

# ROASTMAN<sup>®</sup>



SEGA

## Loading Instructions:

### Starting Up:

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

### IMPORTANT:

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

## Ladeanweisungen:

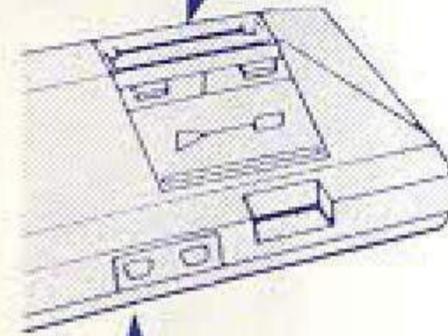
### Inbetriebnahme:

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

### WICHTIG:

Vergewissern Sie sich vor dem Einsetzen oder Entfernen Ihrer Sega-Kassette, daß die Power Base ausgeschaltet ist.

Insert Sega Cartridge  
Sega-Kassette einsetzen  
Introduisez la cartouche Sega  
Inserte el cartucho Sega  
Inserire la cartuccia Sega



Insert Control Pad 1  
Steuerpult anschließen  
Introduisez le bloc de commande 1  
Inserte el Mando de Control 1  
Inserire il dispositivo di comando 1

## Instructions de chargement:

### Mise en route:

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

### IMPORTANT:

Faire toujours très attention que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche SEGA.

## Instrucciones de carga:

### Arranque:

1. Cerciórese de que el interruptor de corriente esté apagado (OFF).
2. Inserte el cartucho del juego en la Base de Potencia (ilustrada abajo) como se indica en el manual de su SISTEMA SEGA.
3. Active (ON) el interruptor de corriente. Si no aparece nada en la pantalla, apague (OFF) el interruptor de corriente, retire el cartucho, y repita la operación.
4. En la pantalla titular, pulse el botón 1 para iniciar la partida.

### IMPORTANTE:

Cerciórese en todo momento de que la Base de Potencia esté apagada (OFF) al insertar o extraer su cartucho Sega.

## Istruzioni per l'attivazione del gioco:

### Inizio:

1. Verificare che l'apparecchio sia spento.
2. Inserire la cartuccia del gioco nella Base (vedi sotto), come spiegato nel manuale di istruzioni del SEGA SYSTEM.
3. Accendere l'apparecchio. Se sullo schermo non compare alcuna indicazione, spegnere l'apparecchio, estrarre la cartuccia, reinserirla, e provare ad accendere di nuovo l'apparecchio.
4. Non appena il titolo appare sullo schermo, premere il tasto 1 per dare inizio al gioco.

### IMPORTANTE:

Verificare sempre che la Base sia spenta (interruttore in posizione OFF) prima di inserire od estrarre la cartuccia Sega.

## Rastan™

This is the story of a barbarian who battled destiny with cold steel... and won.

His name was Rastan. He was a bounty hunter by trade, in a savage land ruled by cutthroats and villains. Rastan was a giant of a man with muscles of iron and the scars of many a bloody battle. It was known by all that where Rastan strode, death was soon to follow.

But not even the seers with their rune stones could see what fate held in store for Rastan. One thing was certain. Rastan would let no man... or God... control his destiny!

It began when the king called him to the royal courts. He asked Rastan to rescue his daughter. She was being held in the darkest reaches of Semia; a region where even the foulest thieves feared to go. In return, the king promised Rastan untold riches!

Rastan sharpened his Barbarian Sword and set out to rescue the princess. The rest is history...

## Rastan™

Dies ist die Geschichte eines Barbaren, der mit blanker Waffe gegen das Schicksal ankämpfte... und gewann.

Sein Name war Rastan. Er war von Beruf ein Kopfgeldjäger in einem unzivilisierten Land, das von Halsabschneidern und Bösewichten beherrscht wurde. Rastan war ein Riese mit stählernen Muskeln und Narben aus vielen blutigen Schlachten. Jedermann wußte, daß überall dort, wo sich Rastan bewegte, der Tod bald folgen würde.

Aber selbst die Hellseher mit ihren Runensteinen konnten nicht voraussehen, was das Schicksal für Rastan bereithielt. Eine Sache war gewiß. Rastan würde es nie dulden, daß irgendein Mensch... oder Gott... sein Schicksal bestimmt.

Es begann, als der König ihn zur königlichen Residenz bestellte. Er bat Rastan darum, seine Tochter zu retten. Sie wurde in den dunkelsten Bereichen von Semia gefangengehalten, einem Gebiet, wo selbst die übelsten Diebe aus Furcht nicht hingingen. Als Belohnung dafür sagte der König Rastan unermesslichen Reichtum zu.



Rastan schärfte sein Barbarisches Schwert, und er machte sich auf den Weg, die Prinzessin zu retten. Das übrige ging in die Geschichte ein...

## Rastan™

C'est l'histoire d'un barbare qui s'est battu contre le destin avec sa seule épée nue . . . et qui a gagné.

Il s'appelait Rastan. C'était un chercheur de trésors et il vivait sur une terre sauvage, dirigée par des coupe-gorges et des ruffians. Rastan avait une taille de géant et des muscles de fer et il portait les cicatrices de ses nombreux combats sanglants. Tout le monde savait que partout où passait Rastan, l'herbe ne repousserait pas . . .

Même les magiciens, avec leurs pierres runiques, n'étaient pas capables de prévoir ce que serait l'avenir de Rastan. Une seule chose était certaine, Rastan ne servirait jamais aucun maître, ni homme . . . ni Dieu!

Tout a vraiment commencé le jour où le roi a appelé Rastan à la cour. Il lui a demandé de sauver sa fille. Elle était gardée prisonnière dans les lointaines terres de Semia redoutées de tous, une contrée où règnent les ombres et où même les voleurs les plus endurcis avaient peur d'aller. En récompense le roi avait promis à Rastan des richesses inimaginables!

Rastan a affuté son épée de barbare et il est parti sauver la princesse. Le reste est histoire . . .

## Rastan™

Esta es la historia de un bárbaro que se enfrentó al destino con el frío acero . . . y ganó.

Su nombre era Rastan. Era cazador de tesoros, en una tierra salvaje dominada por asesinos y malvados. Rastan era un hombre gigantesco con músculos de acero y las cicatrices de muchas sangrientas escaramuzas. Todos sabían que allí por donde Rastan pasaba, la muerte le pisaba los talones.

Pero ni siquiera los adivinos con sus piedras mágicas podían ver qué deparaba el destino a Rastan. Una cosa era cierta: ¡Rastan no permitiría a dioses ni a hombres controlar su destino!

Comenzó la historia cuando el rey le llamó a la corte real. Pidió a Rastan que rescatara a su hija. Estaba presa en los rincones más tenebrosos de Semia, una región a donde incluso los bandidos más desalmados temían ir. ¡A cambio, el rey ofreció a Rastan riquezas sin cuento!

Rastan afiló su espada bárbara y partió a rescatar a la princesa. El resto es historia . . .

## Rastan™

Questa è la storia di un barbaro che combattè contro il destino con del freddo acciaio . . . e vinse.

Il suo nome era Rastan. Era di mestiere un cercatore di tesori, in un paese selvaggio governato da tagliagola e da furfanti. Rastan era un uomo gigante con muscoli di acciaio e le cicatrici di numerose e sanguinose battaglie. Tutti sapevano bene che dove passava Rastan ben presto sarebbe seguita la morte.

Ma nemmeno i veggenti con le loro pietre runiche avrebbero potuto prevedere ciò che il fato teneva in serbo per Rastan. Una cosa sola era certa. Rastan non avrebbe permesso ad alcun uomo . . . o Dio . . . di controllare il suo destino.

Il tutto cominciò quando il re lo chiamò alla corte e gli chiese di voler salvare la figlia, tenuta prigioniera nelle più oscure profondità di Semia, una regione dove anche i più perfidi ladri temevano di andare. In cambio, il re ha promesso a Rastan incredibili ricchezze!

Rastan ha affilato la sua Barbara Spada, e si è messo in marcia alla ricerca della principessa. Il resto è storia . . .

## Getting Started

Rastan™ is a one player game. To begin, insert the cartridge in your Sega Power Base and press the Power Button. When the title screen appears, press the Start Button.

You begin Rastan™ with three lives. When the game is over, you have these options:

### CONTINUE:

This will put you back into the game at the beginning of the last round you played. You can continue three times.

### END:

This will bring you back to the title screen for a new game.

Rastan™ has seven rounds. Each round has three scenes. In the third scene you will have to do battle with one of the minion lords of Semia. Defeat them, and your life meter will increase in size. But you must fight fast. In the third round your life meter will gradually diminish whether you are hit by the enemy or not. It's to your advantage to find their weak spot and defeat them as quickly as possible.

- ① Life Meter
- ② Rastan

## Spielbeginn

Rastan™ ist für einen einzigen Spieler vorgesehen. Um das Spiel zu beginnen, setzen Sie die Kassette in Ihre Power Base ein, wonach Sie den Ein/Aus-Schalter drücken. Wenn das Titelbild auf dem Bildschirm erscheint, drücken Sie die Starttaste.

Sie beginnen das Spiel Rastan™ mit drei Leben. Wenn das Spiel zu Ende ist, haben Sie die folgenden Möglichkeiten:

### CONTINUE (Fortsetzung):

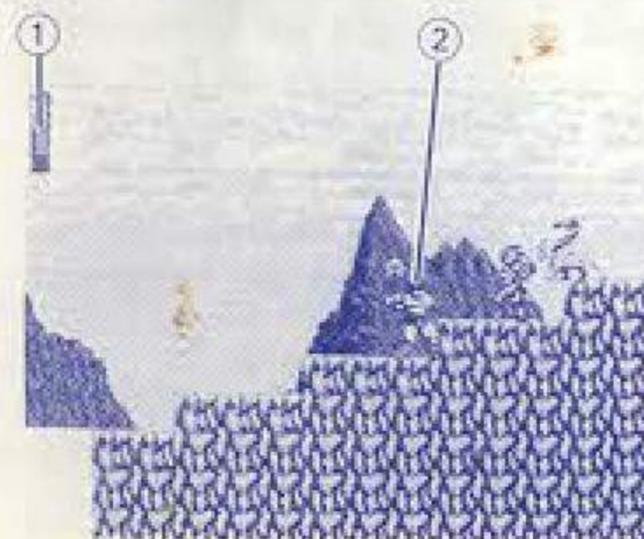
Sie können das Spiel ab dem Anfang der letzten Runde, die Sie spielten, fortsetzen. Sie können diese Runde dreimal wiederholen.

### END (Ende):

Sie kehren zum Titelbild für ein neues Spiel zurück.

Rastan™ hat sieben Runden. Jede Runde hat drei Szenen. In der dritten Szene müssen Sie mit einem der begünstigten Gebieter von Semia kämpfen. Wenn Sie diese Gebieter besiegen, wird Ihr Lebensmesser länger. Sie müssen jedoch schnell kämpfen. In der dritten Runde wird Ihr Lebensmesser allmählich kürzer, ganz gleich, ob Sie nun vom Feind getroffen werden oder nicht. Für Sie ist es vorteilhaft, den schwachen Punkt der Gebieter ausfindig zu machen, um diese möglichst schnell besiegen zu können.

- ① Lebensmesser
- ② Rastan



## Pour commencer

Rastan™ est un jeu à un seul joueur. Pour commencer, introduisez la cartouche dans la console Sega et mettez sous tension. Lorsque le titre apparaît, appuyez sur la touche de départ.

Vous commencez Rastan™ avec trois vies. Lorsque une partie est terminée, vous avez le choix entre les possibilités suivantes:

### CONTINUE:

Ceci vous ramène au début de la manche que vous étiez en train de jouer. Vous pouvez recommencer de cette manière trois fois de suite.

### END:

Ceci vous ramène au titre du jeu et vous pouvez commencer une nouvelle partie.

Rastan™ se joue en sept manches. Chaque manche comprend trois scènes. Dans la troisième scène vous aurez à vous battre avec l'un des innombrables seigneurs de Semia. Si vous réussissez à le vaincre, votre indicateur de vie augmentera. Mais vous devrez vous battre vite. Au cours de la troisième manche votre indicateur de vie diminuera petit à petit, que l'ennemi vous touche ou pas. C'est dans votre intérêt de trouver le point faible de vos ennemis pour les vaincre le plus rapidement possible.

① Indicateur de vie

② Rastan

## Comienzo

Rastan™ es un juego individual. Para comenzar, inserte el cartucho en su Base de Potencia Sega y pulse el Botón de Potencia. Al aparecer la pantalla titular, pulse el botón de arranque (Start).

Comienza Rastan™ con tres vidas. Al terminar la partida, tiene las siguientes opciones:

### CONTINUE (CONTINUAR):

Le hará volver a la partida en el comienzo de la última etapa que haya jugado. Puede continuar un total de tres veces.

### END (FINALIZAR):

Le hará volver a la pantalla titular, a una nueva partida.

Rastan™ tiene siete etapas. Cada etapa cuenta con tres escenas. En la tercera escena tendrá que habérselas con uno de los señores feudales de Semia. Derrótelos, y aumentará el tamaño de su contador de vida. Pero debe luchar rápido. En la tercera ronda, su medidor de vida disminuirá gradualmente tanto si es alcanzado por el enemigo como si no. Es mejor para Vd. descubrir su punto flaco y derrotarlos a toda velocidad.

① Contador de vidas

② Rastan

## Preparativi per l'inizio

Rastan™ è un gioco per una sola persona. Per dare inizio al gioco inserire la cartuccia nella Base Sega e premere il tasto di accensione. Dopo che il titolo è apparso sullo schermo premere il tasto di avvio (Start).

Si inizia il gioco con tre vite a disposizione. Al termine del gioco si hanno due possibilità di scelta:

### CONTINUE (Proseguimento):

Questa scelta riporta nel gioco all'inizio dell'ultimo giro effettuato. È possibile continuare tre volte.

### END (Fine):

Con questa scelta si ritorna al titolo iniziale per riprendere di nuovo il gioco dall'inizio.

Il gioco Rastan™ consiste di sette giri, ed ogni giro è costituito da tre scene. Nella terza scena bisogna combattere contro uno degli scagnozzi di Semia. Se si riesce a sconfiggerli il misuratore della vita aumenterà. Ma è necessario combattere con rapidità perché nel terzo giro il misuratore della vita diminuisce comunque, sia che si venga colpiti dal nemico o no. È dunque a tutto vantaggio del giocatore il cercare i punti deboli degli avversari per poterli sconfiggere al più presto.

① Misuratore della vita

② Rastan

## Taking Control

- ① Directional Button (D-Button)
- ② Press Button 1 to operate weapons.
- ③ Press Button 2 to jump.

The Directional Button moves Rastan in eight directions.

### UP:

To climb ropes. High jump (with Button 2). Attack (with Button 1).

### DOWN:

To kneel. To climb down rope.  
(NOTE: You cannot climb up or down swinging ropes.)

### LEFT:

To move left. Attack (with Button 1).

### RIGHT:

To move right. Attack (with Button 1).

### DIAGONALS:

Jump in that direction when used with Button 2.

### COMBINATIONS:

Press Button 2 to jump. Then press Button 1 and DOWN on the D-Button. Rastan will attack from above!

## Steuerung

- ① Richtungstaste (D-Taste)
- ② Drücken Sie die Taste 1, um die Waffen zu betätigen.
- ③ Drücken Sie die Taste 2, um zu springen.

Mit der Richtungstaste kann Rastan in acht Richtungen bewegt werden.

### AUFWÄRTS:

Zum Hinaufklettern der Seile.  
Hochsprung (mit der Taste 2).  
Angriff (mit der Taste 1).

### ABWÄRTS:

Zum Niederknien. Zum Hinunterklettern der Seile.  
(ZUR BEACHTUNG: Sie können nicht Hinauf- oder Herunterklettern, wenn die Seile hin- und herschwingen.)

### LINKS:

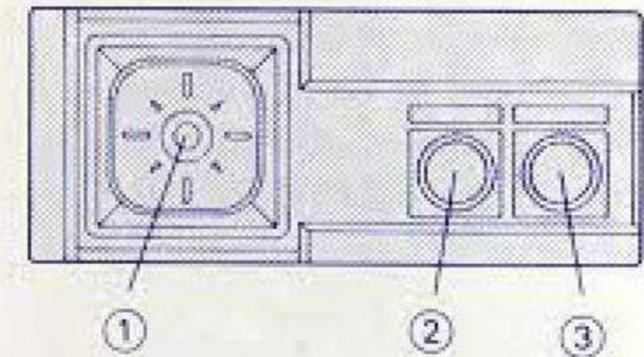
Zum Bewegen nach links  
(mit der Taste 1).

### RECHTS:

Zum Bewegen nach rechts  
(mit der Taste 1).

### DIAGONAL:

Zum Springen in jene Richtung bei Verwendung zusammen mit der Taste 2.



### KOMBINATIONEN:

Drücken Sie die Taste 2 zum Springen. Drücken Sie dann die Taste 1 und die D-Taste für ABWÄRTS-Bewegung. Rastan greift dann von oben an!

## Prise en main des commandes

- ① Touche de direction (Touche D)
- ② Appuyez sur la touche 1 pour manier les armes.
- ③ Appuyez sur la touche 2 pour sauter

La touche de direction permet de déplacer Rastan dans huit directions différentes.

### HAUT:

Pour grimper aux cordes.  
Pour sauter haut, avec la touche 2.  
Pour attaquer, avec la touche 1.

### BAS:

Pour s'agenouiller.  
Pour descendre des cordes.  
(NOTA: Vous ne pouvez pas grimper ou descendre de cordes qui se balancent.)

### GAUCHE:

Pour aller vers la gauche.  
Pour attaquer, avec la touche 1.

### DROITE:

Pour aller vers la droite.  
Pour attaquer, avec la touche 1.

### DIAGONALES:

Pour aller dans la direction correspondante lorsque vous l'utilisez avec la touche 2.

### COMBINAISONS:

Appuyez sur la touche 2 pour sauter. Appuyez ensuite sur la touche 1 et sur la touche D BAS: Rastan attaquera du haut!

## Toma de control

- ① Botón direccional (Botón D)
- ② Pulse el botón 1 para accionar las armas.
- ③ Pulse el botón 2 para saltar.

El Botón Direccional desplaza a Rastan en ocho sentidos.

### ARRIBA:

Para trepar por cuerdas.  
Salto en el aire (con botón 2).  
Ataque (con botón 1).

### ABAJO:

Arrodillarse. Descolgarse por cuerdas.  
(NOTA: No puede subir ni bajar por cuerdas que se bambolean).

### IZQUIERDA:

Desplazamiento a la izquierda.  
Ataque (con botón 1).

### DERECHA:

Desplazamiento a la derecha.  
Ataque (con botón 1).

### DIAGONALES:

Salto en la dirección de la diagonal seleccionado utilizándola en combinación con el botón 2.

### COMBINACIONES:

Pulse el botón 2 para saltar. Luego pulse el botón 1 y ABAJO en el botón D. ¡Rastan atacará desde arriba!

## Presa di posizione

- ① Tasto di direzione
- ② Premere il tasto 1 per utilizzare le armi.
- ③ Premere il tasto 2 per saltare.

Il tasto di direzione fa spostare Rastan nelle otto direzioni possibili.

### Verso l'alto (UP):

Per arrampicarsi sulle funi.  
Salto alto (insieme al tasto 2).  
Per attaccare (insieme al tasto 1).

### Verso il basso (DOWN):

Per inginocchiarsi.  
Per scendere lungo le funi.  
(NOTA: Non è possibile arrampicarsi su, o scendere da, funi in oscillazione).

### A sinistra (LEFT):

Per spostarsi verso sinistra.  
Per attaccare (insieme al tasto 1).

### A destra (RIGHT):

Per spostarsi verso destra.  
Per attaccare (insieme al tasto 1).

### Diagonali:

Per saltare nella direzione diagonale prescelta, usato insieme al tasto 2.

### Combinazioni:

Premere il tasto 2 per saltare. Premere poi il tasto 1 ed agire verso il basso (DOWN) sul tasto di direzione. Rastan attaccherà dall'alto!

## SubScreen

If you press the PAUSE Button on your Power Base during game play, you will access a subscreen showing your inventory and score.

- ① Score
- ② Arms
- ③ Protector
- ④ Other Item
- ⑤ Current Round and Scene

## Items

You begin Rastan™ with a Barbarian Sword. In the course of the game you will find other weapons and items to help you in your battle. Some items can be found just by looking. Others will appear after you defeat an enemy. Items can be picked up and used by touching them with Rastan's sword or body. But remember that they only last for a limited amount of time. There are three kinds of items; offensive, defensive and special.

## Nebenschirmbild

Wenn Sie die Pausentaste (PAUSE) an Ihrer Power Base während des Spielens drücken, erscheint ein Nebenschirmbild, das Ihnen Ihren Bestand und die erzielte Punktzahl zeigt.

- ① Erzielte Punktzahl
- ② Waffen
- ③ Schützer
- ④ Anderer Gegenstand
- ⑤ Gegenwärtige Runde und Szene

## Gegenstände

Sie beginnen Rastan™ mit einem Barbarischen Schwert. Während des Spiels werden Sie andere Waffen und Gegenstände finden, die Ihnen bei Ihrem Kampf behilflich sind. Sie können einige Gegenstände finden, indem Sie einfach genau hinblicken. Andere Gegenstände erscheinen, nachdem Sie einen Gegner besiegt haben. Sie können Gegenstände aufheben und gebrauchen, indem Sie diese mit Rastans Schwert oder Körper berühren. Vergessen Sie aber nicht, daß Sie diese Gegenstände nur eine bestimmte Zeitlang benutzen können. Es gibt drei Arten von Gegenständen, d.h. angreifende, verteidigende und besondere Gegenstände.



## Écran secondaire

Si vous appuyez sur la touche PAUSE de la console pendant une partie, un écran apparaîtra qui vous indique votre inventaire et votre score.

- ① Score
- ② Armes
- ③ Protection
- ④ Autres objets
- ⑤ Manche et scène en cours

## Vos armes

Vous commencez le jeu Rastan™ avec une épée de barbare. Au cours de la partie vous trouverez des armes et des objets divers qui vous aideront dans vos batailles. Vous trouverez certains objets simplement en regardant bien. D'autres apparaîtront une fois que vous avez vaincu un ennemi. Vous pouvez ramasser les objets en les touchant avec le corps ou l'épée de Rastan et vous pouvez les utiliser ensuite. Mais n'oubliez pas que leur pouvoir ne dure qu'un certain temps. Vous en trouverez de trois sortes: des armes d'attaque, des objets de défense et des objets spéciaux.

## Sub-pantalla

Si pulsa el botón de pausa (PAUSE) en su Base de Potencia durante la partida, tendrá acceso a una sub-pantalla que indica su inventario y puntuación.

- ① Puntuación
- ② Armamento
- ③ Protector
- ④ Otros objetos
- ⑤ Etapa y escena actuales

## Objetos

Comienza Rastan™ con una espada bárbara. Durante la partida encontrará otras armas y objetos que le ayudarán en sus combates. Algunos pueden encontrarse simplemente por el camino. Otros aparecerán cuando derrote a un enemigo. Pueden recogerse y utilizarse los objetos tocándolos con la espada o el cuerpo de Rastan. Pero recuerde que sólo duran cierto tiempo. Existen tres tipos de objetos: ofensivos, defensivos y especiales.

## Schermo addizionale

Se nel corso del gioco si preme il tasto della pausa (PAUSE) sulla Base si può accedere ad uno schermo addizionale che dà la situazione del gioco ed il punteggio sino a quel momento.

- ① Punteggio
- ② Armi
- ③ Protezione
- ④ Altri oggetti
- ⑤ Giro e scena in corso

## Armi ed altre voci

Si inizia Rastan™ con la sola Spada Barbara. Nel corso del gioco si troveranno altre armi ed oggetti che saranno di aiuto per i combattimenti. Certi oggetti possono essere trovati semplicemente guardandosi intorno. Altri appaiono solamente dopo aver sconfitto un nemico. Gli oggetti possono essere raccolti, ed utilizzati, toccandoli con il corpo o con la spada di Rastan. Ricordarsi tuttavia che tutti gli oggetti possono essere usati solamente per un limitato periodo di tempo. Esistono tre tipi di armi e oggetti: offensive, difensive, e di tipo particolare.

## Offensive Items

You will gain extra points by obtaining and using these items.

① **Barbarian Sword:** 0 Points

This is the sword Rastan has in the beginning of the game. When other items are used up, Rastan will still have this sword to use.

② **Battle-Axe:** 200 Points

More powerful than the sword with a longer reach. Inflicts more damage to the enemy.

③ **Mace:** 300 Points

Has a much longer reach. The damage inflicted to the enemy is the same as the Barbarian Sword.

④ **Fire Sword:** 0 Points

The most powerful weapon. The sword has increased attacking power and shoots deadly balls of fire at the enemy!

## Angreifende Gegenstände

Sie erhalten Extrapunkte, wenn Sie diese Gegenstände erwerben und gebrauchen.

① **Barbarisches Schwert:** 0 Punkte

Hierbei handelt es sich um das Schwert, das Rastan am Spielbeginn besitzt. Selbst wenn Sie keine anderen Gegenstände mehr besitzen, steht Ihnen immer noch dieses Schwert zur Verfügung.

② **Streitaxt:** 200 Punkte

Diese ist stärker als das Schwert, und sie hat eine größere Reichweite. Sie fügt dem Feind mehr Schaden zu.

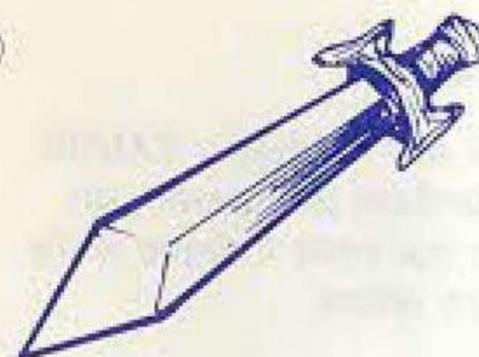
③ **Streitkolben:** 300 Punkte

Dieser hat eine viel größere Reichweite. Der dem Feind zugefügte Schaden ist der gleiche wie der mit dem Barbarischen Schwert verursachte Schaden.

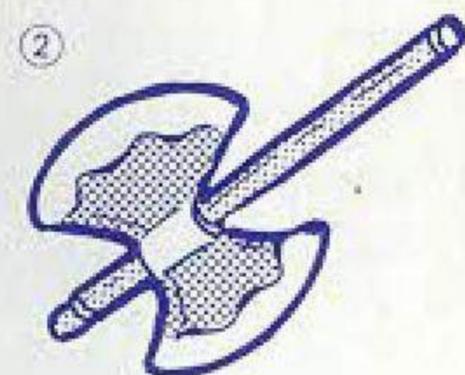
④ **Feuerschwert:** 0 Punkte

Die stärkste Waffe. Dieses Schwert hat eine größere Angriffskraft, und es schießt tödliche Feuerbälle auf den Feind ab.

①



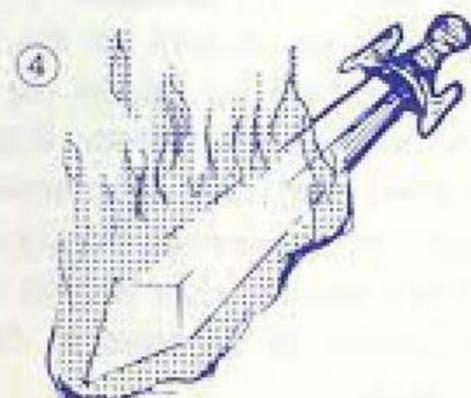
②



③



④



## Armes d'attaque

Vous gagnerez des points supplémentaires si vous obtenez ces armes et si vous les utilisez.

- ① **Epée de barbare:** 0 point  
C'est l'épée que Rastan a au début du jeu. Même lorsque tous les armes sont épuisées, Rastan aura toujours cette épée.
- ② **Hache de bataille:** 200 points  
Elle est plus puissante que l'épée et sa portée est plus longue. Elle inflige davantage de dommages aux ennemis.
- ③ **Masse d'armes:** 300 points  
Sa portée est bien plus longue. Elle inflige aux ennemis les mêmes dommages que l'épée de barbare.
- ④ **Epée de feu:** 0 point  
C'est l'arme la plus puissante. Cette épée a une puissance d'attaque bien plus grande et elle tire des boules de feu sur l'ennemi!

## Objetos ofensivos

Obtendrá puntuación adicional consiguiendo y utilizando estos objetos:

- ① **Espada bárbara:** 0 puntos  
Es la espada de Rastan al comienzo de la partida. Rastan podrá seguir utilizándola cuando se le hayan agotado los demás objetos.
- ② **Hacha de combate:** 200 puntos  
Más potente que la espada, con un mayor alcance. Inflige más daño al enemigo.
- ③ **Maza:** 300 puntos  
Tiene un alcance mucho mayor. El daño infligido al enemigo es el mismo que con la espada bárbara.
- ④ **Espada flamígera:** 0 puntos  
El arma más poderosa. Tiene mayor poder de ataque y despide mortíferas balas ígneas hacia el enemigo.

## Armi offensive

Entrando in possesso ed utilizzando queste armi si ottengono dei punti extra.

- ① **Spada Barbara:** 0 punti  
Questa è la spada che Rastan ha all'inizio del gioco. Anche al termine dell'uso di tutte le altre armi o oggetti a Rastan rimane sempre questa spada da usare.
- ② **Ascia da battaglia:** 200 punti  
Più potente della spada e con un più largo raggio di azione. Infligge un maggior danno al nemico.
- ③ **Mazza:** 300 punti  
Con un raggio di azione ancora più ampio. Il danno inflitto al nemico è lo stesso della Spada Barbara.
- ④ **Spada di fuoco:** 0 punti  
L'arma più potente. La spada ha una potenza di attacco assai maggiorata e lancia mortali palle di fuoco verso il nemico.

## Defensive Items

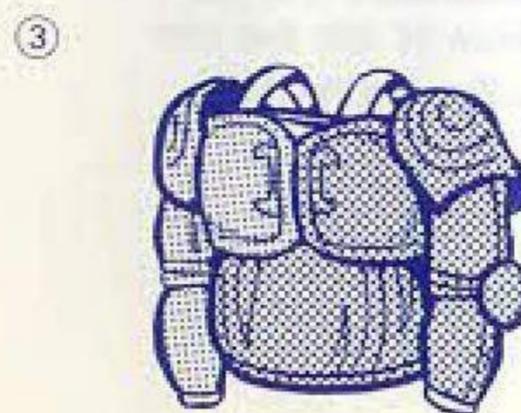
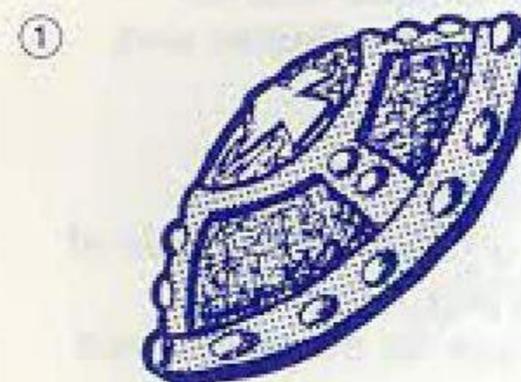
These items either increase Rastan's defensive strength or reduce the damage done by enemy attacks.

- ① **Shield:** 1,000 Points  
Reduces damage inflicted during enemy attacks by 1/2.
- ② **Mantle:** 1,500 Points  
Damage inflicted by touching the enemy is reduced by 1/2.
- ③ **Armor:** 2,000 Points  
Armor reduces the damage inflicted by both enemy attack and touching the enemy by 1/2.

## Verteidigende Gegenstände

Diese Gegenstände erhöhen entweder Rastans Verteidigungsstärke oder sie verringern den Schaden, der durch gegnerische Angriffe zugefügt wird.

- ① **Schild:** 1 000 Punkte  
Verringert den bei gegnerischen Angriffen zugefügten Schaden um die Hälfte.
- ② **Mantel:** 1 500 Punkte  
Der durch Berühren des Gegners zugefügte Schaden wird um die Hälfte verringert.
- ③ **Harnisch:** 2 000 Punkte  
Dieser Harnisch verringert den sowohl durch gegnerische Angriffe als auch durch Berühren des Gegners zugefügte Schaden um die Hälfte.



## Objets de défense

Ces objets augmentent le pouvoir de défense de Rastan ou réduisent les dommages causés par les attaques de l'ennemi.

- ① **Bouclier:** 1 000 points  
Il réduit de moitié les dommages infligés par les attaques de l'ennemi.
- ② **Cape:** 1 500 points  
Les dommages subis en touchant l'ennemi sont réduits de moitié.
- ③ **Armure:** 2 000 points  
L'armure réduit de moitié les dommages infligés par les attaques de l'ennemi, de même que les dommages subis en le touchant.

## Objetos defensivos

Estos objetos aumentan el poder defensivo de Rastan, o bien reducen el daño causado por los ataques enemigos.

- ① **Escudo:** 1.000 puntos  
Reduce a la mitad el daño causado por ataque enemigo.
- ② **Manto:** 1.500 puntos  
El daño provocado por tocar al enemigo se reduce a la mitad.
- ③ **Armadura:** 2.000 puntos  
La armadura reduce el daño infligido tanto por el ataque enemigo como por tocarlo a la mitad.

## Armi difensive

Queste armi servono ad aumentare la potenza difensiva di Rastan o a limitare i danni dovuti agli attacchi del nemico.

- ① **Scudo:** 1.000 punti  
Riduce alla metà i danni inflitti dagli attacchi nemici.
- ② **Mantello:** 1.500 punti  
Riduce alla metà i danni dovuti al contatto con il nemico.
- ③ **Corazza:** 2.000 punti  
La corazza riduce alla metà i danni inflitti dagli attacchi nemici ed i danni dovuti al contatto con il nemico.

## Special Items

These items can be picked up by touching them with Rastan's body.

- ① **Medicine 1:** 1,000 Points  
(Blue) Rastan's life is recovered by 16 percent.
- ② **Medicine 2:** 2,000 Points  
(Blue) Rastan's life is recovered by 32 percent.
- ③ **Poison 1:** 10,000 Points  
(Red) Rastan's life is reduced by 8 percent.
- ④ **Poison 2:** 20,000 Points  
(Red) Rastan's life is reduced by 16 percent.
- ⑤ **Golden Sheep:** 1,000 Points  
Rastan's life is fully recovered.

## Besondere Gegenstände

Sie können diese Gegenstände aufnehmen, indem Sie diese mit Rastans Körper berühren.

- ① **Arznei 1:** 1 000 Punkte  
(Blau) Rastans Leben wird um 16 Prozent verlängert.
- ② **Arznei 2:** 2 000 Punkte  
(Blau) Rastans Leben wird um 32 Prozent verlängert.
- ③ **Gift 1:** 10 000 Punkte  
(Rot) Rastans Leben wird um 8 Prozent verkürzt.
- ④ **Gift 2:** 20 000 Punkte  
(Rot) Rastans Leben wird um 16 Prozent verkürzt.
- ⑤ **Goldenes Schaf:** 1 000 Punkte  
Rastan erhält wieder sein volles Leben.

①



②



③



④



⑤



## Objets spéciaux

Vous pouvez ramasser ces objets en les touchant avec le corps de Rastan.

- ① **Médecine 1:** 1 000 points  
(Bleu) L'Indicateur de vie de Rastan récupère de 16 pour-cent.
- ② **Médecine 2:** 2 000 points  
(Bleu) L'Indicateur de vie de Rastan récupère de 32 pour-cent.
- ③ **Poison 1:** 10 000 points  
(Rouge) La vie de Rastan est réduite de 8 pour-cent.
- ④ **Poison 2:** 20 000 points  
(Rouge) La vie de Rastan est réduite de 16 pour-cent.
- ⑤ **Mouton d'or:** 1 000 points  
L'indicateur de vie de Rastan récupère à 100 pour-cent.

## Objetos especiales

Pueden ser recogidos tocándolos con el cuerpo de Rastan.

- ① **Medicina 1:** 1.000 puntos  
(Azul) La vida de Rastan se recupera un 16%.
- ② **Medicina 2:** 2.000 puntos  
(Azul) La vida de Rastan se recupera un 32%.
- ③ **Veneno 1:** 10.000 puntos  
(Rojo) La vida de Rastan se reduce un 8%.
- ④ **Veneno 2:** 20.000 puntos  
(Rojo) La vida de Rastan se reduce un 16%.
- ⑤ **Vellocino dorado:** 1.000 puntos  
Recuperación total de la vida de Rastan.

## Oggetti particolari

Questi oggetti possono essere raccolti toccandoli con il corpo di Rastan.

- ① **Medicina 1:** 1.000 punti  
(Blu) La vita di Rastan recupera il 16%.
- ② **Medicina 2:** 2.000 punti  
(Blu) La vita di Rastan recupera il 32%.
- ③ **Veleno 1:** 10.000 punti  
(Rosso) La vita di Rastan si riduce dell'8%.
- ④ **Veleno 2:** 20.000 punti  
(Rosso) La vita di Rastan si riduce del 16%.
- ⑤ **Pecora d'oro:** 1.000 punti  
Rastan recupera tutta la sua vita.

- ⑥ **Ring:** 1,500 Points  
Doubles point totals until the effect disappears.

- ⑦ **Rod:** 2,000 Points  
Increases the effective time of Rastan's defense items. If Rastan has no defense items, he will only get the point total.

- ⑧ **Necklace:** 1,000 Points  
Increases the effective time of Rastan's offensive items.

- ⑨ **Cloth:** 0 Points  
Destroys all enemies on the screen.

- ⑩ **Jewelry:** Blue: 1,000 Points  
Pink: 2,000 Points  
Red: 3,000 Points  
Pick these up for added points.

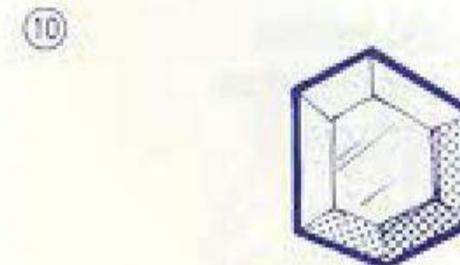
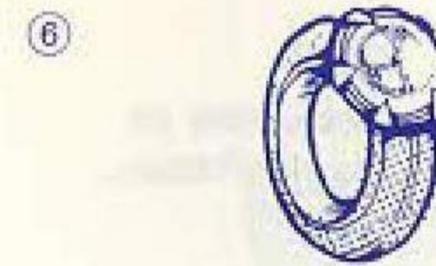
- ⑥ **Ring:** 1 500 Punkte  
Dieser Ring verdoppelt die Gesamtpunktzahl, bis er verschwindet.

- ⑦ **Knute:** 2 000 Punkte  
Verlängert die wirksame Zeit der Verteidigungsgegenstände von Rastan. Falls Rastan keine Verteidigungsgegenstände besitzt, erhält er nur die Gesamtpunktzahl.

- ⑧ **Halskette:** 1 000 Punkte  
Verlängert die wirksame Zeit der Angriffsgegenstände von Rastan.

- ⑨ **Tuch:** 0 Punkte  
Zerstört alle Gegner auf dem Bildschirm.

- ⑩ **Juwelen:** Blau: 1 000 Punkte  
Rosa: 2 000 Punkte  
Rot: 3 000 Punkte  
Heben Sie diese Juwelen für zusätzliche Punkte auf.



⑥ **Bague:** 1 500 points  
Elle double les points marqués jusqu'à ce que l'effet disparaisse.

⑦ **Baguette:** 2 000 points  
Augmente la durée de l'effet des objets de défense de Rastan. Si Rastan n'a aucun objet de défense, vous n'obtiendrez que le nombre de points indiqués.

⑧ **Collier:** 1 000 points  
Augmente la durée de l'effet des armes d'attaque de Rastan.

⑨ **Tissu:** 0 point  
Détruit tous les ennemis présents sur l'écran.

⑩ **Bijoux:** Bleu: 1 000 points  
Rose: 2 000 points  
Rouge: 3 000 points  
Ramessez les bijoux et vous marquerez des points supplémentaires.

⑥ **Anillo:** 1.500 puntos  
Duplica los totales de puntuación hasta que desaparezca su efecto.

⑦ **Arpón:** 2.000 puntos  
Aumenta el tiempo de eficacia de los objetos defensivos de Rastan. Si no tuviera ninguno, sólo obtendrá el total de puntos.

⑧ **Collar:** 1.000 puntos  
Aumenta el tiempo de eficacia de los objetos ofensivos de Rastan.

⑨ **Tela:** 0 puntos  
Destruye a todos enemigos de la pantalla.

⑩ **Joyas:** Azul: 1.000 puntos  
Rosa: 2.000 puntos  
Roja: 3.000 puntos  
Tómelas para aumentar, su puntuación.

⑥ **Anello:** 1.500 punti  
Raddoppia i punti che vengono ottenuti sino a quando il suo effetto scompare.

⑦ **Barra:** 2.000 punti  
Aumenta la durata reale di uso delle armi difensive di Rastan. Se Rastan non ha armi di difesa, si ottiene solamente il punteggio previsto.

⑧ **Collana:** 1.000 punti  
Aumenta la durata reale delle armi offensive di Rastan.

⑨ **Stoffa:** 0 punti  
Distrugge tutti i nemici che si trovano sullo schermo.

⑩ **Gioielli:** Blu: 1.000 punti  
Rosa: 2.000 punti  
Rosso: 3.000 punti  
Raccogliarli per ottenere un aumento del punteggio.

## Obstacles

You will find many traps and obstacles in your journey through Semia. Some you can even use to your advantage.

### ① Ropes:

There are two types of ropes: stationary and swinging. You can climb up and down stationary ropes and use your weapons while climbing. On swinging ropes you can use weapons, but you cannot climb.

### ② Spears:

Spears can appear without warning from the ground and walls. If they touch Rastan, he will be wounded and part of your life meter will be lost.

## Hindernisse

Auf Ihrer Reise durch Semia werden Sie viele Fallen und Hindernisse vorfinden. Einige davon können Sie sogar zu Ihrem Vorteil benutzen.

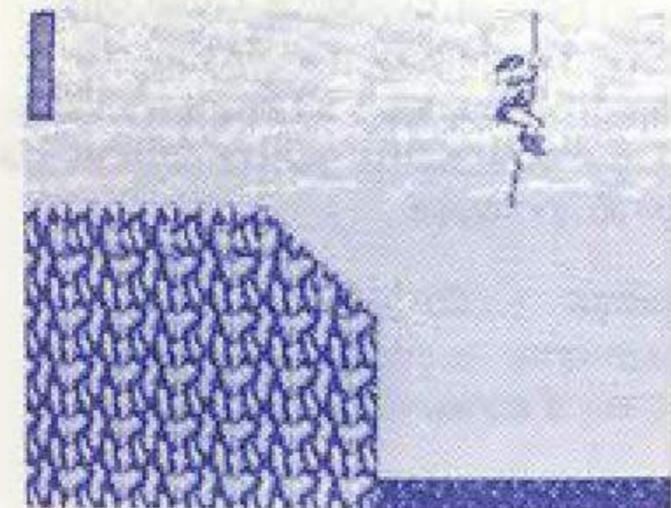
### ① Seile:

Es gibt zwei Seilarten: unbewegliche sowie hin- und herschwingende Seile. Sie können die unbeweglichen Seile hinauf- und herunterklettern sowie Ihre Waffen beim Klettern benutzen. An hin- und herschwingenden Seilen können Sie Waffen benutzen; Sie können jedoch nicht klettern.

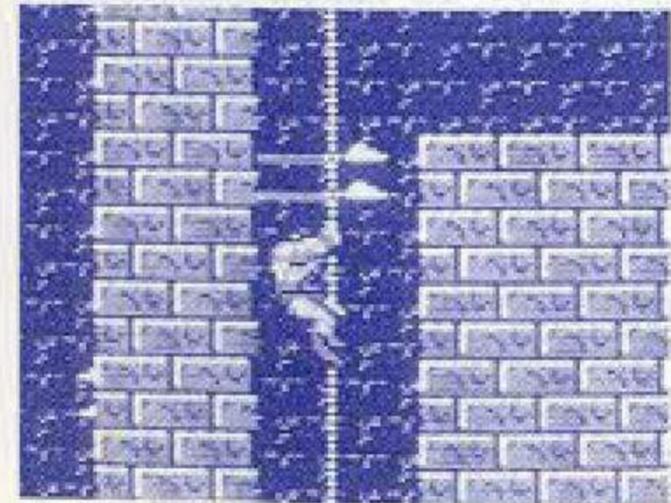
### ② Speere:

Speere können ohne Warnung vom Boden und von den Wänden aus erscheinen. Wenn diese Rastan berühren, wird er verwundet, und ein Teil Ihres Lebensmessers geht verloren.

①



②



## Obstacles

Vous rencontrerez beaucoup de pièges et d'obstacles au cours de votre voyage à travers Semia. Vous pourrez même en utiliser certains à votre avantage.

### ① Cordes:

Il y a deux types de cordes: les cordes immobiles et les cordes qui se balancent. Vous pouvez grimper ou descendre grâce aux cordes immobiles et même utiliser vos armes tout en grimpant. Avec les cordes qui se balancent, vous pouvez utiliser vos armes mais vous ne pouvez pas grimper.

### ② Lances:

Des lances peuvent sortir sans avertissement du sol et des murs. Si l'une d'elles touche Rastan, il sera blessé et votre indicateur de vie diminuera.

## Obstáculos

Encontrará muchas trampas y obstáculos en su periplo por Semia. Algunos pueden incluso resultarle provechosos.

### ① Cuerdas:

Existen dos tipos: estáticas y oscilantes. Puede subir y bajar por las estáticas y utilizar sus armas mientras asciende o desciende. En las cuerdas oscilantes, puede utilizar sus armas pero no subir ni bajar.

### ② Azagayas:

Pueden aparecer inopinadamente del suelo y las paredes. Si tocan a Rastan, quedará herido y perderá parte de su contador de vida.

## Ostacoli

Nel corso del lungo viaggio verso Semia si troveranno molte trappole ed ostacoli. Alcuni di questi possono anche essere usati a proprio vantaggio.

### ① Funi:

Vi sono due tipi di funi: fisse ed oscillanti. È possibile arrampicarsi o scendere dalle funi fisse, ed utilizzare le armi nel corso della salita o della discesa. Sulle funi oscillanti è possibile usare le armi, ma non ci si può salire.

### ② Lance:

Delle lance possono improvvisamente fuoriuscire dal terreno o dalle pareti. Se Rastan ne viene toccato rimane ferito e perde una parte della propria vita sul misuratore.

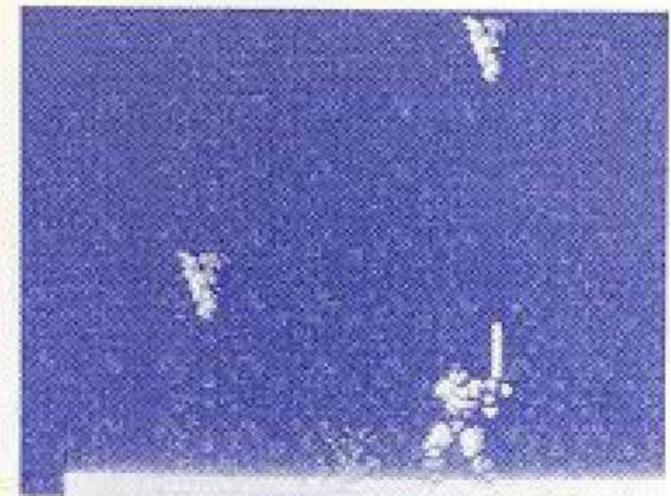
③ **Icicles:**

Icicles drop from ceilings and shatter. They will inflict damage if Rastan touches them or the shards.

③ **Eiszapfen:**

Eiszapfen fallen von Decken und zerbrechen in Stücke. Die Eiszapfen fügen Schaden zu, wenn Rastan diese oder die Stücke berührt.

③



④ **Spiked Ceiling:**

Spiked Ceilings continually rise and fall. You can crouch under them safely. But stand and you will be spiked ...hard!

④ **Mit Spitzen versehene Decken:**

Mit Spitzen versehene Decken bewegen sich ständig nach oben und unten. Sie können sich sicher unter diesen Decken niederdrücken. Sobald Sie aber aufstehen, werden Sie von den Spitzen schwer verletzt.

④



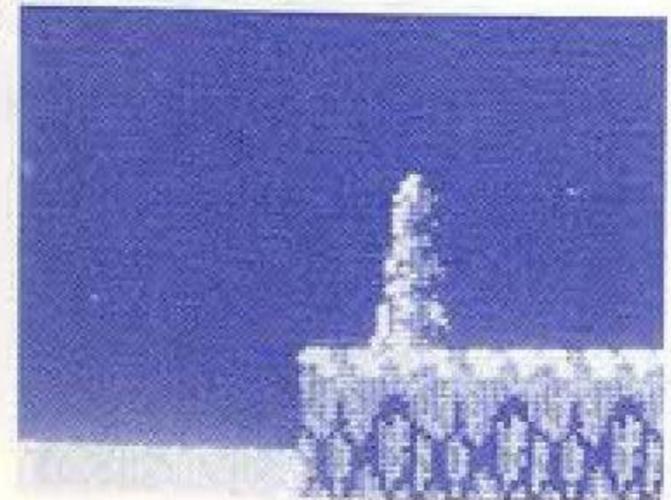
⑤ **Stalagmite:**

They stick up from the ground. If Rastan touches them, he will be injured.

⑤ **Stehende Tropfsteine:**

Diese ragen aus dem Boden. Wenn Rastan sie berührt, wird er verletzt.

⑤



③ **Chandelles de glace:**

Des chandelles de glace tombent des plafonds. Les chandelles et les morceaux sont dangereux si Rastan les touche.

③ **Chuzos de hielo:**

Caen desde los techos y se rompen en mil pedazos. Rastan quedará herido si los chuzos o sus fragmentos le tocan.

③ **Ghiaccioli:**

I ghiaccioli cadono dal soffitto e si frantumano. Possono infliggere dei danni se Rastan ne viene toccato.

④ **Plafond à pointes:**

Des plafonds à pointes montent et desendent sans arrêt. Vous pouvez vous accroupir sans danger sous eux. Mais si vous vous levez, vous serez piqué . . . et dur!

④ **Techo claveteado:**

Suben y bajan continuamente. Puede agacharse para pasar con seguridad. Pero como se levante será pinchado . . . con fuerza.

④ **Soffitto chiodato:**

I soffitti chiodati si alzano e si abbassano continuamente. È tuttavia possibile strisciare abbassati sotto di essi senza subire danni. Ma se si sta in piedi si verrà punti . . . e con forza!

⑤ **Stalagmite:**

Elles sortent du sol. Si Rastan les touche, il sera blessé.

⑤ **Estalagmita:**

Salen del suelo. Si Rastan las toca, quedará herido.

⑤ **Stalagmiti:**

Spuntano fuori dal terreno. Se Rastan le tocca ne rimane ferito.

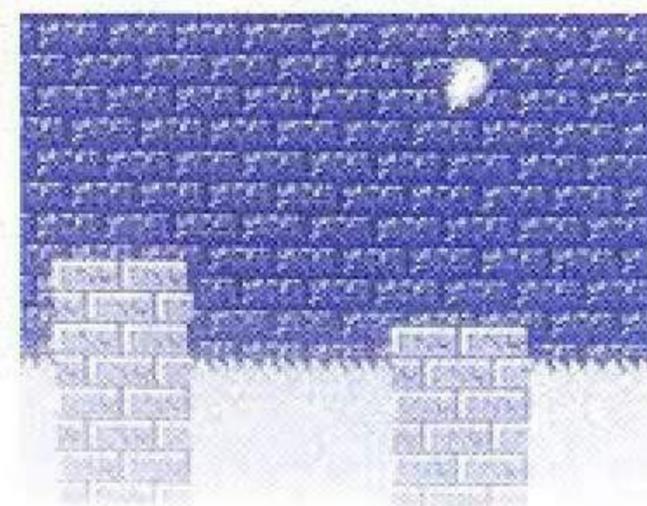
⑥ **Fire Columns:**

There are three kinds: Those that move straight up, to the left and to the right. They are very hot and will cause damage.

⑥ **Feuersäulen:**

Es gibt drei Säulenarten: sich nach oben, links und rechts bewegend Säulen. Sie sind sehr heiß und fügen Schaden zu.

⑥



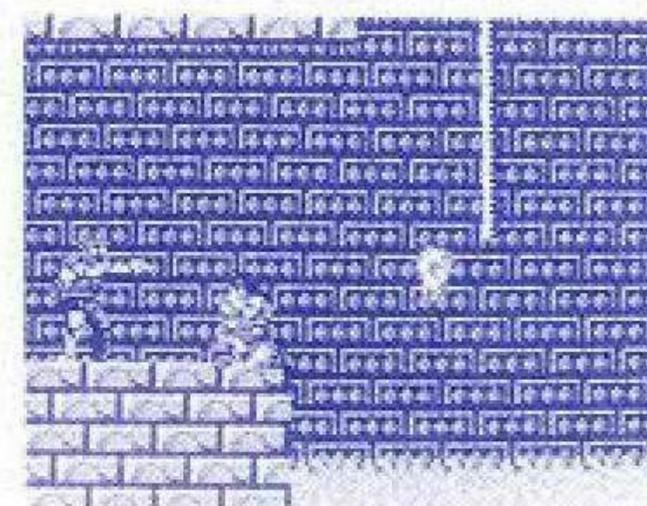
⑦ **Fireballs:**

Shoot from lava pools a short distance before falling.

⑦ **Feuerkugeln:**

Diese werden aus Lavatümpeln über eine kurze Entfernung hergeschleudert, bevor sie niederfallen.

⑦



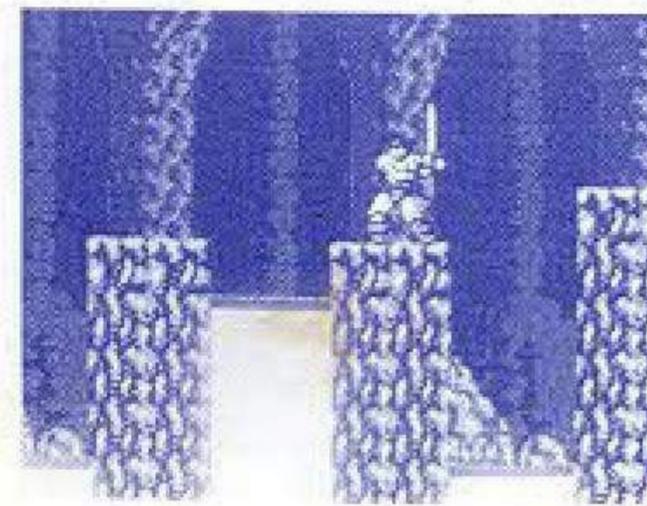
⑧ **Water:**

The Water of Semia is poisonous. If you touch it, you will be injured.

⑧ **Wasser:**

Das Wasser von Semia ist giftig. Wenn Sie es berühren, werden Sie verletzt.

⑧



⑥ **Colonnes de feu:**

Il en existe de trois sortes: celles qui se déplacent tout droit vers le haut, celles qui se déplacent vers la gauche et celles qui se déplacent vers la droite. Elles sont très chaudes et vous brûleront.

⑦ **Boules de feu:**

Elles jaillissent de lacs de lave et sont projetées sur une courte distance avant de retomber.

⑧ **Eau:**

L'eau de Semia est empoisonnée. Si vous y touchez, vous serez blessé.

⑥ **Columnas de fuego:**

Hay tres tipos: las que se mueven verticalmente, a la derecha o a la izquierda. Son de alta temperatura y causan graves daños.

⑦ **Bolas de fuego:**

Salen despedidas de charcos de lava un pequeño trayecto antes de caer.

⑧ **Agua:**

El agua de Semia es venenosa. Si la toca, quedará herido.

⑥ **Colonne di fuoco:**

Ve ne sono di tre tipi: quelle che salgono diritte verso l'alto, quelle che vanno verso sinistra e quelle che vanno verso destra. Sono molto calde e causano gravi danni.

⑦ **Palle di fuoco:**

Vengono sparate su una breve distanza da accumuli di lava, e cadono.

⑧ **Acqua:**

L'acqua di Semia è velenosa. Toccandola si rimane feriti.

⑨ **Face Rocks:**

Face Rocks shoot fireballs that will injure if they touch you.

⑨ **Gesichtsfelsen:**

Gesichtsfelsen schleudern Feuerkugeln heraus, die Sie verletzen, wenn Sie von diesen berührt werden.

⑨



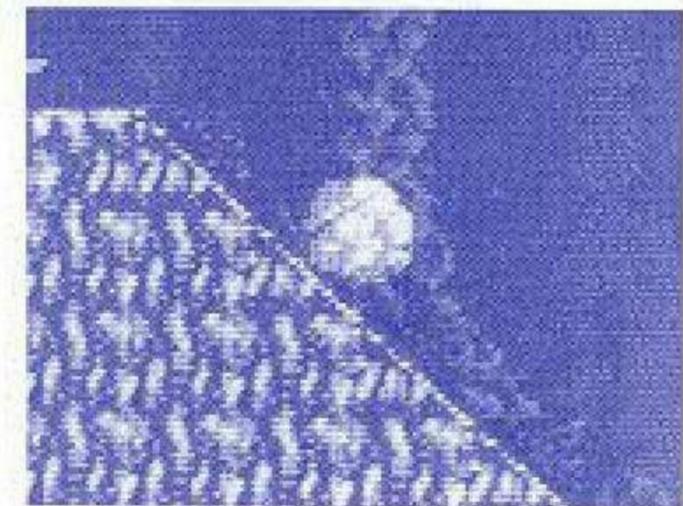
⑩ **Boulders:**

Boulders drop from the ceiling and then roll along the ground. They can crush you.

⑩ **Felsblöcke:**

Felsblöcke fallen von der Decke und rollen dann auf dem Boden weiter. Diese können Sie zerquetschen.

⑩



⑪ **Muddy Waters:**

Falls from the ceiling or spills from the pipes. It is even more poisonous than Semia's Water.

⑪ **Trübes Wasser:**

Strömt von der Decke oder aus Rohren. Es ist noch giftiger als Semias Wasser.

⑪



⑨ **Roches à visage humain:**

Les roches à visage humain tirent des boules de feu qui vous blesseront, si elles vous touchent.

⑨ **Rocas de forma de cara:**

Disparan bolas de fuego que hieren al contacto.

⑨ **Rocce con faccia:**

Le rocce con faccia lanciano palle di fuoco che feriscono se toccano.

⑩ **Blocs de pierre:**

Des blocs de pierre tombent des plafonds et roulent ensuite sur le sol. Ils peuvent vous écraser.

⑩ **Gandes rocas rodantes:**

Caen del techo y ruedan por el suelo. Pueden aplastarle.

⑩ **Massi:**

I massi cadono dal soffitto e rotolano lungo il terreno. Si rischia di restarne schiacciati.

⑪ **Eaux boueuses:**

Elles tombent des plafonds ou jaillissent de canalisations. Elles sont encore plus empoisonnées que l'eau de Semia.

⑪ **Aguas encenagadas:**

Caen del techo o de agujeros en las tuberías. Son todavía más venenosas que el agua de Semia.

⑪ **Acqua melmosa:**

Cade dal soffitto o fuoriesce dai tubi. È ancora più velenosa dell'acqua di Semia.

⑫ **Floating Rocks:**

These rocks rise and fall in the water. When they are above surface, you can stand on them with no damage. But if they go below the surface, you will be injured.

⑬ **Destructible Stone:**

You can shatter these rocks with a blow from your weapon.

⑭ **Wooden Bridges:**

You can cross some wooden bridges safely. But others will collapse when they feel your weight!

⑫ **Schwimmende Felsen:**

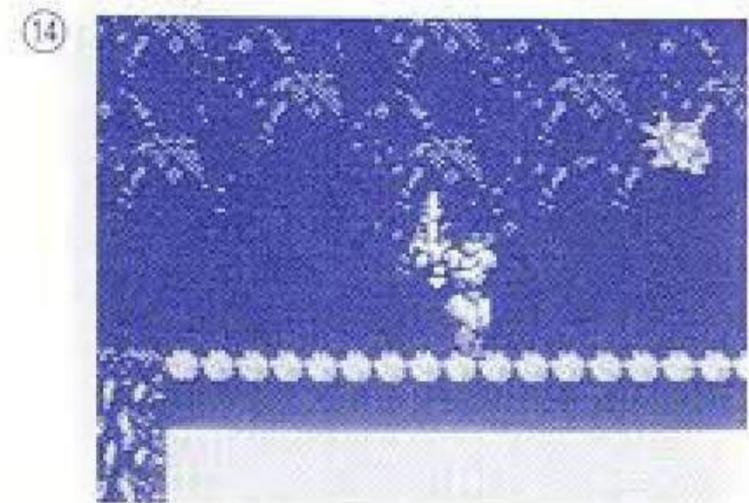
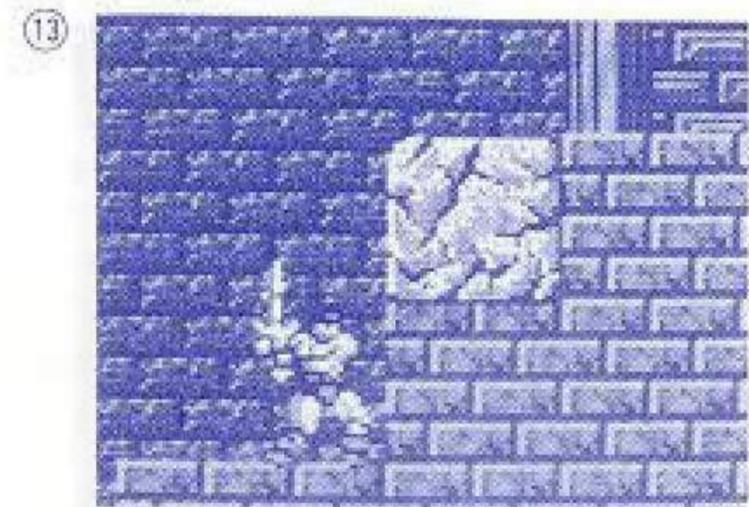
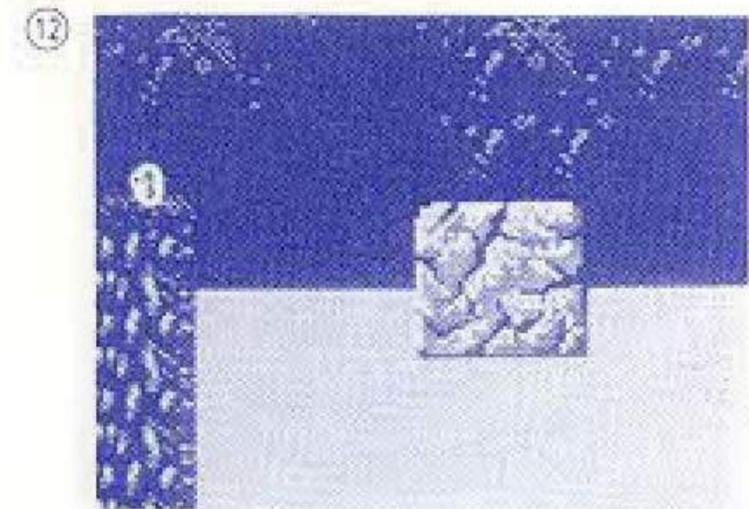
Diese Felsen steigen im Wasser auf und ab. Wenn sie sich über der Oberfläche befinden, können Sie darauf stehen, ohne Schaden zu erleiden. Bewegen sich die Felsen jedoch unter die Oberfläche, werden Sie verletzt.

⑬ **Zertrümmerbare Steine:**

Sie können diese Steine mit einem Schlag Ihrer Waffe zertrümmern.

⑭ **Hölzerne Brücken:**

Sie können einige hölzerne Brücken sicher überqueren. Andere Brücken brechen jedoch unter Ihrem Gewicht zusammen!



⑫ **Rochers flottants:**

Ces rochers montent et redescendent dans l'eau. Lorsqu'ils sont au-dessus de l'eau, vous pouvez vous tenir dessus sans danger. Mais s'ils redescendent sous l'eau, attention!

⑫ **Rocas flotantes:**

Estas rocas se elevan y caen en el agua. Cuando están sobre la superficie, Vd. puede subirse sin peligro a ellas, pero si se hunden Vd. será herido.

⑫ **Rocce galleggianti:**

Queste rocce galleggiano e sprofondano nell'acqua. Se sono in superficie è possibile starvi sopra in piedi senza danno. Ma se si inabissano se ne rimane feriti.

⑬ **Rochers cassables:**

Vous pouvez briser ces rochers d'un coup de votre arme.

⑬ **Piedra destructible:**

Puede destruir estas rocas con un golpe de su arma.

⑬ **Pietra distruttibile:**

Queste pietre possono essere frantumate con una delle armi a disposizione.

⑭ **Ponts en bois:**

Vous pourrez passer certains ponts en bois sans danger. Mais d'autres s'écrouleront sous votre poids!

⑭ **Puentes de madera:**

Puede cruzar sin problemas alguno de ellos. ¡Pero otros se vendrán abajo en cuanto sientan el peso de Vd.!

⑭ **Ponti di legno:**

Certi ponti di legno possono essere attraversati senza danno. Ma certi altri sprofondano sotto il peso di Rastan!

⑮ Rafts:

Rafts move left and right across the water. You may ride them safely.

⑮ Flöße:

Flöße bewegen sich nach links und rechts über das Wasser. Sie können sich auf diesen Flößen sicher treiben lassen.

⑮



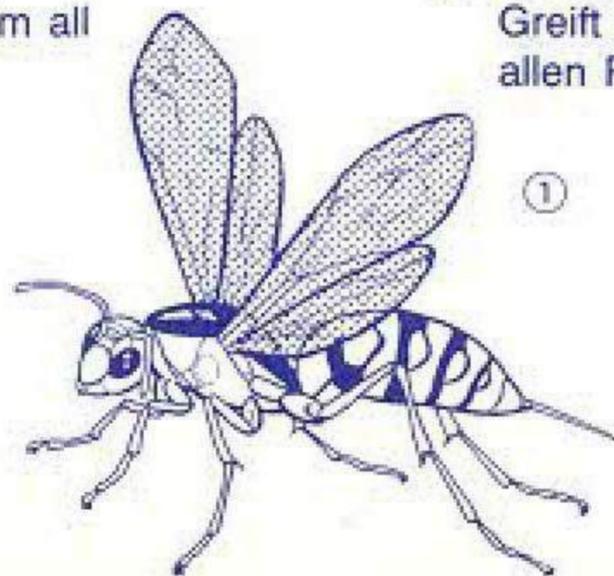
## Know Thine Enemy

These are the creatures you will find in the dark lands of Semia.

① Bee: 200 Points  
Attacks when approached.

② Snake: 200 Points  
Fast Moving. Often dropped by Gorgons.

③ Bat: 100 Points  
Attacks at nightfall from all directions.



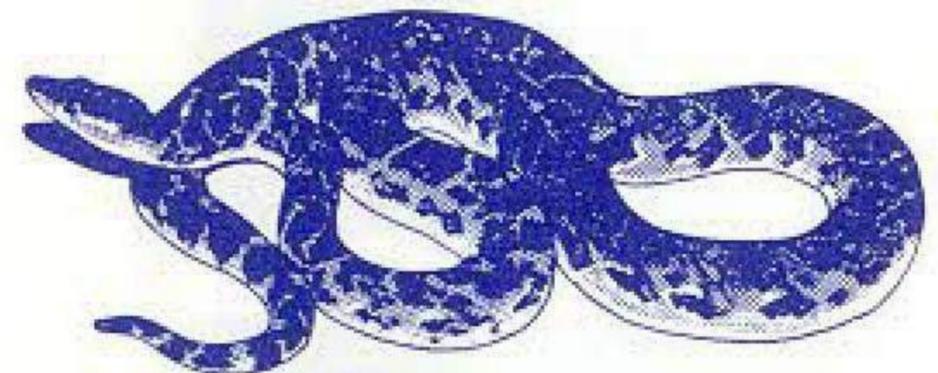
## Ihre Feinde

Hierbei handelt es sich um die Kreaturen, die Sie in den dunklen Landen von Semia antreffen.

① Biene: 200 Punkte  
Greift an, wenn Sie sich ihr nähern.

② Schlange: 200 Punkte  
Bewegt sich schnell. Wird oft von Gorgons fallen gelassen.

③ Fledermaus: 100 Punkte  
Greift bei Einbruch der Nacht aus allen Richtungen an.



⑮ **Radeaux:**

Les radeaux se déplacent sur l'eau vers la gauche et vers la droite. Vous pouvez y monter en toute sécurité.

⑮ **Balsas:**

Se mueven a izquierda y derecha por las aguas. Puede montarse en ellas sin peligro.

⑮ **Zattere:**

Le zattere si spostano a destra ed a sinistra sull'acqua. Possono essere montate senza problemi.

## Connaissez vos ennemis

Voici les créatures que vous rencontrerez à travers les terres pleines de périls de Semia.

- ① **Abeilles:** 200 points  
Elles attaquent si on s'en approche.
- ② **Serpents:** 200 points  
Ils se déplacent rapidement. Souvent des Gorgones les laissent tomber.
- ③ **Chauve-souris:** 100 points  
Elles attaquent à la tombée de la nuit de n'importe quelle direction.

## Conozca a su enemigo

Estas son las criaturas que encontrará en las tinieblas de Semia.

- ① **Abeja:** 200 puntos  
Ataca si se le acercan.
- ② **Serpiente:** 200 puntos  
Muy rápida. Lanzada a veces por Gorgonas.
- ③ **Murciélago:** 100 puntos  
Ataca por la noche desde todas las direcciones.

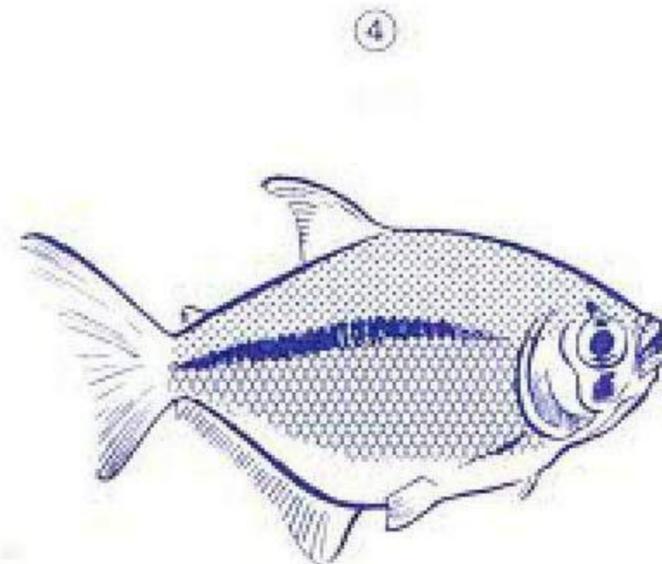
## Conoscere il nemico

Queste sono le creature che si incontrano nelle oscure terre di Semia.

- ① **Ape:** 200 punti  
Attacca se viene avvicinata.
- ② **Serpente:** 200 punti  
Si muove molto rapidamente. Assai spesso viene lasciato cadere dalle Gorgoni.
- ③ **Pipistrello:** 100 punti  
Attacca all'imbrunire da tutte le direzioni.

- ④ **Flying Fish:** 0 Points  
Leap from the water.
- ⑤ **Gardis:** 300 Points  
Attacks with swords.
- ⑥ **Mantis:** 200 Points  
Throws knives high and low.
- ⑦ **Harpie:** 500 Points  
Hovers in the air, attacks... and  
then escapes.

- ④ **Fliegender Fisch:** 0 Punkte  
Springt aus dem Wasser.
- ⑤ **Gardis:** 300 Punkte  
Greift mit Schwertern an.
- ⑥ **Mantis:** 200 Punkte  
Wirft Messer hoch und niedrig.
- ⑦ **Harpie:** 500 Punkte  
Schwebt in der Luft, greift an...  
und flüchtet dann.



④ **Poissons volants:** 0 point  
Ils jaillissent de l'eau.

⑤ **Gardis:** 300 points  
Ils attaquent à l'épée.

⑥ **Mantes:** 200 points  
Elles lancent des couteaux vers le haut et le bas.

⑦ **Harpie:** 500 points  
Elles survolent les lieux,  
attaquent... et puis disparaissent.



④ **Pez volador:** 0 puntos  
Saltan del agua.

⑤ **Gardis:** 300 puntos  
Ataca con espadas.

⑥ **Mantis:** 200 puntos  
Lanza cuchillos por arriba y por abajo.

⑦ **Arpia:** 500 puntos  
Planea por el aire, ataca... y escapa.



④ **Pesce volante:** 0 punti  
Salta fuori dall'acqua.

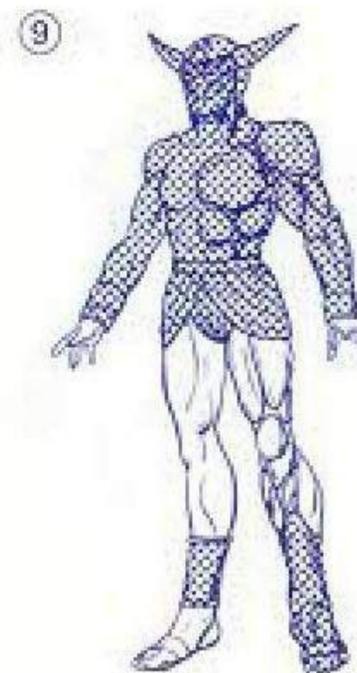
⑤ **Gardis:** 300 punti  
Attacca con spade.

⑥ **Mantis:** 200 punti  
Lancia coltelli verso il basso e verso l'alto.

⑦ **Arpia:** 500 punti  
Si libra nell'aria, attacca... e poi scappa.

- ⑧ **Swordthings:** 400 Points  
Attacks with swords.
- ⑨ **Axethings:** 800 Points  
Attacks by throwing axes.
- ⑩ **Macethings:** 700 Points  
Attacks with a mace. It attacks from longer distances than the Swordthing.
- ⑪ **Kemmler:** 300 Points  
When Rastan approaches, Kemmler attacks with fireballs!

- ⑧ **Swordthings:** 400 Punkte  
Greift mit Schwertern an.
- ⑨ **Axethings:** 800 Punkte  
Greift durch Schleudern von Äxten an.
- ⑩ **Macethings:** 700 Punkte  
Greift mit einem Streitkolben aus größeren Entfernungen als Swordthings an.
- ⑪ **Kemmler:** 300 Punkte  
Wenn Rastan sich nähert, greift Kemmler mit Feuerkugeln an.



⑧ **Manieurs d'épée:** 400 points  
Ils attaquent à l'épée.

⑨ **Lanceurs de hache:** 800 points  
Ils attaquent en lançant des haches.

⑩ **Manieurs de masse d'armes:**  
700 points  
Ils attaquent avec des masses  
d'armes. Ils attaquent de plus loin  
que les manieurs d'épée.

⑪ **Kemmler:** 300 points  
Quand Rastan s'en approche,  
Kemmler attaque avec des boules  
de feu!

⑧ **Montanero:** 400 puntos  
Ataca con espadas.

⑨ **Hachero:** 800 puntos  
Ataca lanzando hachas.

⑩ **Maceros:** 700 puntos  
Ataca con maza. Ataca desde  
mayores distancias que el  
Montanero.

⑪ **Quimera:** 300 puntos  
Al acercarse Rastan, le ataca con  
balas de fuego.

⑧ **Swordthings:** 400 punti  
Attacca con spade.

⑨ **Axethings:** 800 punti  
Attacca lanciando delle asce.

⑩ **Macethings:** 700 punti  
Attacca con una mazza. Attacca da  
distanze superiori a quelle di  
Swordthing.

⑪ **Kemmler:** 300 punti  
Quando Rastan si avvicina, Kemmler  
attacca con palle di fuoco!



- ⑫ **Meduza:** 500 Points  
When Rastan approaches, Meduza attacks by spraying poison gas.
- ⑬ **Gorgon:** 700 Points  
Flies through the air dropping poisonous snakes.
- ⑭ **Wizard:** 800 Points  
Throws scrolls. If Rastan is hit by a scroll, he loses offensive and defensive items.
- ⑮ **Spartoy:** 900 Points  
Attacks with a sword. When approached, it disappears into the ground.

- ⑫ **Meduza:** 500 Punkte  
Wenn Rastan sich nähert, greift Meduza durch Sprühen von Giftgas an.
- ⑬ **Gorgon:** 700 Punkte  
Fliegt durch die Luft; läßt dabei Giftschlangen fallen.
- ⑭ **Zauberer:** 800 Punkte  
Wirft Schriftrollen. Wenn Rastan von einer Schriftrolle getroffen wird, verliert er angreifende und verteidigende Gegenstände.
- ⑮ **Spartoy:** 900 Punkte  
Greift mit einem Schwert an. Wenn Rastan sich nähert, verschwindet Spartoy im Boden.



- ⑫ **Méduse:** 500 points  
Lorsque Rastan s'approche d'elle, la Méduse attaque en projetant des gaz empoisonnés.
- ⑬ **Gorgones:** 700 points  
Elles volent et laissent tomber des serpents venimeux.
- ⑭ **Magiciens:** 800 points  
Ils lancent des parchemins. Si Rastan est touché par un parchemin, il perd toutes ses armes d'attaque et ses objets de défense.
- ⑮ **Spartoy:** 900 points  
Il attaque à l'épée. Lorsqu'on s'en approche, il disparaît dans le sol.



- ⑫ **Medusa:** 500 puntos  
Al acercarse Rastan, le ataca rociando gas venenoso.
- ⑬ **Gorgona:** 700 puntos  
Vuela por el aire dejando caer serpientes venenosas.
- ⑭ **Mago:** 800 puntos  
Lanza pergaminos. Si Rastan es alcanzado por uno de ellos, pierde objetos ofensivos y defensivos.
- ⑮ **Espartano:** 900 puntos  
Ataca con espada. Si alguien se le acerca, desaparece.



- ⑫ **Meduza:** 500 punti  
Quando Rastan si avvicina, Meduza lo attacca spruzzandolo con del gas velenoso.
- ⑬ **Gorgone:** 700 punti  
Vola nell'aria lasciando cadere dei serpenti velenosi.
- ⑭ **Wizard:** 800 punti  
Lancia rotoli di pergamena e simili. Se Rastan rimane colpito da un rotolo, perde tutte le armi offensive e difensive.
- ⑮ **Spartoy:** 900 punti  
Attacca con una spada. Quando gli si avvicina, scompare nel terreno.

## The Evil Lords of Semia

You will encounter these creatures at the end of each round. You must defeat them to advance to the next round.

- ① Kentorous: 5,000 Points
- ② Aryous: 20,000 Points
- ③ Slayer: 10,000 Points
- ④ Shukumas: 15,000 Points



## Die bösen Gebieter von Semia

Sie begegnen diesen Kreaturen am Ende jeder Runde. Sie müssen diese besiegen, um zur nächsten Runde vorrücken zu können.

- ① Kentorous: 5 000 Punkte
- ② Aryous: 20 000 Punkte
- ③ Slayer: 10 000 Punkte
- ④ Shukumas: 15 000 Punkte



## Les sinistres seigneurs de Semia

Vous rencontrerez ces créatures du diable à la fin de chaque manche. Vous devez les vaincre pour pouvoir passer à la manche suivante.

- ① **Kentorous:** 5 000 points
- ② **Aryous:** 20 000 points
- ③ **Slayer:** 10 000 points
- ④ **Shukumas:** 15 000 points



## Los malvados señores de Semia

Encontrará a estas criaturas al final de cada etapa. Debe derrotarlas para poder pasar a la etapa siguiente.

- ① **Centauro:** 5.000 puntos
- ② **Ario:** 20.000 puntos
- ③ **Matador:** 10.000 puntos
- ④ **Shukumas:** 15.000 puntos



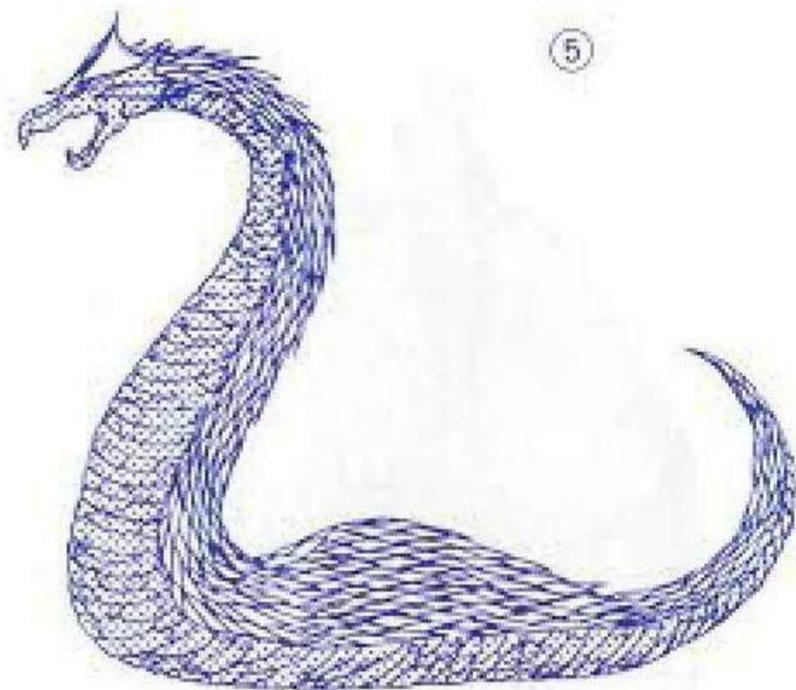
## I diabolici signori di Semia

Alla fine di ogni giro si incontrano questi personaggi o creature, e sarà necessario sconfiggerli per poter avanzare al giro successivo.

- ① **Kentorous:** 5.000 punti
- ② **Aryous:** 20.000 punti
- ③ **Slayer:** 10.000 punti
- ④ **Shukumas:** 15.000 punti

- ⑤ Fedorak: 25,000 Points
- ⑥ Read Dragon: 30,000 Points
- ⑦ Dragon?

- ⑤ Fedorak: 25 000 Punkte
- ⑥ Read Dragon: 30 000 Punkte
- ⑦ Dragon?



- ⑤ Fedorak: 25 000 points
- ⑥ Dragon roseau: 30 000 points
- ⑦ Dragon?

- ⑤ Fedorak: 25.000 puntos
- ⑥ Dragón Rojo: 30.000 puntos
- ⑦ ¿Dragón?

- ⑤ Fedorak: 25.000 punti
- ⑥ Drago colto: 30.000 punti
- ⑦ Drago?

⑦



## Helpful Hints

- Fight the lords of Semia as quickly as possible. The air in their chambers will cause your life meter to run out whether they are hitting you or not.
- Master the technique of cutting from above. Few enemies can defend against this type of attack!
- Shattering destructible stone can often lead to interesting surprises.
- Try to get through an area before nightfall comes. At dark, the smaller, more dangerous creatures can harass you to death.

## Nützliche Hinweise

- Bekämpfen Sie die Gebieter von Semia so schnell wie möglich. Die Luft in ihren Kammern verursacht, daß ihr Lebensmesser zu Ende geht, ganz gleich, ob diese Sie treffen oder nicht.
- Meistern Sie die Technik des Angreifens von oben. Wenige Gegner können sich gegen diese Angriffsart verteidigen!
- Das Zertrümmern der zertrümmerbaren Steine kann oft zu interessanten Überraschungen führen.
- Versuchen Sie, vor Einbruch der Nacht durch ein Gebiet zu gelangen. Im Dunkeln können die kleineren, gefährlicheren Kreaturen Sie zu Tode quälen.



## Quelques conseils utiles

- Essayez de vaincre tous les seigneurs de Semia aussi rapidement que possible. L'air de leur antre raccourcit votre indicateur de vie, que vous soyez touché ou pas.
- Apprenez à fond comment fendre du haut. Peu d'ennemis sont capables de se défendre contre ce genre d'attaque.
- Si vous réussissez à briser des rochers cassables, vous aurez parfois des surprises intéressantes.
- Essayez de traverser une région avant la tombée de la nuit. La nuit les créatures plus petites, et plus dangereuses, peuvent vous attaquer sans merci.

## Sugerencias útiles

- Combata a los señores de Semia a la mayor rapidez posible. El aire en sus aposentos hará que su contador de vida se agote aunque no le alcancen.
- Domine la técnica de atacar desde arriba. ¡Pocos enemigos pueden defenderse!
- Destruir una piedra destructible puede conducir a menudo a interesantes sorpresas.
- Procure pasar por un área antes de que anochezca. Por la noche, las criaturas más pequeñas y peligrosas pueden matarle.

## Consigli utili

- Combattere i signori di Semia al più presto possibile. L'aria nelle loro stanze fa comunque diminuire il misuratore della vita, che si sia stati colpiti o no.
- Raffinare la tecnica di assalire dall'alto. Pochi nemici possono difendersi da questo tipo di attacco!
- Frantumando le pietre distruttibili si può spesso essere condotti a delle interessanti sorprese.
- Cercare sempre di passare oltre una certa zona prima del calar delle tenebre. Al buio, creature più piccole, ma più pericolose, possono colpire mortalmente.

## HANDLING THE SEGA CARD AND THE MEGA CARTRIDGE

The SEGA CARD and the MEGA CARTRIDGE are intended exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM.

### For Proper Usage

Do not get wet!

Do not bend!

Do not subject to any violent impact!

Do not expose to direct sunlight!

Do not damage or disfigure!

Do not place near any high temperature source!

Do not expose to thinner, benzine, etc.!

\* Be especially careful not to stick anything on the SEGA CARD!

- When wet, completely dry before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.

## BEHANDLUNG DER SEGA-CARD UND DER MEGA-CARTRIDGE

Die SEGA-CARD und die MEGA-CARTRIDGE sind ausschließlich für das SEGA MASTER SYSTEM bestimmt.

### Vorsichtsmaßnahmen

Vor Nässe schützen!

Nicht knicken!

Vor Gewalt-einwirkungen schützen!

Nicht direkt der Sonne aussetzen!

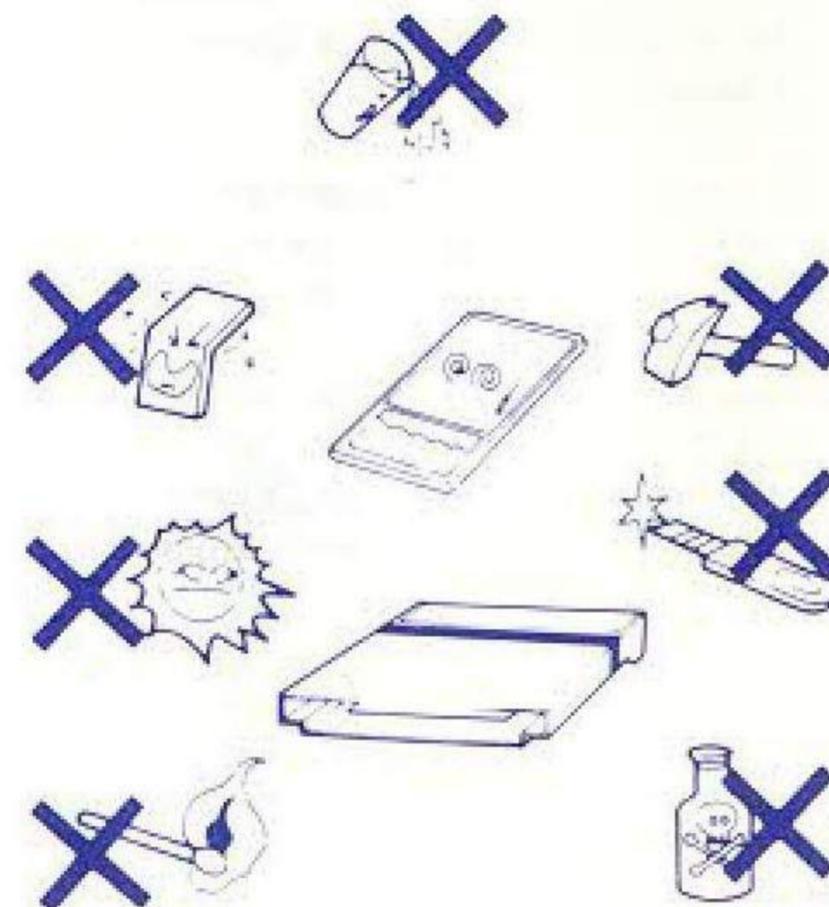
Nicht beschädigen oder verunstalten!

Vor Hitze schützen!

Nicht mit Verdünnung, Benzin usw. in Berührung bringen!

\* Achten Sie besonders darauf, daß Sie nichts auf die SEGA-CARD kleben.

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.



## MANIPULATION DE LA CARTE SEGA ET DE LA CARTOUCHE MEGA

La CARTE SEGA et la CARTOUCHE MEGA sont conçues exclusivement pour le SEGA MASTER SYSTEM.

### Pour une utilisation appropriée

#### Ne pas mouiller

- |                                                    |                                                              |
|----------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|
| Ne pas plier                                       | Ne pas soumettre à des chocs violents                        |
| Ne pas mettre au soleil                            | Ne pas abîmer                                                |
| Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur | Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc. |

- \* Ne rien coller sur la carte SEGA!
- 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.

## MANEJO DE LA TARJETA SEGA Y EL CARTUCHO MEGA

La tarjeta SEGA y el cartucho MEGA están diseñados únicamente para el SEGA MASTER SYSTEM

### Para un mejor uso:

#### No mojarlo

- |                                       |                                    |
|---------------------------------------|------------------------------------|
| No doblarlo                           | No darle golpes violentos          |
| No exponerlo a la luz directa del sol | No dañarlo o rayarlo               |
| No exponerlo a altas temperaturas     | No exponerlo a líquidos corrosivos |
- \* Tener especial cuidado en no pegar nada en la tarjeta SEGA.

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido con agua destilada.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.

## PRECAUZIONI RIGUARDO ALLA SEGA CARD E MEGA CARTRIDGE

La SEGA CARD e la MEGA CARTRIDGE sono destinate esclusivamente al "MASTER SYSTEM" SEGA.

### Per un uso appropriato

#### Non bagnarla

- |                                        |                                  |
|----------------------------------------|----------------------------------|
| Non piegarla                           | Evitare i colpi violenti         |
| Non esporla alla luce diretta del sole | Non danneggiarla o colpirla      |
| Non lasciarla vicino a fonti di calore | Non bagnarla con benzina o altro |

- \* In particolare non attaccare niente alla Sega Card.
- Quando bagnata, 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.

### SCOREBOOK

|       |  |  |  |
|-------|--|--|--|
| Name  |  |  |  |
| Date  |  |  |  |
| Score |  |  |  |

|       |  |  |  |
|-------|--|--|--|
| Name  |  |  |  |
| Date  |  |  |  |
| Score |  |  |  |

|       |  |  |  |
|-------|--|--|--|
| Name  |  |  |  |
| Date  |  |  |  |
| Score |  |  |  |

|       |  |  |  |
|-------|--|--|--|
| Name  |  |  |  |
| Date  |  |  |  |
| Score |  |  |  |

### SCOREBOOK

|       |  |  |  |
|-------|--|--|--|
| Name  |  |  |  |
| Date  |  |  |  |
| Score |  |  |  |

|       |  |  |  |
|-------|--|--|--|
| Name  |  |  |  |
| Date  |  |  |  |
| Score |  |  |  |

|       |  |  |  |
|-------|--|--|--|
| Name  |  |  |  |
| Date  |  |  |  |
| Score |  |  |  |

|       |  |  |  |
|-------|--|--|--|
| Name  |  |  |  |
| Date  |  |  |  |
| Score |  |  |  |



**SEGA**

Printed in Japan