



INSTRUCTION MANUAL

Shining in the Darkness

ROLE PLAYING GAMES

SEGA

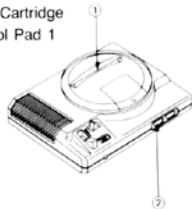
Starting Up

1. Set up your Sega Mega Drive/Genesis System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure that the Console is turned OFF when inserting or removing your Mega Drive/Genesis Cartridge.

Note: This game is for one player only.

- ① Sega Cartridge
- ② Control Pad 1



Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive/Genesis-Gerät wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Steuerpult 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf OFF gestellt ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein (Netzschalter auf ON). Kurz darauf erscheint automatisch der Titelschirm.
4. Falls der Titelschirm nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschalter auf OFF). Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

Wichtig: Den Netzschalter vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

Hinweis: Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

- ① Sega-Spielkassette
- ② Steuerpult 1

Mise en route

1. Installez votre Sega Mega Drive/Genesis System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1

Inicio

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive/Genesis como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación está en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, ponga el OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que el cartucho esté correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho.

Nota: Este juego es sólo para un jugador.

- ① Cartucho Sega
- ② Controlador 1

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Mega Drive/Genesis come descritto in questo manuale di istruzioni. Collegare la pulsantiera di controllo 1.
2. Assicurarsi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserire la cartuccia Sega nella console.
3. Attivare l'alimentazione (ON). In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio (OFF). Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivare di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire la cartuccia Sega o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco è per un solo giocatore.

- ① Cartuccia Sega
- ② Pulsantiera di controllo 1

Föberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas speldator Mega Drive/Genesis. Anslut styrplatta 1.
2. Kontrollera att strömbrytaren står i fränslaget läge. Sätt därefter i Segas spelkassett i speldatorn.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubriksenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren när rubriksenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå till strömbrytaren igen.

Viktigt! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts i/tas ut ur speldatorn.

OBS! Detta spel kan bara spelas av en spelare.

- ① Segas spelkassett
- ② Styrplatta 1

Starten

1. Sluit je Sega Mega Drive/Genesis aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit controller 1 aan.
2. Zet de Mega Drive/Genesis UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.
3. Zet de Mega Drive/Genesis AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Mega Drive/Genesis weer UIT zetten. Kijk goed na of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer AAN.

Let op: Zorg ervoor dat de Mega Drive/Genesis altijd UIT staat als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

N.B.: Dit is een spel voor één speler.

- ① Sega Cassette
- ② Controller 1

Aloitus

1. Kytke Sega Mega Drive/Genesis System -järjestelmäsi käyttöohjekirjasi ohjeiden mukaisesti. Kytke säätölaippa 1 sisään.
2. Varmista, että virtakytkin on kytketty pois toiminnasta (OFF). Työnnä sen jälkeen Sega-kasetti konsoliin.
3. Kytke virtakytkin toimintaan (ON). Otsikkokuvaruutu ilmestyy esiin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkokuvaruutu ei ilmesty esiin, kytke virtakytkin pois toiminnasta (OFF). Varmista, että järjestelmäsi on kytketty oikein ja että kasetti on kunnollisesti konsolin sisällä. Kytke virtakytkin sen jälkeen uudelleen toimintaan (ON).

Tärkeää: Pidä aina huolta siitä, että kytket virtakytkimen pois toiminnasta (OFF), ennenkuin asetat kasetin sisään tai otat sen ulos.

Huom: Tämä peli on tarkoitettu ainoastaan yhtä pelaajaa varten.

- ① Sega-kasetti
- ② Säätölaippa 1

The Kingdom of Thornwood

"Please, Father, don't deny me. It's been one year to the day since I last visited the Shrine. I wish to meditate to honor the soul of my mother. You must let me go! I beg you!"

King Drake found it difficult to deny his lovely daughter anything. "Very well — but you will not go alone!"

The King summoned Mortred, his bravest and most loyal knight, to the Throne Room. "Mortred, I'd be grateful if you'd agree to escort Princess Jessa. She wishes to go to the Shrine in the village. I anticipate no danger, but I must be cautious. Will you do me this favor, my most trusted servant?"



Das Königreich Thornwood

"Bitte Vater, weise mich nicht ab. Es ist bereits ein Jahr her, seit ich zuletzt Mutters Grabstätte besucht habe. Ich möchte für die Seele meiner Mutter beten. Du mußt mich gehen lassen! Ich bitte dich!"

König Drake fand es stets äußerst schwierig, seiner hübschen Tochter einen Wunsch abzuschlagen. "Nun gut. Aber ich kann dich auf keinen Fall allein gehen lassen."

Der König ließ Mortred, seinen tapfersten und treuesten Ritter, zu sich in den Thronsaal rufen. "Mortred, ich wäre dir sehr dankbar, wenn du meine Tochter, Prinzessin Jessa, begleiten würdest. Sie möchte ins Dorf zum Altar ihrer Mutter gehen. Ich sehe zwar keine Gefahren voraus, aber ich muß vorsichtig sein. Wirst du mir diesen Gefallen tun, mein treuester Diener?"

Le Royaume de Thornwood

"S'il vous plaît, père, ne me refusez pas. La dernière fois que je suis allée au temple remonte à un an. J'aimerais méditer pour l'âme de ma mère. Laissez-moi y aller! Je vous en prie!"

Le roi Drake ne pouvait rien refuser à son adorable fille. "J'accepte, mais vous n'irez pas seule!"

Le roi fit venir Mortred, son chevalier le plus loyal et le plus brave, dans la chambre du trône. "Mortred, je vous serai très reconnaissant si vous acceptiez d'escorter la princesse Jessa. Elle souhaite se rendre au temple du village. Je ne pense pas qu'il y ait du danger mais il vaut mieux être prudent. Pouvez-vous me rendre cette faveur, vous, mon plus fidèle servant?"

El Reino de Thornwood

"Por favor, padre, no me lo niegues. Ya ha pasado un año desde la última vez que visité el Templo. Deseo meditar y rezar por el alma de mi madre. ¿Te pido por favor que me dejes ir!"

Al rey Drake le resultaba negar nada a su adorada hija. "Bien, ¡pero no irás sola!"

El rey llamó a Mortred, su más bravo y leal caballero, a la sala del trono. "Mortred, te agradecería mucho que dises escolta a la princesa Jessa. Desea ir al templo de la villa. No creo que exista ningún peligro, pero tengo que ser precavido. ¿Podrías hacerme este favor, mi más fiel servidor?"

Il regno di Thornwood

“Ti prego, Padre, non me lo negare. È passato un anno dall’ultima volta che ho visitato il tempio. Voglio pregare per onorare l’anima di mia madre. Mi devi lasciare andare! Ti prego!”

Il Re Drake trovava difficile rifiutare qualsiasi cosa alla sua amata figlia. “Molto bene — ma non andrai da sola!”

Il re mandò a chiamare Mortred, il suo più coraggioso e più fedele cavaliere, nella stanza del trono. “Mortred, ti sarei grato se acconsentissi ad accompagnare la principessa Jessa. Lei vuole andare al tempio nel villaggio. Non penso ci saranno pericoli, ma devo essere cauto. Vorresti farmi questo favore mio fedelissimo cavaliere?”

Kungariket av Thornwood

“Far, snälla, neka mig inte. Det har gått ett år sedan jag senast besökte templet. Jag önskar att få meditera av vördnad för min mors själ. Du måste låta mig få gå! Jag ber dig!”

Kung Drake fann det svårt att neka sin förtjusande dotter någonting. “Nåja — men jag låter dig inte gå ensam!”

Kungen kallade in Mortred, sin modigaste och mest trogna riddare, till tronsalen. “Mortred, jag vore tacksam om du ville eskortera prinsessan Jessa. Hon önskar besöka templet i byn. Jag anar ingen fara, men jag måste vara på den säkra sidan. Vill du göra mig denna tjänst, min mest pålitlige tjänare?”

Het koninkrijk van Thornwood

“Alstublieft, vader, negeer mij niet. Het is al weer een jaar geleden dat ik de tempel heb bezocht. In wil graag mediteren voor de ziel van mijn moeder. Je moet me laten gaan! Ik smeek het je!”

Koning Drake vond het altijd al moeilijk om zijn dochter iets te weigeren. “Vooruit — maar je gaat niet alleen!”

De koning riep Mortred, zijn dapperste en trouwste ridder, naar de troonzaal. “Mortred, ik zou graag willen dat jij mijn dochter, Prinses Jessa, begeleidde. Ze wil graag naar de tempel in het dorp. Ik verwacht geen gevaar, maar je moet wel voorzichtig zijn. Wil je dat voor mij doen, mijn trouwe vriend?”

Orahihlametsän kuningas

“Isä-kulta, älä sano ei. Tänään on vuosi siitä, kun viimeksi kävin temppelissä. Haluan mietiskellä äitini sielua kunnioittaakseni. Sinun täytyy antaa minun mennä! Minä rukoilen sinua!”

Kuningas Henrikin (Drake) oli vaikea kieltää tyttäreltään mitään. “Hyvä on, mutta et mene yksin!”

Kuningas kutsui luokseen valtaistuinsaliin urheimman ja uskollisimman ritarinsa Martin (Mortred). “Marti, olisin hyvin kiitollinen sinulle, jos suostuisit saattamaan prinsessa Jaanaa (Jessa). Hän haluaa mennä kylän temppeleihin. En odota mitään vaarallista tapahtuvan, mutta minun täytyy olla varovainen. Teetkö minulle tämän palveluksen, luotettavin palvelijani?”

"I'll guard the Princess with my life. Fear not, my liege. She is safe in my company."

They walked to the Shrine, and Mortred waited outside while Jessa meditated. She stepped out into the warm light of the afternoon, looked around and said "Mortred, it's such a lovely day. Why don't we take a walk? I don't want to spend a day as pleasant as this cooped up in that dreary old castle. Please?"

Against his better judgment, Mortred agreed. They headed away from the village, into the wild country beyond.

"For some reason, Father has never told me about this area. I've always longed to know its history. Would you tell me, Mortred?"



"Ich werde die Prinzessin wie mein eigenes Leben hüten und beschützen. Fürchte nicht, mein König. In meiner Begleitung ist sie absolut sicher."

Beide machten sich auf den Weg zur Altarstätte. Mortred wartete in gebührender Entfernung, während Jessa betete. Das Gebet beendet blickte Jessa um sich. "Mortred, es ist solch ein wunderschöner Tag. Laß uns einen kleinen Spaziergang machen. Ich möchte bei diesem herrlichen Sonnenschein nicht den ganzen Tag im düsteren Schloß herumsitzen. Bitte...?"

Entgegen seines besseren Wissens willigte Mortred ein, und so liefen sie von Dorf zu Dorf bis ins wilde Hinterland hinein.

"Merkwürdig, Vater hat mir aus irgendeinem Grund nie etwas über diese Gegend hier erzählt. Ich wollte schon immer gerne die Geschichte dieses Landesabschnitts wissen. Weißt Du etwas darüber, Mortred?"

"Je donnerais ma vie pour la princesse. Ne vous inquiétez pas, mon seigneur. Elle est en sécurité avec moi."

Ils allèrent au temple et Mortred attendit dehors pendant que Jessa méditait. Elle sortit dans la lumière tiède de l'après-midi et dit: "Mortred, c'est une journée vraiment magnifique. Et si on faisait une promenade? Je n'ai pas envie de passer une si belle journée enfermée dans ce vieux château triste. Oh, s'il vous plaît?"

Contre son bon sens, Mortred accepta. Ils s'éloignèrent du village en direction du pays sauvage.

"Pour une raison quelconque, père ne m'a jamais parlé de cette région. J'ai toujours voulu entendre son histoire. Pouvez-vous me la raconter, Mortred?"

"Guardaré a la princesa con mi vida. Ella estará a salvo en mi compañía."

Los dos se dirigieron hacia el templo, y Mortred esperó fuera mientras Jessa meditaba. La princesa salió a la cálida luz de la tarde, miró alrededor y dijo "Mortred, ¡qué día más hermoso!. ¿Por qué no paseamos un poco? No quiero gastar un día tan delicioso como éste en el viejo y sombrío castillo. ¡Por favor!"

En contra de su voluntad, Mortred asintió. Se alejaron de la villa hacia la campiña.

"Por alguna razón, mi padre nunca me habló de esta zona. Siempre he deseado conocer su historia. ¿No podrías contármela tú, Mortred?"

“Proteggerò la principessa con la mia vita. Non abbia paura, mio sovrano. In mia compagnia non teme nessun pericolo.”

Essi camminarono fino al tempio e Mortred aspettò fuori finché Jessa era in meditazione. Essa uscì nella calda luce del pomeriggio, si guardò intorno e disse “Mortred, è una così bella giornata. Perché non facciamo una passeggiata? Non voglio passare una giornata così bella rinchiusa in quel cupo e vecchio castello. Per favore.”

Contro il suo buonsenso, Mortred acconsentì. Essi si allontanarono dal villaggio, entrando nella regione selvaggia.

“Per non so quale ragione, mio padre non mi ha mai parlato di questo posto. Io ho sempre desiderato conoscere la sua storia. Me la racconteresti, Mortred?”

“Jag kommer att vakta prinsessan med mitt liv. Frukta inte, ers höghet. Hon är trygg i mitt sällskap.”

De promenerade till templet och Mortred väntade utanför medan Jessa mediterade. Hon steg ut i det varma eftermiddagsljuset, såg sig omkring och sa “Mortred, det är en sådan vacker dag. Skulle vi inte kunna ta en promenad? Jag har ingen lust att tillbringa en sådan ljuvlig dag som denna instängd i det mörka, gamla slottet. Snälla?”

Mortred medtyckte, mot sitt bättre förstånd. De gav sig av, bort från byn, till de vilda vidderna längre bort.

“Far har aldrig berättat för mig om denna trakt, av någon anledning. Jag har alltid öskat att få höra dess historia. Mortred, skulle du kunna berätta?”

“Ik zal haar beschermen met mijn leven. Vrees niet, mijn koning. Ze is bij mij in goede handen.”

Ze liepen beide naar de tempel en Mortred wachtte buiten terwijl Jessa mediteerde. Toen ze weer buiten in het warme licht van de middag kwam, keek ze om zich heen en zei: “Mortred, het is schitterend weer. Zullen we even gaan wandelen? Ik wil niet op zo'n prachtige dag opgesloten zitten in dat duffe kasteel. Kan dat?”

Tegen beter weten in vond mortred het goed. Ze liepen het dorp uit naar het platteland.

“Om de een of andere reden heeft vader mij nooit iets verteld over deze streek. Zou jij mij iets kunnen vertellen over de geschiedenis van dit gebied, Mortred?”

“Vartioin prinsessaa hengelläni. Älä pelkää, herrani, hän on turvassa minun seurassani.”

He kävelivät tempelille ja Martti odotti tempelin ulkopuolella, kun Jaana mietiskeli. Jaana astui ulos lämpimään iltapäivän aurinkoon, katsoi ympärilleen ja sanoi: “Martti, on todella ihana päivä. Mennäänko kävelylle? En halua viettää näin miellyttävää päivää kolkon ja vanhan linnan muurien sisällä. Kävelläänkö?”

Vastoin parempaa tietoaan Martti suostui. He suuntasivat kulkunsa kylästä pois päin sen takana olevaan erämaahan.

“Jostakin syystä isä ei ole koskaan kertonut minulle tästä alueesta. Olen aina halunnut tietää sen historian. Kertoisitko minulle, Martti?”

"Many legends are told about this wilderness. For as long as anyone can remember, it has served as a training ground for knights. Any knight who passes the many grueling tests here becomes a Shining Knight."

The Princess was delighted. "Tell me more . . ."

Now, over 24 hours have passed, without a sign of Mortred and Princess Jessa. The King is beside himself with worry. You, as Mortred's son (and a fine knight in your own right) volunteer to find your father and the Princess. King Drake and his aides are at the castle, awaiting your arrival. . .



"Es sind viele Legenden über diese Wildnis hier im Umlauf. Soweit ich mich erinnern kann, diente die Gegend hier früher als Kampftrainingsgelände für Ritter. Jeder Ritter, der die zahlreichen und mörderisch harten Kampfproben erfolgreich überstand wurde zum "Shining Knight" bzw. zum Edelfritter ernannt.

"Wie aufregend." Das Interesse der Prinzessin war geweckt. "Erzähl' mir mehr . . ."

Mittlerweile sind 24 Stunden ohne ein Zeichen von Mortred und Prinzessin Jessa vergangen. Der König ist außer sich vor Sorge um seine Tochter. Sie, Mortreds Sohn (und ebenfalls ein hervorragender Ritter), melden sich freiwillig für die Suche nach Ihrem Vater und Prinzessin Jessa. König Drake und seine Bediensteten warten im Schloß auf Ihre Rückkehr. . .

"Il existe beaucoup de légendes sur cet endroit sauvage. Aussi loin que l'on se souvient, cet endroit serit de terrain d'entraînement pour les chevaliers. Tout chevalier qui passe les nombreux tests éprouvants devient un chevalier de la lumière."

La princesse était aux anges. "Continuez, s'il vous plaît . . ."

Plus de 24 heures ont passé, sans un signe de Mortred ou de la princesse Jessa. Le roi est fou d'inquiétude. Vous êtes, en tant que fils de Mortred (et en tant que valeureux chevalier) volontaire pour retrouver votre père et la princesse. Le roi Drake et ses hommes sont dans le château, attendant votre arrivée . . .

"Se cuentan muchas leyendas sobre esta tierra inhóspita. Desde tiempos inmemoriales, ha servido de campo de entrenamiento para caballeros. El que logra pasar todas las duras pruebas que aquí encuentra se convierte en Caballero de la Luz."

La princesa estaba encantada. "Cuéntame más . . ."

Ahora han pasado más de 24 horas y no hay señales de Mortred ni de la princesa. El rey está fuera de sí de la preocupación. Usted, como hijo de Mortred (y como buen caballero por derecho propio) se ha presentado voluntario para encontrar a su padre y a la princesa. El rey Drake y sus vasallos están en el castillo esperándole . . .

“Ci sono molte leggende che parlano di questa regione selvaggia. Da tempi remoti questa terra è servita come terreno di esercitazione per i cavalieri. Ogni cavaliere in grado di passare i molti ed estenuanti esami diventa il Cavaliere Splendente.”

La principessa era affascinata.
“Dimmi di più...”

Ora, sono passate ben 24 ore, senza nessun segno da parte di Mortred e della principessa Jessa. Il re è fuori di sé dalla preoccupazione. Voi, come figlio di Mortred, (e buon cavaliere per conto vostro) vi offrite volontario nella ricerca di vostro padre e della principessa. Il re Drake e i suoi aiutanti sono al castello, e aspettano il vostro arrivo. . .

“Många legender berättas om denna vildmark. Så länge någon kan minnas har riddarna använt denna plats som träningsplats. Varje riddare som kan klara de många svåra strapatser som bjuds här blir en ljusets riddare.”

Prinsessan var hänförd. “Berätta mer. . .”

Över 24 timmar har nu gått utan en skynt av Mortred och prinsessan Jessa. Kungen är utom sig av oro. Du, som Mortreds son (och själv en dubbad riddare) erbjuder dig att söka rätt på din far och prinsessan. Kung Drake och hans tjänare väntar i slottet på din ankomst. . .

“Er bestaan veel legendes over deze streek. Zolang ik het mij kan herinneren is het een trainingsgebied voor ridder. Elke ridder die langs de gruwelijke tests komt die hij hier vindt, wordt een Verlichte Ridder.”

De prinses vond het prachtig.
“Vertel verder. . .”

Er zijn inmiddels 24 uur verstreken sinds het laatst iets is vernomen van de prinses en Mortred. De koning is radeloos. Jij moet als Mortred's zoon (en ook een dappere ridder) jouw vader en de prinses gaan zoeken. Koning Drake en zijn bedienden wachten met spanning in het kasteel op jouw terugkomst. . .

“Tästä erämaasta on olemassa monta tarinaa. Niin pitkälle kuin muistetaan, se on ollut ritareiden harjoituskenttänä. Jokaisesta ritarista, joka läpäisee ankarat kokeet täällä, tulee “loistoritari”.”

Prinsessa oli ihastuksissaan. “Kerro minulle lisää. . .”

Nyt 24 tuntia myöhemmin, Martista ja prinsessa Jaanasta ei näy jälkeäkään. Kuningas on erittäin huolissaan. Sinä, Martin poika (ja hieno ritari itsekin), lähdet vapaaehtoisesti etsimään isääsi ja prinsessaa. Kuningas Henrik apulaisineen odottaa linnassa paluutanne. . .

Take Control!

① Directional Button (D-Button)

- Highlights Status windows, Command boxes and other selections.
- Moves you through corridors.

② Start Button

- Starts the game.

③, ⑤ Buttons A and C

- Bring up Status windows, Command boxes and other selections.
- Choose highlighted windows, boxes and other selections.



Spielsteuerung

① Richtungstaste (Taste D)

- Drücken Sie diese Taste, um Statusfenster, Befehlskästen und sonstiger Spieloptionen hell hervorzuheben.
- Drücken Sie diese Taste zur Steuerung Ihres Ritters durch die Korridore.

② Starttaste

- Drücken Sie diese Taste zum Starten des Spiels.

③, ⑤ Taste A und C

- Drücken Sie diese Taste zum Abrufen von Statusfenster, Befehlskästen und sonstiger Spieloptionen.
- Drücken Sie diese Taste, um Fenster, Kästen und sonstige Spieloptionen hell hervorzuheben.

Aux commandes!

① Touche directionnelle (Touche D)

- Eclairer les fenêtres de statut, les cases de commande et autres sélections.
- Vous déplace parmi les couloirs.

② Touche Start

- Démarre la partie.

③, ⑤ Touches A et C

- Font apparaître les fenêtres de statut, les cases de commande et autres sélections.
- Choisisent les fenêtres, cases et autres sélections éclairées.

¡Tome el control!

① Botón direccional (botón D)

- Hace resaltar las ventanillas de estado, los cuadrados de mandatos, y otras selecciones.
- Le permite moverse a través de corredores.

② Botón de inicio

- Inicia el juego.

③, ⑤ Botones A y C

- Presentan ventanillas de estado, cuadrados de mandatos, y otras selecciones.
- Eligen ventanillas resaltadas, cuadrados, y otras selecciones.

Prendete il controllo!

① Tasto di direzione (tasto D)

- Per evidenziare le finestre della situazione, i riquadri dei comandi e altre selezioni.
- Per spostarvi attraverso i corridoi

② Tasto di inizio

- Per iniziare il gioco.

③, ⑤ Tasti A e C

- Per richiamare le finestre della situazione, i riquadri dei comandi e altre selezioni.
- Per scegliere le finestre evidenziate, i riquadri e altre selezioni.

Ta kommandot!

① Styrkulan D (riktkulan)

- Vicka på styrkulan för att få ställningsfönstren, kommandorutorna och andra val att lysa upp.
- Vicka på styrkulan för att förflytta dig genom korridorerna.

② Startknappen START

- Tryck på startknappen för att starta spelet.

③, ⑤ Knapparna A och C

- Tryck på knapp A eller C för att ta fram ställningsfönstren, kommandorutorna och andra val.
- Tryck på knapp A eller C för att mata in ett val, d.v.s. ställningsfönster, kommandoruta eller annat val.

De besturing!

① Richting Toets (R-toets)

- Verlicht de Status Schermen, Commando Boxen en andere keuzes.
- Beweegt je door de gangen.

② Start toets

- Start het spel.

③, ⑤ Toetsen A en C

- Roept het Status Scherm, Commando Boxen en andere keuzes op.
- Kies de verlichte schermen, boxen en andere keuzes.

Ota ohjaus!

① Ohjausnäppäin (D-näppäin)

- Valaisee tilanneikkunat, komentolaatikot ja muut valinnat.
- Siirtää sinut käytävien läpi.

② Aloistusnäppäin

- Aloittaa pelin.

③, ⑤ Näppäimet A ja C

- Saat esiin tilanneikkunat, komentolaatikot ja muut valinnat.
- Valitsee valaistut ikkunat, laatikot ja muut valintavaihtoehdot.

④ Button B

- Backs up to the previous screen, Status window, Command box or other selection.
- Cancels a selection.

Getting Started

An old sage has come to help you on your way. He's been napping, so you must give him a second to rub the sleep from his eyes and stand up. He asks if there's anything he can do.

Press the D-Button to move from one selection to another. Then press Button A or C.

④ Taste B

- Drücken Sie diese Taste, um das vorangegangene Bild, das Statusfenster, den Befehlskasten und andere Optionen noch einmal abzurufen.
- Drücken Sie diese Taste, um eine bereits getroffene Wahl wieder rückgängig zu machen.

Vorbereitung

Ein weiser Greis ist Ihnen zur Hilfe gekommen. Er ist gerade erst von einem Nickerchen aufgewacht, also geben Sie ihm einen Moment Zeit, um sich die Augen zu reiben und sich zu erheben. Er fragt Sie, ob er Ihnen behilflich sein kann.

Drücken Sie die Richtungstaste, um von einer Spieloption zur nächsten weiterzurücken. Drücken Sie die dann die Taste A oder C.

④ Touche B

- Renvoie à l'écran précédent, la fenêtre de statut, la case de commande ou autre sélection.
- Annule une sélection.

Préparatifs

Un vieux sage vous aide dans votre recherche. Il était en train de faire une sieste; laissez-lui une seconde pour se réveiller et se mettre debout. Il vous demande s'il peut faire quelque chose pour vous aider.

Appuyez sur la touche D pour vous déplacer d'une sélection à l'autre. Ensuite, appuyez sur la touche A ou C.

④ Botón B

- Permite retroceder a la pantalla, ventanilla de estado, cuadrado de mandato, u otra selección anterior.
- Cancela una selección.

Preparativos

Un sabio anciano ha aparecido en su camino para ayudarlo. Está durmiendo, por lo que tendrá que darle un segundo para que se restriegue el sueño de los ojos y se levante. Él le pregunta si hay algo que pueda hacer por usted.

Presione el botón D para pasar de una selección a otra. Después presione el botón A o C.

④ Tasto B

- Per ritornare allo schermo precedente, alla finestra della situazione, al riquadro di comando o altre selezioni.
- Cancella una selezione.

Per cominciare

Un vecchio saggio è venuto per aiutarvi nella vostra strada. Egli stava dormendo, per cui dovete dargli un pò di tempo per pulirsi gli occhi e alzarsi. Chiede se c'è qualcosa che possa fare.

Premere il tasto D per muoversi da una selezione a un'altra. Premere quindi il tasto A o C.

④ Knappen B

- Tryck på knapp B för att backa tillbaka till föregående scen, ställningsfönster, kommandoruta eller annat val.
- Tryck på knapp B för att återkalla ett val.

Förberedelser

En gammal vis man har kommit för att hjälpa dig på vägen. Han har nyss tagit en tupplur så du måste ge honom en sekund för att gnugga sömnen ur ögonen och resa sig. Han frågar om det är något han kan hjälpa till med.

Vicka styrkulan D för att flytta från ett val till ett annat. Tryck sedan på knapp A eller C.

④ Toets B

- Hiermee ga je terug naar het vorige scherm, Status Scherm, Commando Box of een andere keuze.
- Heft een keuze op.

Het spel starten

Je komt onderweg een oude wijze tegen die je wil helpen. Hij sliep, dus moet je hem even de tijd geven om wakker te worden. Daarna vraagt hij of hij je ergens mee kan helpen.

Druk op de R-toets om van keuze te veranderen. Druk daarna op toets A of C.

④ B-näppäin

- Palaa edelliseen ruutuun, tilanneikkunaan, komentolaatikkoon tai muuhun valintaan.
- Peruuttaa valinnan.

Aloituis

Vanha viisas mies on tullut avuksesi. Hän on ottanut nokkaunet, joten sinun on annettava hänelle hetki aikaa pyyhkiä uni silmistään ja nousta ylös. Hän kysyy, voiko hän auttaa sinua jotenkin.

Paina D-näppäintä siirtyäksesi vaihtoehdosta toiseen. Paina sitten A- tai C- näppäintä.

- ① **Start:** Begins a new game. (This selection is only available if there are fewer than three saved games.)
- ② **Cont:** Continues a previously saved game. On the next screen, choose the game you want to play. (You can have three saved games in all.)
- ③ **Del:** Deletes a saved game. On the next screen, choose the game you want to delete.
- ④ **Copy:** Copies a saved game. On the next screen, choose a game to copy. (This selection is only available if there are fewer than three saved games.)
- ① **START:** Ein neues Spiel beginnt. (Diese Spieloption steht nur zur Verfügung, wenn weniger als drei Spiele gespeichert sind.)
- ② **CONT:** Das zuvor gespeicherte Spiel wird fortgesetzt. Wählen Sie auf dem nächsten Schirmbild das Spiel, das Sie fortsetzen möchten. (Es können insgesamt drei Spiele gespeichert werden.)
- ③ **DEL:** Löscht ein gespeichertes Spiel. Wählen Sie auf dem nächsten Schirmbild das zu löschen gewünschte Spiel.
- ④ **COPY:** Kopiert ein gespeichertes Spiel. Wählen Sie auf dem nächsten Schirmbild das Spiel, das Sie kopieren möchten. (Diese Spieloption steht nur zur Verfügung, wenn weniger als drei Spiele gespeichert sind.)
- ① **Commencement (Start):** Commence une nouvelle partie. (Cette sélection est disponible uniquement s'il y a moins de trois parties sauvegardées.)
- ② **Suite (Cont):** Continue une partie sauvegardée auparavant. Sur l'écran suivant, choisissez la partie que vous voulez. (Vous pouvez sauvegarder jusqu'à trois parties en tout.)
- ③ **Effacement (Del):** Efface une partie sauvegardée. Sur l'écran suivant, choisissez la partie que vous souhaitez effacer.
- ④ **Copie (Copy):** Copie une partie sauvegardée. Sur l'écran suivant, choisissez un jeu à copier. (Cette sélection est disponible uniquement s'il y a moins de trois parties sauvegardées.)
- ① **Inicio (START):** Inicia un nuevo juego. (Esta selección solamente estará disponible si hay menos de tres juegos almacenados.)
- ② **Continuación (CONT):** Continúa un juego previamente almacenado. (Usted podrá tener tres juegos almacenados en total.)
- ③ **Borrado (DEL):** Borra un juego almacenado. En la pantalla siguiente, elija el juego que desee borrar.
- ④ **Copia (COPY):** Copia un juego almacenado. En la pantalla siguiente, elija el juego que desee copiar. (Esta selección solamente estará disponible si hay menos de tres juegos almacenados.)



- ① **Start (inizio):** Comincia un gioco nuovo. (Questa selezione è possibile solo se ci sono meno di tre giochi salvati.)
- ② **Cont (continua):** Continua un gioco salvato precedentemente. Nello schermo successivo, scegliere il gioco che desiderate fare. (Potete salvare un massimo di tre giochi.)
- ③ **Del (cancella):** Cancella un gioco salvato. Nello schermo successivo scegliere il gioco che si desidera cancellare.
- ④ **Copy (copia):** Copia un gioco salvato. Nello schermo successivo, scegliere il gioco da copiare. (Questa selezione è possibile solo se ci sono meno di tre giochi salvati.)
- ① **Spelstart START:** Startar ett nytt spel. (Detta val kan endast göras när du har färre än tre sparade spel.)
- ② **Fortsatt spel CONT:** Fortsätter ett spel som förut sparats. Välj det spel du vill fortsätta i tablån som följer. (Du kan ha tre spel sparade, allt som allt.)
- ③ **Utradering DEL:** Raderar ut ett sparad spel. Välj det spel du vill radera ut i tablån som följer.
- ④ **Kopiering COPY:** Kopierar ett sparad spel. Välj det spel du vill kopiera i tablån som följer. (Kopiering kan endast göras när du har färre än tre sparade spel.)
- ① **Start:** Begint een nieuw spel (deze keuze kun je alleen gebruiken als er minder dan drie spellen bewaard worden.)
- ② **Cont:** Doorgaan met een eerder gespeeld spel. Op het volgende scherm kun je kiezen met welk spel je verder wilt gaan. (Je kunt totaal drie spellen bewaren.)
- ③ **Del:** Wist een bewaard spel. Op het volgende scherm kun je kiezen welk spel je wilt wissen.
- ④ **Copy:** Kopieert een bewaard spel. Op het volgende scherm kun je het spel kiezen. (Deze keuze kun je alleen kiezen als je minder dan drie spellen bewaard.)
- ① **Aloitus (START):** Alkaa uuden pelin. (Tämä valinta on mahdollinen ainoastaan silloin, kun sinulla on vähemmän kuin kolme tallennettua peliä.)
- ② **Jatka (CONT):** Jatkaa aiemmin tallennettua peliä. Valitse haluamasi peli seuraavassa ruudussa. (Sinulla voi olla kaiken kaikkiaan kolme tallennettua peliä.)
- ③ **Tuhoa (DEL):** Tuhoaa tallennetun pelin. Valitse tuhottava peli seuraavassa ruudussa.
- ④ **Kopioi (COPY):** Kopioi tallennetun pelin. Valitse kopioitava peli seuraavassa ruudussa. (Tämä valinta on mahdollinen ainoastaan silloin, kun sinulla on vähemmän kuin kolme tallennettua peliä.)

You must next choose the record where your adventures will be saved. Press the D-Button to reveal one of the three numbers, and press Button A or C to enter your choice. (If a record already contains a saved game, its number will not be available.)

Your character (the son of Mortred) needs a name. Press Button A or C and the Name Entry screen appears. Press the D-Button up, down, left or right to move the selection box to the letter you want. Then press Button A or C to enter it. Pressing Button B cancels selection. The characters you enter appear above the letter grid.



Als nächstes müssen sie den Speicherplatz wählen, unter der Ihr Abenteuer gespeichert werden soll. Drücken Sie dazu die Richtungstaste zum Abrufen einer der drei Nummern und anschließend die Taste A oder C zum Eingeben Ihrer Wahl. (Falls der gewählte Speicherplatz bereits ein Spiel enthält, erscheint dessen Nummer nicht.)

Ihr Spieler (Mortreds Sohn) braucht einen Namen. Drücken Sie die Taste A oder C, und das Buchstabenfeld für die Namens-eintragung erscheint. Führen Sie den Cursor durch Drücken der Richtungstaste nach oben oder unten bzw. nach links oder rechts auf den gewünschten Buchstaben. Drücken Sie dann die Taste A oder C zur Eintragung des soeben gewählten Buchstabens. Versehentlich falsch gewählte Buchstaben können durch Drücken der Taste B wieder gelöscht werden. Die gewählten Buchstaben erscheinen über dem alphabetisch geordneten Buchstabenfeld.

Vous devez ensuite choisir sur quel emplacement sauvegarder vos aventures. Appuyez sur la touche D pour éclairer un des trois numéros et appuyez sur la touche A ou C pour entrer votre choix. (Si un emplacement contient déjà une partie sauvegardée, son numéro n'est pas disponible.)

Votre personnage (le fils de Mortred) a besoin d'un nom. Appuyez sur la touche A ou C et l'écran d'entrée de nom apparaît. Appuyez vers le haut, le bas, la gauche ou la droite de la touche D pour déplacer la case de sélection sur la lettre souhaitée. Ensuite, appuyez sur la touche A ou C pour l'entrer. Une poussée sur la touche B annule la sélection. Les caractères que vous entrez apparaissent au-dessus de la grille de lettres.

Usted tendrá que elegir el registro en el que desee almacenar sus aventuras. Presione el botón D para que aparezca uno de los tres números, y presione el botón A o C para introducir su elección. (Si un registro ya contiene un juego almacenado, su número no estará disponible.)

Su personaje (el hijo de Mortred) necesita un nombre. Presione el botón A o C y aparecerá la pantalla de introducción del nombre. Presione el botón D hacia arriba, abajo, la izquierda, o la derecha para mover el cuadrado de selección hasta la letra deseada. Después presione el botón A o C para introducirla. Si presiona el botón B se cancelará la selección. Los caracteres que usted introduzca aparecerán sobre la rejilla de letras.

Dovete poi scegliere l'archivio dove la vostra avventura deve essere salvata. Premere il tasto D per fare apparire uno dei tre numeri, e premere il tasto A o C per immettere la vostra scelta. (Se un archivio già contiene un gioco salvato, non è possibile usare quel numero.)

Il vostro personaggio (il figlio di Mortred) ha bisogno di un nome. Premere il tasto A o C per fare apparire lo schermo dell'immissione nome. Premere il tasto D in alto, basso, sinistra o destra per muovere il riquadro delle selezioni sulla lettera che desiderate. Premere quindi il tasto A o C per immetterla. Premendo il tasto B si cancella la selezione. I caratteri che si immettono vengono visualizzati sopra la griglia delle lettere.



Härnäst måste du välja det protokoll, där dina äventyr ska sparas. Vicka styrkulan D så att ett av de tre numren visas. Tryck sedan på knapp A eller C för att mata in ditt val. (Ett nummer, där ett spel redan är lagrat, kan inte väljas.)

Din spelfigur (Mortreds son) behöver ett namn. Tryck på knapp A eller C för att ta fram namnvalstablan. Vicka styrkulan uppåt, nedåt, till höger eller till vänster för att flytta valrutan till önskad bokstav. Tryck sedan på knapp A eller C för att mata in ditt val. Tryck på knapp B när du vill återkalla ett val. De bokstäver du valt visas ovanför bokstavsraderna.

Je moet daarna het nummer kiezen waaronder je het spel wilt bewaren. Kies met de R-toets één van de drie nummers en druk dan op toets A of C om je keuze te bevestigen. (Als er onder dat nummer al een spel bewaard wordt, kun je het niet kiezen.)

Jouw figuurtje (de zoon van Mortred) heeft een naam nodig. Druk op toets A of C en je ziet het Naam Keuzescherf. Zet de keuzebox met de R-toets om de letter die je wilt hebben en druk dan op toets A of C om die letter neer te zetten. Met toets B kun je een letter wissen. De naam verschijnt boven de letters.

Seuraavaksi sinun pitää valita arkisto, minne seikkailusi tallennetaan. Paina D-näppäintä saadaksesi esiin yksi kolmesta numerosta ja paina sitten A- tai C-näppäintä valitaksesi. (Mikäli arkistossa on jo tallennettu peli, sen numeroa ei voi enää käyttää.)

Henkilösi (Martin poika) tarvitsee nimen. Paina A- tai C-näppäintä ja nimen asetusruutu tulee näkyviin. Paina D-näppäintä ylös, alas, vasemmalle tai oikealle siirtääkseesi valintalaatikko haluamasi kirjaimen kohdalle. Sitten paina A- tai C-näppäintä valitaksesi. Painamalla B-näppäintä voit peruuttaa valintasi. Valitsemasi kirjaimet ilmestyvät kirjainruudukon yläpuolelle.

Three commands appear at the bottom of the screen. To highlight one of them, move the selection box down, and then move it left or right. Press Button A or C to use a highlighted command.

FWD: Lets you leave a blank space (or spaces) in your name.

DEL: Lets you erase previous selections.

END: Advances to the next screen. (If your name uses all five characters, choosing the last character automatically moves the selection box to "END.")

You can select the speed at which the messages are displayed. There are four settings: "FAST," "2," "3," and "SLOW." Select a speed using the D-Button and press Button A or C to continue.



Die drei Befehle erscheinen am unteren Bildschirmrand. Verschieben Sie das Spieloptionsfeld nach unten und anschließend nach links oder rechts, um einen der Befehle hell hervorzuheben. Drücken Sie dann zur Verwendung eines so gekennzeichneten Befehls die Taste A oder C.

FWD: Zum Einfügen einer Leerstelle (oder Leerstellen) bei der Namenseintragung.

DEL: Zum Löschen der zuvor gewählten Option.

END: Zum Abrufen des nächsten Schirmbilds. (Wenn Ihr Name aus allen fünf Buchstaben besteht, läuft der Befehlswahlkasten bei der Wahl des letzten Buchstabens automatisch auf "END".)

Die Geschwindigkeit, mit der die Bildschirmmeldungen erscheinen, ist ebenfalls wählbar. Hierfür stehen vier verschiedenen Einstellungen zur Auswahl: "FAST" (schnell), "2", "3" und "SLOW" (langsam). Wählen Sie die gewünschte Geschwindigkeit mit der Richtungstaste, und drücken Sie dann zur Fortsetzung die Taste A oder C.

Trois commandes apparaissent en bas de l'écran. Pour éclairer l'une d'entre elles, déplacez la case de sélection vers le bas, puis vers la gauche ou la droite. Appuyez sur la touche A ou C pour utiliser une commande éclairée.

FWD: Vous permet de laisser un espace blanc (ou des espaces) dans votre nom.

DEL: Vous permet d'effacer des sélections précédentes.

END: Avance à l'écran suivant. (Si votre nom contient cinq lettres, la case de sélection se déplace automatiquement sur "END" quand la dernière lettre est choisie.)

Vous pouvez choisir la vitesse d'affichage des messages. Quatre réglages sont disponibles: "FAST" (rapide), "2", "3", "SLOW" (lent). Sélectionnez une vitesse avec la touche D et appuyez sur la touche A ou C pour continuer.

En la parte inferior de la pantalla aparecerán tres mandatos. Para hacer resaltar uno de ellos, mueva el cuadrado de selección hacia abajo, y después hacia la izquierda o la derecha. Presione el botón A o C a fin de emplear el mandato resaltado.

Avance (FWD): Le permitirá dejar un espacio (o más) en blanco en su nombre.

Borrado (DEL): Le permitirá borrar selecciones anteriores.

Fin (END): Le permitirá avanzar a la pantalla siguiente. (Si su nombre emplea todos los cinco caracteres, y elige el siguiente, el cuadrado de selección se moverá automáticamente hasta "END".)

Usted podrá seleccionar la velocidad de visualización de los mensajes. Existen cuatro opciones: "FAST (rápida)", "2", "3", y "SLOW (lenta)". Seleccione una velocidad empleando el botón D y después presionando el botón A o C para continuar.

Appaiono tre comandi sul fondo dello schermo. Per evidenziarne uno, muovere il riquadro delle selezioni in basso, e quindi muoverlo a sinistra o destra. Premere il tasto A o C per usare un comando evidenziato.

FWD: Vi permette uno spazio bianco (o spazi) nel vostro nome.

DEL: Vi permette di cancellare le selezioni precedenti.

END: Avanza allo schermo successivo. (Se il vostro nome usa tutti e cinque i caratteri, la scelta dell'ultimo muove il riquadro di selezione automaticamente su "END.")

Potete scegliere a quale velocità visualizzare i messaggi. Ci sono quattro regolazioni: "FAST", "2", "3", e "SLOW". Selezionare una velocità usando il tasto D e premere il tasto A o C per continuare.

Tre kommandon visas i nedre delen av bildskärmen. Flytta valrutan nedåt och sedan till höger eller vänster för att få en av kommandorutorna att lysa upp. Tryck på knapp A eller C för att utföra ett kommando.

Tomrum FWD: Låter dig använda blanka rutor (tomrum) i ditt namn.

Radering DEL: Låter dig radera förut valda bokstäver.

Avslutning END: Låter dig gå vidare till nästa tablå. (Efter valet av den femte bokstaven, när du använder alla fem bokstäverna till ditt namn, flyttas valrutan automatiskt ned till END.)

Du kan välja med vilken hastighet meddelanden på skärmen visas. Det finns fyra hastigheter: FAST (snabbt), 2, 3 och SLOW (långsamt). Välj hastighet genom att vicka styrkulan D och tryck på knapp A eller C för att fortsätta.

Aan de onderkant van het scherm zie je drie commando's. Om die te kiezen, moet je de keuzebox omlaag bewegen en dan met links of rechts op de juiste keuze zetten. Druk op toets A of C om het commando uit te voeren.

FWD: De plaats (of plaatsen) blijft leeg. (Een spatie.)

DEL: Je vorige keuze wordt gewist.

END: Hiermee ga je naar het volgende scherm. (Als je alle vijf de posities gebruikt, ga je na de vijfde letter automatisch naar de END keuze.)

Je kunt de snelheid kiezen waarmee de boodschappen op het scherm komen. Er zijn vier keuzes: "FAST" (snel), "2", "3" en "SLOW" (langzaam). Kies een snelheid met de R-toets en druk op toets A of C om verder te gaan.

Ruudun alareunassa näkyy kolme käskyä. Jotta voit valaista niistä yhden, siirrä valintalaatikko alas ja sitten vasemmalle tai oikealle. Paina A- tai C-näppäintä käyttääksesi valaistua käskyä.

Etene (FWD): Voit jättää tyhjän välin (välejä) nimeesi.

Tuhoa (DEL): Voit tuhota aiemman valinnan.

Loppu (END): Siirtyy seuraavaan ruutuun. (Mikäli nimessäsi on viisi kirjainta, valittuasi viimeisen kirjaimen valintalaatikko siirtyy itsestään END-kohtaan.)

Voit valita, miten nopeasti viestit tulevat ruutuun. Sinulla on neljä vaihtoehtoa: nopea (FAST), 2, 3 ja hidas (SLOW). Valitse nopeus D-näppäintä painamalla ja sitten paina A- tai C-näppäintä jatkaaksesi.

The old sage gives you important information to get you started on your adventure. When he's finished, he sends you to the Throne Room where King Drake and his aides and counselors wait. Follow their conversation carefully. When you see a blinking arrow at the bottom of the screen, press Button A, B or C to continue.

The Minister gives you 200 gold pieces which you should use to equip yourself. Press Button A, B or C and the Thornwood Map appears. There are three locations on the map. The one you're presently at is flashing. Use the D-Button to move to a new location. When you're starting a new game, you should press down to go to the village. Then press Button A or C.



Der alte Weise gibt Ihnen ein paar wichtige Auskünfte zum Beginn Ihres Abenteuers und schickt Sie anschließend zum Thronsaal, wo König Drake und seine Berater warten. Folgen Sie aufmerksam der hier stattfindenden Unterredung. Drücken Sie, sobald ein blinkender Pfeil am unteren Bildschirmrand erscheint, die Taste A, B oder C zum Fortlauf des Spiels.

Der Minister gibt Ihnen 200 Goldstücke, die Sie zum Einkaufen der nötigen Ausrüstung verwenden sollen. Drücken Sie dann zum Abrufen der Landkarte des Königreiches die Taste A, B oder C. Auf der Karte sind drei Lageplätze verzeichnet. Ihr derzeitiger Aufenthaltsort blinkt. Drücken Sie zur Fortbewegung auf der Karte die Richtungstaste. Bei Beginn eines neuen Spiels sollten Sie die Richtungstaste nach unten drücken, um den Weg zum Dorf anzutreten. Drücken Sie danach die Taste A oder C.

Le vieux sage vous donne des informations importantes pour mener votre recherche. Quand il a fini, il vous envoie dans la chambre du Trône où vous attendent le roi Drake, ses aides et ses conseillers. Suivez leur conversation avec soin. Lorsque vous apercevez une flèche clignotante en bas de l'écran, appuyez sur la touche A, B ou C pour continuer.

Le ministre vous donne 200 pièces d'or, que vous devriez utiliser pour vous équiper. Appuyez sur la touche A, B ou C et la carte de Thornwood apparaît. La carte est divisée en trois régions. Celle dans laquelle vous vous trouvez clignote. Utilisez la touche D pour aller dans une nouvelle zone. Quand vous commencez une nouvelle partie, vous devez appuyez vers le bas pour aller au village. Ensuite, appuyez sur la touche A ou C.

El sabio anciano le dará información importante para que pueda comenzar su aventura. Cuando finalice, le enviará a la sala del trono donde el rey Drake y sus vasallos y consejeros le esperan. Siga cuidadosamente su conversación. Cuando vea una flecha parpadeante en la parte inferior de la pantalla, presione el botón A, B, o C para continuar.

El ministro le dará 200 piezas de oro, que usted deberá emplear para equiparse. Presione el botón A, B, o C y aparecerá el mapa de Thornwood. En el mapa existen tres lugares. En el que usted se encuentre estará parpadeando. Emplee el botón D para moverse a un nuevo lugar. Cuando vaya a comenzar un juego, deberá presionarlo hacia abajo para ir a la villa. Después presione el botón A o C.

Il vecchio saggio vi dà delle importanti informazioni su come cominciare la vostra avventura. Quando ha finito, vi manda nella stanza del trono dove i re Drake, i suoi aiutanti e consulenti vi aspettano. Seguite attentamente la loro conversazione. Quando vedete una freccia lampeggiante in basso sullo schermo, premete il tasto A, B o C per continuare.

Il ministro vi dà 200 pezzi d'oro, che dovrete usare per equipaggiarvi. Premere il tasto A, B o C e appare la mappa di Thornwood. Ci sono tre punti sulla mappa. Quello in cui vi trovate voi ora lampeggia. Usate il tasto D per andare in una nuova posizione. Quando cominciate un nuovo gioco, dovete premerlo verso il basso per andare al villaggio. Premere quindi il tasto A o C.



Den gamle vise mannen ger dig goda råd för att börja ditt äventyr. När han är färdig, skickar han dig till tronsalen där kung Drake och hans tjänare och rådgivare väntar. Följ noga deras konversation. Tryck på knapp A, B eller C, när du ser en röd pil blinka på bildskärmens nedre del, för att fortsätta spelet.

En av tjänarna ger dig 200 guldmynt, som du ska använda för att utrusta dig. Tryck på knapp A, B eller C för att ta fram kartan över Thornwood. Det finns tre platser på kartan. Du befinner dig vid den plats som blinkar. Flytta dig med hjälp av styrkulan D till en ny plats. Vicka styrkulan nedåt för att ta dig till byn, när du börjar ett nytt spel. Tryck därefter på knapp A eller C.

De Oude Man geeft je belangrijke informatie die je helpt bij je avontuur. Als hij klaar is, ga je naar de troonzaal, waar koning Drake met zijn raadsheren en bedienden op je wachten. Let goed op wat ze zeggen. Als je een knipperende pijl onderaan het scherm ziet, moet je op toets A, B of C drukken om verder te gaan.

Je krijgt 200 goudstukken van de Minister waarmee je jezelf kunt uitrusten. Druk dan op toets A, B of C om kaart van Thornwood te zien. Op de kaart zie drie plaatsen. De plaats waar je bent, knippert. Kies met de R-toets een nieuwe plaats. Als je met een nieuw spel begint, moet je als eerste naar het dorp gaan. Druk daarna op toets A, B of C.

Vanha viisas mies antaa sinulle tärkeitä tietoja, jotta voit aloittaa seikkailusi. Kun hän on lopettanut, hän lähettää sinut valtaistuinsaliin, missä kuningas Henrik apulaisineen ja neuvonantajineen odottaa. Seuraa heidän keskusteluaan tarkasti. Kun näet vilkkuvan nuolen ruudun alareunassa, paina A-, B- tai C-näppäintä jatkaaksesi.

Ministeri antaa sinulle 200 kultahippua, joilla sinun pitää varustaa itsesi. Paina A-, B- tai C-näppäintä ja Orapihlajametsän kartta tulee näkyviin. Kartalle on merkitty kolme paikkaa. Se paikka, missä nyt olet, on valaistu. Käytä D-näppäintä siirtyäksesi uuteen paikkaan. Kun aloitat uuden pelin, paina näppäin alas mennäksesi kylään. Sitten paina A- tai C-näppäintä.

Status Windows/ Command Boxes

Press Button A or C to display the three Status windows at the top of the screen. The window on the left shows your status (you'll pick up two companions later in the game). Your Hit Points, Magic Points and current level are displayed. You are not able to use magic, but both of your future companions are.

Four Command boxes appear at the bottom. Press the D-Button to highlight one of the boxes, and notice that its function appears to the right. Press Button A or C to use the command. To close the windows and boxes, press Button B. You cannot use the windows and boxes while you're in the castle.

MICK	MILU	PYRA
HP 78	HP 20	HP 18
MP 1000	MP 7	MP 10
LV 000	LV 1	LV 1

Statusfenster/ Befehlskästen

Drücken Sie die Taste A oder C zum Abrufen der Statusfenster am oberen Bildschirmrand. Das linksstehende Fenster zeigt Ihren Spielstatus. (Im Verlauf des Spiels werden sich Ihnen noch zwei Wegbegleiter hinzugesellen.) Weiterhin wird hier die Anzahl Ihrer Trefferpunkte und Magiepunkte und Ihr derzeitiger Spiel- bzw. Punktestand angezeigt. Sie selbst können keine magischen Kräfte einsetzen, jedoch sind ihre beiden zukünftigen Begleiter dazu in der Lage.

Am unteren Bildschirmrand erscheinen vier Befehlskästen. Drücken Sie die Richtungstaste, um einen der Kästen hell hervorzuheben, woraufhin dessen Funktion rechts daneben erscheint. Zur Ausführung des jeweiligen Befehls ist die Taste A oder C zu drücken. Drücken Sie zum Schließen der Fenster und Kästen die Taste B, während Sie sich im Schloß befinden.

Fenêtres de statut/ Cases de commande

Appuyez sur la touche A ou C pour afficher les trois fenêtres de statut en haut de l'écran. La fenêtre de gauche indique votre statut (vous allez rencontrer deux compagnons plus loin dans la partie). Vos points de combat, vos points magiques et le niveau actuel sont affichés. Vous ne pouvez pas utiliser de magie mais vos deux futurs compagnons le peuvent.

Quatre cases de commande apparaissent en bas de l'écran. Appuyez sur la touche D pour éclairer une des cases, sa fonction apparaît à droite. Appuyez sur la touche A ou C pour utiliser la commande. Pour fermer les fenêtres et les cases, appuyez sur la touche B. Vous ne pouvez pas utiliser les fenêtres et les cases quand vous êtes dans le château.

Ventanillas de estado/ cuadrados de mandatos

Presione el botón A o C para que en la parte superior de la pantalla se visualicen las tres ventanillas de estado. La ventanilla de la izquierda muestra su estado (usted tomará dos acompañantes más adelante en el juego) Se visualizarán sus puntos de aciertos (HP) puntos mágicos (MP) y nivel actual (LV). Usted no podrá emplear poderes mágicos, pero sus futuros acompañantes sí.

En la parte inferior aparecerán cuatro cuadrados de mandatos. Presione el botón D para hacer resaltar uno de los cuadrados, y verá cómo su función aparece a la derecha. Presione el botón A o C para emplear el mandato. Para cerrar las ventanillas y los cuadrados, presione el botón B. Usted no podrá emplear las ventanillas ni los cuadrados mientras se encuentre en el castillo.

Finestre della situazione/ Riquadri di comando

Premere il tasto A o C per visualizzare le tre finestre della situazione in alto sullo schermo. La finestra sulla sinistra vi mostra la vostra situazione (prenderete due compagni più avanti nel gioco). Sono visualizzati inoltre i vostri punti, i punti magici e il livello attuale. Non siete in grado di usare la magia, ma i vostri prossimi compagni lo saranno.

Appaiono quattro riquadri di comando nel basso. Premere il tasto D per evidenziare uno dei riquadri, notare che la sua funzione appare sulla destra. Premere il tasto A o C per usare il comando. Per chiudere le finestre e i riquadri, premere il tasto B. Non potete usare le finestre e i riquadri quando siete dentro il castello.

Ställningsfönster/ Kommandorutor

Tryck på knapp A eller C så att de tre ställningsfönstren på bildskärmens övre del visas. Fönstret till vänster visar din ställning (du kommer att träffa två följeslagare längre fram i spelet). Dina träffpoäng (HP), magipoäng (MP) och den spelnivå du spelar på visas. Du själv kan inte använda magi, men båda dina framtida följeslagare kan.

Fyra kommandorutor visas på bildskärmens nedre del. Vicka styrtangenten D för att få en av rutorna att lysa upp. Rutans funktion visas till höger. Tryck på knapp A eller C för att utföra ett kommando. Tryck på knapp B för att släcka fönstren och kommandorutorerna. Du kan inte använda ställningsfönstren eller kommandorutorerna medan du är i slottet.

Status schermen/ Commando boxen

Druk op toets A of C om de drie Status Schermen bovenin beeld te zien. Op het linker scherm zie je jouw status (de twee vrienden kom je vanzelf onderweg tegen.) Je ziet jouw Hit Punten, Magie Punten en het level waar je bent. Jij kunt geen magie gebruiken, maar je twee vrienden kunnen dat wel.

Aan de onderkant zie je vier Commando Boxen. Kies met de R-toets één van de boxen en dan die je de functie aan de rechterkant. Druk op toets A of C om dat commando te gebruiken. Om een scherm of box weer te sluiten, moet je op toets B drukken. Je kunt de schermen en boxen niet in het kasteel gebruiken.

Tilanneikkunat/ komentolaatikot

Paina A- tai C-näppäintä, jotta saat esiin kolme tilanneikkunaa ruudun yläreunaan. Vasemmalla olevasta ikkunasta näet tilanteesi (saat kaksi matkakumppania myöhemmin pelin aikana). Isku- ja taikapisteet sekä tämänhetkinen tasosi ovat näkyvissä. Et voi käyttää taikatemppuja, mutta molemmat tulevat kumppanisi voivat.

Alareunaan ilmestyy neljä komentolaatikkoa. Paina D-näppäintä valaistaksesi yksi laatikoista ja huomaa, että sen toiminnot näkyvät oikealla. Paina A- tai C-näppäintä käyttääksesi komentoa. Et voi käyttää ikkunoita ja laatikoita linnassa ollessasi.

Enter: Use this command when you want to enter a building in the village, or leave the village through the Exit gate. Press the D-Button left or right, and make sure that the name of the building you want to enter appears. Then press Button A or C to bring up the Command boxes, highlight "Enter," and press Button A or C again.

Status: Highlight the Status box using the D-Button and press Button A or C. At the bottom of the next screen, "Whose Status?" appears. Press the D-Button up or down to highlight one of the three boxes and press Button A or C. (When you first start the game, you can only check your own status.)



ENTER: Verwenden Sie diesen Befehl, wenn Sie ein Gebäude im Dorf betreten oder das Dorf durch das Ausgangstor verlassen möchten. Drücken Sie die Richtungstaste nach rechts oder links, und achten Sie darauf, daß der Name des Gebäudes, in das Sie eintreten möchten, erscheint. Drücken Sie anschließend die Taste A oder C zum Abrufen der Befehlskästen, heben Sie "ENTER" hell hervor, und drücken Sie noch einmal die Taste A oder C.

STATUS: Heben Sie den Statuskasten mit der Richtungstaste hell hervor, und drücken Sie die Taste A oder C. Daraufhin erscheint am unteren Bildschirmrand die Abfrage "WHOSE STATUS?" (wessen Status?). Drücken Sie die Richtungstaste nach oben oder unten, um einen der drei Kästen hell hervorzuheben, und drücken Sie die Taste A oder C. (Im Anfangsstadium des Spiels können Sie zunächst nur Ihren eigenen Spielstatus überprüfen.)

Enter (Entrer): Utilisez cette commande lorsque vous souhaitez entrer dans un immeuble du village ou quitter le village par le portail de sortie. Appuyez vers la gauche ou la droite sur la touche D et confirmez que le nom de l'immeuble dans lequel vous voulez entrer apparaît. Ensuite, appuyez sur la touche A ou C pour faire apparaître les cases de commande, éclairez "Enter" et appuyez de nouveau sur la touche A ou C.

Status (Statut): Eclairez la case de statut à l'aide de la touche D et appuyez sur la touche A ou C. En bas de l'écran suivant, "Whose Status?" (Le statut de qui?) apparaît. Appuyez vers le haut ou le bas sur la touche D pour éclairer une des trois cases et appuyez sur la touche A ou C. (Quand vous commencez la partie, vous pouvez vérifier uniquement votre statut.)

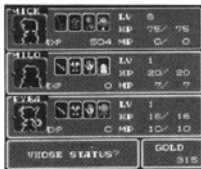


Entrada (ENTER): Emplée este mandato cuando desee entrar en un edificio de la villa, o abandonar la villa a través de la compuerta de salida. Presione el botón D hacia la izquierda o la derecha, y cerciórese de que haya aparecido el nombre del edificio en el que desee entrar. Después presione el botón A o C para hacer que aparezcan los cuadrados de mandatos, haga realtar "ENTER", y vuelva a presionar el botón A o C.

Estado (STATUS): Haga resaltar el cuadrado STATUS empleando el botón D, y presione el botón A o C. En la parte inferior de la pantalla aparecerá "WHOSE STATUS" (¿El estado de quién?) Presione el botón D hacia arriba o hacia abajo para hacer resaltar uno de los tres cuadrados y presione el botón A o C. (Cuando comience el juego por primera vez, usted solamente podrá comprobar su propio estado.)

Enter (entrata): Usare questo comando quando volete entrare in un edificio nel villaggio, o lasciare il villaggio passando attraverso il cancello d'uscita. Premere il tasto D a sinistra o destra, e assicuratevi che appaia il nome dell'edificio nel quale volete entrare. Premere quindi il tasto A o C per fare apparire i riquadri dei comandi, evidenziare "Enter", e premere il tasto A o C di nuovo.

Status (condizione): Evidenziare il riquadro delle condizioni usando il tasto D e premere il tasto A o C. In fondo allo schermo successivo appare "Whose Status?" ("Le condizioni di chi?"). Premere il tasto D sopra o sotto per evidenziare uno dei tre riquadri e premere il tasto A o C. (Quando cominciate il gioco potete controllare solo le vostre condizioni.)



Ingång ENTER: Använd detta kommando när du vill gå in i en av byggnaderna i byn eller när du vill lämna byn genom grinden EXIT. Vicka styrkulan åt höger eller åt vänster och kontrollera att namnet på den byggnad du vill gå in i visas. Tryck därefter på knapp A eller C för att ta fram kommandorutorna, vicka styrkulan så att ENTER lyser upp och tryck igen på knapp A eller C.

Ställning STATUS: Vicka styrkulan så att kommandorutan STATUS lyser upp och tryck på knapp A eller C. Längst ner till vänster, på tablån som följer, visas orden WHOSE STATUS? (vems ställning). Vicka styrkulan D uppåt eller nedåt så att önskad ruta lyser upp och tryck på knapp A eller C. (När du startar ett nytt spel kan du först bara kontrollera din egen ställning.)

Enter: Gebruik dit commando als je in het dorp een gebouw binnen wilt gaan of als je het dorp bij de uitgang wilt verlaten. Druk op links of rechts op de R-toets en zorg ervoor dat de naam van het gebouw dat je binnen wilt gaan verschijnt. Druk dan op toets A of C om de commando boxen te zien en kies voor "Enter". Druk dan weer op toets A of C.

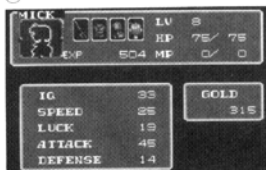
Status: Kies met de R-toets de Status box en druk op toets A of C. Aan de onderkant van het scherm zie je dan "Who's Status?". Kies met de R-toets één van de drie boxen en druk weer op toets A of C. (Als je met een nieuw spel begint, kun je alleen je eigen status bekijken.)

Enter: Käytä tätä käskyä, kun haluat mennä sisälle taloon kylässä tai kun haluat lähteä pois kylästä uloskäyntiportin kautta. Paina D-näppäintä vasemmalle tai oikealle ja varmista, että sen talon nimi, jonne haluat mennä, ilmestyy näkyviin. Paina sitten A- tai C-näppäintä saadaksesi komentolaatikon näkyviin, valaise "enter" ja paina A- tai C-näppäintä uudelleen.

Status: Valaise tilannelaatikko D-näppäimellä ja paina A- tai C-näppäintä. Seuraavan ruudun alareunassa näkyy teksti: "Kenen tilanne?" Paina D-näppäintä ylös tai alas valaistaksesi yksi kolmesta laatikosta ja paina A- tai C-näppäintä. (Aloittaessasi pelin voit tarkastaa vain oman tilanteesi.)

- ① Your character begins with a certain number of points in each of five categories. As you move through the game and your level increases, you gain points in each category. Your companions will also gain the ability to perform various new Magic Spells. Press Button A or C.
- ② This screen shows the items that you currently have. Each character can carry as many as eight items. Weapons, Armor, Shields and Helms that are "Equipped" are indicated. Press Button A or C.

①



- ① Ihr Spieler beginnt in jeder der fünf Kategorien mit einer bestimmten Punktezahl. Während Sie in höhere Spielstufen aufrücken, erhöht sich auch Ihre Punktezahl in den einzelnen Kategorien. Gleichzeitig gewinnen Ihre Begleiter die Fähigkeit neue magische Kräfte anzuwenden. Drücken Sie die Taste A oder C.
- ② Dieses Schirmbild zeigt die derzeit in Ihrem Besitz befindlichen Gegenstände. Jeder Spieler kann bis zu acht dieser Gegenstände mit sich tragen. Die als Ausrüstung zu verwendenden Waffen, Rüstungen, Schutzschilder und Helme sind mit "EQUIP" gekennzeichnet. Drücken Sie die Taste A oder C.

- ① Votre personnage commence avec un certain nombre de points dans chacune des cinq catégories. A mesure que la partie avance et que le niveau augmente, vous gagnez des points dans chaque catégorie. Vos compagnons obtiennent également la possibilité de lancer différents sorts magiques. Appuyez sur la touche A ou C.
- ② Cet écran indique les objets que vous possédez actuellement. Chaque personnage peut transporter jusqu'à huit objets. Les armes, l'armure, les boucliers et les casques dont vous êtes "équipés" sont indiqués. Appuyez sur la touche A ou C.

- ① Su personaje comienza con cierto número de puntos en cada una de las cinco categorías. A medida que se mueva a través del juego y su nivel aumente, ganará puntos en cada categoría. Sus acompañantes también ganarán habilidad para realizar varios hechizos mágicos. Presione el botón A o C.
- ② Esta pantalla muestra los ítemes que usted posee actualmente. Cada personaje podrá llevar hasta ocho ítemes. Se indicarán las armas, armadura, escudos, y cascos con los que esté equipado. Presione el botón A o C.

- ① Il vostro personaggio comincia con un certo numero di punti in ognuna delle cinque categorie. Come vi muovete attraverso il gioco e il vostro livello aumenta, otterrete dei punti per ogni categoria. I vostri compagni guadagneranno inoltre l'abilità di compiere nuove e varie opere di magia. Premere il tasto A o C.
- ② Questo schermo vi mostra gli oggetti di cui siete attualmente in possesso. Ogni personaggio può portare fino a otto elementi. Armi, armatura, scudi e elmi sono "Equipaggiati" come indicato. Premere il tasto A o C.
- ① Din spelfigur startar med ett visst antal poäng i fem olika kategorier. Din poäng i varje kategori kommer att öka under spelets gång när du når en högre spelnivå. Dina medföljare kommer även att lära sig utöva olika slags nya, magiska trollkonster. Tryck på knapp A eller C.
- ② Denna tablå visar de olika hjälpmedel du för tillfället bär med dig. Varje spelfigur kan bära upp till åtta hjälpmedel. De vapen, skyddsdräkter, sköldar och hjälmar som spelfiguren i fråga är utrustad med är markerade här. Tryck på knapp A eller C.
- ① Je figuurtje heeft voor elk van de vijf categorieën een bepaald aantal punten. Als je het spel speelt kun je meer punten verdienen voor elke categorie. Jouw vrienden kunnen ook nog een keer punten verdienen om magie te gebruiken. Druk daarna op toets A of C.
- ② Op dit scherm zie je de voorwerpen die je op dat moment hebt. Elk figuurtje kan acht verschillende voorwerpen dragen. Je kunt zien welke wapens, pantsers, schilden of helmen je hebt. Druk op toets A of C.
- ① Aloittaessaan pelin henkilölläsi on tietty määrä pisteitä kussakin viidessä luokassa. Kun pelaat ja tasosi nousee, saat lisää pisteitä jokaisessa luokassa. Kumppanisi saavat kyvyn suorittaa erilaisia taikatemppuja. Paina A- tai C-näppäintä.
- ② Tässä ruudussa näet ne tarvikkeet, jotka sinulla nyt on. Jokaisella henkilöillä voi olla enintään kahdeksan tarviketta. Aseet, haarniskat, kilvet ja kypärät, jotka on varustettu, on luetteloitu. Paina A- tai C-näppäintä.

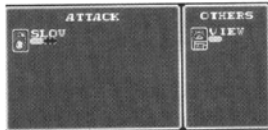
②



- ③ After you pick up your companions, this screen will become very important. It shows the Magic Spells that each companion can perform. The spells are broken into four groups: Attack, Secondary, Healing, and Auxiliary. Press Button A or C to close the Status boxes. Pressing Button B at any time lets you review the previous box.

Item: Highlight this box using the D-Button and press Button A or C. Four new Command boxes appear. Select one of these boxes, and press Button A or C again.

③



- ③ Dieses Schirmbild ist wichtig, nachdem beide Ihrer Wegbegleiter sich zu Ihnen gesellt haben. Es zeigt die magischen Kräfte, die Ihre beiden Kumpane ausführen können, die ihrerseits in vier Gruppen unterteilt sind: magische Kräfte für Angriffe, Sekundärkräfte, Heilkräfte und Zusatzkräfte. Drücken Sie die Taste A oder C zum Schließen der Statuskästen. Durch Drücken der Taste B können Sie das vorangegangene Schirmbild jederzeit noch einmal zur Betrachtung abrufen.

ITEM: Heben Sie diesen Kasten mit der Richtungstaste hell hervor, und drücken Sie die Taste A oder C. Hiernach erscheinen vier neue Befehlskästen. Wählen Sie einen dieser Kästen, und drücken Sie noch einmal die Taste A oder C.

- ③ Quand vous avez trouvé vos compagnons, cet écran devient très important. Il indique les charmes magiques que chaque compagnon peut réaliser. Les charmes sont divisés en quatre groupes: Attaque, Secondaire, Guérison et Auxiliaire. Appuyez sur la touche A ou C pour fermer les cases de statut. Une poussée sur la touche B vous permet de revoir la case précédente à tout moment.

Item (Objet): Eclaircissez cette case à l'aide de la touche D et appuyez sur la touche A ou C. Quatre nouvelles cases de commande apparaissent. Sélectionner une de ces cases et appuyez de nouveau sur la touche A ou C.

- ③ Después de haber tomado a sus acompañantes, esta pantalla será muy importante. En ella se indicarán los hechizos mágicos que cada acompañante podrá realizar. Los hechizos se dividen en cuatro grupos: de ataque, secundarios, curativos, y auxiliares. Presione en el botón A o C para elegir los cuadrados de estado. Presionando el botón B en cualquier momento podrá volver al cuadrado anterior.

Ítem (ITEM): Haga resaltar este cuadrado empleando el botón D y presione el botón A o C. Aparecerán cuatro nuevos cuadrados de mandatos. Seleccione un de estos cuadrados, y después vuelva a presionar el botón A o C.

- ③ Dopo che avrete trovato i vostri compagni, questo schermo diventerà molto importante. Mostra le opere di magia che ogni vostro compagno può fare. Le magie sono divise in quattro gruppi: Attacco, Secondaria, Curativa e Ausiliaria. Premere il tasto A o C per scegliere i riquadri delle condizioni. Premendo il tasto B in qualsiasi momento avrete la revisione del riquadro precedente.
- ③ Denna tablå kommer till stor nytta, när du har träffat på dina följeslagare. Här visas de trollkonster som varje följeslagare kan utföra. Trollkonsterna är indelade i fyra grupper: attackerande, indirekta, helande och understödjande. Tryck på knapp A eller C för att lämna ställningstablåerna. Ett tryck på knapp B låter dig när som helst gå tillbaka till föregående ruta/tablå.
- ③ Als je je vrienden hebt gevonden, wordt dit scherm erg belangrijk. Hier staan namelijk de magische spreuken die je vrienden kunnen gebruiken. Er zijn vier verschillende soorten spreuken: Aanval, Hulp, Genezen en Extra. Druk op toets A of C om de Status schermen weer te sluiten. Als je op toets B drukt, zie je steeds het vorige scherm.
- ③ Kun olet tavannut kumppanisi, tästä ruudusta tulee hyvin tärkeä. Siitä näet, mitä ylluonnollisia kykyjä kullakin kumppanillasi on. Kyvyt on jaettu neljään ryhmään: hyökkäys-, lisä-, parantavat ja apuloitsut. Paina A- tai C-näppäintä sulkeaksesi tilannelaatikon. Painamalla B-näppäintä milloin tahansa pelin aikana näet edellisen laatikon.

Item (elementi): Evidenziare questo riquadro usando il tasto D e premere il tasto A o C. Appaiono nuovi riquadri di comando. Selezionare uno di questi quattro riquadri, e premere il tasto A o C di nuovo.

Hjälpmedel ITEM: Vicka styrkulan D så att denna ruta lyser upp och tryck på knapp A eller C. Fyra nya kommandorutor visas. Välj en av dessa och tryck igen på knapp A eller C.

Item (Voorwerp): Kies deze box met de R-toets en druk op toets A of C. Je ziet dan vier nieuwe commando boxen. Kies één van deze boxen en druk weer op toets A of C.

Tarvike (ITEM): Valaise tämä laatikko D-näppäimellä ja paina A- tai C-näppäintä. Neijä uutta komentolaatikkoa ilmestyy näkyviin. Valitse niistä yksi ja paina uudelleen A- tai C-näppäintä.



Use: This lets you use one of the items you're carrying. First, select the character who wants to use an item by highlighting his/her Status window. Then press Button A or C. Next, highlight one of the items that character has. The name of the item appears at the bottom right. Press Button A or C to use it.

Equip: After purchasing or finding a new Weapon, suit of Armor, Shield, or Helm, you must equip it or it won't help you at all. Highlight the Equip box and press Button A or C. (To begin the game, you are given a Bronze Knife and a Woven Robe, and they are both equipped.) Highlight the box on the left for the character who wants to equip something. Press Button A or C.



USE: Durch die Wahl dieser Option können Sie den Gegenstand verwenden, den Sie gerade mit sich tragen. Wählen Sie dazu zuerst den Spieler, der einen bestimmten Gegenstand verwenden möchte, indem Sie dessen Statusfenster hell hervorheben und dann die Taste A oder C drücken. Heben Sie anschließend einen der Gegenstände, den dieser Spieler besitzt hell hervor. Der Name des jeweiligen Gegenstandes erscheint am unteren rechten Bildschirmrand. Drücken Sie die Taste A oder C zum Einsatz des betreffenden Gegenstands.

EQUIP: Nach dem Kauf oder dem Fund einer neuen Waffe, einer Rüstung, eines Schutzschilds oder eines Helms müssen Sie sich damit ausrüsten; andernfalls hat der betreffende Gegenstand keine verteidigende bzw. schützende Wirkung. Heben Sie den "EQUIP"-Kasten hell hervor, und drücken Sie die Taste A oder C. (Zu Beginn des Spiels werden Sie mit einem Bronzemesser und einer geflochtene Robe ausgerüstet.) Heben Sie für den jeweils auszurüstenden Spieler den linksstehenden Kasten hell hervor. Drücken Sie die Taste A oder C.

Use (Utilisation): Cette commande vous permet d'utiliser un des objets que vous transportez. D'abord, sélectionnez le personnage qui veut utiliser un objet en éclairant sa fenêtre de statut. Ensuite, appuyez sur la touche A ou C. Puis, éclairez un des objets que le personnage possède. Le nom de l'objet apparaît en bas à droite. Appuyez sur la touche A ou C pour l'utiliser.

Equip (Equipement): Après avoir acheté ou trouvé une nouvelle arme, armure, bouclier ou casque, vous devez vous en équiper. Eclairez la case "Equip" et appuyez sur la touche A ou C. (Pour commencer la partie, vous recevez un poignard de bronze et une robe tissée dont vous êtes déjà équipé.) Eclairez la case de gauche pour le personnage qui veut s'équiper de quelque chose. Appuyez sur la touche A ou C.

Use (USE): Este mandato le permitirá usar uno de los ítemes que posea. En primer lugar, seleccione el personaje que desee usar un ítem haciendo resaltar su ventanilla de estado. Después presione el botón A o C. A continuación, haga resaltar uno de los ítemes que el personaje posea. El nombre del ítem aparecerá en la parte inferior derecha. Presione el botón A o C para usarlo.

Equipo (EQUIP): Después de haber adquirido o encontrado una nueva arma, armadura, escudo, o casco, deberá equiparse con él ya que de lo contrario no le servirá para nada. Haga resaltar el cuadrado EQUIP y presione el botón A o C. (Al comenzar el juego usted obtendrá un cuchillo de bronce y una túnica de tejido, ambos equipados.) Haga resaltar el cuadrado de la izquierda para el personaje que desee equiparse con algo. Presione el botón A o C.

Use (Uso): Questo vi permette di usare uno dei quattro elementi che avete con voi. Per prima cosa selezionate il personaggio a cui volete fare usare un elemento evidenziando il suo/la sua finestra di condizione. Premere quindi il tasto A o C. Quindi, evidenziare uno degli elementi che il personaggio possiede. Il nome dell'elemento appare sul fondo sulla destra. Premere il tasto A o C per usarlo.

Equip (Equipaggiamento): Dopo avere ottenuto o trovato una nuova arma, armatura, scudo o elmo, la dovete equipaggiare o non vi servirà a nulla. Evidenziate il riquadro dell'equipaggiamento e premere il tasto A o C. (Per iniziare il gioco, vi viene dato un coltello di bronzo e un vestito intessuto e sono entrambi già equipaggiati.) Evidenziare il riquadro sulla sinistra del personaggio che volete equipaggiare con qualcosa. Premere il tasto A o C.



Användning USE: Detta kommando låter dig använda ett av de hjälpmedel du bär med dig. Välj först den spelfigur som ska använda ett vapen, genom att vicka på styrkulan så att hans/hennes ställningsfönster lyser upp. Tryck sedan på knapp A eller C. Vicka därefter styrkulan så att ett av den spelfigures hjälpmedel lyser upp. Namnet på hjälpmedlet visas längst ner till höger. Tryck på knapp A eller C för att använda hjälpmedlet.

Utrustning EQUIP: Efter att ha inhandlat eller hittat ett nytt vapen, en skyddsdräkt, en sköld eller hjälm måste du utrusta dig med hjälpmedlet för att du ska kunna använda det. Vicka styrkulan så att utrustningsrutan EQUIP lyser upp och tryck på knapp A eller C. (Vid spelets början är du utrustad med en bronskniv och en säckvävsdräkt.) Vicka styrkulan så att rutan till vänster, för den spelfigur du vill utrusta med ett hjälpmedel, lyser upp. Tryck på knapp A eller C.

Use: Hiermee kun je één van de voorwerpen die je draagt gebruiken. Kies eerst de persoon die hem moet gebruiken en kies dan het Status Scherm van die persoon. Druk daarna op toets A of C en kies het voorwerp dat die persoon moet gebruiken. De naam van het voorwerp verschijnt aan de rechter onderkant. Druk op toets A of C om hem te gebruiken.

Equip: Iedere keer als je een nieuw wapen, pak, pantser, helm of schild gepakt of gekocht hebt, moet je die eerst bewaren voordat je hem kunt gebruiken. Kies voor de Equip box en druk op toets A of C. (Aan het begin van het spel heb je een bronzen mes en een geweven mantel gekregen en die zijn al bewaard.) Kies de box van de persoon die het voorwerp moet bewaren en druk daarna op toets A of C.



Käyttö (USE): Tämän avulla voit käyttää yhtä mukana olevista tarvikkeistasi. Valitse ensin se henkilö, joka haluaa tarviketta käyttää, valaisemalla hänen tilanneikkunansa. Sitten paina A- tai C-näppäintä. Valaise seuraavaksi yksi tarvikkeista ja paina A- tai C-näppäintä sitä käyttääksesi.

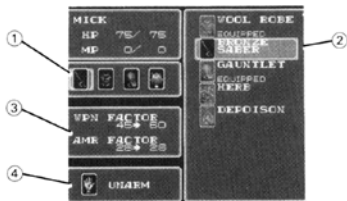
Varustaminen (EQUIP): Kun olet ostanut tai löytänyt uuden aseenn, haarniskapuvun, kilven tai kypärän, sinun täytyy varustaa se tai se ei sinua lainkaan auta. (Pelin alussa sinulle annetaan pronssinen veitsi ja kudottu viitta, jotka molemmat on varustettu.) Valaise varustusta haluavan henkilön laatikko vasemmalla. Paina A- tai C-näppäintä.

- ① From the left, the icons represent Weapon, Armor, Shield, and Helm. The one you're equipping (or removing) is highlighted.
- ② The list of items that character currently has. Items presently equipped are indicated.
- ③ Your current Weapon/Armor Factor is displayed on the left. The new figure on the right may be higher or lower depending on whether you equip a better quality item, remove an item or add one of inferior quality. Check this as you decide which item to equip.
- ④ The icon flashes when an item's status is undecided.

- ① Angefangen von links, stellen die Symbole eine Waffe, eine Rüstung, ein Schutzschild und einen Helm dar. Der Ausrüstungsgegenstand, den Sie abrufen (bzw. entfernen) ist jeweils hell gekennzeichnet.
- ② Dies ist die Liste der Gegenstände, die der betreffende Spieler zur Zeit besitzt. Die derzeit als Ausrüstung mitgetragenen Gegenstände sind angezeigt.
- ③ Ihr derzeitiger Waffen-/Rüstungsfaktor ist links angezeigt. Die neue Zahl rechts kann höher oder niedriger sein, je nachdem, ob Sie einen Ausrüstungsgegenstand von höherer Qualität wählen, einen Gegenstand entfernen, oder einen minderwertigeren Gegenstand hinzufügen.
- ④ Bei unbestimmtem Status eines Gegenstandes blinkt das betreffende Symbol.

- ① De gauche à droite, les symboles représentent une Arme, une Armure, un Bouclier et un Casque. Celui dont vous vous équipez (ou que vous enlevez) est éclairé.
- ② La liste des objets que ce personnage possède actuellement. Les objets déjà équipés sont indiqués.
- ③ Votre situation actuelle Arme/Armure est affichée à gauche. Le nouveau chiffre à droite risque d'être plus grand ou plus petit selon si vous vous équipez d'un objet de meilleure qualité, enlevez un objet ou ajoutez-en un de qualité inférieure. Vérifiez ceci tandis que vous décidez de quel objet vous équipez.
- ④ Le symbole clignote quand le statut d'un objet n'est pas décidé.

- ① Desde la izquierda, los iconos representan un arma, una armadura, un escudo, y un casco. El que esté colocándose (o quitándose) estará resaltado.
- ② Lista de ítemes que el personaje actual posee. Se indicarán los ítemes actualmente equipados.
- ③ A la izquierda se visualizará su factor de arma (WPN FACTOR)/factor de armadura (AMR FACTOR) La nueva cifra de la derecha puede ser superior o inferior dependiendo de de si usted se ha equipado con un ítem de mayor calidad, se ha despojado de un ítem, o ha añadido una de calidad inferior. Compruebe esto para decidir el ítem con el que quiera equiparse.
- ④ El icono parpadeará cuando un estado de ítem esté sin decidir.



- ① Dalla sinistra, i simboli rappresentano l'arma, la armatura, lo acudo e l'elmo. Viene evidenziato quello che state equipaggiando (o rimuovendo).
- ② La lista degli elementi che quel personaggio possiede attualmente. Vengono indicati gli elementi che sono attualmente equipaggiati.
- ③ La vostra attuale arma/armatura viene visualizzata sulla sinistra. Il nuovo numero sulla destra può essere maggiore o minore a seconda se voi avete equipaggiato un'arma di migliore qualità, rimosso un elemento o aggiunto un altro di qualità inferiore. Controllate questo quando decidete quale elemento equipaggiare.
- ④ Il simbolo lampeggia quando la condizione di un elemento non è decisa.
- ① Hjälpmedlen representeras av symboler, från vänster: vapen, skyddsdräkt, sköld och hjälm. Hjälpmedlet du utrustar dig med (väljer bort) lyser upp.
- ② Listan över hjälpmedel den valda spelfiguren bär med sig. De hjälpmedel han/hon är utrustad med indikeras av ordet EQUIPPED.
- ③ Den vapen/skyddsdräktsfaktor som du för tillfället är utrustad med visas till vänster. Siffran till höger anger den vapen/skyddsdräktsfaktor du får efter att ha utrustat dig med ett bättre hjälpmedel, ett sämre hjälpmedel eller efter att ha valt bort ett hjälpmedel. Denna siffra kan vara högre eller lägre beroende av kvaliteten på hjälpmedlet. Kontrollera denna faktor när du väljer vilket hjälpmedel du ska utrusta dig med.
- ④ Denna symbol blinkar medan du bestämmer vilket hjälpmedel du ska utrusta dig med.
- ① Van links naar rechts zie je hier het Wapen, Pantser, Schild en de Helm. Het voorwerp dat je bewaard (of weghaalt) is verlicht.
- ② Hier is een lijst met voorwerpen die je op dat moment hebt. Voorwerpen die je bewaard hebt, zijn verlicht.
- ③ Aan de linker kant zie je de wapen/pantser sterkte van het wapen dat je gebruikt. Het nieuwe cijfer aan de rechterkant kan lager of hoger zijn, afhankelijk van of je een beter wapen pakt, een wapen wegdoet of een slechter wapen pakt. Kijk hier goed naar om te zien welk wapen je moet bewaren.
- ④ Dit symbool knippert als het wapen geen kracht heeft.
- ① Vasemmalta lukien ikonit edustavat asetta, haarniskaa, kilpeä ja kypärää. Se, jonka varustat (tai poistat), on valaistu.
- ② Lista niistä tarvikkeista, jotka henkilöllä on. Varustetut tarvikkeet on erikseen osoitettu.
- ③ Tämänhetkinen ase/haarniska -tekijä on vasemmalla. Uusi luku vasemmalla voi olla suurempi tai pienempi riippuen varustamasi tarvikkeen laadusta, tarvikkeen poistamisesta ja siitä, lisäätkö yhden huonompilaatuisen tarvikkeen. Tarkista tämä, kun päätät, minkä tarvikkeen varustat.
- ④ Ikoni vilkkuu, kun tarvikkeen tilaa ei ole päätetty.

The Bronze Knife and the Woven Robe with which you begin the game are already equipped. You should upgrade them as soon as possible. To equip an item, make sure the corresponding icon in #1 above is highlighted. Then highlight the item you want to equip in the list (#2), and press Button A or C. Press Button A or C until the final icon in #1 is highlighted, then press once more to close the boxes. Only one item can be equipped for each icon.

Note: You don't need to equip the items you buy in the Alchemist's shop.

Give: Use this command to transfer an item from one character to another. During one of the many furious battles that you'll encounter, one character may want to transfer a Weapon or some Armor to another character to use.



Das Bronzemesser und die Wollrobe tragen Sie zu Beginn des Spiels bereits als Erstausrüstung. Diese spärliche Standardausrüstung sollten Sie so bald wie möglich aufstocken. Achten Sie beim Hinzufügen weiterer Ausrüstungsgegenstände stets darauf, daß das jeweilige Symbol im Feld 1 oben hell hervorgehoben ist. Heben Sie dann den gewünschten Gegenstand in Feld 2 hell hervor, und drücken Sie die Taste A oder C. Drücken Sie die Taste A oder C bis das letzte Symbol in Feld 1 hell aufleuchtet und anschließend noch einmal, um die Kästen zu Schließen. Sie können Ihrer Ausrüstung für jedes Symbol jeweils nur einen Gegenstand hinzufügen.

Hinweis: Gegenstände, die Sie im Alchimistenladen kaufen brauchen nicht über diese Symbole gewählt zu werden.

GIVE: Verwenden Sie diesen Befehl, um einen Gegenstand von einem Spieler auf einen anderen Spieler zu übertragen. Mitunter benötigt ein Spieler während eines der heftigen Kämpfe dieses Spiels die Waffe oder die Rüstung eines anderen Spielers, um seinen jeweiligen Gegner zu besiegen.

Vous êtes déjà équipé du poignard de bronze et de la robe tissée. Vous devriez les améliorer le plus vite possible. Pour vous équiper d'un objet, vérifiez que le symbole correspondant (voir 1 ci-dessus) est éclairé. Ensuite, éclairez l'objet dont vous souhaitez vous équiper dans la liste (voir 2) et appuyez sur la touche A ou C. Appuyez sur la touche A ou C jusqu'à ce que le symbole final soit éclairé, puis appuyez de nouveau pour fermer les cases. Vous pouvez vous équiper d'un seul objet pour chaque symbole.

Remarque: Vous n'avez pas besoin de vous équiper des objets que vous achetez dans le magasin de l'alchimiste.

Give (Transfert): Utilisez cette commande pour transférer un objet d'un personnage à l'autre. Pendant l'un des féroces combats que vous allez donner, un des personnages peut transférer une arme ou une armure à un autre personnage.

Usted estará equipado con el cuchillo de bronce y la túnica de tejido con los que comenzará el juego. Usted deberá equiparse con ítemes mejores lo más pronto posible. Para equiparse con un ítem, cerciórese de que el icono correspondiente de 1) anterior esté resaltado. Después haga resaltar el ítem con el que quiera equiparse de la lista de 2), y presione el botón A o C. Presione el botón A o C hasta que se resalte el icono final de 1), y después presiónelo una vez más para cerrar los cuadrados. Solamente podrá equiparse con un ítem para cada icono.

Nota: Usted no necesitará equiparse con los ítemes que compre en la tienda del alquimista.

Ofrecimiento (GIVE): Emplée este mandato para transferir un ítem de un personaje a otro. Durante una de las muchas y feroces batallas que usted tendrá que entablar, un personaje puede desear transferir un arma o una armadura a otro personaje.

Il coltello di bronzo e il vestito intessuto con cui cominciate il gioco sono già equipaggiati. Dovrete aumentarli il più presto possibile. Per equipaggiare un elemento, assicurarsi che il simbolo corrispondente in #1 sopra sia evidenziato. Evidenziare quindi l'elemento che volete equipaggiare nella lista (#2), e premere il tasto A o C. Premere il tasto A o C fino a quando l'ultimo simbolo nel #1 viene evidenziato, premere quindi un'altra volta per chiudere i riquadri. Può essere equipaggiato solo elemento per ogni simbolo.

Nota: Non è necessario equipaggiare gli elementi che comprate nel negozio dell'alchimista.

Give (Dare): Usate questo comando per trasferire un elemento da un personaggio all'altro. Durante una delle battaglie più furenti che incontrerete, un personaggio potrebbe volere trasferire un'arma o una armatura a un altro personaggio perchè questo la usi.

Bronskniven och säckvävsdräkten är du utrustad med från början. Du bör uppgradera dem så fort som möjligt. Kontrollera att motsvarande symbol, enligt nr. 1 ovan, lyser när du ska utrusta dig med ett hjälpmedel. Vicka sedan styrkulan så att det hjälpmedel du vill utrusta dig med i listan (nr. 2) lyser upp och tryck på knapp A eller C. Tryck på knapp A eller C, tills den sista symbolen enligt nr. 1 lyser upp, och tryck sedan en gång till för att lämna utrustningsrutan. Endast ett hjälpmedel för varje symbol kan väljas.

OBS! Du behöver inte utrusta dig med de hjälpmedel du köper hos alkemisten.

Överlämning GIVE: Använd detta kommando för att överlämna ett hjälpmedel från en spelfigur till en annan. Under ett av de många våldsamma slagen, kan det hända att en av spelfigurerna vill lämna över ett vapen eller en skyddsdräkt så att en av de andra spelfigurerna kan använda det hjälpmedlet.

Het bronzen mes en de geweven mantel die je aan het begin van het spel krijgt, zijn al bewaard. Je moet ze zo snel mogelijk sterker maken. Om een voorwerp te bewaren, moet je zorgen dat het juiste symbool bij #1 boven knippert. Kies daarna het wapen dat je wilt bewaren op de lijst bij #2 en druk op toets A of C. Blijf op toets A of C drukken totdat het laatste voorwerp bij #1 knippert en druk dan nog een keer om de box te sluiten. Bij elk symbool kun je maar één voorwerp bewaren.

Let op: Je hoeft de voorwerpen die je in de Alkemist winkel koopt niet te bewaren.

Give: Gebruik dit commando om een voorwerp aan een ander persoon te geven. Tijdens een fel gevecht kan het voorkomen dat je een wapen of pantser aan een ander persoon wilt geven of vlak voordat één van je vrienden verslagen wordt kun je hiermee het speciale voorwerp "redden".

Pronssinen veitsi ja kudottu viitta, joilla aloitat pelin, on jo varustettu. Sinun pitää nostaa niiden tasoa niin pian kuin mahdollista. Kun varustat tarvikkeen, varmista, että vastaava ikoni yo. numerossa 1 on valaistu. Sitten valaise tarvike, jonka haluat varustaa, listassa 2 ja paina A- tai C-näppäintä. Paina A- tai C-näppäintä, kunnes viimeinen ikoni kuvassa 1 on valaistu. Paina sitten vielä kerran sulkeaksesi laatikot. Vain yksi tarvike ikonia kohti voidaan varustaa (1 tarvike/1 ikoni).

Huom: Sinun ei tarvitse varustaa apteekista ostamiasi tarvikkeita.

Anna (GIVE): Käytä tätä käskyä siirtääksesi tarvike yhdeltä henkilöltä toiselle. Yhden hurjan taistelun aikana — yksi monista, joihin joudut — henkilö kenties haluaa antaa aseensa tai haarniskan toisen henkilön käyttöön.

Or, one of your characters may be killed. If he/she is holding an important item, the only way it can be used is to place it in the possession of one of the living characters. First, highlight the Status window of the character who possesses the item. Then press Button A or C and his/her item list appears. Highlight the item to be given away and press Button A or C. That character's Status window begins flashing. Press the D-Button until the Status window of the character who is to receive the item is flashing, and press Button A or C once more. The Item has been transferred, and can now be used.

Drop: During your travels you will occasionally come across an item that you'll want to pick up. If you're already carrying eight items, you have to get rid of one before you can pick the new one up. Highlight this box and press Button A or C. Highlight the Status window of the character who will drop an item and press Button A or C. Then highlight the item to be dropped and press Button A or C again.



Ebenso kann ein Spieler im Kampf getötet werden, der zu dieser Zeit eventuell einen wichtigen Gegenstand besitzt. Der betreffende Gegenstand kann nur dann weiterhin benutzt werden, wenn dieser an einen anderen, noch lebenden Spieler weitergereicht wird. Heben Sie dazu zuerst das Statusfenster des Spielers, dem dieser Gegenstand gehört hell hervor. Drücken Sie die dann die Taste A oder C zum Abrufen der Gegenstandsliste des betreffenden Spielers. Heben Sie den zu übertragenden Gegenstand auf der Liste hell hervor, und drücken Sie die Taste A oder C. Das Statusfenster des Spielers beginnt zu blinken. Drücken Sie die Richtungstaste, bis das Statusfenster des Spielers, in dessen Besitz der Gegenstand übergehen soll blinkt und danach noch einmal die Taste A oder C. Der Gegenstand ist jetzt auf den anderen Spieler übertragen und kann im Spiel verwendet werden.

DROP: Sie werden auf Ihrem Weg hin und wieder auf Gegenstände stoßen, die Sie sich aneignen möchten. Wenn Sie bereits acht Gegenstände mit sich tragen, müssen Sie einen davon abwerfen, bevor Sie einen neuen Gegenstand aufgreifen können. Heben Sie dieses Kastenfeld hell hervor, und drücken Sie die Taste A oder C. Heben Sie dann das Statusfenster des Spielers, der einen Gegenstand fallenläßt, hell hervor, und drücken Sie die Taste A oder C. Heben Sie anschließend den fallenzulassenden Gegenstand hell hervor, und drücken Sie noch einmal die Taste A oder C.

Ou bien un de vos personnages peut être tué. S'il tient un objet important, le seul moyen de l'utiliser est de le transférer à un des personnages vivants. D'abord, éclairez la fenêtre d'affichage du personnage qui possède l'objet. Appuyez sur la touche A ou C et sa liste d'objets apparaît. Eclairez l'objet à transférer et appuyez sur la touche A ou C. La fenêtre de statut de ce personnage commence à clignoter. Appuyez sur la touche D jusqu'à ce que la fenêtre de statut du personnage qui doit recevoir l'objet clignote et appuyez de nouveau sur la touche A ou C. L'objet a été transféré et peut être utilisé.

Drop (abandon): Pendant votre voyage, vous allez trouver des objets que vous souhaitez utiliser. Si vous avez déjà huit objets, vous devez vous débarrasser d'un pour en prendre un nouveau. Eclairez cette case et appuyez sur la touche A ou C. Eclairez la fenêtre de statut du personnage qui doit se débarrasser d'un objet et appuyez sur la touche A ou C. Eclairez l'objet indésirable et appuyez de nouveau sur la touche A ou C.

O, uno de sus personajes puede morir. Si tal personaje posee un ítem importante, la única forma de poder emplearlo es hacer que entre en posesión de uno de los personajes vivos. En primer lugar haga resaltar la ventanilla de estado del personaje que posea el ítem. Después presione el botón A o C y aparecerá la lista de ítemes de dicho personaje. Haga resaltar el ítem que desee transferir, y presione el botón A o C. La ventanilla de estado de tal personaje comenzará a parpadear. Presione el botón D hasta que la ventanilla de estado del personaje que vaya a recibir el ítem comience a parpadear, y después presione una vez más el botón A o C. El ítem se habrá transferido y podrá usarse.

Abandono (DROP): Durante sus viajes es posible que encuentre de vez en cuando un ítem que desee tomar. Si ya está llevando ocho ítemes, tendrá que abandonar uno antes de poder tomar el nuevo. Haga resaltar este cuadrado y presione el botón A o C. Haga resaltar la ventanilla de estado del personaje que desee abandonar un ítem y presione el botón A o C. Después haga resaltar el ítem que desee abandonar y vuelva a presionar A o C.

Oppure uno dei vostri personaggi può essere ucciso. Se lui/lei sta portando un elemento prezioso, l'unico modo in cui può essere usato è quello di darlo in mano a uno dei personaggi ancora vivi. Prima, evidenziate la finestra della condizione del personaggio che è in possesso dell'elemento. Premere quindi il tasto A o C per fare apparire la lista degli elementi in suo possesso. Evidenziare l'elemento da togliere e premere il tasto A o C. La finestra della condizione di quel personaggio comincia a lampeggiare. Premere il tasto D fino a quando la finestra della condizione del personaggio che riceve il personaggio sta lampeggiando, premere quindi il tasto A o C un'altra volta. L'elemento è stato trasferito e può essere usato.

Drop (Caduta): Durante il vostro viaggio potrete occasionalmente incontrare un elemento che volete raccogliere. Se state già trasportando otto elementi, dovete disfarvi di uno per raccogliere quello nuovo. Evidenziare questo riquadro e premere il tasto A o C. Evidenziare la finestra della condizione del personaggio a cui volete fare perdere un elemento e premere il tasto A o C. Evidenziare quindi l'elemento da fare cadere e premere di nuovo il tasto A o C.

Det kan också hända att en spelfigur blir dödad. Det enda sättet att kunna använda den spelfigurens hjälpmedel, som kanske är ett mycket viktigt hjälpmedel, är att lämna över det till en spelfigur som fortfarande är vid liv. Vicka först styrkulan så att ställningsfönstret, för den spelfigur som innehar hjälpmedlet, lyser upp. Tryck sedan på knapp A eller C så att hans/hennes lista över hjälpmedel visas. Vicka styrkulan så att önskat hjälpmedel lyser upp och tryck på knapp A eller C. Den spelfigurens ställningsfönster börjar blinka. Vicka styrkulan D tills ställningsfönstret, för den spelfigur som ska få hjälpmedlet, blinkar. Tryck på knapp A eller C en gång till. Hjälpmedlet har överlämnats och kan nu börja användas.

Bortval DROP: Under din färd, kommer du någon gång att stöta på ett hjälpmedel som du skulle vilja ta med dig. Du måste göra dig av med ett hjälpmedel innan du kan plocka upp ett nytt, om du redan bär på åtta hjälpmedel. Vicka styrkulan så att denna ruta lyser upp och tryck på knapp A eller C. Vicka styrkulan så att ställningsfönstret, för den spelfigur som ska välja bort ett hjälpmedel, lyser upp och tryck på knapp A eller C. Vicka sedan på styrkulan så att det hjälpmedel du vill välja bort lyser upp. Tryck igen på knapp A eller C.

Als de persoon, die een voorwerp heeft, verslagen wordt, kun je dat voorwerp dan nog snel even aan een ander persoon geven. Kies eerst het Status Scherm van de persoon die het voorwerp heeft. Druk dan op toets A of C totdat de lijst met voorwerpen verschijnt. Kies daarna het voorwerp dat je weg wilt geven en druk weer op toets A of C. Het Status Scherm van die persoon begint dan te knipperen. Kies dan met de R-toets het Status Scherm van de persoon die het voorwerp moet ontvangen en als dat knippert, moet je weer op toets A of C drukken. Het voorwerp is dan weggegeven en de nieuwe persoon kan hem gebruiken.

Drop: Tijdens je reis kun je voorwerpen tegenkomen die je mee wilt nemen. Als je dan al acht voorwerpen hebt, moet je er eerst een wegdoen voordat je het nieuwe voorwerp mee kunt nemen. Kies deze box en druk op toets A of C. Kies daarna het Status Scherm van de persoon die iets weg moet doen en druk weer op toets A of C. Kies als laatste het voorwerp dat hij weg moet doen en druk voor de laatste keer op toets A of C.

Kun yksi henkilöistäsi, jolla on tärkeä tarve hallussaan, saa surmansa, ainoa keino, jotta tarviketta voidaan edelleen käyttää, on antaa se elävän henkilön käyttöön. Valaise ensiksi tarvikkeen haltijan tilanneikkuna ja paina sitten A- tai C-näppäintä, jolloin hänen tarvikelistansa tulee näkyviin. Valaise pois otettava tarve ja paina A- tai C-näppäintä. Henkilön tilanneikkuna alkaa vilkkua. Paina D-näppäintä kunnes tarvikkeen saavan henkilön tilanneikkuna alkaa vilkkua ja paina vielä kerran A- tai C-näppäintä. Tarve on siirretty uudelle omistajalle ja niin sitä voidaan käyttää.

Pudota (DROP): Matkoillasi löydät toisinaan tarvikkeita, jotka haluaisit ottaa itsellesi. Jos sinulla on jo kahdeksan tarviketta, sinun täytyy luopua yhdestä ennen kuin voit poimia uuden tilalle. Valaise tämä laatikko ja paina A- tai C-näppäintä. Valaise tarvikkeen haltijan tilanneikkuna ja paina A- tai C-näppäintä. Valaise sitten pudotettava esine ja paina uudellen A- tai C-näppäintä.

Spell: Milo Brax and Pyra Myst, the two friends who will soon join you, can both cast Magic Spells. Their powers are not very strong in the beginning, but as they gain experience they'll be able to cast a wide variety of spells. (See Magic on pages 66 - 72.)

Highlight the Spell box and press Button A or C. Then highlight the Status window of the character who wants to cast a spell and press A or C again. The spells that character is capable of casting appear to the left. The name of the highlighted spell and the number of Magic Points required to cast it are displayed at bottom left. Highlight the icon representing the spell to be cast and press Button A or C. Now, if the character has achieved a higher level of power for that particular spell, you can select the strength of the spell. Press the D-Button left to decrease the power, and right to increase it. The number of Magic Points required changes as you set the power. Press Button A or C to cast the spell.



SPELL: Milo Brax und Pyra Myst, die beiden Freunde, die sich bald zu Ihnen gesellen werden, sind beide in der Lage magische Kräfte einzusetzen. Deren Wirkungskraft ist am Anfang nicht besonders stark. Mit zunehmender Erfahrung jedoch können die beiden mit diesen speziellen Fähigkeiten schon einiges anrichten. (Siehe "Magie" auf Seite 66 bis 72.)

Heben Sie den Kasten "SPELL" hell hervor, und drücken Sie die Taste A oder C. Heben Sie dann das Statusfenster des Spielers, der magische Kräfte einsetzen möchte hell hervor, und drücken Sie noch einmal die Taste A oder C. Die magischen Kräfte, die dieser Spieler anwenden kann, erscheinen links. Der Name der hell hervorgehobenen magischen Kraft und die Anzahl der dafür notwendigen Magiepunkte erscheinen links am unteren Bildschirmrand. Heben Sie das die magische Kraft darstellende Symbol hell hervor, und drücken Sie die Taste A oder C. Wenn dieser Spieler für die betreffende magische Kraft jetzt eine höhere Wirkungskraft erreicht hat, können Sie dessen Stärke selbst wählen. Drücken Sie die Richtungstaste nach links, um die Wirkungskraft zu verringern und nach rechts, um diese zu steigern. Die Anzahl der notwendigen Magiepunkte ändert sich beim Einstellen der Wirkungskraft. Drücken Sie die Taste A oder C zur Anwendung einer magischen Kraft.

Spell (Sort): Milo Brax et Pyra Mist, les deux compagnons qui vont bientôt vous rejoindre peuvent tous deux lancer des sorts magiques. Ces sorts ne sont pas très forts au début mais à mesure qu'ils prennent de l'expérience, ils sont capables d'utiliser une grande variété de sorts. (Voir Magie aux pages 66 - 72.)

Eclairiez la case de sort et appuyez sur la touche A ou C. Ensuite, éclairez la fenêtre de statut du personnage qui veut lancer un sort et appuyez de nouveau sur la touche A ou C. Le sort que ce personnage peut lancer apparaît à gauche. Le nom du sort éclairé et le nombre de points magiques nécessaires sont affichés en bas à gauche. Eclairiez le symbole représentant le sort à lancer et appuyez sur la touche A ou C. Maintenant, si le personnage possède un niveau plus élevé pour ce sort, vous pouvez en sélectionner la force. Appuyez vers la gauche sur la touche D pour diminuer la force et vers la droite pour l'augmenter. Le nombre de points magiques nécessaires change selon la force choisie. Appuyez sur la touche A ou C pour lancer le sort.

Hechizo (SPELL): Milo Brax y Pyra Myst, los dos amigos que pronto se unirán a usted, pueden lanzar hechizos mágicos. Sus poderes no son muy fuertes al principio, pero a medida que cobren experiencia, serán capaces de emplear gran cantidad de hechizos. (Consulte Poderes mágicos de las páginas 66 a 72.)

Haga resaltar el cuadrado de hechizos y presione el botón A o C. Después haga resaltar la ventanilla de estado del personaje que desee lanzar un hechizo y vuelva a presionar el botón A o C. Los hechizos que un personaje podrá emplear aparecerán a la izquierda. El nombre del hechizo resaltado y el número de puntos mágicos requeridos para emplearlo se visualizarán en la parte inferior izquierda. Haga resaltar el icono que representa el hechizo a ser lanzado y presione el botón A o C. A continuación, si el personaje ha adquirido un nivel de potencia más alto para tal hechizo en particular, usted podrá seleccionar la intensidad del mismo. Presione el botón D hacia la izquierda para disminuir la intensidad y hacia la derecha para aumentarla. El número de puntos mágicos requeridos cambiará a medida que cambie la intensidad. Presione el botón A o C para lanzar el hechizo.

Spell (Incantesimo): Milo Brax e Pyra Myst, i due amici che presto si uniranno a voi, possono fare degli incantesimi. I loro poteri non sono molto forti all'inizio, ma più faranno esperienza più saranno in grado di compiere una varietà di incantesimi. (Vedere Magia alle pagine da 67 a 73.)

Evidenziare il riquadro degli incantesimi e premere il tasto A o C. Evidenziare quindi la finestra della condizione del personaggio a cui desiderate fare compiere una magia e premere di nuovo il tasto A o C. L'incantesimo che il personaggio è in grado di compiere appare sulla sinistra. Il nome della magia evidenziata e il numero di punti magici necessari per compierla sono visualizzati sul fondo a sinistra.

Evidenziare il simbolo che rappresenta la magia da compiere e premere il tasto A o C. Ora, se il personaggio ha raggiunto un più alto livello di potenza per quella particolare magia, è possibile selezionare la forza della magia.

Premere il tasto D sulla sinistra per diminuire la potenza e sulla destra per aumentarla. Il numero di punti magici richiesti cambia con la regolazione della potenza. Premere il tasto A o C per eseguire la magia.



Trollkonst SPELL: Milo Brax och Pyra Myst, de två vännerna som snart kommer att slå följe med dig, kan båda utöva trolldom. Deras trollkraft är inte särskilt stark i början, men när de blivit mer erfarna kommer de att kunna utöva många olika slags trollkonster. (Vi hänvisar till "Magi" på sid. 67-73.)

Vicka styrkulan så att kommandorutan SPELL lyser upp och tryck på knapp A eller C. Vicka därefter styrkulan så att ställningsfönstret, för den spelfigur som ska använda sin trollkonst, lyser upp och tryck en gång till på knapp A eller C. Trollkonsterna som den spelfiguren kan utöva visas till vänster. Namnet på den trollkonst som lyser och det antal magipoäng som behövs för att använda trollkonsten visas längst ner till vänster. Vicka styrkulan så att symbolen, som representerar önskad trollkonst, lyser upp och tryck på knapp A eller C. Du kan nu välja styrkan på trollkraften, om spelfiguren har tillräckligt med trollkraft för att använda trollkonsten i fråga. Vicka styrkulan D åt vänster för att minska och åt höger för att öka trollkraften. Antalet magipoäng som krävs ändras med trollkraften. Tryck på knapp A eller C för att använda trollkonsten.

Spell: De twee vrienden die je onderweg tegenkomt, Milo Brax en Pyra Myst, kunnen beide magische spreuken uitspreken. In het begin zijn hun krachten nog niet zo groot, maar tijdens het spel leren ze steeds meer en sterkere spreuken. (Zie Magie op pagina 67 - 73.)

Kies voor de Spell box en druk op toets A of C. Kies daarna de persoon die de spreuk uit moet spreken en druk weer op toets A of C. Je ziet dan links de spreuken die de persoon kan gebruiken. Aan de linker onderkant zie je de naam van de gekozen spreuk en het aantal magie punten dat nodig is om die spreuk uit te spreken. Kies het symbool van de spreuk die je wilt gebruiken en druk op toets A of C. Als je meer kracht hebt dan nodig is voor het uitspreken van de gekozen spreuk, kun je kiezen hoe sterk de spreuk moet zijn. Druk op links op de R-toets om de kracht te verminderen en druk op rechts om de kracht te verhogen. Het aantal magie punten dat je nodig hebt veranderd met de kracht van de spreuk. Druk dan nog een keer op toets A of C om de spreuk uit te spreken.

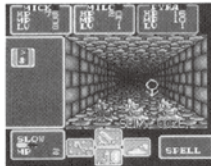
Loitsu (SPELL): Mikko Puro (Milo Brax) ja Yrjö Mysti (Pyra Myst), kaksi ystäväsi, jotka liittyvät seuraasi pian, voivat molemmat loihia. Alussa heidän kykynsä eivät ole kovin voimakkaat, mutta kokemuksen karttuessa he pystyvät lausumaan monenlaisia loitsuja. (Katso taikavoimat ss. 67 - 73.)

Valaise loitsulaatikko ja paina A- tai C-näppäintä. Valaise sitten loitsujan tilanneikkuna ja paina uudelleen A- tai C-näppäintä. Henkilön osaamat loitsut näkyvät vasemmalla. Valaistun loitsun nimi ja loitsuun tarvittavien taikapisteiden lukumäärä on alavasemmalla. Valaise loitsua vastaava ikoni ja paina A- tai C-näppäintä. Mikäli henkilön kyvyt tämän loitsun suhteen ovat korkealla tasolla, voit valita loitsun voimakkuuden. Paina D-näppäintä vasemmalle voimaa vähentääksesi ja oikealle voimaa lisätäksesi. Tarvittavien taikapisteiden lukumäärä muuttuu, kun määrääät voimakkuuden. Paina A- tai C-näppäintä loihiaaksesi.

In battle, enemies appear either one at a time or in groups. You'll often be faced with more than one type of monster. After selecting the spell (and its strength), you must decide which of the monsters you want the spell to affect. An arrow appears above the monster(s). Press the D-Button to place the arrow over the intended target(s) and press Button A or C.

Note: Some spells will affect all the monsters on screen.

In the case of a Secondary or Healing spell, you need to decide which member of your party will receive its benefits. After you've chosen the spell (and its strength), press the D-Button until the Status window of the afflicted character is flashing, and press Button A or C. The results of the spell are displayed in the message window.



In einer Schlacht erscheinen die Feinde entweder einer nach dem anderen oder in Gruppen. Oft stehen Sie dabei mehr als nur einem Monster gegenüber. Nach der Wahl der anzuwendenden magischen Kraft (und dessen Stärke), gilt es zu bestimmen, welches Monster mit dieser magischen Kraft besiegt werden soll. Über dem (den) Monster(n) erscheint dazu ein Pfeil. Führen Sie den Pfeil mit der Richtungstaste über das (die) beabsichtigte(n) Ziel(e), und drücken Sie die Taste A oder C.

Hinweis: Bestimmte magische Kräfte wirken auf sämtliche Monster auf dem Bildschirm.

Im Falle der Sekundär- oder Heilkräfte müssen Sie entscheiden, wer aus Ihrer Gruppe in den Nutzen dieser magischen Kraft kommen soll. Drücken Sie nach der Wahl der magischen Kraft (und deren Stärke) die Richtungstaste bis das Statusfenster des von dieser Zauberkraft profitierenden Spielers blinkt, und drücken Sie dann die Taste A oder C. Die Resultate der Magie werden im Informationsfenster angezeigt.

Pendant le combat, les ennemis apparaissent seul ou en groupe. Vous aurez souvent à affronter plus d'une sorte de monstre. Après avoir sélectionné le sort (et sa force), vous devez décider sur quel monstre le lancer. Une flèche apparaît au dessus du monstre (des monstres). Appuyez sur la touche D pour placer la flèche sur la cible (les cibles) choisie et appuyez sur la touche A ou C.

Remarque: Certains sorts atteignent tous les monstres de l'écran.

Dans le cas d'un sort secondaire ou de guérison, vous devez décider quel membre de votre équipe va en bénéficier. Après avoir choisi le sort (et sa force), appuyez sur la touche D jusqu'à ce que la fenêtre de statut du personnage élu clignote et appuyez sur la touche A ou C. Les résultats du sort sont affichés dans la fenêtre de message.

En la batalla, los enemigos aparecerán uno cada vez o en grupos. Usted hará frente a menudo a más de un tipo de monstruo. Después de haber seleccionado el hechizo (y su intensidad) deberá decidir a qué monstruo desea que le afecte el hechizo. Sobre el (los) monstruo(s) aparecerá una flecha. Presione el botón D para colocar la flecha sobre el (los) objetivo(s) y presione el botón A o C.

Nota: Algunos hechizos afectarán a todos los monstruos de la pantalla.

En el caso de un hechizo secundario o curativo, usted tendrá que decidir qué personaje de su grupo recibirá sus beneficios. Después de haber elegido el hechizo (y su intensidad) presione el botón D hasta que la ventanilla de estado del personaje en cuestión comience a parpadear, y presione el botón A o C. Los resultados del hechizo se visualizarán en la ventanilla de mensajes.

In battaglia, il nemico appare uno alla volta o in gruppo. Voi affronterete spesso più di un tipo di mostri. Dopo avere selezionato l'incantesimo (e la sua potenza), dovete decidere su quale mostro fare agire l'incantesimo. Una freccia appare sopra il mostro/i. Premere il tasto D per piazzare la freccia sul bersaglio/i scelti, e premere il tasto A o C.

Nota: Alcuni incantesimi avranno effetto su tutti i mostri dello schermo.

Nel caso di magia secondaria o di rimedio, dovete decidere a quale membro del vostro gruppo andranno i benefici. Dopo avere scelto l'incantesimo (e la sua potenza), premere il tasto D fino a quando la finestra della condizione del personaggio in causa lampeggia e quindi premere il tasto A o C. Il risultato della magia viene visualizzato nella finestra dei messaggi.

I strid anfaller fienden antingen en och en eller i grupp. Du kommer ofta att möta fler än en typ av monster. Efter att du valt trollkonst (och trollkraft) måste du också välja vilket monster du vill förtrolla. En pil visas ovanför monstret/monstren. Vicka styrkulan D så att pilen visas ovanför det/de monster du vill förtrolla och tryck på knapp A eller C.

OBS! Några av trollkonsterna förtrollar samtliga monster på bildskärmen.

Vid indirekt och helande trollkonst behöver du bestämma vilken spelfigur i ditt följe som ska få fördel av trollkonsten. Vicka styrkulan D så att ställningsfönstret, för den spelfigur som ska få fördel av trollkonsten, börjar blinka efter att du valt trollkonst (och trollkraft). Tryck på knapp A eller C. Resultatet av trollkonsten visas i informationsfönstret.

In de strijd vallen de monsters soms in groepen aan. Je staat dat tegenover een aantal verschillende monsters. Als je een spreuk (en zijn kracht) gekozen hebt, moet je kiezen tegen welk monster je die spreuk gebruikt. Je ziet een pijltje boven de monsters. Richt het pijltje met de R-toets op het juiste monster en druk op toets A of C.

Let op: Sommige spreuken doen iets met alle monsters op het scherm.

Als je een genezende of hulp spreuk gebruikt, moet je kiezen voor wie van je vrienden die spreuk bedoeld is. Als je de spreuk (en zijn kracht) gekozen hebt, moet je met de R-toets het Status Scherm van de juiste persoon kiezen en op toets A of drukken. Het resultaat van de spreuk zie je op het Boodschappen scherm.

Taistelussa viholliset tulevat joko yksitellen tai ryhminä. Usein vastassasi on monenlaisia hirviöitä. Kun olet valinnut loitsun (ja sen voimakkuuden), sinun pitää valita se hirviö, jonka haluat loihita. Hirviön/hirviöiden yläpuolelle ilmestyy nuoli. Painamalla D-näppäintä voit asettaa nuolen haluamasi kohteen/kohteiden yläpuolelle ja paina sitten A- tai C-näppäintä.

Huom: Jotkut loitsut vaikuttavat kaikkiin ruudun hirviöihin samanaikaisesti.

Kun kysymyksessä on lisä- tai parantava loitsu, sinun täytyy päättää, kuka teistä saa loitsun hyödyn. Kun olet valinnut loitsun (ja sen voimakkuuden), paina D-näppäintä kunnen ahdistetun henkilön tilanneikkuna vilkkuu ja paina A- tai C-näppäintä. Loitsun tulokset tulevat viesti-ikkunaan.

Note: Some spells will affect all the members of your group, so you don't need to select an individual character.

Some of the monsters can use magic, and can cast a spell that blocks the magic powers of one or both of your companions. Make sure all members have Weapons and other necessary items equipped at all times!

The Village

The village consists of several shops, a Tavern, and a Shrine. Press and hold the D-Button left or right to see the various buildings. When you can see the building you want, and you can read its sign, release the D-Button. Then use the Enter command to go inside.

Hinweis: In einigen Fällen kommen aller Mitglieder Ihrer Gruppe in den Nutzen einer bestimmten magischen Kraft, so daß die Auswahl eines einzelnen Mitglieds Ihrer Gruppe nicht notwendig ist.

Einige Monster sind ebenfalls in der Lage magische Kräfte einzusetzen, mit der sie die Wirkung der magischen Kräfte eines Ihrer Begleiter (oder beider Begleiter) blockieren können. Achten Sie darauf, daß alle Mitglieder Ihrer Gruppe stets mit Waffen und anderen notwendigen Gegenständen ausgerüstet sind!

Das Dorf

Das Dorf besteht aus mehreren Läden, einem Wirtshaus und der Altarstätte. Drücken Sie die Richtungstaste nach links oder rechts, und halten Sie die Taste gedrückt, bis die verschiedenen Gebäude ins Sichtfeld rücken. Geben Sie die Richtungstaste frei, wenn das gewünschte Gebäude erscheint und Sie dessen Schild lesen möchten. Führen Sie dann den Befehl zum Eintreten in das Gebäude aus.

Remarque: Certains sort affectent tous les membres de votre groupe, donc vous n'avez pas besoin de sélectionner un personnage particulier.

Certains des monstres peuvent utiliser de la magie et lancer un sort qui peut bloquer la magie d'un ou de vos deux compagnons. Assurez-vous que tous les membres sont équipés d'armes et autres objets nécessaires en permanence!

Le village

Le village est composé de plusieurs boutiques, d'une taverne et d'un temple. Maintenir la touche D enfoncée vers la gauche ou la droite pour voir les différents immeubles. Lorsque vous apercevez l'immeuble souhaité et que vous pouvez lire son nom, libérez la touche D. Utilisez la commande "Enter" pour entrer à l'intérieur.

Nota: Algunos hechizos afectarán a todos los miembros de su grupo, en cuyo caso no necesitará seleccionar un personaje individual.

Algunos monstruos pueden emplear poderes mágicos, y lanzar un hechizo que bloqueará los poderes mágicos de uno de sus acompañantes o de ambos. ¡Cerciórese de que todos los los personajes estén equipados en todo momento con armas y demás ítemes necesarios!

La villa

La villa se compone de varias tiendas, una taberna, y un templo. Mantenga presionado el botón D hacia la izquierda o la derecha para ver los diversos edificios. Cuando vea el edificio que desee, y pueda leer su letrero, suelte el botón D. Después emplee el mandato ENTER para entrar.

Nota: Alcuni incantesimi hanno effetti su tutti i membri del vostro gruppo, non avrete perciò bisogno di scegliere un personaggio.

Alcuni mostri possono usare la magia, e possono lanciare degli incantesimi che bloccano i poteri magici di uno o entrambi i vostri compagni. Assicuratevi che tutti i membri posseggano sempre un'arma e gli altri elementi necessari equipaggiati!

Il villaggio

Il villaggio consiste di diversi negozi, una taverna, e un tempio. Tenere premuto il tasto D a sinistra o a destra per vedere i diversi edifici. Quando potete vedere l'edificio che volete e potete leggere la sua insegna, rilasciate il tasto D. Usate quindi il comando Enter per entrare.

OBS! Några av trollkonsterna verkar på hela din grupp. I dessa fall behöver du inte välja vilken spelfigur som ska få fördel av trollkonsten.

Några av monstren kan utöva trolldom och kan använda en trollkonst som blockerar den magiska trollkraften för en eller båda av dina följeslagare. Försäkra dig om att du och dina följeslagare är utrustade med vapen, och andra nödvändiga hjälpmedel, vid alla tidpunkter.

Byn

I byn finns ett flertal affärer, ett värdshus och ett tempel. Vicka styrkulan D åt höger och vänster för att se de olika byggnaderna. Släpp styrkulan D när önskad byggnad visas och du kan läsa byggnadens skylt. Använd sedan ingångskommandot ENTER för att gå in.

Let op: Sommige spreuken helpen iedereen van de groep. Je hoeft dan niet een bepaald persoon te kiezen.

Sommige monsters kunnen ook magie gebruiken en daarmee de magische krachten van één of beide van je vrienden uitschakelen. Zorg er dus voor dat jij en je vrienden altijd wapens en andere nuttige voorwerpen hebben!

Het dorp

In het dorp zijn verschillende winkels, een kroeg en een tempel. Blijf op links of rechts op de R-toets drukken om de verschillende gebouwen te bekijken. Als je een gebouw ziet waar je in wilt gaan, moet je wachten tot je de naam ziet en dan de R-toets loslaten. Gebruik het ENTER commando om naar binnen te gaan.

Huom: Jotkut loitsut vaikuttavat kaikkiin ryhmäsi jäseniin, joten sinun ei tarvitse valita ketään.

Muutamat hirviöt osaavat käyttää taikakeinoja ja voivat sanoa loitsun, joka lukitsee yhden tai molempien kumppaniesi taikavoimat. Varmista, että kaikkien ryhmäsi jäsenten aseet ja muut tarpeelliset tarvikkeet ovat koko ajan varustettuja.

Kylä

Kylässä on useita kauppoja, majatalo ja tempelli. Paina ja pidä D-näppäin vasemmalla tai oikealla, jotta näet eri rakennukset. Kun näet haluamasi rakennuksen ja voit lukea sen nimikilven, vapauta D-näppäin. Mene sitten sisään enter-käskyllä.

The Shrine

In one visit to the Shrine, you can:

- Save your adventure.
- Cure any or all members of your party of the effects of poison or paralysis.
- Revive any or all members who have expired in battle.
- Remove a curse.

Visit the Shrine each time you return to the village. The holy man will comment on the condition of your party and tell you how many Experience Points each character needs to reach the next level. If you expire in battle while you're still alone, or if all members of your party are downed, the remains will be brought to the Shrine and each member will be revived.



Die Altarstätte

Durch einen Besuch des Altars können Sie:

- Ihr Abenteuer retten.
- Einen oder alle Ihre von Gift oder Lähmung befallenen Begleiter heilen.
- Einen oder alle Ihre im Kampf gefallenen Begleiter wiederbeleben.
- Einen Fluch unwirksam machen.

Besuchen Sie den Altar jedesmal wenn Sie zum Dorf zurückkehren. Der Priester wird Sie über den Zustand Ihrer Begleiter informieren und Ihnen sagen, wieviele Erfahrungspunkte jeder Spieler benötigt, um zur nächsten Spielstufe aufzurücken. Wenn Sie in einer Schlacht fallen, während Sie noch allein sind, oder alle Ihre Begleiter im Kampf umkommen, werden die Überreste zur Altarstätte gebracht und die Begleiter wiederbelebt.

Le temple

Une visite au temple, vous permet de:

- Sauvegarder vos aventures.
- Soigner les membres de votre équipe qui ont été empoisonnés ou paralysés.
- Réussuciter un ou tous les guerriers qui ont péri au combat.
- Annuler une malédiction.

Visitez le temple chaque fois que vous revenez au village. Le prêtre discute de l'état de votre équipe et vous dit combien de points d'expérience chaque caractère a besoin pour atteindre le niveau suivant. Si vous mourez au combat alors que vous êtes encore seul ou si tous les membres de votre équipe sont abattus, les dépouilles sont apportées au temple et chaque personnage est ressuscité.

El templo

En una visita al templo, usted podrá:

- Almacenar su aventura.
- Curar a cualquiera o a todos los miembros de su grupo de los efectos de veneno o parálisis.
- Revivir a cualquiera o a todos los miembros de su grupo que hayan perecido en la batalla.
- Anular una maldición.

Visite el templo cada vez que vuelva a la villa. El monje le informará sobre la condición de su grupo y le dirá como cuántos puntos necesita cada personaje para llegar al nivel siguiente. Si usted expira en la batalla mientras todavía se encuentre solo, o si todos los miembros de su grupo perecen, los restos serán llevados al templo y los miembros revivirán.

Il tempio

Compiendo una visita al tempio voi potete:

- Salvare la vostra avventura.
- Curare uno o tutti i membri del vostro gruppo dagli effetti del veleno o paralisi.
- Fare resuscitare uno o tutti i membri del gruppo morti in battaglia.
- Fare sparire una maledizione.

Fate una visita al tempio ogni volta che tornate al villaggio. Il monaco commenterà le condizioni del vostro gruppo e vi dirà quanti Punti di Esperienza ogni personaggio abbisogna ancora per raggiungere il livello successivo. Se morite in battaglia mentre siete ancora soli, o se tutti i membri del vostro gruppo sono periti, chi rimane verrà portato al tempio e ogni membro verrà resuscitato.

Templet SHRINE

Vid ett tempelbesök kan du:

- Spara ett äventyr.
- Bota en eller alla i din grupp från förgiftning eller förlamning.
- Återkalla någon eller alla i din grupp, som fallit i strid, till livet.
- Upphäva en förbannelse.

Besök templet varje gång du återvänder till slottet. Prästen kommer att tala om hur tillståndet är för ditt följe och hur många erfarenhetspoäng varje spelfigur behöver för att kunna gå över till nästa spelnivå. Om du faller i strid medan du fortfarande är ensam, eller om hela gruppen slås ner, kommer kvarlevorna att föras till templet och varje spelfigur blir återkallad till livet.

De tempel

Als je de tempel binnengaat kun je:

- Jouw avontuur bewaren.
- Één of al je vrienden genezen als ze vergiftigd of verlamt zijn.
- Één of al je vrienden weer tot leven wekken als ze in de strijd verslagen zijn.
- Één vloek opheffen.

Ga iedere keer als je in het dorp bent de tempel binnen. De Heilige Man zal zeggen hoe jij en je vrienden ervoor staan en hoeveel Ervarings Punten ieder nog nodig heeft om het volgende level te bereiken. Als je nog alleen vecht en je wordt verslagen of als al je vrienden in de strijd verslagen zijn, ga je ook naar de tempel om weer tot leven gewekt te worden.

Temppeli

Yhdellä vierailulla temppeleihin voit:

- Tallentaa seikkailusi.
- Parantaa yhden seurueesi jäsenen tai kaikki myrkytyksestä tai halvaantumisesta.
- Palauttaa taistelussa kuolleet henkiin.
- Poistaa kirouksen.

Vieraile temppeleissä aina kun palaat kylään. Pyhä mies kertoo sinulle seurueesi kunnan ja sen, miten monta kokemuspistettä kukin tarvitsee päästäkseen seuraavalle tasolle. Jos sinä kuolet taistelussa, kun vielä olet yksin, tai jos kaikki seurueesi jäsenet kuolevat, maalliset jäännöksenne tuodaan temppeleihin ja kukin herätetään henkiin.

Note: Before performing a depoisoning or revival on any member of your group, the Priest will ask for a nominal contribution. You can refuse, but early in the game there's no other way to be brought back to life!

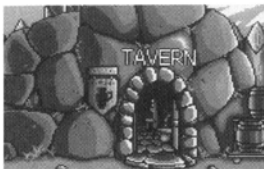
Hinweis: Vor einer Entgiftung oder Wiederbelebung eines der Mitglieder Ihrer Gruppe bittet der Priester um eine kleine Spende. Sie können diese Bitte abschlagen; im frühen Spielstadium gibt es jedoch keine andere Möglichkeit wieder zum Leben erweckt zu werden!

Remarque: Avant de ressusciter l'un d'entre vous, le prêtre demande une contribution infime. Vous pouvez refuser mais au début de la partie, c'est le seul moyen d'être ressuscité!

Nota: Antes de realizar un desvenenamiento o la resurrección de cualquier miembro del grupo, el monje le solicitará una contribución nominal. ¡Usted puede negarse a dársela, pero al principio del juego no hay otra forma de resucitar!

The Tavern

You'll find an assortment of characters here, some of whom have information that may help you and your companions. To talk to someone, press the D-Button left or right until that character's name appears, then press Button A or C. To get a room for the night, ring the bell on the counter. It'll cost you 10 gold pieces per person to get a good night's sleep, while restoring your Hit Points and Magic Points to their maximum levels.



Das Wirtshaus

Im Wirtshaus werden Sie verschiedenen Zechbrüdern begegnen, von denen einige nützliche Auskünfte für Sie und Ihre Begleiter bereithalten. Drücken Sie, um sich mit einem dieser Gäste zu unterhalten, die Richtungstaste nach links oder rechts bis der Name Ihres Gesprächspartners erscheint, und drücken Sie dann die Taste A oder C. Klingeln Sie mit der Glocke am Tresen, wenn Sie ein Zimmer für die Nacht haben möchten. Eine Übernachtung kostet 10 Goldstücke pro Person, und während Sie sich ausschlafen, können Sie den maximalen Wirkungsgrad Ihrer Trefferpunkte und Magiepunkte wieder herstellen.

La taverne

Vous allez y rencontrer une variété de personnages dont certains possèdent des informations qui peuvent vous aider, vous et vos compagnons. Pour parler à quelqu'un, appuyez vers la gauche ou la droite sur la touche D jusqu'à ce que le nom de ce personnage apparaisse, puis appuyez sur la touche A ou C. Pour obtenir une chambre pour la nuit, actionnez la sonnette sur le comptoir. Une bonne nuit de sommeil vous coûte 10 pièces d'or mais vous permet de restaurer vos points de frappe et vos points magiques à leur niveau maximum.

La taberna

Usted se encontrará aquí con gran variedad de personajes, algunos de los cuales podrán ofrecerle información que le ayudará a usted y a sus acompañantes. Para hablar con alguien, presione el botón D hacia la izquierda o la derecha hasta que aparezca el nombre del personaje, y después presione el botón A o C. Para alquilar una habitación a fin de pasar la noche, toque la campanilla del mostrador. La habitación le costará 10 piezas de oro por persona, pero sus puntos de acierto y puntos mágicos alcanzarán con el descanso sus niveles máximos.

Nota: Prima di effettuare una disintossicazione da veleno o una resurrezione su qualsiasi membro del gruppo, il monaco vi chiederà un contributo per ognuno. Potete rifiutare, ma non c'è altro modo per essere riportato in vita.

La taverna

Troverete qui un vasto assortimento di personaggi, alcuni di loro sono in possesso di informazioni che possono aiutare voi e i vostri compagni. Per parlare con qualcuno, premere il tasto D a sinistra o a destra fino a quando appare il nome del personaggio, premere quindi il tasto A o C. Per avere una stanza per la notte, fate suonare il campanello alla reception. Vi costerà 10 pezzi d'oro per persona per avere una buona notte di sonno e riporterete il vostro punteggio e i punti magici al massimo livello.

OBS! Prästen kommer att be om en symbolisk summa innan han avgiftar eller återuppväcker en av medlemmarna i din grupp. Du kan vägra, men i början av spelet finns det inget annat sätt att bli återkallad till liv!

Värdshuset TAVERN

Här kommer du att träffa ett antal personligheter. Några av dem sitter inne med information som kan vara till hjälp för dig och dina följeslagare. Vicka styrkulan D åt höger eller vänster tills den personens namn visas, när du vill prata med en person. Tryck sedan på knapp A eller C. Ring i klockan vid disken för att få ett rum för natten. Det kostar 10 guldmynt per person att få en god natts sömn, så att dina träffpoäng och magipoäng återgår till deras maximala nivåer.

Let op: Voordat hij iemand weer tot leven wekt of het gif eruit haalt, zal de priester om een kleine bijdrage vragen. Je kunt weigeren, maar zeker in het begin van het spel is dit de enige manier om weer tot leven te komen!

De kroeg

Hier zijn een heleboel verschillende mensen en sommige hebben nuttige informatie voor jouw en je vrienden. Als je moet iemand wilt praten, moet je op links of rechts op de R-toets drukken tot de naam van de persoon verschijnt en dan op toets A of C drukken. Voor een slaapkamer moet je op de bel op de balie drukken. Voor een goede nachtrust en om je Hit Punten en Magie Punten weer helemaal aan te vullen, moet je 10 goudstukken per persoon betalen.

Huom: Ennen kuin pappi antaa vastalääkettä ryhmäsi jäsenille tai herättää heidät henkiin, hän pyytää pientä avustusta. Voit kieltäytyä, mutta pelin alkuvaiheessa ei ole muuta keinoa palata henkiin!

Majatalo

Täällä on monenlaisia henkilöitä, joista joillakin on tietoja, jotka saattavat auttaa sinua ja kumppaneitasi. Jotta voit puhua jollekulle, paina D-näppäintä vasemmalta tai oikealta kunnes henkilön nimi tulee näkyviin. Paina sitten A- tai C-näppäintä. Saadaksesi huoneen yöksi soita tiskillä olevaa kelloa. Hyvät yöunet maksavat sinulle 10 kultahippua/henkilö ja samalla voit palauttaa isku- ja taikapisteesi maksimitasolle.

Make sure you talk to everyone, and scan the entire room to see who's there. Different characters pop in and out. Don't go to your room before you talk to them, though, because they won't be there the next morning. Press Button B to leave the Tavern.

Note: After leaving the Tavern in the morning, you can return to look for anyone you missed the night before.

The Shops

When you enter a shop, the clerk greets you and four Command boxes appear at the bottom of the screen. Use the D-Button to highlight your choice and press Button A or C to continue.

Buy: Pressing Button A or C lets you see the items available for purchase. The name of each item will appear beneath its icon as you press the D-Button left or right.



Sprechen Sie auf jeden Fall mit jedem der Gäste und werfen Sie einen Blick in alle Ecken des Raumes, um zu sehen wer da ist. Gehen Sie nicht auf Ihr Zimmer, bevor Sie mit allen Gästen gesprochen haben, denn diese werden am nächsten Morgen nicht mehr da sein. Drücken Sie die Taste B, um das Wirtshaus zu verlassen.

Hinweis: Sie können auch nach Verlassen des Wirtshauses am nächsten Morgen wieder zurückkommen, um nach Leuten Ausschau zu halten, die am Abend zuvor nicht da waren.

Die Läden

Nach Betreten eines Ladens werden Sie vom einem Verkäufer begrüßt, und vier Befehlskästen erscheinen am unteren Bildschirmrand. Heben Sie mit der Richtungstaste den Posten Ihrer Wahl hell hervor, und drücken Sie die Taste A oder C.

BUY: Durch Drücken der Taste A oder C können Sie einen Blick auf das Warenangebot werfen. Der Name jedes Warenartikels erscheint unter dessen Symbol, während Sie die Richtungstaste nach links oder rechts drücken.

Parlez à tout le monde et balayez toute la pièce du regard pour savoir qui est présent. Certains personnages rentrent et sortent. N'allez pas dans votre chambre avant de leur avoir parlé car ils ne seront plus là au petit matin. Appuyez sur la touche B pour quitter la taverne.

Remarque: Après avoir quitté la taverne le matin, vous pouvez y retourner pour parler à un personnage que vous avez manqué la nuit précédente.

Les boutiques

Lorsque vous entrez dans une boutique, l'employé vous accueille et quatre cases de commande apparaissent en bas de l'écran. Utilisez la touche D pour éclairer votre choix et appuyez sur la touche A ou C pour continuer.

Buy (Achat): Appuyez sur la touche A ou C pour voir les objets à vendre. Le nom de chaque objet apparaît sous le symbole quand vous appuyez vers la gauche ou la droite sur la touche D.

Cerciórese de charlar con todo el mundo, y explore la habitación para ver quién se encuentra en ella. Aparecerán y desaparecerán diferentes personajes. No se vaya a la cama antes de charlar con ellos, porque es posible que a la mañana siguiente ya no estén. Para abandonar la taberna, presione el botón B.

Nota: Después de haber abandonado la taberna por la mañana, podrá volver para ver si encuentra a alguien con quien no haya charlado la noche anterior.

Las tiendas

Cuando entre en una tienda, el dependiente le dará la bienvenida y en la parte inferior de la pantalla aparecerán cuatro cuadrados de mandatos. Empee el botón D para hacer resaltar su elección y presione el botón A o C para continuar.

Compra (BUY): Presionando el botón A o C, podrá ver los ítemes disponibles para comprar. El nombre de cada ítem aparecerá debajo de su ícono cuando presione el botón D hacia la izquierda o la derecha.

Assicuratevi di parlare con chiunque e controllate bene la stanza per vedere chi c'è. Diverse persone entrano ed escono. Non andate nella vostra stanza prima di avere parlato con tutti poiché non saranno lì la mattina dopo. Premere il tasto B per lasciare la taverna.

Nota: Dopo avere lasciato la taverna al mattino, potete ritornarci per vedere se avete dimenticato di vedere qualcuno la notte precedente.

I negozi

Quando entrate in un negozio, il commesso vi saluta e appaiono quattro riquadri di comando sul fondo dello schermo. Usate il tasto D per evidenziare la vostra scelta e premere il tasto A o C per continuare.

Buy (Comprare): Premendo il tasto A o C vi permette di vedere gli oggetti comprabili. Il nome di ciascun elemento appare vicino al suo simbolo quando premete il tasto D a sinistra o destra.

Se till att du pratar med alla personer, och titta noga efter i hela rummet för att ta reda på vilka som är där. Olika personer kommer och går. De kommer inte att vara kvar nästa morgon, så gå inte till ditt rum förrän du pratar med dem alla. Tryck på knapp B för att lämna värds-huset.

OBS! När du lämnat värdshuset på morgonen kan du gå tillbaka in igen för att leta efter någon du missat kvällen innan.

Affärerna

Affärsbiträdet välkomnar dig och fyra kommandorutor visas på bild-skärmens nedre del, när du går in i en affär. Vicka styrkulan D så att önskad kommandoruta lyser upp och tryck på knapp A eller C för att fortsätta.

Köp BUY: Tryck på knapp A eller C för att titta på de hjälpmedel som är till salu. Namnen på hjälpmedlen visas under deras symboler när du vickar styrkulan D åt höger eller åt vänster.

Praat met iedereen en kijk goed wie er in de kroeg zitten. Er gaan ook mensen naar binnen en naar buiten. Praat met allemaal, want als je weer wakker wordt, zijn ze weg. Druk op toets B om de kroeg te verlaten.

Let op: Als je de kroeg's ochtends hebt verlaten, kun je nog wel terugkomen om te kijken of er nog iemand is met wie je nog niet hebt gepraat.

De winkels

Als je een winkel binnengaat, groet de bediende je en zie je onderaan het scherm vier commando boxen verschijnen. Kies de juiste box met de R-toets en druk op toets A of C om verder te gaan.

Buy: Druk op toets A of C om de voorwerpen te zien die je kunt kopen. Als je op links of rechts drukt, verschijnt de naam onder het symbool.

Varmista, että puhut kaikkien kanssa ja tutki tarkoin koko huone nähdäksesi, kuka siellä on. Erilaisia henkilöitä tulee ja menee. Älä mene huoneeseen ennen kuin olet puhunut heille, sillä he eivät ole siellä seuraavana aamuna. Paina B-näppäintä lähteäksesi majatalosta.

Huom: Lähdettyäsi majatalosta aamulla voit palata sinne etsimään niitä henkilöitä, joita et edellisellä iltana tavannut.

Kaupat

Kun astut kauppaan sisälle, myyjä tervehtii sinua ja neljä komentolaatikkoa ilmestyy ruudun alareunaan. D-näppäimellä voit valaista valintasi ja paina sitten A- tai C-näppäintä jatkaaksesi.

Osta (BUY): Painamalla A- tai C-näppäintä voit nähdä kaupassa myytävät tavarat. Kunkin tarvikkeen nimi tulee näkyviin ao. tarvikkeen ikonin alapuolelle, kun painat D-näppäintä vasemmalle tai oikealle.

Once you've found what you want, press Button A or C. The clerk announces the price of the item and you have one more chance to get out of it. To purchase the item, make sure the Yes box at the top of the screen is highlighted, and press Button A or C. To back out, either highlight the No box and press Button A or C, or press Button B. Press Button A or C to continue.

Sell: When you want to get some extra gold pieces for an item you currently own, highlight this box and press Button A or C. Check the Status windows at the top of the main screen. Press the D-Button until the window for the character with goods to sell is flashing, then press A or C. Use the D-Button to highlight the item for sale and press A or C again. The clerk tells you what the item is worth. If the offer seems fair, select the Yes box and press A or C. Select the No box and press A or C, or just press Button B, if you think the shopkeeper's taking you for a fool.



Suchen Sie sich die gewünschte Ware aus, und drücken Sie die Taste A oder C. Der Verkäufer nennt Ihnen den Preis der gewünschten Ware. Hiernach besteht die Möglichkeit noch einmal von dem Kauf zurückzutreten. Achten Sie beim Kauf der Ware darauf, daß der Kasten "YES" am oberen Bildschirmrand hell leuchtet, und drücken Sie die Taste A oder C. Falls Sie es sich anders überlegt haben und die gewählte Ware doch nicht kaufen wollen, heben Sie entweder den Kasten "NO" hell hervor, und drücken Sie die Taste A oder C, oder drücken Sie die Taste B. Drücken Sie die Taste A oder C, um das Spiel fortzusetzen.

SELL: Heben Sie diesen Kasten hell hervor, und drücken Sie die Taste A oder C, wenn Sie zusätzliche Goldstücke für einen derzeit in Ihrem Besitz befindlichen Gegenstand haben möchten. Überprüfen Sie die Statusfenster am oberen Rand des Hauptbilds. Drücken Sie die Richtungstaste bis das Fenster für den Waren anbietenden Spieler blinkt und anschließend die Taste A oder C. Heben Sie die zum Verkauf ausstehende Ware mit der Richtungstaste hell hervor, und drücken Sie noch einmal die Taste A oder C. Der Verkäufer sagt Ihnen wieviel die betreffende Ware kostet. Wählen Sie, wenn Sie mit dem Preis einverstanden sind, den Kasten "YES", und drücken Sie die Taste A oder C. Wählen Sie andernfalls den Kasten "NO", und drücken Sie die Taste A oder C, oder drücken Sie einfach die Taste B, wenn Sie den Eindruck haben, daß der Verkäufer Sie über's Ohr hauen will.

Quand vous avez trouvé ce que vous voulez, appuyez sur la touche A ou C. L'employé donne le prix de l'objet et vous avez une dernière chance de vous échapper. Pour acheter l'objet, assurez-vous que la case "Yes" (oui) en haut de l'écran est éclairée et appuyez sur la touche A ou C. Pour partir, vous pouvez soit éclairer la case "No" (non) et appuyer sur la touche A ou C, soit appuyer sur la touche B. Appuyez sur la touche A ou C pour continuer.

Sell (Vente): Lorsque vous voulez obtenir quelques pièces d'or pour un objet que vous possédez, éclairez cette case et appuyez sur la touche A ou C. Vérifiez les fenêtres de statut en haut de l'écran principal. Appuyez sur la touche D jusqu'à ce que la fenêtre du personnage qui veut vendre clignote, puis appuyez sur la touche A ou C. L'employé vous indique combien vaut l'article. Si l'offre vous paraît bonne, sélectionnez la case "Yes" et appuyez sur la touche A ou C. Si vous pensez que l'employé vous prend pour un imbécile, sélectionnez la case "No" et appuyez sur la touche A ou C ou appuyez simplement sur la touche B.

Después de haber encontrado lo que desee, presione el botón A o C. El dependiente le indicará el precio del ítem, y usted tendrá la oportunidad de abandonar la compra. Para adquirir el ítem, cerciórese de que el cuadrado YES (sí) de la parte superior de la pantalla esté resaltado y presione el botón A o C. Para abandonar la adquisición, haga resaltar el cuadrado NO y presione el botón A o C, o presione el botón B. Para continuar, presione el botón A o C.

Venta (SELL): Cuando desee obtener algunas piezas de oro extra por un ítem que posea, haga resaltar su cuadrado y presione el botón A o C. Compruebe las ventanillas de estado de la parte superior de la pantalla principal. Presione el botón D hasta que la ventanilla para el personaje con artículos para vender comience a parpadear, y después vuelva a presionar A o C. El dependiente le dirá lo que le ofrece por el ítem. Si la oferta le parece bien, seleccione el cuadrado YES y presione el botón A o C. Si cree que el dependiente le está tomando el pelo, seleccione el cuadrado NO y presione el botón A o C, o simplemente presione el botón B.

Quando avete trovato ciò che volete, premere il tasto A o C. Il negoziante vi dice il prezzo dell'oggetto e voi potete rifiutare. Per comprarlo, assicuratevi che il riquadro Yes in alto dello schermo sia evidenziato e premere il tasto A o C. Per rifiutare, evidenziare il riquadro No e premere il tasto A o C o premere il tasto B. Premere il tasto A o B per continuare.

Sell (Vendita): Se volete degli altri pezzi di oro per un elemento che possedete, evidenziate questo riquadro e premete il tasto A o C. Controllate le finestre della condizione in alto sullo schermo principale. Premere il tasto D fino a quando la finestra per il personaggio con le merci da vendere lampeggia premere quindi A o C. Usare il tasto D per evidenziare un elemento per la vendita e premere di nuovo il tasto A o C. Il commesso vi dice quanto è valutato l'elemento. Se l'offerta vi sembra buona, selezionate il riquadro Yes e premete A o C. Selezionare il riquadro No e premere A o C, o solo il tasto B, se pensate che il commesso vi stia prendendo per pazzo.



Tryck på knapp A eller C när du funnit vad du vill köpa. Affärsbiträdet anger ett pris för hjälpmedlet och du har en till möjlighet att häva köpet. Kontrollera att rutan med ordet YES (ja) lyser på bildskärmens övre del och tryck på knapp A eller C, för att köpa hjälpmedlet. Vicka styrkulan D så att ordet NO (nej) lyser och tryck på knapp A eller C, eller tryck på knapp B, för att häva köpet. Tryck på knapp A eller C för att fortsätta.

Försäljning SELL: Vicka styrkulan så att denna ruta lyser upp och tryck på knapp A eller C, när du vill sälja ett hjälpmedel för att få fler guldmynt. Kontrollera ställningsfönstret på bildskärmens övre del. Vicka styrkulan D så att fönstret, för spelfiguren med hjälpmedel att sälja, lyser upp och tryck sedan på knapp A eller C. Vicka styrkulan D så att hjälpmedlet, som ska säljas, lyser upp och tryck igen på knapp A eller C. Affärsbiträdet talar om för dig vad hjälpmedlet är värt. Välj rutan YES och tryck på knapp A eller C om priset verkar skäligt. Välj rutan NO och tryck på knapp A eller C, eller tryck på knapp B, om du tror att affärsbiträdet är ute efter att lura dig.

Als je gevonden hebt wat je zocht, moet je op toets A of C drukken. De bediende noemt dan de prijs van het voorwerp en jij kunt je nog bedenken. Als je het voorwerp wilt kiezen. Moet je voor "Yes" in de box aan de bovenkant van het scherm kiezen en op toets A of C drukken. Als je niet wilt kopen, moet je kiezen voor "No" en op toets A of C drukken of gewoon op toets B drukken. Druk dan op toets A of C om verder te gaan.

Sell: Als je extra goudstukken wilt verdienen door een voorwerp te verkopen wat je al hebt, moet je deze box kiezen en op toets A of C drukken. Kijk naar het Status Scherm aan de bovenkant van het scherm. Kies dan met de R-toets het Status Scherm van de persoon die je iets wilt laten verkopen en druk weer op toets A of C. Gebruik de R-toets om het voorwerp dat je wilt verkopen te kiezen en druk op toets A of C. De bediende zal dan zeggen wat het waard is. Als je het aanbod goed vindt, moet je "Yes" kiezen en op toets A of C drukken. Kies anders voor "No" en druk op toets A of C of druk gewoon op toets B.

Kun olet löytänyt, mitä haluat, paina A- tai C-näppäintä. Myyjä ilmoittaa tarvikkeen hinnan ja voit vielä peruuttaa ostoksesi. Kun ostat tarvikkeen, tarkista, että "kyllä"-laatikko (YES) ruudun yläreunassa on valaistu ja paina A- tai C-näppäintä. Peruuttaaksesi valaise "ei"-laatikko (NO) ja paina A- tai C-näppäintä tai paina näppäintä B. Paina A- tai C-näppäintä jatkaaksesi.

Myy (SELL): Kun haluat saada ylimääräisiä kultahippuja omistamastasi tarvikkeista, valaise tämä laatikko ja paina A- tai C-näppäintä. Tarkista tilanneikkunat ruudun yläreunassa. Paina D-näppäintä kunnes tarviketta myyvän henkilön ikkuna vilkkuu ja paina sitten A- tai C-näppäintä. D-näppäinmellä voit valaista myytävän tarvikkeen ja paina sitten uudelleen A- tai C-näppäintä. Kauppias kertoo sinulle, minkä arvoinen tarvike on. Jos tarjous on kohtuullinen, valitse "kyllä"-laatikko ja paina A- tai C-näppäintä. Valitse numerolaatikko ja paina A- tai C-näppäintä tai paina ainoastaan näppäintä B, mikäli luulet, että kauppias pitää sinua tyhmänä.

Deals: The shopkeepers will often have specials that they want to tell you about. Choose the Deals box and press Button A or C to see what's available.

Exit: If nothing you see interests you, select this icon, press Button A or C and bid the clerk a good day. (You can also leave a shop by pressing Button B.)

Weapons

Here is a list of the Weapons available at the Weapons shop from the beginning of the game. Each character is restricted regarding the Weapons he/she can use.

Note: Prices are in gold pieces, the currency of Thornwood.



DEALS: Oft haben die Verkäufer auch Sonderangebote in ihrem Warenprogramm, die sie bekanntgeben möchten. Wählen Sie den Kasten "DEALS", und drücken Sie die Taste A oder C, um einen Blick auf die Waren mit Sonderpreisen zu werfen.

EXIT: Wählen Sie dieses Symbol, falls das Warenangebot nicht nach Ihrem Geschmack ist. Drücken Sie dann die Taste A oder C, und wünschen Sie dem Verkäufer einen angenehmen Tag. (Sie können den jeweiligen Laden auch einfach durch Drücken der Taste B verlassen.)

Waffen

Hier ist eine Liste der Waffen, die ab Spielstart im Waffenladen zum Verkauf ausliegen. Hinsichtlich der von den einzelnen Spielern verwendbaren Waffen bestehen jedoch Beschränkungen.

Hinweis: Sämtliche Waren sind mit Goldstücken, der Währungseinheit von Thornwood, zu bezahlen.

Deals (Offres spéciales): Les employés ont parfois des offres spéciales à vous proposer. Sélectionnez la case "Deals" et appuyez sur la touche A ou C pour voir ce qu'ils ont à vous offrir.

Exit (Sortie): Si rien ne vous intéresse, sélectionnez ce symbole, appuyez sur la touche A ou C et saluez l'employé. (Vous pouvez également quitter la boutique en appuyant sur la touche B.)

Armes

Voici une liste des armes disponibles dans la boutique d'armes dès le début du jeu. Chaque personnage est limité selon l'arme qu'il utilise.

Remarque: Les prix sont en pièces d'or, la monnaie de Thornwood.



Tratos (DEALS): El dependiente a veces tiene artículos especiales que desea indicarle. Elija el cuadrado DEALS y presione el botón A o C para ver qué es lo que hay.

Salida (EXIT): Si no le interesa nada de lo que hay en la tienda, seleccione este icono, presione el botón A o C y despídase del dependiente. (Usted también podrá salir de una tienda presionando el botón B.)

Armas

A continuación se ofrece la lista de armas (WEAPONS) disponibles en la tienda de armas desde el comienzo del juego. Cada personaje está restringido a las armas que puede emplear.

Nota: Los precios son en piezas de oro, la moneda de Thornwood.

Deals (Affari): Il proprietario del negozio ha spesso delle specialità di cui vuole parlarti. Scegliere il riquadro Deals e premere il tasto A o C per vedere quello che è disponibile.

Exit (Uscita): Se non c'è niente di interessante per voi, selezionate questo simbolo, premere il tasto A o C e augurate al commesso una buona giornata. (Potete uscire dal negozio anche premendo il tasto B.)

Armi

Qui sotto c'è la lista delle armi disponibili nel negozio di armi dall'inizio del gioco. Ad ogni personaggio è affidato l'arma che lui/lei può usare.

Nota: I prezzi sono in pezzi di oro, la moneta di Thornwood.



Specialerbjudande DEALS: Affärsföreståndarna har ofta specialerbjudanden att ge. Välj rutan DEALS och tryck på knapp A eller C för att titta på vad som erbjuds.

Utgång EXIT: Välj denna ruta och tryck på knapp A eller C för att önska affärsbiträdet en trevlig dag, om inget erbjudande verkar intressant. (Du kan också lämna affären genom att trycka på knapp B.)

Vapen WEAPONS

Här följer en lista över de vapen som finns att köpa hos vapenhandlaren vid spelets början. Varje spelfigur är begränsad vad gäller de vapen han/hon kan använda.

OBS! Priset är angivet i guldmynt, den valuta som gäller i Thornwood.

Deal: De winkels hebben soms iets heel speciaals in de aanbieding. Kies voor de DEALS box en druk op toets A of C om te zien wat het is.

Exit: Als je niets interessants meer ziet, moet je dit symbool kiezen en op toets A of C drukken om de winkel te verlaten. (Je kunt ook alleen op toets B drukken.)

Wapens

Hier is een lijst met de wapens die vanaf het begin te krijgen zijn in de wapen winkels. Elk figuur kan maar bepaalde wapen dragen.

Let op: De prijzen zijn in goudstukken, de munteenheid van Thornwood.

Tarjoukset (DEALS): Kauppiailta on usein erikoistarjouksia, joista he haluavat kertoa. Valitse tarjoukset ja paina A- tai C-näppäintä nähdäksesi, mitä on saatavilla.

Ulos (EXIT): Jos mikään näkemistäsi tarvikkeista ei kiinnosta sinua, valitse tämä ikoni, paina A- tai C-näppäintä ja toivota myyjälle hyvää päivän jatkoa. (Voit lähteä kaupasta myös painamalla B-näppäintä.)

Aseet

Tässä on lista asekaupan asevalikoimasta pelin alussa. Aseiden käyttö on rajoitettu jokaisella henkilöllä.

Huom: Hinnat on ilmoitettu kultahippuina (Orapihlahjamsän valuuttayksikkö).

Weapon	Price	You	Milo	Pyra	Waffe	Preis	Sie	Milo	Pyra
① Bronze Knife	100	YES	YES	YES	① Bronzemesser	100	YES	YES	YES
② Wooden Club	120	YES	YES	NO	② Holzschlagstock	120	YES	YES	NO
③ Short Sword	200	YES	YES	YES	③ Kurzschwert	200	YES	YES	YES
④ Bronze Saber	300	YES	NO	YES	④ Bronzesäbel	300	YES	NO	YES
⑤ Short Axe	330	NO	YES	NO	⑤ Kurze Axt	330	NO	YES	NO
⑥ Sword	750	YES	YES	NO	⑥ Schwert	750	YES	YES	NO
⑦ Woodstaff	760	NO	YES	YES	⑦ Holzstab	760	NO	YES	YES

Arme	Prix	Vous	Milo	Pyra	Arma	Precio	Usted	Milo	Pyra
① Poinard de bronze	100	Oui	Oui	Oui	① Cuchillo de bronce	100	Si	Si	Si
② Massue en bois	120	Oui	Oui	Non	② Palo de madera	120	Si	Si	No
③ Petite épée	200	Oui	Oui	Oui	③ Espada corta	200	Si	Si	Si
④ Sabre de bronze	300	Oui	Non	Oui	④ Sable de bronze	300	Si	No	Si
⑤ Petite hache	330	Non	Oui	Non	⑤ Hacha corta	330	No	Si	No
⑥ Epée	750	Oui	Oui	Non	⑥ Espada	750	Si	Si	No
⑦ Bâton en bois	760	Non	Oui	Oui	⑦ Garrote	760	No	Si	Si

Armorer

Here you can buy a suit of Armor, a Shield, a Helm or even a Weapon.

Rüstung

Hier können Sie eine Rüstung, ein Schutzchild, einen Helm und sogar einen Waffe kaufen.

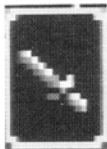
Armurier

Ici, vous pouvez acheter une armure, un bouclier, un casque et même une arme.

Tienda de armaduras

Aquí podrá comprar una armadura, un escudo, un casco, e incluso un arma.

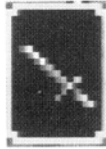
①



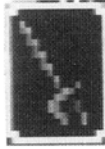
②



③



④

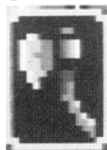


Arma	Prezzo	Voi	Milo	Pyra	Vapen	Pris	Du själv	Milo	Pyra	Wapen	Prijs	Jij	Milo	Pyra	Ase	Hinta	Sinä	Mikko	Yrjö
1 Coltello di bronzo	100	Si	Si	Si	1 Bronskniv	100	JA	JA	JA	1 Bronzen mes	100	JA	JA	JA	1 Pronssinen veitsi	100	kyllä	kyllä	kyllä
2 Mazza di legno	120	Si	Si	No	2 Träpåk	120	JA	JA	NEJ	2 Houten knuppel	120	JA	JA	NEE	2 Puunuja	120	kyllä	kyllä	ei
3 Spada corta	200	Si	Si	Si	3 Kort svärd	200	JA	JA	JA	3 Kort zwaard	200	JA	JA	JA	3 Lyhyt mekka	200	kyllä	kyllä	kyllä
4 Scabola di bronzo	300	Si	No	Si	4 Bronssabel	300	JA	NEJ	JA	4 Bronzen sabel	300	JA	NEE	JA	4 Pronssinen sapeli	300	kyllä	ei	kyllä
5 Ascia corta	330	No	Si	No	5 Kort yxa	330	NEJ	JA	NEJ	5 Korte bijl	330	NEE	JA	NEE	5 Lyhyt vartimem kirves	330	ei	kyllä	ei
6 Spada	750	Si	Si	No	6 Svärd	750	JA	JA	NEJ	6 Zwaard	750	JA	JA	NEE	6 Mekka	750	kyllä	kyllä	ei
7 Bastone di legno	760	No	Si	Si	7 Trästav	760	NEJ	JA	JA	7 Houten stok	760	NEE	JA	JA	7 Sevä	760	ei	kyllä	kyllä

Corazze

Qui potete acquistare un'armatura, uno scudo, un casco oppure un'arma.

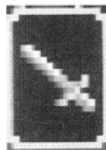
5



Skyddsdräkter ARMOURER

Här kan du köpa en skyddsdräkt, sköld, hjälm och även vapen.

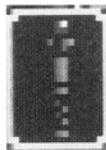
6



Pantser

Hier kun je een gepantserd pak, een schild, een helm of zelfs een wapen kopen.

7



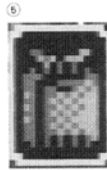
Aseseppä

Täältä voit ostaa haarniskan, kilven, kypärän tai jopa aseeseen.



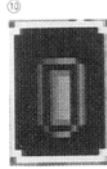
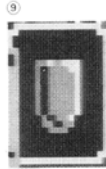
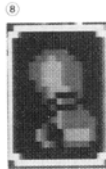
Type of Armor	Price	You	Milo	Pyra	Rüstungstyp	Preis	Sie	Milo	Pyra	Type d'armure	Prix	Vous	Milo	Pyra	Tipo de armadura	Precio	Usted	Milo	Pyra
① Cotton Robe	80	YES	YES	YES	① Baumwollrobe	80	YES	YES	YES	① Tunique de coton	80	Oui	Oui	Oui	① Túnica de algodón	80	Si	Si	Si
② Woven Robe	200	YES	YES	NO	② Gewebte Robe	200	YES	YES	NO	② Tunique tissée	200	Oui	Oui	Non	② Túnica de tejido	200	Si	Si	No
③ Straw Robe	250	NO	YES	YES	③ Strohrobe	250	NO	YES	YES	③ Tunique de paille	250	Non	Oui	Oui	③ Túnica de paja	250	No	Si	Si
④ Fur Robe	450	YES	YES	NO	④ Pelzrobe	450	YES	YES	NO	④ Tunique de fourrure	450	Oui	Oui	Non	④ Túnica de piel	450	Si	Si	No
⑤ Hemp Robe	700	NO	YES	YES	⑤ Hanfrobe	700	NO	YES	YES	⑤ Tunique de chanvre	700	Non	Oui	Oui	⑤ Túnica de cáñamo	700	No	Si	Si
⑥ Leather Armor	700	YES	YES	NO	⑥ Lederrüstung	700	YES	YES	NO	⑥ Armure de cuir	700	Oui	Oui	Non	⑥ Armadura de cuero	700	Si	Si	No
⑦ Chainmail	1200	YES	YES	NO	⑦ Kettenpanzer	1200	YES	YES	NO	⑦ Cote de mailles	1200	Oui	Oui	Non	⑦ Cota de malla	1200	Si	Si	No

Type of Shield	Price	You	Milo	Pyra	Schildtyp	Preis	Sie	Milo	Pyra	Type de bouclier	Prix	Vous	Milo	Pyra	Tipo de escudo	Precio	Usted	Milo	Pyra
⑧ Gauntlet	120	YES	NO	NO	⑧ Panzerschild	120	YES	NO	NO	⑧ Gantelet	120	Oui	Non	Non	⑧ Guanteletes	120	Si	No	No
⑨ Leather Shield	300	YES	YES	NO	⑨ Lederschutzschild	300	YES	YES	NO	⑨ Bouclier de cuir	300	Oui	Oui	Non	⑨ Escudo de cuero	300	Si	Si	No
⑩ Bronze Shield	700	YES	YES	NO	⑩ Bronzeschild	700	YES	YES	NO	⑩ Bouclier de bronze	700	Oui	Oui	Non	⑩ Escudo de bronce	700	Si	Si	No



Tipo di armatura	Prezzo	Voi	Milo	Pyra	Skyddsdräkt	Pris	Du själv	Milo	Pyra	Type Pantser	Prijs	Jij	Milo	Pyra	Haarniska	Hinta	Sinä	Mikko	Yrjö
① Abito in cotone	80	Si	Si	Si	① Bomullsdräkt	80	JA	JA	JA	① Katoenen mantel	80	JA	JA	JA	① Puuvillavirta	80	kyllä	kyllä	kyllä
② Abito tessuto	200	Si	Si	No	② Säckvävsdräkt	200	JA	JA	NEJ	② Geweven mantel	200	JA	JA	NEE	② Kudottu viitta	200	kyllä	kyllä	ei
③ Abito in paglia	250	No	Si	Si	③ Halmdräkt	250	NEJ	JA	JA	③ Stro mantel	250	NEE	JA	JA	③ Ökivita	250	ei	kyllä	kyllä
④ Abito in pelliccia	450	Si	Si	No	④ Pälsdräkt	450	JA	JA	NEJ	④ Bont mantel	450	JA	JA	NEE	④ Turksivitta	450	kyllä	kyllä	ei
⑤ Abito in canapa	700	No	Si	Si	⑤ Dräkt av hampa	700	NEJ	JA	JA	⑤ Hennep mantel	700	NEE	JA	JA	⑤ Hamppuvitta	700	ei	kyllä	kyllä
⑥ Armatura in cuoio	700	Si	Si	No	⑥ Läderdräkt	700	JA	JA	NEJ	⑥ Leren pantser	700	JA	JA	NEE	⑥ Nahkahaarniska	700	kyllä	kyllä	ei
⑦ Maglia di ferro	1200	Si	Si	No	⑦ Ringbrynja	1200	JA	JA	NEJ	⑦ Malienkolder	1200	JA	JA	NEE	⑦ Rengashaarniska	1200	kyllä	kyllä	ei

Tipo di scudo	Prezzo	Voi	Milo	Pyra	Typ av sköld	Pris	Du själv	Milo	Pyra	Type schild	Prijs	Jij	Milo	Pyra	Kilpi	Hinta	Sinä	Mikko	Yrjö
⑧ Guanto	120	Si	No	No	⑧ Järnhandske	120	JA	NEJ	NEJ	⑧ Handschoen	120	JA	NEE	NEE	⑧ Teräskinnas	120	kyllä	ei	ei
⑨ Scudo di cuoio	300	Si	Si	No	⑨ Lädersköld	300	JA	JA	NEJ	⑨ Leren schild	300	JA	JA	NEE	⑨ Nahkakilpi	300	kyllä	kyllä	ei
⑩ Scudo di bronzo	700	Si	Si	No	⑩ Bronssköld	700	JA	JA	NEJ	⑩ Bronzen schild	700	JA	JA	NEE	⑩ Pronsskilpi	700	kyllä	kyllä	ei



Type of Helm	Price	You	Milo	Pyra	Helmtyp	Preis	Sie	Milo	Pyra
11 Cloth Hood	120	NO	YES	YES	11 Stoffmütze	120	NO	YES	YES
12 Leather Helm	300	YES	NO	NO	12 Ledermütze	300	YES	NO	NO
13 Woven Hood	450	NO	YES	YES	13 Häkelmütze	450	NO	YES	YES
14 Fur Hood	1030	NO	YES	YES	14 Pelzmütze	1030	NO	YES	YES
15 Bronze Helm	1200	YES	NO	NO	15 Bronzehelm	1200	YES	NO	NO
16 Iron Helm	3400	YES	NO	NO	16 Eisenhelm	3400	YES	NO	NO

Type de casque	Prix	Vous	Milo	Pyra	Tipo de casco	Precio	Usted	Milo	Pyra
11 Capuche en tissu	120	Non	Oui	Oui	11 Capucha de tela	120	No	Si	Si
12 Casque en cuir	300	Oui	Non	Non	12 Casco de cuero	300	Si	No	No
13 Capuche tissée	450	Non	Oui	Oui	13 Capucha tejido	450	No	Si	Si
14 Capuche en fourrure	1030	Non	Oui	Oui	14 Capucha de piel	1030	No	Si	Si
15 Casque de bronze	1200	Oui	Non	Non	15 Casco de bronce	1200	Si	No	No
16 Casque de fer	3400	Oui	Non	Non	16 Casco de hierro	3400	Si	No	No

Weapon	Price	You	Milo	Pyra	Waffen	Preis	Sie	Milo	Pyra
17 Main Gauche	900	YES	YES	NO	17 Gauche	900	YES	YES	NO
18 Madu	2500	YES	YES	NO	18 Madu	2500	YES	YES	NO

Arme	Prix	Vous	Milo	Pyra	Arma	Precio	Usted	Milo	Pyra
17 Main gauche	900	Oui	Oui	Non	17 Main Gauche	900	Si	Si	No
18 Madu	2500	Oui	Oui	Non	18 Madu	2500	Si	Si	No

11



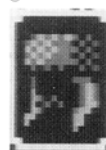
12



13

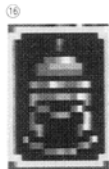


14



Tipo di elmo	Prezzo	Voi	Milo	Pyra	Typ av hjälm	Pris	Du själv	Milo	Pyra	Type helm	Prijs	Jlij	Milo	Pyra	Kypärä	Hinta	Sinä	Mikko	Yrjö
11 Cappuccio in stoffa	120	No	Si	Si	11 Tyghuva	120	NEJ	JA	JA	11 Stoffen hoed	120	NEE	JA	JA	11 Kangashuppu	120	ei	kyllä	kyllä
12 Elmo in cuoio	300	Si	No	No	12 Läderhjälm	300	JA	NEJ	NEJ	12 Leren helm	300	JA	NEE	NEE	12 Nahkakypärä	300	kyllä	ei	ei
13 Cappuccio in lana	450	No	Si	Si	13 Säckvävshuva	450	NEJ	JA	JA	13 Geweven hoed	450	NEE	JA	JA	13 Kudottu huppu	450	ei	kyllä	kyllä
14 Cappuccio in pelliccia	1030	No	Si	Si	14 Pälsuva	1030	NEJ	JA	JA	14 Bonten hoed	1030	NEE	JA	JA	14 Karvahuppu	1030	ei	kyllä	kyllä
15 Elmo in bronzo	1200	Si	No	No	15 Bronshjälm	1200	JA	NEJ	NEJ	15 Bronzen helm	1200	JA	NEE	NEE	15 Pronssikypärä	1200	kyllä	ei	ei
16 Elmo in ferro	3400	Si	No	No	16 Järnhjälm	3400	JA	NEJ	NEJ	16 Ijzeren helm	3400	JA	NEE	NEE	16 Rautakypärä	3400	kyllä	ei	ei

Arma	Prezzo	Voi	Milo	Pyra	Vapen	Pris	Du själv	Milo	Pyra	Wapen	Prijs	Jlij	Milo	Pyra	Ase	Hinta	Sinä	Mikko	Yrjö
17 Main Gauche	900	Si	Si	No	17 Main gauche	900	JA	JA	NEJ	17 Links zwaard	900	JA	JA	NEE	17 Miekka	900	kyllä	kyllä	ei
18 Madu	2500	Si	Si	No	18 Madu	2500	JA	JA	NEJ	18 Madu	2500	JA	JA	NEE	18 Madu	2500	kyllä	kyllä	ei



Alkemist

Any member of your party can use any of these items. They are all very useful in helping you continue your quest.

- 1 **Herb:** Restores a limited amount of lost Hit Points. (12 gold pieces)
- 2 **Depoison:** Cures any member of your party from the effects of poison. (15 gold pieces)
- 3 **Angel Feather:** Use this to return to the village if you lose your way. (24 gold pieces)
- 4 **Wisdom Seed:** Shows you a map of all the paths in your current location that you've already traveled. (8 gold pieces)
- 5 **Healer Fruit:** Restores a large number of lost Hit Points. (100 gold pieces)
- 6 **Smelling Salts:** Negates the effects of paralysis. (30 gold pieces)



Alchimistenladen

Die folgenden Mittel können von jedem Mitglied Ihrer Gruppe verwendet werden und sind zur Stärkung auf dem gefährvollen Weg äußerst nützlich.

- 1 **Kräuter:** Bringt eine bestimmte Anzahl verlorener Trefferpunkte wieder zurück. (12 Goldstücke)
- 2 **Entgiftungsmittel:** Heilt ein Mitglied Ihrer Gruppe bei Vergiftung. (15 Goldstücke)
- 3 **Engelfeder:** Verwenden Sie diese Engelfeder, um wieder zum Dorf zurückzufinden, wenn Sie sich verlaufen haben. (24 Goldstücke)
- 4 **Weisheitssamen:** Zeigt Ihnen eine Karte aller Wege, die Sie im Umkreis Ihres jeweiligen Standortes bereits gegangen sind. (8 Goldstücke)
- 5 **Heilfrucht:** Bringt eine hohe Anzahl verlorener Trefferpunkte wieder zurück. (100 Goldstücke)
- 6 **Riechsalz:** Heilt Lähmungserscheinungen. (30 Goldstücke)

Alchimiste

Ces objets peuvent être utilisés par chaque personnage de votre équipe. Ils sont tous très utiles pour continuer votre recherche.

- 1 **Plante médicinale:** Restaure un montant limité de points de combat. (12 pièces d'or)
- 2 **Antidote:** Soigne tout membre de votre équipe qui a été empoisonné. (15 pièces d'or)
- 3 **Plume d'ange:** Permet de retourner au village si vous êtes perdu. (24 pièces d'or)
- 4 **Graine de sagesse:** Montre une carte de tout les sentiers que vous avez emprunté dans la région où vous vous trouvez. (8 pièces d'or)
- 5 **Fruit guérisseur:** Restaure un grand nombre de points de combat perdus. (100 pièces d'or)
- 6 **Sels de réanimation:** Annulent les effets de paralysie. (30 pièces d'or)

Tienda de alquimia

Cualquier miembro de su grupo podrá emplear cualquiera de los ítemes de esta tienda de alquimia (ALKEMIST). Todos estos ítemes serán muy útiles para ayudarle a continuar su indagación.

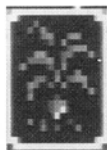
- 1 **Hierba:** Restablece una cantidad limitada de sus puntos de acierto perdidos. (12 piezas de oro)
- 2 **Antídoto:** Cura a cualquier miembro de su grupo de los efectos de veneno. (15 piezas de oro)
- 3 **Pluma de Ángel:** Empléela para volver a la villa si se pierde en el camino. (24 piezas de oro)
- 4 **Semilla de la sabiduría:** Le mostrará un mapa de todos los caminos del lugar en el que se encuentre y que ya haya recorrido. (8 piezas de oro)
- 5 **Fruta curativa:** Restablece gran número de puntos de acierto perdidos. (100 piezas de oro)
- 6 **Sales aromáticas:** Neutralizan los efectos de parálisis. (30 piezas de oro)

Alchimista

Ogni membro del vostro gruppo può usare uno di questi elementi. Essi sono molto utili per aiutarvi nel proseguimento della vostra lotta.

- 1 **Erba:** Vi ridà un limitato numero di punti persi. (12 pezzi di oro)
- 2 **Disintossicazione:** Cura ogni membro del vostro gruppo dagli effetti del veleno. (15 pezzi di oro)
- 3 **Piuma d'angelo:** Usarla per ritornare al villaggio se perdete la strada. (24 pezzi di oro)
- 4 **Seme della saggezza:** Vi mostra tutti i percorsi dalla vostra posizione attuale che avete già fatto. (8 pezzi di oro)
- 5 **Frutto guaritore:** Vi ridà un grande numero di punti persi. (100 pezzi di oro)
- 6 **Sali:** Annulla gli effetti della paralisi. (30 pezzi di oro)

1



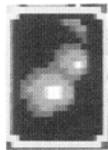
2



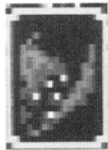
3



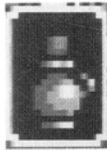
4



5



6



Alkemist ALKEMIST

Samtliga medlemmar i din grupp kan använda viket som helst av dessa hjälpmedel. Dessa hjälpmedel är till stor hjälp för ditt fortsatta sökande.

- 1 **Örter:** Låter dig återfå ett begränsat antal förlorade träffpoäng (12 guldmynt).
- 2 **Avgiftning:** Botar en medlem av din grupp från förgiftning (15 guldmynt).
- 3 **Änglafjäder:** Använd denna för att återvända till byn, när du gått vilse (24 guldmynt).
- 4 **Visdomsfrö:** Visar dig en karta över alla stigar du vandrat i området du befinner dig i (8 guldmynt).
- 5 **Helande frukt:** Låter dig få tillbaka ett stort antal förlorade träffpoäng (100 guldmynt).
- 6 **Luktsalter:** Hämmar effekterna vid förlamning (30 guldmynt).

Alkemist

Iedereen kan deze voorwerpen gebruiken. Als je het eind wil halen, zijn deze voorwerpen erg handig.

- 1 **Kruid:** Herstelt weer een klein gedeelte van je Hit Punten. (12 goudstukken)
- 2 **Tegengif:** Geneest een van je vrienden als die een gifaanval heeft gehad. (15 goudstukken)
- 3 **Engelen veer:** Gebruik dit om terug te gaan naar het dorp als je de weg bent kwijtgeraakt. (24 goudstukken)
- 4 **Wijsheids zaad:** Je ziet nu een kaart van de wegen die je tot dan toe hebt genomen. (8 goudstukken)
- 5 **Genezend fruit:** Herstelt weer een boel van je Hit Punten. (100 goudstukken)
- 6 **Reukzout:** Heft een verlamming op. (30 goudstukken)

Apteekki

Kuka tahansa ryhmästäsi voi käyttää näitä tarvikkeita. Ne ovat kaikki varsin käyttökelpoisia, kun jatkat etsintää.

- 1 **Yrtti:** Palauttaa rajoitetun määrän iskupisteitä (12 kultahippua).
- 2 **Vastalääke:** Parantaa jokaisen ryhmäsi jäsenen myrkytyksestä (15 kultahippua).
- 3 **Enkelin sulka:** Tämän avulla löydät takaisin kylään, mikäli olet eksynyt (24 kultahippua).
- 4 **Viisaudensiemen:** Näyttää sinulle kartan kaikista alueellasi olevista poluista, joita pitkin olet jo kulkenut (8 kultahippua).
- 5 **Parantava hedelmä:** Palauttaa monta menetettyä iskupistettä (100 kultahippua).
- 6 **Hajusuolat:** Estää halvaantumisen (30 kultahippua).

Conflict!

Throughout your quest, you'll encounter monsters, evil wizards and oozy creatures. They appear with no warning, so be ready for them. If they launch a surprise attack, you'll take a few blows before you can retaliate. Invest in a good Shield, a hefty suit of Armor and a Helm to reduce the number of Hit Points you may lose.

When it's your turn to attack, four Command boxes appear at the bottom of the screen. In a battle, every member of the party must decide whether to attack, cast a spell, use an item, or run for safety. When all decisions have been made, the members act one at a time. The order of movement is random, and is determined by the speed of each character.

Kampf!

Auf Ihrem Weg begegnen Sie Monstern, bössartigen Zauberern und sonstigen üblen Kreaturen. Diese stellen sich Ihnen plötzlich und ohne Vorwarnung in den Weg, so daß Sie stets zur sofortigen Verteidigung bereit sein sollten. Bei einem Überraschungsangriff werden Sie sehr wahrscheinlich erst einmal einige Hiebe einstecken müssen, bevor Sie sich zur Wehr setzen können. Legen Sie sich ein gutes Schutzschild, eine schwere Rüstung und einen stabilen Helm zu, um die möglichst wenig Trefferpunkte zu verlieren.

Wenn Sie zum Gegenangriff ausholen, erscheinen vier Befehlskästen am unteren Bildschirmrand. In einer Schlacht muß jedes Mitglied Ihrer Gruppe entscheiden, wie dem Feind am besten beizukommen ist: Angriff, Einsatz magischer Kräfte, Verwendung eines Gegenstands oder Umkehr und Flucht. Sobald alle Entscheidungen getroffen sind, handeln anschließend alle Mitglieder zugleich. Die Reihenfolge der Bewegungen ist zufällig und abhängig von der Schnelligkeit des jeweiligen Spielers.

Conflit!

Tout au long de votre recherche, vous allez rencontrer des monstres, des sorciers diaboliques et des créatures répugnantes. Ils apparaissent sans prévenir, donc tenez-vous prêt. S'ils vous attaquent par surprise, vous prendrez quelques coups avant de pouvoir en donner. Investissez dans un bon bouclier, une armure solide et un casque pour ne pas perdre trop de points de combat.

Quand c'est à votre tour d'attaquer, quatre cases de commande apparaissent en bas de l'écran. Pendant un combat, chaque membre de l'équipe doit décider s'il doit attaquer, lancer un sort, utiliser un objet ou se mettre à l'abri. Quand toutes les décisions ont été prises, les personnages agissent un par un. L'ordre des mouvements est aléatoire et est déterminé par la vitesse de chaque personnage.

¡Conflicto!

A lo largo de su indagación, se encontrará con monstruos, magos diabólicos, y criaturas inmundas. Aparecerán sin avisar, por lo que tendrá que estar preparado. Si le atacan por sorpresa, recibirá algunos golpes antes de que pueda tomar la represalia. Invierta en un buen escudo, una robusta armadura, y un casco a fin de reducir el número de puntos de acierto que pueda perder.

Cuando le llegue el turno de atacar, en la parte inferior de la pantalla aparecerán cuatro cuadrados de mandatos. En una batalla cada uno de los miembros de su grupo deberá decidir si desea emplear una técnica de ataque, lanzamiento, o hechizo, un ítem, o una escapada para ponerse a salvo. Cuando se hayan tomado todas las decisiones, los miembros actuarán de uno en uno. El orden de movimiento es aleatorio, y se determina mediante la velocidad de cada personaje.

La battaglia!

Attraverso la vostra ricerca, incontrerete mostri, diaboliche streghe e creature viscide. Essi appariranno senza preavviso, state per cui all'erta. Se essi vi attaccano di sorpresa, dovrete prendete un pò di respiro prima di rispondere. Investite in un buon scudo, una buona armatura e un elmo per ridurre il numero di punti che potete perdere.

Quando è il vostro turno per attaccare, appaiono quattro riquadri di comando sul fondo dello schermo. In battaglia, ogni membro del gruppo deve decidere se attaccare, lanciare un incantesimo, usare un elemento, o scappare. Quando tutte queste decisioni sono state prese, i membri agiscono uno alla volta. L'ordine del movimento è casuale, ed è determinato dalla velocità di ogni personaggio.

Ut på slagfältet!

Medan du söker kommer du att stöta på monster, onda trollkarlar och slemmiga varelser. De dyker upp utan varning, så var beredd. Om de anfaller i en överrasknings-attack behöver du hämta andan ett tag innan du kan ge tillbaka. Investera i en bra sköld, en ordentlig skyddsklädnad och en hjälm för att reducera antalet träffpoäng som du förlorar.

Fyra kommandorutor visas på skärmens nedre del när det är din tur att attackera. I ett slag, måste varje medlem av gruppen bestämma sig för att attackera, använda trolldom, använda ett hjälpmedel eller fly. När alla beslut har gjorts handlar medlemmarna i gruppen en i sänder. I vilken följd de handlar sker slumpmässigt, och bestäms av varje spelfigurs snabbhet.

Vechten!

Tijdens je reis kom je de meest afschuwelijke monsters, gemene tovenaars en gluiperige figuren tegen. Ze verschijnen zonder waarschuwing, wees dus op je hoede. Als ze je plotseling overvallen, wordt je eerst een paar keer geraakt voordat je wat terug kunt doen. Zorg dat je een goed schild, een stevig pantserpak en een helm hebt om zo min mogelijk Hit Punten te verliezen.

Als jij aan kunt vallen, zie je vier commando boxen aan de onderkant van het scherm. In elk gevecht moet iedereen zelf beslissen of hij aan zal valen, een spreuk of voorwerp zal gebruiken of een veilige schuilplaats zal zoeken. Als alle beslissingen genomen zijn, zie je de uitvoeringen één voor één. De volgorde is willekeurig en hangt af van de snelheid van de personen.

Selkkaus!

Etsintäsi aikana tapaata hirviötä, pahoja noitia ja liejuisia olentoja. He ilmestyvät yllättäen, joten ole valmiina. Jos he tekevät yllätyshyökkäyksen, joudut vastaan ottamaan muutaman iskun ennen kuin voit iskeä takaisin. Sijoita hyvään kilpeen, vankkaan haarniskaan ja kypärään menettääksesi mahdollisimman vähän iskupisteitä.

Kun on sinun vuorosi hyökätä, neljä komentolaatikkoa ilmestyy ruudun alareunaan. Taistelussa jokaisen osanottajan on päätettävä, hyökätäkö, lohtiako, käyttääkö jotakin tarviketta vai juostako turvaan. Kun kaikki päätökset on tehty, jäsenet toimivat yksi kerrallaan. Liikkeiden järjestys on umpimähkäinen ja määräytyy kunkin henkilön nopeuden mukaan.

① **Attack:** Highlight the Attack box and press Button A or C. Now you must decide which monster (or group of monsters) you want to hit. An arrow and the name of the particular type of monster appear. Press the D-Button (if there's more than one monster/group) to select your target and press Button A or C to attack.

② **Item:** Highlight the Item box and press Button A or C. That character's item list appears on the right side of the screen. Use the D-Button to highlight the item you want to use and press Button A or C once more. The results appear in the message window.

③ **Spell:** Use the same procedures for selecting and casting a spell as explained earlier.

①



① **ATTACK:** Heben Sie den Angriffskasten "ATTACK" hell hervor, und drücken Sie die Taste A oder C. Hiernach müssen Sie entscheiden, welches Monster (oder welche Monstergruppe) Sie angreifen wollen. Dazu erscheint ein Pfeil und der Name des jeweiligen Monsters. Drücken Sie die Richtungstaste (wenn mehrere Monster oder Monstergruppen vorhanden sind) zur Wahl Ihres Angriffsziels, und anschließend die Taste A oder C zum Angriff.

② **ITEM:** Heben Sie den Gegenstandskasten "ITEM" hell hervor, und drücken Sie die Taste A oder C. Hieraufhin erscheint die Gegenstandsliste des jeweiligen Spielers in der rechten Bildschirmhälfte. Heben Sie mit der Richtungstaste den gewünschten Gegenstand hell hervor, und drücken Sie die Taste A oder C noch einmal. Das Resultat erscheint im Informationsfenster.

③ **SPELL:** Folgen Sie hierzu dem zuvor beschriebenen Vorgang zur Wahl und Anwendung einer magischen Kraft.

① **Attack (Attaque):** Eclairiez la case "Attack" et appuyez sur la touche A ou C. Maintenant vous devez décider quel monstre (ou groupe de monstres) vous voulez frapper. Une flèche et le nom d'un type particulier de monstre apparaît. Appuyez sur la touche D (s'il y a plus d'un monstre/groupe) pour sélectionner votre cible et appuyez sur la touche A ou C pour attaquer.

② **Item (Objet):** Eclairiez la case "Item" et appuyez sur la touche A ou C. La liste d'objets de ce personnage apparaît sur le côté droit de l'écran. Utilisez la touche D pour éclairer l'objet que vous souhaitez utiliser et appuyez de nouveau sur la touche A ou C. Les résultats apparaissent sur la fenêtre de message.

③ **Spell (Sort):** Utilisez les procédures expliquées auparavant pour sélectionner et lancer un sort.

②



① **Ataque (ATTACK):** Haga resaltar el cuadrado ATTACK y presione el botón A o C. A continuación deberá decidir con qué monstruo (o grupo de monstruos) desea pelear. Aparecerán una flecha y el nombre del tipo particular de monstruo. Presione el botón D (si hay más de un monstruo o grupo de monstruos) a fin de seleccionar su objetivo y presione el botón A o C para atacar.

② **Item (ITEM):** Haga resaltar el cuadrado ITEM y presione el botón A o C en la parte derecha de la pantalla aparecerá la lista de ítemes de tal personaje. Emplee el botón D para hacer resaltar el ítem que desea emplear y vuelva a presionar el botón A o C. El resultado aparecerá en la ventanilla de mensajes.

③ **Hechizo (SPELL):** Emplee el mismo procedimiento para seleccionar un lanzamiento o un hechizo como se ha explicado anteriormente.

- ① **Attacco:** Evidenziare il riquadro di attacco e premere il tasto A o C. Ora dovete decidere quale mostro (o gruppo di mostri) volete colpire. Una freccia e il nome del particolare tipo di mostro appare. Premere il tasto D (se c'è più di un mostro/gruppo) per selezionare il vostro obiettivo e premere il tasto A o C per attaccare.
- ② **Elemento:** Evidenziare il riquadro dell'elemento e premere il tasto A o C. La lista degli elementi di quel personaggio appare sul lato destro dello schermo. Usare il tasto D per evidenziare l'elemento che volete usare e premere il tasto A o C un'altra volta. Il risultato appare sulla finestra dei messaggi.
- ③ **Incantesimo:** Usare lo stesso procedimento per selezionare e lanciare un incantesimo come spiegato precedentemente.
- ③ **Attack ATTACK:** Vicka styrkulan så att rutan ATTACK lyser upp och tryck på knapp A eller C. Nu måste du bestämma vilket monster (eller vilken grupp av monster) du ska attackera. En pil och namnet på den monstertyp som monstret tillhör visas. Vicka styrkulan D (om det finns fler än ett monster/en grupp) för att välja målet för din attack och tryck på knapp A eller C.
- ② **Hjälpmedel ITEM:** Vicka styrkulan så att rutan ITEM lyser upp och tryck på knapp A eller C. Listan över hjälpmedel för spellfiguren i fråga visas till höger på skärmen. Vicka styrkulan D så att önskat hjälpmedel lyser upp och tryck en gång till på knapp A eller C. Resultatet visas i informationsfönstret.
- ③ **Trollkonst SPELL:** Handla enligt samma procedur som beskrevs tidigare för att välja och använda en trollkonst.
- ① **Attack:** Kies voor deze aanvals box en druk op toets A of C. Je moet dan kiezen welk monster (of welke groep monsters) je aan wilt vallen. Je ziet een pijl en de naam van een bepaald monster. Kies met de R-toets jouw doel (als er meer dan één monster/groep is) en druk op toets A of C om aan te vallen.
- ② **Item:** Kies voor de voorwerp box en druk op toets A of C. Je ziet dan aan de rechterkant een lijst met symbolen. Kies met de R-toets het voorwerp dat je wilt gebruiken en druk nog een keer op toets A of C. Het resultaat zie je op het boodschappen scherm.
- ③ **Spell:** Kies een spreuk op dezelfde manier zoals al een keer is uitgelegd.
- ① **Hyökkäys (ATTACK):** Valaise hyökkäyslaatikko ja paina A- tai C-näppäintä. Nyt sinun täytyy päättää, mitä hirviötä (tai hirviöitä) haluat iskeä. Nuoli ja hirviön nimi tulevat näkyviin. Paina D-näppäintä (jos useita hirviöitä tai ryhmiä) valitaksesi kohteesi ja paina sitten A- tai C-näppäintä hyökätäksesi.
- ② **Tarvike (ITEM):** Valaise tarvikelaatikko ja paina A- tai C-näppäintä. A.o. henkilön tarvikelista näkyy ruudun oikealla puolella. Valaise haluamasi tarvike D-näppäimellä ja paina A- tai C-näppäintä uudelleen. Tulokset ilmestyvät viestikunaan.
- ③ **Loitsu (SPELL):** Käytä edellä mainittua tapaa loitsun valintaan ja loihittimiseen.



- ④ **Run:** You will probably find yourself decidedly outnumbered, or low on energy and supplies, at some point in the game. To turn tail and flee from attacking monsters, highlight the Run box and press Button A or C. You won't escape every time. . .
- ⑤ **Search:** At times, you'll come across chests that contain various items such as Weapons, gold pieces and occasionally, a surprise! Move directly in front of the chest, highlight the Search box and press Button A or C. The results of your check appear in the message window.

Magic

Milo Brax and Pyra Myst are both very capable users of magic, and learn many new spells as the game progresses. They can only use the Magic that they acquire through experience. They cannot give or trade spells.

④



- ④ **RUN:** Mitunter werden Sie feststellen, daß der Feind hoffnungslos in der Überzahl ist oder Ihr Energie- und Versorgungsvorrat nicht ausreicht. In diesem Fall hilft nur die sofortige Flucht vor den Angreifern. Heben Sie dazu den Fluchtkasten "RUN" hell hervor, und drücken Sie die Taste A oder C. Allerdings wird Ihnen die Flucht nicht immer gelingen. . .
- ⑤ **SEARCH:** Mit etwas Glück werden Sie hin und wieder auf Schatztruhen stoßen, die Waffen, Goldstücke und mitunter auch eine besondere Überraschung enthalten! Führen Sie Ihren Spieler direkt vor die betreffende Truhe, heben Sie den Suchkasten "SEARCH" hell hervor, und drücken Sie die Taste A oder C. Das Resultat Ihrer Funde erscheint im Informationsfenster.

Magie

Milo Brax und Pyra Myst sind um Umgang mit magischen Kräften beide bestens geübt und lernen im Verlauf des Spiels noch weitere neue Zaubertricks hinzu. Sie können allerdings nur magische Kräfte anwenden, die Sie sich durch Erfahrung selbst angeeignet haben. Das heißt, sie können die verschiedenen Zaubertricks, die sie beherrschen nicht untereinander austauschen.

- ④ **Run (Fuite):** A un certain point de la partie, vous risquez de vous trouver désavantagé ou en manque d'énergie et d'équipements. Pour fuir les monstres qui vous attaquent, éclairez la case "Run" et appuyez sur la touche A ou C. Ça ne marche pas à tous les coups. . .
- ⑤ **Search (Fouille):** Vous allez, parfois, trouver des coffres qui contiennent différents objets comme des armes, des pièces d'or et même des surprises! Allez directement devant le coffre, éclairez la case "Search" et appuyez sur la touche A ou C. Les résultats de votre fouille apparaissent dans la fenêtre de message.

Magie

Milo Brax et Pyra Myst utilisent de la magie et apprennent de nouveaux tours à mesure que la partie progresse. Ils peuvent utiliser uniquement la magie qu'ils obtiennent avec de l'expérience. Ils ne peuvent pas donner ou s'échanger de sorts.

- ④ **Escapada (RUN):** En algún punto del juego, seguramente se encontrará indefenso, o con poca energía y suministros. Para escapar de los monstruos, haga resaltar el cuadrado RUN y presione el botón A o C. No siempre podrá escapar. . .
- ⑤ **Búsqueda (SEARCH):** A veces, se encontrará con cofres que contienen varios ítemes tales como armas, piezas de oro y, de vez en cuando, ¡sorpresas! Pase directamente frente al cofre, haga resaltar el cuadrado SEARCH y presione el botón A o C. El resultado aparecerá en la ventanilla de mensajes.

Poderes mágicos

Milo Brax y Pyra Myst pueden emplear poderes mágicos, y aprenderán nuevos hechizos a medida que se vaya desarrollando el juego. Solamente podrán emplear los poderes mágicos que hayan adquirido con la experiencia. No podrán transferir ni comprarlos.

④ **Ritirata:** È probabile che vi troviate decisamente sottotonero, o deboli di energia e rifornimento, a un certo punto del gioco. Per scappare dai mostri attaccanti, evidenziate il riquadro di ritirata e premete il tasto A o C. Non potete scappare ogni volta. . .

⑤ **Ricerca:** Alcune volte, potrete incontrare degli scrigni che contengono armi, pezzi di oro e talvolta, una sorpresa! Muovetevi direttamente di fronte allo scrigno, evidenziate il riquadro di ricerca e premete il tasto A o C. I risultati appaiono nella finestra dei messaggi.

Magia

Milo Brax e Pyra Myst sono bravi nell'usare la magia, e ne imparano sempre di nuove con lo svolgersi del gioco. Essi possono solo usare le magie che imparano con l'esperienza. Essi non possono dare o vendere gli incantesimi.

⑤



④ **Flykt RUN:** Du kommer troligen att finna dig i otivelaktigt underläge, eller vara i brist av energi, proviant och vapen, vid något tillfälle under spelet. Vicka styrkulan så att rutan RUN lyser upp och tryck på knapp A eller C för att lägga benen på ryggen och fly från attackerande monster. Du kommer inte att lyckas fly undan varje gång. . .

⑤ **Fynd SEARCH:** Det händer att du stöter på kistor som innehåller olika slags hjälpmedel, som t.ex. vapen, guldmynt, och någon enstaka gång en överraskning! Flytta dig rakt framför kistan, vicka styrkulan så att rutan SEARCH lyser upp och tryck på knapp A eller C. Resultatet av ditt fynd visas i informationsfönstret.

Magi

Milo Brax och Pyra Myst är båda skickliga utövare av magi och lär sig många nya trollkonster under spelets gång. De kan endast utöva de trollkonster de lär sig genom erfarenhet. De kan inte överlämna eller byta trollkonster.

④ **Run:** Als je tegenover een overmacht staat of nog maar weinig energie en voorwerpen hebt, kun je ervoor kiezen om weg te rennen. Kies dan de run box en druk op toets A of C om te ontsnappen. Helaas lukt dit niet altijd. . .

⑤ **Search:** Soms kom je een kist tegen waar dingen zoals wapens, goudstukken of soms een verrassing in kunnen zitten. Ga dan voor de kist staan, kies de search box en druk op toets A of C. Je ziet het resultaat van je onderzoek op het boodschappen scherm.

Magie

Milo Brax en Pyra Myst kunnen allebei magische spreuken gebruiken en leren er tijdens het spel steeds meer. Ze kunnen de magie echter alleen gebruiken met genoeg ervaring. Ze kunnen de spreuken niet weggeven of ruilen.

④ **Juokse (RUN):** Jossakin pelin vaiheessa olet luultavasti ylivoimain edessä tai energiasi ja tarvikkeesi ovat vähissä. Jotta voit lähteä käpälämäkeen ja paeta hyökkääviä hirviöitä, valaise juoksulaatikko ja paina A- tai C-näppäintä. Et voi paeta joka kerta. . .

⑤ **Etsiminen (SEARCH):** Toisinaan eteesi tulee arkkuja, joissa on erilaisia tarvikkeita kuten aseita, kultahippuja ja joskus yllätys. Siirry arkun eteen, valaise etsimisolaatikko ja paina A- tai C-näppäintä. Arkun tutkimisen tulokset näet viesti-ikkunassa.

Taiat

Mikko Pyry ja Yrjö Mysti ovat molemmat hyvin taitavia velhoja ja oppivat monia uusia loitsuja pelin edetessä. He voivat käyttää ainoastaan kokemuksen avulla oppimiaan taikatemppeja. He eivät voi antaa tai vaihtaa loitsuja.

Attack Spells

Blaze: Fire Magic burns enemies to a crisp!

Freeze: A vicious blast of frosty air!

Bolt: Controls one of nature's most powerful forces — lightning!

Blast: Creates a deadly vacuum!

Burst: Fiery explosions are sure to inflict major damage!

Magische Kräfte für den Angriff

BLAZE: Magische Flammen verbrennen die Feinde zu Asche!

FREEZE: Eine teuflischer Strom eiskalter Luft!

BOLT: Hiermit läßt sich eine der gewaltigsten Kräfte der Natur steuern — Blitze!

BLAST: Erzeugt ein tödliches Vakuum!

BURST: Feurige Explosionen mit hohem Vernichtungseffekt!

Secondary Spells

Quick: Increases Speed and Defense Factors of members of your party.

Slow: Reduces Speed and Defense Factors of enemies.

Muddle: Leaves enemies in a daze!

Boost: Increases attack power of members of your party.

Sekundärkräfte

QUICK: Erhöht die Schnelligkeit und die Verteidigungsfaktoren Ihrer Mitstreiter.

SLOW: Verringert die Schnelligkeit und die Verteidigungsfaktoren Ihrer Feinde.

MUDDLE: Macht Feinde schwindlig und unkontrolliert!

BOOST: Steigert die Angriffskraft Ihrer Mitstreiter.

Sorts d'attaque

Blaze (Flambée): Brûle les ennemis jusqu'à l'os!

Freeze (Gelée): Une terrible explosion d'air glacé!

Bolt (Coup de foudre): Contrôle un des éléments les plus puissants de la nature: l'éclair!

Blast (Rafale): Crée une aspiration mortelle!

Burst (Eclatement): Ces explosions féroces provoquent de sérieux dommages à tous les coups!

Sorts secondaires

Quick (Rapidité): Augmente la vitesse et la capacité de défense des membres de votre équipe.

Slow (Lenteur): Réduit la vitesse et la capacité de défense des ennemis.

Muddle (Confusion): Laisse les ennemis complètement abasourdis!

Boost (Accroissement): Augmente la force d'attaque des membres de votre équipe.

Hechizos de ataque

Llamarada: ¡Fuego mágico que reducirá a cenizas a los enemigos!

Helada: ¡Una letal ráfaga de aire helado!

Rayo: Controla una de las fuerzas más potentes de la naturaleza — ¡el rayo!

Estallido: ¡Crea un vacío mortífero!

Ráfaga: ¡Explosiones feroces que infligen un daño terrible!

Hechizos secundarios

Aceleración: Aumenta los factores de velocidad y defensa de los miembros de su grupo.

Deceleración: Reduce la velocidad y los factores de defensa de los enemigos.

Confusión: ¡Deja al enemigo aturdido!

Refuerzo: Aumenta la potencia de ataque de los miembros de su grupo.

Incantesimi di attacco

Fiamma: Il fuoco magico trasforma i nemici in cenere!

Gelo: Un maligno soffio di aria fredda!

Saetta: Controlla una delle più potenti forze luminose della natura!

Raffica: Crea un vuoto mortale!

Esplosione: Una forte esplosione assicura di certo un danno maggiore!

Incantesimi secondari

Veloce: Aumenta la velocità e i fattori di difesa dei membri del vostro gruppo.

Lenta: Riduce la velocità e i fattori di difesa dei nemici.

Confusione: Lascia i vostri nemici sbalorditi!

Alimentare: Aumenta il potere di attacco dei membri del vostro gruppo.

Attackerande trollkonster

BLAZE (flamma): Eldmagi bränner fienden till kol!

FREEZE (frost): En våldsam vind av frostig kyla!

BOLT (blixn) : Styr en av naturens starkaste krafter — åska!

BLAST (tryckvåg): Skapar ett dödligt vakuum!

BURST (explosion): Förtärande explosioner vållar med säkerhet stor skada!

Indirekta trollkonster

QUICK (snabbhet): Ökar snabbheten och försvarsfaktorererna för medlemmarna av din grupp.

SLOW (slöhet): Minskar snabbheten och försvarsfaktorererna för dina fiender.

MUDDLE (yrsel): Gör dina fiender vimmelkantiga.

BOOST (styrka): Ökar attackeringskraften hos medlemmarna av ditt följe.

Aanvals spreuken

Blaze: Vuur Magie verbrand de vijand!

Freeze: Een grote stoot ijzige lucht!

Bolt: Beheerst één van de krachtigste natuurverschijnselen Bliksem!

Blast: Maakt een dodelijk vacuum!

Burst: Vlammeende ontploffingen vernietigen een heleboel!

Hulp spreuken

Quick: Verhoogt de snelheid en verdedigingskracht van jouw en je vrienden.

Slow: Verlaagt de snelheid en kracht van je vijanden.

Muddle: Laat de vijanden versuft achter.

Boost: Verhoogt de aanvals kracht van jouw en je vrienden.

Hyökkäysloitsut

Loimu (BLAZE): Ammu taikatulta, jotta viholliset käristyvät.

Jäätyminen (FREEZE): Jäinen, tuima tuulenpuuska!

Salama (BOLT): Hallitsee yhtä luonnon mahtavimmista voimista — salamointia!

Tuuli (BLAST): Saa aikaan kuolettavan tyhjiön!

Räjähdykset (BURST): Palavat räjähdykset aiheuttavat varmasti paljon tuhoa.

Lisäloitsut

Nopea (QUICK): Lisää joukkojesi nopeutta ja puolustusvoimaa.

Hidas (SLOW): Hidastaa vihollisten nopeutta ja vähentää heidän puolustusvoimaansa.

Sotku (MUDDLE): Huumaannuttaa viholliset!

Tehoste (BOOST): Lisää ryhmäsi hyökkäysvoimaa.

Sleep: A lethal lullaby that turns enemies into sitting ducks!

Dispel: Blocks enemies' ability to use magic.

Desoul: Drains the very life out of enemies!

Healing Spells

Heal: Recovers lost Hit Points for selected member of your party.

Revive: Brings a deceased member of your party back to life.

Detox: Negates the effects of poison. As the magic user's power increases, it can also ward off the effects of a paralysis.

SLEEP: Ein kräftiges Einschläferungsmittel, das Ihre Feinde in wehrlose Ziele verwandelt!

DISPEL: Blockiert die magischen Kräfte Ihrer Feinde.

DESOU: Bläst den Feinden das Lebenslicht regelrecht aus!

Heilkräfte

HEAL: Zur Zurückgewinnung verlorener Trefferpunkte von bestimmten Mitgliedern Ihrer Gruppe.

REVIVE: Zur Wiederbelebung eines Ihrer Mitstreiter.

DETOX: Zur Neutralisierung tödlichen Gifts. Während Ihre magischen Kräfte zunehmen, können Sie hiermit auch Lähmungen wieder aufheben.

Sleep (Endormissement): Une berceuse mortelle qui immobilise les ennemis!

Dispel (Blocage): Bloque la capacité des ennemis à utiliser de la magie.

Desoul (Elimination): Elimine les ennemis définitivement!

Sorts de guérison

Heal (Guérison): Restaure des points de frappe perdus à certains membres de votre équipe.

Revive (Résurrection): Ressuscite un des membres de votre équipe.

Detox (Désintoxication): Annule les effets du poison. Tandis que la force de la magie de l'utilisateur augmente, il peut également annuler les effets de paralysie.

Somnolencia: ¡Una letal canción de cuna que convierte a los enemigos en patos!

Disipación: Bloquea la habilidad de los enemigos en el empleo de poderes mágicos.

Desalmación: ¡Aniquila la vida de los enemigos!

Hechizos curativos

Cura: Recupera los puntos de acierto perdidos para el miembro seleccionado de su grupo.

Resurrección: Devuelve la vida a un miembro fallecido de su grupo.

Desintoxicación: Anula los efectos de veneno. A medida que aumenten los poderes mágicos del que los use, también podrá contrarrestar los efectos de parálisis.

Sonno: Una letale ninnananna che trasforma i vostri nemici in pulcini!

Dispersione: Blocca la capacità dei nemici di compiere magie.

Perdita dell'anima: Preleva dai vostri nemici la vita!

Incantesimi curativi

Guarigione: Vi ridà i punti persi per il membro del vostro gruppo selezionato.

Ressurrezione: Riporta un membro deceduto del vostro gruppo alla vita.

Disintossicante: Annulla gli effetti del veleno. Poiché il potere magico aumenta, può essere usato anche per rimediare agli effetti della paralisi.

SLEEP (sömn): En sövande vagsång får dina fiender att somna sött!

DISPEL (blockering): Hindrar fiendens förmåga att utöva magi!

DESOUK (själssläckning): Tar själva livet av fienden!

Helande trollkonster

HEAL (helande): Ger tillbaka förlorade träffpoäng till utvald medlem av ditt följe.

REVIVE (återupplivande): Bringar en avliden medlem i ditt följe tillbaka till livet.

DETOX (avgiftning): Hämmer effekten av gift. När din följeslagares magiska kraft ökar kan denna trollkonst även bota förlamning.

Sleep: Een dodelijk sprookje maakt de vijanden tot makke schapen.

Dispel: Blokkeert de magie van de vijand.

Desoul: Zuigt het leven uit je vijanden!

Genezende spreuken

Heal: Herstelt de Hit Punten voor jou of één van je vrienden.

Revive: Roept een verslagen persoon terug uit de dood.

Detox: Dit werkt als tegengif. Als de magie sterker wordt, kan het ook verlamming weer genezen.

Uni (SLEEP): Tappava kehtolaulu, joka muuttaa viholliset istuviksi ankoiksi.

Pois mielestä (DISPEL): Estää viholliset käyttämästä taikuutta.

Kooma (DESOUK): Surmaa viholliset.

Parantavat loitsut

Parannus (HEAL): Palauttaa menetetyt iskupisteet valitulle ryhmäsi jäsenelle.

Herätys (REVIVE): Herättää henkiin kuolleen ryhmäsi jäsenen.

Vastalääke (DETOX): Mitätöi myrkyn vaikutukset. Kun taikurin voimat lisääntyvät, tämä voi myös parantaa halvantuneen.

Auxiliary Spells

View: Shows you a map of all the paths in your current location that you've already traveled.

Peace: Gives you a brief respite, as weaker enemies won't appear for a short time.

Egress: Jets your party out of any location where you might feel trapped.

Vision: Gives you information regarding the Items you're carrying.

Zusatzkräfte

VIEW: Zeigt Ihnen eine Karte aller Wege, die Sie im Umkreis Ihres jeweiligen Standortes bereits gegangen sind.

PEACE: Erlaubt Ihnen eine kleine Verschnaufpause, in der schwächere Feinde vorübergehend nicht erscheinen.

EGRESS: Bringt Sie und Ihre Mitstreiter umgehend an einen anderen Ort, wenn Sie sich in einer ausweglosen Situation befinden.

VISION: Liefert Auskünfte über die verschiedenen Gegenstände, die Sie bei sich tragen.

Sorts auxiliaires

View (Révision): Vous montre une carte de tous les sentiers que vous avez empruntés dans la région où vous vous trouvez actuellement.

Peace (Paix): Vous offre un bref répit car les ennemis les plus faibles cessent d'apparaître pendant un court moment.

Egress (Sortie): Sort votre équipe de tout endroit où vous vous sentez pris au piège.

Vision (vision): Vous donne des informations concernant les objets que vous transportez.

Hechizos auxiliares

Vista: Mostrará un mapa de todos los caminos del lugar en el que se encuentre y que ya haya recorrido.

Tregua: Le ofrecerá un breve respiro, durante el cual no aparecerán más que enemigos débiles durante corto tiempo.

Evasión: Lanzará a su grupo fuera de cualquier lugar en el que se sienta atrapado.

Visión: Ofrecerá información sobre los ítems que posea.

Incantesimi ausiliari

Vista: Vi mostra una mappa di tutti i percorsi dalla vostra posizione attuale che avete già fatto.

Pace: Vi dà un attimo di tregua, anche nemici deboli non appariranno per un po'.

Uscita: Porta il vostro gruppo fuori da ogni postazione dove potreste sentirvi in trappola.

Visione: Vi fornisce informazioni riguardanti gli elementi che state trasportando.

Understödjande trollkonster

VIEW (vy): Visar dig en karta över alla stigar du vandrat i området du befinner dig i.

PEACE (lugn och ro): Ger dig lite andrum eftersom svagare fiender inte dyker upp på ett litet tag.

EGRESS (utväg): Leder ditt följe ut ur en situation där ni känner er fångade i en fälla.

VISION (insikt): Ger dig information om de hjälpmedel ni bär med er.

Extra spreuken

View: Je ziet hiermee een kaart van alle paden waar je al geweest bent in het huidige gebied.

Peace: Geeft je een beetje rust, omdat de zwakkere vijanden even niet zullen verschijnen.

Egress: Bevrijd jou en je vrienden uit een benauwde situatie.

Vision: Geeft je extra informatie over de dingen die je bij je hebt.

Apuloitsut

Näköala (VIEW): Näet kartan, johon on merkitty kaikki alueellasi olevat polut, joita pitkin olet jo kulkenut.

Rauha (PEACE): Antaa sinulle pienen tauon, sillä heikommat viholliset eivät ilmesty vähään aikaan.

Ulospääsy (EGRESS): Vie ryhmäsi pois jokaisesta paikasta, joka saattaa tuntua ansalta.

Näkemyks (VISION): Antaa sinulle tietoa kantamistasi tarvikkeista.

The Quest

The son of Mortred may not leave the castle until given permission by King Drake. To continue your search for your father Mortred and Princess Jessa, you must first pass the Trials of the Ancients. Strength, Courage, Wisdom and Truth — these make you a worthy knight.

You must find a special item and take it to the king before your friends can join you. The fates of Princess Jessa, your father, and possibly the entire Kingdom of Thornwood rest on your shoulders. Go forth, son of Mortred. Conquer the Darkness and return as a Shining Knight. May the Strength and Courage of the Ancients be with you!

Die Suche

Mortreds Sohn darf das Schloß nicht verlassen, bis König Drake ihm die Erlaubnis dazu erteilt. Um die Suche nach Ihrem Vater und Prinzessin Jessa fortsetzen zu können, müssen Sie zuerst die Probe der antiken Helden bestehen. Nur Kraft, Mut, Weisheit und Wahrheit machen aus Ihnen einen Ritter, in den man sein Vertauen setzen kann.

Sie müssen einen besonderen Gegenstand finden und zum König bringen, bevor Ihre Mitstreiter Sie begleiten können. Das Schicksal der Prinzessin Jessa und Ihres Vaters und möglicherweise des gesamten Königreiches von Thornwood ruht auf Ihren Schultern. Geh' nun hinaus, Sohn von Mortred. Besiege die Dunkelheit und kehre als Edelritter zurück. Möge der Mut und die Kraft der antiken Helden mit dir sein!

La recherche

Le fils de Mortred ne peut pas quitter le château sans la permission du roi Drake. Pour continuer à chercher Mortred et la princesse Jessa, vous devez passer les épreuves des anciens. Ces épreuves de force, courage, sagesse et vérité font de vous un chevalier valeureux.

Vous devez rapporter des objets spéciaux au roi avant que vos amis vous rejoignent. Le destin de la princesse Jessa et de Mortred, et éventuellement celui du royaume de Thornwood est entre vos mains. Partez à la conquête des ténèbres et revenez en chevalier de la lumière. Que la force et le courage des anciens soient avec vous!

La indagación

El hijo de Mortred no podrá salir del castillo sin el permiso del rey Drake. Para ir en búsqueda de su padre y a la princesa Jessa, tendrá que pasar las Pruebas de los Antepasados. Resistencia, Coraje, Sabiduría, y Verdad — son las virtudes que le convertirán en un noble caballero.

Usted deberá encontrar un ítem especial y llevarlo al rey antes de que sus amigos puedan unirse a usted. El destino de la princesa Jessa, su padre, y posiblemente todo el reino de Thornwood está en sus manos. ¡Adelante, hijo de Mortred. Conquiste las Tinieblas y vuelva como Caballero de la Luz. Que le acompañen la Fuerza y el Coraje de los Antepasados!

La ricerca

Il figlio di Mortred non può lasciare il castello se non dopo che il re Drake gli ha dato il permesso. Per continuare la vostra ricerca per vostro padre e la principessa Jessa, dovete prima passare per le Prove degli Antichi. Forza, Coraggio, Saggezza e Verità — queste fanno di voi un degno cavaliere.

Dovete trovare un elemento speciale e portarlo al re prima che i vostri amici possano unirsi a voi. Il destino della principessa Jessa, quello di vostro padre e forse anche quello dell'intero regno di Thornwood è nelle vostre mani. Andate avanti, figlio di Mortred. Conquistate l'oscurità e ritornate cavaliere splendente. Possa la forza e il coraggio degli antichi essere con voi!

Sökandet efter Mortred och prinsessan Jessa

Mortreds son kan inte lämna slottet förrän han får kung Drakes tillåtelse. För att fortsätta sökandet efter din far Mortred och prinsessan Jessa, måste du först gå igenom de prövningar som går tillbaka till urminnes tider. Styrka, mod, vishet och sanning, detta gör dig till en fullvärdig riddare.

Du måste finna ett speciellt föremål och överlämna detta till kungen innan dina vänner kan slå följe. Prinsessan Jessas, din fars, ja hela kungariket av Thornwoods öde vilar i dina händer. Ge dig av, son av Mortred. Besegra mörkret och vänd åter som en ljusets riddare. Låt all forntids styrka och mod vara med dig.

De opdracht

De zoon van Mortred mag het kasteel niet zonder toestemming van Koning Drake verlaten. Om je speurtocht naar jouw vader Mortred en de prinses Jessa te kunnen beginnen, moet je eerst de Oude Proeven afleggen. Kracht, Moed, Wijsheid en Waarheid — dat heb je nodig als echte ridder.

Je moet een speciaal voorwerp vinden en dat naar de koning brengen voordat je vrienden bij je komen. Het lot van prinses Jessa, jouw vader en misschien wel van het hele koninkrijk Thornwood ligt in jouw handen. Ga op pad, zoon van Mortred. Versla de Duisternis en kom terug als een Verlicht Ridder. Moge de Kracht en Moed met je zijn!

Etsintä

Martin poika ei saa lähteä linnasta ilman kuningas Hemrikin lupaa. Jotta voit jatkaa isäsi Martin ja prinsessa Jaanan etsimistä, sinun pitää ensin läpäistä seuraavat kokeet: esi-isät, vahvuus, rohkeus, viisaus ja rehellisyys. Kokeet läpäistyäsi sinusta tulee ansiokas ritari.

Sinun täytyy löytää erikoistarvike ja viedä se kuninkaalle ennen kuin ystäväsi voivat liittyä seuraasi. Prinsessa Jaanan, isäsi ja mahdollisesti koko Orapihlajametsän kuningaskunnan kohtalo lepää harteillasi. Tartu toimeen, Martin poika! Valloita pimeys ja palaa loistavana ritarina. Olkoon esi-isien voima ja viisaus kanssasi!

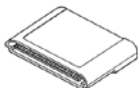
Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive/Genesis System.

For Proper Usage

- 1 Do not immerse in water!
 - 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, dry completely before using.
 - When it becomes 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.

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



Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive/Genesis-System bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

- 1 Vor Nässe schützen!
 - 2 Nicht knicken!
 - 3 Vor Gewalteinwirkungen schützen!
 - 4 Nicht direkt der Sonne aussetzen!
 - 5 Nicht beschädigen oder verunstalten!
 - 6 Vor Hitze schützen!
 - 7 Nicht mit Verdünnern, Benzol usw. in Berührung bringen!
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
 - Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchtes Tuch abreiben.
 - Nach Gebrauch in die Hülle legen.
 - Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojectoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb eine wiederholte oder übermäßig lange Projektion von Videospiele auf Großbildschirmgeräten.



Manipulation de la cartouche

La cartouche Mega Drive/Genesis est conçue exclusivement pour le Sega Mega Drive/Genesis 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 abimer!
 - 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.
 - N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Évitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.



Manejo del cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega Mega Drive/Genesis System.

Para un mejor uso

- 1 ¡No mojarlo!
 - 2 ¡No doblarlo!
 - 3 ¡No darle golpes violentos!
 - 4 ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
 - 5 ¡No dañarlo ni rayarlo!
 - 6 ¡No exponerlo a altas temperaturas!
 - 7 ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!
- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
 - Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
 - Después de usarlo, colóquelo en su funda.
 - Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante períodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.



Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega Mega Drive/Genesis.

Per un uso appropriato

- 1 Non bagnarla!
 - 2 Non piegarla!
 - 3 Evitare i colpi violenti!
 - 4 Non esporla alla luce diretta del sole!
 - 5 Non danneggiarla o colpirla!
 - 6 Non lasciarla vicino a fonti di calore!
 - 7 Non bagnarla con benzina o altro!
- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
 - Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
 - Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
 - Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo al CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

Kassettskötsel

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospeldator Sega Mega Drive/Genesis System.

Korrekt kassettskötsel

- 1 Aktas för fukt och vatten!
 - 2 Får ej vikas!
 - 3 Får ej utsättas för stötar!
 - 4 Utsätt dem ej för starkt solljus!
 - 5 Öppna dem ej eller skada dem!
 - 6 Förvaras ej nära värmekälla!
 - 7 Använd inga lösningsmedel vid rengöring!
- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, torka bort det innan användning.
 - Om kassetten blir smutsig—torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålatten.
 - Efter användandet: sätt i kassetten i kassettasken.
 - Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

VARNING! Gäller projektmottagare och storbilds-tv: stillbilder, som visas i en längre stund åt gången, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstrålebildskärmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången, när bilden visas på detta slags tv-bildskärmar.

Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive/Genesis System

Voor juist gebruik

- 1 Maak hem niet nat!
 - 2 Buig hem niet!
 - 3 Stoot er niet hard tegenaan!
 - 4 Stel hem niet bloot aan het direkte zonlicht!
 - 5 Beschadig of verbuig hem niet!
 - 6 Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen!
 - 7 Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.!
- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
 - Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
 - Bewaar hem in zijn doos.
 - Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectie televisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of foster van de CRT halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie televisies.

Tämän kasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Mega Drive/Genesis System -järjestelmää varten.

Asianmukainen käyttö

- 1 Älä kostuta veteen!
 - 2 Älä taivuta!
 - 3 Älä iske kasettia kovalla voimalla!
 - 4 Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
 - 5 Älä aiheuta vaurioita tai epämuodostumia!
 - 6 Älä aseta kasettia minkään kuumen lämpölähteen läheisyyteen!
 - 7 Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensiinille, ym.!
- Jos kasetti kastuu, kuivaa se kunnollisesti, ennenkuin käytät sitä.
 - Jos se tulee liikkeeksi, pyyhi se varovasti pehmeällä saippuaveteen kastetulla kankaalla.
 - Aseta se takaisin koteloonsa käytön jälkeen.
 - Pidä huolta siitä, että pidät taukoja pitkien pelien aikana.

VAROITUS: Projektiotelevisioiden käytön yhteydessä tulee muistaa se, että pysätyet kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaurion tai tahrata katodisädeputken fosforilla. Vältä toistuvaa tai pitkäaikaista videopelien pelaamista suurikuvaruutuisissa projektiotelevisioissa.

④



⑤



⑥



⑦



SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

