There are three types of coins: \$10, \$100 and \$1,000.
- ② **Medicine:** Restores Life force.
- ③ **Antidote:** Removes poison.
- ④ **Herbs:** Restores Magic Power.
- ⑤ **Oil:** Fuels lamps.
- ⑥ **Lamp:** Source of light.
- ⑦ **Camping Gear:** Can sleep on the road.
- ⑧ **Food:** Restores Life force.
- ⑨ **Money Changer:** Exchanges money to lightest form.
- ⑩ **Stone of Soldier:** A stone that increases AP.

①



③



②



④



⑤



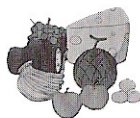
⑥



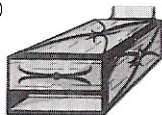
⑦



⑧



⑨



⑩



Gegenstände

- ① **Münzen:** Es gibt drei Arten von Münzen: \$10, \$100 und \$1 000.
- ② **Medizin:** Erneuert Lebenskraft.
- ③ **Gegengift:** Beseitigt Gift.
- ④ **Kräuter:** Erneuert Zauberkraft.
- ⑤ **Öl:** Brennt in Lampen.
- ⑥ **Lampe:** Lichtquelle.
- ⑦ **Zeltausrüstung:** Du kannst auf der Straße schlafen.
- ⑧ **Essen:** Erneuert Lebenskraft.
- ⑨ **Geldwechsler:** Tauscht Geld in die leichteste Form um.
- ⑩ **Stein des Soldaten:** Ein Stein, der die AP erhöht.

Objets

- ① **Pièces:** Il y a trois types de pièces: 10 \$, 100 \$ et 1 000 \$.
- ② **Médicament:** Restaure l'endurance.
- ③ **Antidote:** Supprime le poison.
- ④ **Herbes:** Restaurent la puissance magique.
- ⑤ **Huile:** Carburant pour les lampes.
- ⑥ **Lampe:** Source de lumière.
- ⑦ **Matériel de camping:** Pour dormir sur la route.
- ⑧ **Nourriture:** Restaure l'endurance.
- ⑨ **Changeur d'argent:** Change l'argent en forme plus légère.
- ⑩ **Pierre du Soldat:** Une pierre que augmente la puissance d'attaque.

- ① **Bankbook:** Allows usage of bank.
- ⑫ **Cloud Stone:** Provides protection among the clouds.
- ⑬ **Life Water:** Has powers of reincarnation.
- ⑭ **Cross of Gold:** Increases AC.
- ⑮ **Cure-all Medicine:** Restores health.
- ⑯ **Talisman:** Doubles time length of magic.
- ⑰ **Cat's Eye:** See in darkness.
- ⑱ **Fake Medicine:** An invincibility potion.
- ⑲ **Holy Water:** ?????
- ⑳ **Space Compass:** Gives directions to spaceship.

- ① **Bankbuch:** Erlaubt den Gebrauch einer Bank.
- ⑫ **Wolkenstein:** Bietet Schutz zwischen den Wolken.
- ⑬ **Lebenswasser:** Hat Wiedererweckungskräfte.
- ⑭ **Gold-Kreuz:** Erhöht AC.
- ⑮ **Heile-Alles-Medizin:** Erneuert Gesundheit.
- ⑯ **Talisman:** Verdoppelt die Zeitspanne des Zauberns.
- ⑰ **Katzen-Auge:** In der Dunkelheit sehen.
- ⑱ **Gefälschte Medizin:** Ein Unbesiegbarkeitstrank.
- ⑲ **Heiliges Wasser:** ?????
- ⑳ **Weltall-Kompass:** Gibt Richtungen zum Raumschiff an.

- ① **Livret bancaire:** Permet d'utiliser la banque.
- ⑫ **Pierre des nuages:** Fournit une protection parmi les nuages.
- ⑬ **Eau de vie:** A le pouvoir de réincarnation.
- ⑭ **Croix en or:** Augmente la classe d'armure.
- ⑮ **Médicament universel:** Restaure la santé.
- ⑯ **Talisman:** Double la durée des effets de la magie.
- ⑰ **Oeil de chat:** Pour voir dans le noir.
- ⑱ **Médicament truqué:** Une potion d'invincibilité.
- ⑲ **Eau bénite:** ?????
- ⑳ **Compas spatial:** Donne la direction au vaisseau spatial.

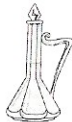
⑪



⑬



⑮



⑰



⑲



⑫



⑭



⑯



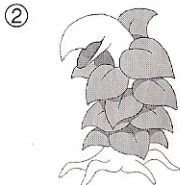
⑱



Monsters

Good Monsters

- ① Slime
- ② Tree Spirit
- ③ Vampire Bat
- ④ Phantom
- ⑤ Sarah



Monster

Gute Monster

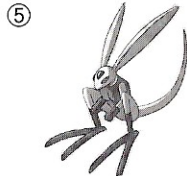
- ① Schleim (Slime)
- ② Baumgeist (Tree Spirit)
- ③ Vampir-Fledermaus (Vampire Bat)
- ④ Phantom
- ⑤ Sarah



Monstres

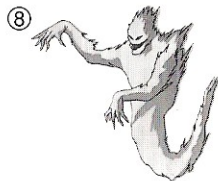
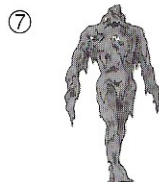
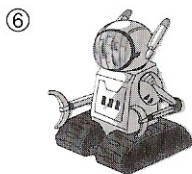
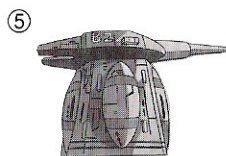
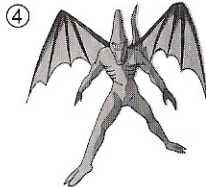
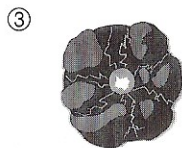
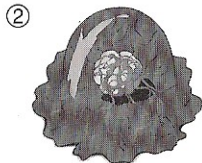
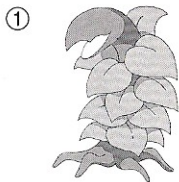
Bons monstres

- ① Slime (gelée)
- ② Tree Spirit (arbre hanté)
- ③ Vampire Bat (chauve-souris vampire)
- ④ Phantom (fantôme)
- ⑤ Sarah



Evil Monsters

- ① Cannibal
- ② Heavy Slime
- ③ Balu Balu
- ④ Vampire
- ⑤ Auto Attacker
- ⑥ Robot Warrior
- ⑦ Zombie
- ⑧ Wraith



Böse Monster

- ① Kannibale (Cannibal)
- ② Schwerer Schleim (Heavy Slime)
- ③ Balu Balu
- ④ Vampir (Vampire)
- ⑤ Automatischer Angreifer (Auto Attacker)
- ⑥ Roboterkrieger (Robot Warrior)
- ⑦ Zombie
- ⑧ Gespenst (Wraith)

Mauvais monstres

- ① Cannibal
- ② Heavy Slime (grosse gelée)
- ③ Balu Balu
- ④ Vampire
- ⑤ Auto Attacker (attaquant auto)
- ⑥ Robot Warrior (robot guerrier)
- ⑦ Zombie
- ⑧ Wraith (spectre)

Hints on Having a Successful Quest

1. Early on in the game, your character will have very little Attack Power, therefore it would be futile to try to fight a monster head-on. A slime should be attacked from the side or from behind. For a cannibal, approach it diagonally from below, and slowly zigzag your way to it and attack. You may also try using indirect weapons.
2. When your character is up against a fast moving monster, use Button B to squat to avoid its advances. To counterattack, wait until it faces its back.
3. To stay alive in Fairyland, it is essential to eat and sleep regularly. At first you must return to the General Store at 13:00 hrs and at 19:00 hrs to buy your food each time. Your character must do this until his load capacity allows him to carry his food with him. Also, be sure to get to an inn before midnight and get some sleep. Be sure to start back early to account for travel time.

Tips für ein erfolgreiches Abenteuer

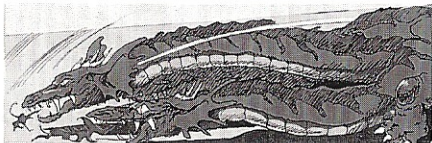
1. Am Anfang des Spieles wird Dein Spieler eine sehr geringe Angriffskraft haben; daher wäre es unsinnig, zu versuchen, ein Monster frontal anzugreifen. Schleim sollte von der Seite oder von hinten angegriffen werden. Bei einem Kannibalen muß Du Dich ihm schräg von unten im Zick-Zack nähern und angreifen. Du kannst auch versuchen, Fernkampfaffen zu benutzen.
2. Wenn Dein Spieler gegen ein sich schnell bewegendes Monster kämpft, benutze Taste B, um Dich zu ducken und um sein Vorrücken zu verhindern. Warte mit einem Gegenangriff, bis es Dir den Rücken zudreht.
3. Um im Märchenland zu überleben, ist es unentbehrlich, regelmäßig zu essen und zu schlafen. Am Anfang muß Du um 13:00 Uhr und um 19:00 zum Warenhaus zurückkehren, um jedesmal Dein Essen zu kaufen. Dein Spieler muß dies tun, bis seine Tragfähigkeit ihm erlaubt, sein Essen mitzunehmen. Achte auch darauf, daß Du vor Mitternacht einen Gasthof erreichst, um etwas Schlaf zu bekommen. Achte ebenfalls darauf, daß Du wieder früh beginnst, um über viel Reisezeit zu verfügen.

Conseils pour réussir la quête

1. Au début du jeu, votre personnage a une puissance d'attaque très faible, par conséquent, il serait futile d'essayer d'attaquer un monstre de face. La gelée doit être attaquée de côté ou de derrière. Pour un cannibale, approchez-le en diagonale par en bas, et zigaguez lentement vers lui et attaquez. Vous pouvez également essayer les armes indirectes.
2. Lorsque votre personnage se retrouve face à un monstre se déplaçant rapidement, utilisez le Bouton B pour vous baisser afin d'éviter le monstre. Pour contre-attaquer, attendez d'être face à son dos.
3. Pour rester en vie dans Fairyland, il est essentiel de manger et de dormir régulièrement. Au début, vous devez retourner à l'épicerie à 13:00 H et à 19:00 H pour acheter votre nourriture à chaque fois. Votre personnage doit faire cela jusqu'à ce que sa capacité de chargement lui permette de transporter sa nourriture avec lui. Aussi, assurez-vous de trouver une auberge avant minuit et de dormir. Assurez-vous de commencer tôt pour calculer votre temps de voyage.

- | | | |
|--|--|--|
| <p>4. Rumour has it that there is some extra money hidden in a building to the west.</p> | <p>4. Ein Gerücht besagt, daß etwas Geld in einem Gebäude im Westen versteckt ist.</p> | <p>4. Les rumeurs disent qu'il y a de l'argent caché dans un bâtiment à l'ouest.</p> |
| <p>5. It is understandable to want to carry larger and stronger weapons right off, but your character must be careful not to carry more than he can handle. Your character must leave some room to carry items he may find along the way, or else he may be forced to discard or use some items that he needs.</p> | <p>5. Es ist verständlich, daß man gleich von Anfang an größere und stärkere Waffen tragen möchte, aber Dein Spieler muß vorsichtig sein, nicht mehr zu tragen, als er kann. Dein Spieler muß etwas Platz für Gegenstände zur Verfügung haben, die er eventuell auf dem Weg findet; oder er wird möglicherweise dazu gezwungen, Gegenstände wegzuschmeißen oder zu benutzen, die er braucht.</p> | <p>5. Il est compréhensible de vouloir transporter des armes plus grosses et plus puissantes dès le début, mais votre personnage doit faire attention à ne pas transporter plus qu'il ne le peut. Votre personnage doit garder un peu de place pour porter les objets qu'il peut trouver sur son chemin, ou sinon, il peut être obligé de se débarrasser ou d'utiliser certains objets dont il a besoin.</p> |
| <p>6. Early on when your character's strength is low, even carrying Gold will seem a burden. Find and make use of a money changer which will change Gold to its lightest form. The money changer can be found to the north of the lake.</p> | <p>6. Am Anfang, wenn die Kraft Deines Spielers niedrig ist, scheint es sogar, daß das Tragen von Gold eine Belastung ist. Finde und mache Gebrauch von einem Geldwechsler, welcher Gold in die leichteste Form wechseln wird. Der Geldwechsler kann nördlich des Sees gefunden werden.</p> | <p>6. Au début, lorsque la force de votre personnage est faible, même transporter de l'or semble pénible. Trouvez et utilisez un changeur d'argent qui change l'or en forme plus légère. Le changeur d'argent peut être trouvé au nord du lac.</p> |
| <p>7. If your character is carrying up to his Load Capacity and finds a treasure box, he may have to forego opening it and return at another time.</p> | <p>7. Wenn die Tragfähigkeit Deines Spielers ausgelastet ist und er eine Schatztruhe findet, kann er sie öffnen und zu einem späteren Zeitpunkt wiederkommen.</p> | <p>7. Si votre personnage transporte jusqu'à sa capacité de chargement et trouve un coffre, il peut l'ouvrir d'abord et revenir à un autre moment.</p> |

8. It is possible to carry an item even if it exceeds the character's Load Capacity. You can change the Game Speed to fastest which will give the appearance that the character can move normally — but a word of caution — time will fly by very quickly.
9. When your character must battle a fast moving "Boss" character, you may want to experiment by slowing the Game Time down and using an indirect weapon to fight.
10. When the character passes by an especially important place or person with vital information or item, a small chime will go off informing him of his proximity to it. Press Button B to check it out.



8. Es ist möglich, einen Gegenstand zu tragen, selbst wenn damit die Tragfähigkeit überschritten wird. Du kannst die Spielgeschwindigkeit auf die schnellste Stufe umschalten, wodurch es so scheint, als ob der Spieler sich normal bewegen kann; aber ein Wort der Warnung — die Zeit wird sehr schnell vorbeifliegen.
9. Wenn Dein Spieler gegen einen sich schnell bewegenden "Boss"-Spieler kämpfen muß, könntest Du ausprobieren, die Spielgeschwindigkeit herabzusetzen und mit einer Fernkampf-Waffe zu kämpfen.
10. Wenn Dein Spieler an einem besonders wichtigen Ort oder einer Person mit lebensnotwendigen Informationen oder Gegenständen vorbeikommt, wird ein kleines Läuten ertönen, um Dich von der Nähe dieses Ortes oder dieser Person zu informieren. Drücke Taste B, um es zu überprüfen.

8. Il est possible de porter un objet même s'il dépasse la capacité de chargement du personnage. Vous pouvez régler la vitesse du jeu sur la plus rapide pour vous donner l'impression que le personnage peut se déplacer normalement, mais un avertissement — le temps s'écoulera très vite.
9. Lorsque votre personnage doit se battre contre un personnage "chef" rapide, vous pouvez le jauger en ralentissant le temps du jeu et en utilisant une arme indirecte pour le combat.
10. Lorsque le personnage passe devant un endroit particulièrement important ou devant une personne possédant un objet ou des informations vitales, une petite sonnerie retentit pour l'informer de sa proximité. Appuyez sur le Bouton B pour le vérifier.

