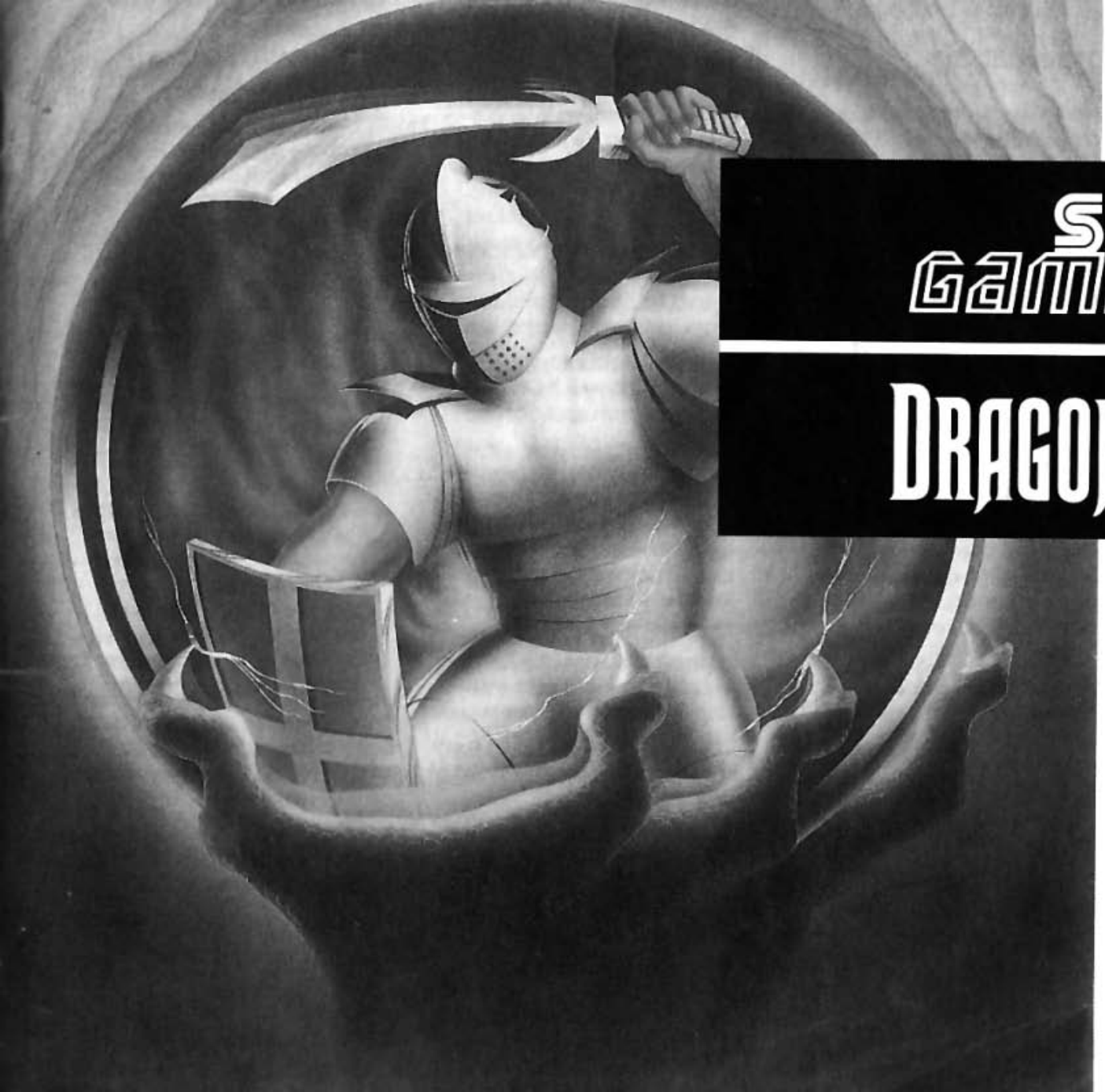


SEGA
GAME GEAR

DRAGON CRYSTAL™

672-0461-50

Starting Up

1 Set up your Sega Game Gear System as described in its instruction manual.

2. Make sure the power switch is OFF. Then insert this cartridge into the Game Gear unit

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 the power switch is turned OFF before inserting or removing the Sega cartridge

Note: This game is for one player only

① Insert Sega Cartridge

Vorbereitung

1 Schließen Sie Ihr Sega Game Gear-Steuerpult wie in der Bedienungsanleitung beschrieben an.

2 Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf "OFF" steht und schieben Sie die Spielcassette ein

3 Stellen Sie den Netzschalter auf "ON" Kurz darauf erscheint der Titelbildschirm

4 Wenn der Titelbildschirm nicht erscheint, stellen Sie den Netzschalter noch einmal auf "OFF". Überprüfen Sie, ob das Steuerpult richtig angeschlossen und die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie den Netzschalter dann wieder auf "ON".

Wichtig: Stellen Sie den Netzschalter vor jedem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette auf "OFF".

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

① Sega-Spielkassette einlegen

Mise en route

1. Installez votre Sega Game Gear System de la manière décrite dans ce mode d'emploi

2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez cette cartouche dans la console Game Gear.

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 Sega

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement

① Installez la cartouche Sega

Puesta en funcionamiento

1 Prepare sus sistema Sega Game Gear como se indica en el manual de instrucciones.

2. Asegúrese de que la alimentación esté desconectada y luego introduzca este cartucho en la unidad Game Gear

3. Conecte la alimentación y, una vez transcurridos varios segundos, aparece la pantalla del título

4. Si no aparece la pantalla del título, desconecte la alimentación Asegúrese de que su sistema esté bien preparado y de que el cartucho esté bien introducido Luego, vuelva a conectar la alimentación.

Importante: Antes de introducir o extraer el cartucho Sega, cerciórese de que la alimentación esté desconectada.

Nota: Este juego es para un jugador solamente

① Introduzca el cartucho Sega

Le Vieux Manuel

Preparativi

1 Montate il vostro sistema Sega Game Gear come descritto in questo manuale di istruzioni

2 Assicuratevi che l'alimentazione sia disattivata (OFF) Quindi inserite questa cartuccia nell'unit Game Gear

3 Attivate l'alimentazione (ON) In breve tempo apparir lo schermo del titolo

4 Se lo schermo del titolo non appare, spegnete l'apparecchio (OFF) Accertatevi 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 per un solo giocatore

① Inserite la cartuccia Sega

Förberedelser för spelstart

1 Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas spelmodul

2 Kontrollera att strömbrytaren har slagits ifrån Sätt sedan i spelkassetten i spelmodulen

3 Slå till strömbrytaren Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen

4 Slå ifrån strömbrytaren när rubrikscenen inte visas på bildskärmen Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt Slå igen till strömbrytaren

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

OBS! Detta spel kan bara spelas av en spelare

① Skjut in spelkassetten

Starten

1 Maak je Sega Game Gear System klaar zoals beschreven staat in de handleiding

2 Zorg ervoor dat de Game Gear UIT staat Doe dan de cassette in de Game Gear

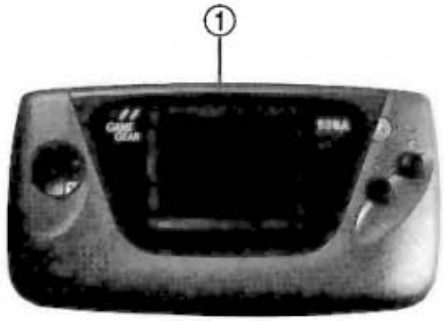
3 Zet de Game Gear AAN Na een moment zie je het Titelscherm

4 Als je geen Titelscherm ziet, moet je de Game Gear weer UIT zetten Kijk na of alles goed is aangesloten en zet de Game Gear weer AAN

Belangrijk: Zorg er altijd voor dat de Game Gear UIT staat voor je er een cassette in stopt of uit haalt

N.B.: Dit is een spel voor één speler

① Stop de Sega cassette erin



Aloitus

1 Aseta Sega Game Gear-järjestelmä toimintavalmiiksi, kuten sen käyttöohjeissa neuvotaan

2 Varmista, että virtakytkin on pois toiminnasta (OFF) Aseta sen jälkeen tämä kasetti Game Gear-laitteeseen

3 Kytke virtakytkin toimintaan (ON) Otsikkokuvaruutu tulee esiin hetken kuluttua

4 Jos otsikkokuvaruutu ei tule esiin, kytke virtakytkin pois toiminnasta (OFF) Varmista, että järjestelmä on kytketty oikein ja että kasetti on asetettu kunnollisesti sisään Kytke sen jälkeen virtakytkin uudelleen toimintaan (ON)

Tärkeää tietoa: Pidä aina huolta siitä, että virtakytkin on kytketty pois toiminnasta (OFF), ennenkuin asetat Sega-kasetin sisään tai otat sen pois.

Huom: Tätä peliä voi pelata ainoastaan yksi pelaaja

① Aseta Sega-kasetti sisään

Le Vieux Manuel

Is It Just a Bad Dream?

One late afternoon, as you ride down the same old street on your bike, you see an alley you've never noticed before. You make a turn thinking it could be a shortcut home. Whistling your favorite tune, you pedal down the alley. All of a sudden, a small antique shop jumps into your sight. You park your bike and enter the musty shop. The first thing that grabs your attention is a mysterious light coming from what seems to be a crystal ball on a dust-covered shelf. You approach the crystal and gaze into it until a powerful, unknown force pulls you in...



Alptraum oder Wirklichkeit?

Während Sie eines Tages am späten Nachmittag mit Ihrem Fahrrad die gleiche alte Straße entlangfahren, fällt Ihnen eine kleine Nebenstraße auf, die Sie nie zuvor gesehen haben. Das könnte möglicherweise eine Abkürzung sein, und Sie drehen um. Fröhlich vor sich hinpfeifend radeln Sie die in die enge Seitengasse hinein, und da ist plötzlich ein kleiner Antikladen genau vor Ihnen. Sie stellen Ihr Fahrrad ab und betreten den muffig riechenden Laden. Ihr Blick fällt als erstes auf einen mysteriöses Licht, das aus einer Kristallkugel oben auf dem staubbedeckten Ladenregal zu kommen scheint. Sie treten näher heran und blicken tief in die Kristallkugel, bis Sie sich völlig darin verlieren und Sie scheinbar von einer übermächtigen, unbekannten Kraft hineingezogen werden ...

N'est-ce vraiment qu'un cauchemar?

Par une fin d'après-midi comme tant d'autres, vous descendez en bicyclette une rue bien connue, mais apercevez soudain une avenue que vous n'aviez jamais vue auparavant. Vous faites demi-tour, pensant que ce pourrait être un raccourci. Et, sifflant votre chanson préférée, vous pédalez en suivant cette avenue. Soudain, une petite boutique d'antiquités vous saute aux yeux. Vous déposez votre bicyclette et rentrez dans cette boutique sentant le vieux. Immédiatement, une lumière mystérieuse provenant d'une boule de cristal déposée sur une étagère poussièreuse attire votre attention. Vous vous approchez d'elle et la regardez jusqu'à ce qu'une force inconnue vous entraîne ...

Un mal sueño

Una tarde, según va en su bicicleta por la calle de siempre, se fija en una callejón que nunca había visto antes. Pensando que puede ser un atajo para llegar antes a casa, se mete en él. De repente, se encuentra con una tienda de antiguedades, para su bicicleta y entra en la tienda. Lo que le llama la atención nada más entrar es una misteriosa luz que sale de lo que parece ser una bola de cristal que se encuentra en un polvoriento estante. Se aproxima a la bola, la mira fijamente y, de repente, una gran fuerza le succiona...

LeisureSuit Larry

É solo un brutto sogno?

Un giorno, nel tardo pomeriggio, mentre state scendendo la solita vecchia strada sulla vostra bici, vi accorgete di un vialetto che non avevate mai notato prima. Girate da quella parte pensando che possa essere una scorciatoia verso casa. Fischiettando il vostro motivo preferito, pedalate giù per quel vialetto. Tutto ad un tratto un piccolo negozio antico vi si presenta davanti. Parcheggiate la bici ed entrate nell'ammuffito negozio. La prima cosa che cattura la vostra attenzione è una misteriosa luce che proviene da ciò che sembra essere una sfera di cristallo posta su uno scaffale pieno di polvere. Vi avvicinate alla sfera di cristallo e la fissate finchè una potente, sconosciuta forza vi spinge dentro...

En mardröm?

Sent en eftermiddag, när du cyklar längs den samma gamla gatan, ser du en gränd du aldrig tidigare lagt märke på. Du svänger in i gränden tänkande att den kanske är en genväg hem. Visslande din favoritlåt cyklar du längs gränden. Plötsligt fångar ett litet antikvariat din uppmärksamt. Du parkerar cykeln och stiger in i den dammluktande lilla affären. Din blick fångas av ett mystiskt ljus som strålar från en kristallkula som står på en dammig hylla. Du går närmare och stirrar i kulan tills en kraftig, okänd styrka drar dig in i ...

Is het maar een enge droom?

Op een namiddag rijd je op je fiets door een jouw bekende straat en je ziet een steeg die je nog nooit eerder is opgevallen. Je gaat deze steeg in de hoop dat dit een snellere route naar huis is. Je favoriete melodie fluitend fiets je door de steeg. Plotseiing zie je een antiek winkeltje verschijnen. Je zet je fiets neer en gaat de muffe winkel binnen. Het eerste wat jouw aandacht trekt is een mysterieus licht dat afkomt van wat lijkt een kristallen bol, die op een met stof bedekte plank staat. Je nadert de kristallen bol en staart erin totdat je plotseling door een onbekende kracht wordt meegesleurd naar...

Onko tämä ainoastaan paha uni?

Kun ajat pyörälläsi tuttua katua pitkin myöhään eräänä iltapäivänä, näet kujan, jota et ole koskaan aikaisemmin huomannut. Käännyt sinne ajatellen, että se voi olla oikotie kotiisi. Vihellät suosikkikappalettasi polkiessasi kujaa pitkin. Yht'äkkiä huomaat pienen antiikkikaupan. Pysäytät pyörän ja menet ummehtuneen kaupan sisään. Huomiosi kiinnittyy ensimmäiseksi mystilliseen valoon, joka näyttää tulevan kristallipallon tapaisesta esineestä, joka on pölyn peittämällä hyllyllä. Menet lähelle kristallia ja tuijotat sitä siihen saakka, kunnes voimakas, tuntematon voima vetää sinut sisään...

Le vieux Manoir

You don't know how much time has passed or what has happened. But as you look around, you realize you're in a forest and you're not alone! Whenever you walk, a huge egg follows you! You wander around for awhile wondering if you are just dreaming or if all of this is really happening. When you turn around, you see a couple of nasty looking green blobs and vicious green frogs trying to attack you! The only thing you can do now is fight! Luckily, you find a dagger. With a couple of stabs you destroy the beasts. You walk around some more and pick up various items – from weapons to magic potions – scattered about. You eventually find out that this strange world is nothing but an intricate maze crawling with frightful creatures!

You must successfully exterminate the ferocious beasts – or else you can never escape from this tormenting nightmare!

Sie haben keine Ahnung wieviel Zeit vergangen ist, oder was überhaupt passiert ist. Sie bemerken, sls Sie sich umsehen, daß Sie in einem Wald stehen. Und Sie sind nicht allein! Ein riesiges Ei folgt Ihnen, wo immer Sie auch hingehen! Sie laufen eine Weile herum und fragen sich, ob Sie das alles nur träumen. Als Sie sich umdrehen, stehen Sie plötzlich zwei ekelhaften grünen Klößen gegenüber und bösartigen grünen Fröschen, die versuchen Sie anzugreifen! Da gibt's nur eins: kämpfen! Und siehe da, Sie finden einen Dolch! Ein paar kräftige Stiche, und die Biester sind erledigt. Sie setzen Ihren Rundgang fort und finden verschiedene Gegenstände – von Waffen bis zu magischen Elexieren – herumliegen, die Sie mitnehmen. Schließlich kommen Sie zu dem Schluß, daß diese seltsame Welt nichts als ein verwirrender Irrgarten voll von kriechenden, furchterregenden Kreaturen ist!

Sie müssen die widerlichen Viecher erledigen, um diesem quälenden Alptraum zu entfliehen!

Vous ne pouvez dire combien de temps s'est écoulé depuis ou ce qui vous est arrivé. Mais, lorsque vous regardez autour de vous, vous comprenez enfin que vous vous trouvez dans une forêt, mais vous n'êtes pas tout seul! Un oeuf immense vous poursuit! Vous allez ici et là pendant quelques instants, vous demandant si vous rêvez ou si c'est la réalité. Lorsque vous vous retournez, deux boulettes vertes, dégoutantes et des grenouilles vertes à l'air vicieux essaient de vous attaquer. Il ne vous reste plus qu'à vous battre! Par bonheur, vous trouvez un poignard. Quelques coups et les bêtes s'effondrent. Vous continuez votre chemin et trouvez différents objets – des armes, des potions magiques – et vous les ramassez. Vous aurez maintenant sans doute compris que vous vous trouvez au centre d'un monde étrange, un dédale grouillant d'horribles créatures!

Vous devez alors combattre ces bêtes féroces ou sinon vous ne pourrez jamais échapper à ce cauchemar qui vous tourmente.

No sabe el tiempo que ha pasado, ni qué ha pasado. Pero, mientras mira a su alrededor, se da cuenta de que se encuentra en un bosque, y no precisamente solo. Cuando camina, un enorme huevo le persigue. Durante breves segundos piensa si esto es un sueño o la realidad. De repente, usted se da la vuelta y ve unas cosas extrañas de color verde y unas ranas, también verdes, que tratan de atacarle. Lo único que puede hacer es luchar. Por suerte encuentra una daga y, con un par de puñaladas, destruye a las bestias. Según va caminando, va tomando varios ítemes (desde armas hasta pociones mágicas) que se encuentran a su alrededor. Finalmente, usted se da cuenta que este extraño mundo no es sino un complicado laberinto repleto de horribles criaturas.

Tendrá que exterminar a todas las feroces bestias porque, en caso contrario, nunca podrá escapar de este pesadilla.

Le Vieux Manuel

Non sapete quanto tempo sia trascorso o cosa sia accaduto. Ma come vi guardate intorno, realizzate di essere in una foresta e non siete soli! Quando camminate, un enorme uovo vi segue! Vagate un po' nei paraggi chiedendovi se state semplicemente sognando o se tutto ciò sta accadendo sul serio. Come vi girate, vedete una coppia di oscene bolle sul verde e delle bizzarre rane verdi che stanno tentando di attaccarvi! L'unica cosa che potete fare ora, è affrontarli! Fortunatamente trovate un pugnale. Con un paio di colpi li distruggege. Camminate nei dintorni ancora un pòe raccogliete diversi elementi Dda armi a pozioni magicheD che si sono sparpagliati da quelle parti. Alla fine realizzate che questo strano mondo non è altro che un intricato labirinto affollato di spaventose creature!

Dovete sterminare con successo le bestie inferocite – altrimenti non riuscirete a venir fuori da questo tormentante incubo!

Du vet inte alls hur lång tid det har gått eller vad som har hänt. Men du inser att du befinner dig i en skog och att du inte är allena! Ett stort ägg följer dig vart du än vänder dig! Du strosar omkring en stund och grubblar om du drömmer eller om detta verkligen händer. När du vänder om dig ser du plötsligt ett par otäcka gröna klumpar och ilskna, gröna grodor som håller på att anfalla! Det enda du nu kan göra är att slåss! Vilken tur, du hittar en dolk. Med ett par välriktade hugg blir du av med odjuren. Du vandrar omkring i skogen och plockar upp alla möjliga slags grejer-från vapen till undergörande drycker. Så småningom börjar du inse att denna underliga värld är ingenting annat än en invecklad labyrint som kryllar av skrämmande varelser!

Du måste göra slut på de stridslystna odjuren – annars har du inte en chans att fly från denna avskyvärda mardröm!

Je weet niet wat er gebeurd is en hoeveel tijd er inmiddels verstreken is. Maar als je om je heen kijkt realiseer je je dat je in een bos bent beland en je bent niet alleen! Als je loopt word je gevolgd door een reusachtig ei! Je zwerft nog een tijdje rond en vraagt je af of je nu droomt of dat het werkelijkheid is wat je meemaakt. Als je je weer omdraait zie je een paar vuil kijkende blobs (een soort druppels) en kwaadaardig kijkende groene kikkers, die jou proberen aan te vallen! Het enige wat je nu nog kunt doen is vechten voor je leven. Gelukkig vind je een dolk. Met een paar dolksteken vernietig jij de beesten. Je loopt nog wat rond en pakt verschillende voorwerpen op – variërend van wapens tot magische drankjes- die overal verspreid liggen. Uiteindelijk ontdek je dat deze vreemde wereld niets anders is dan een ingewikkeld doolhof, waar angstaan jagende schepsels ronddwalen.

Je moet deze woeste beesten uitroeien, anders kun je nooit ontsnappen uit deze kwellende nachtmerrie!

Et tiedä kuinka paljon aikaa on kulunut tai mitä on tapahtunut. Mutta kun katsot ympärillesi, tajuat, että olet metsässä ja et ole yksin! Suuri muna seuraa askeleitasi aina, kun kävelet! Kävelet ympäriisi vähän aikaa ihmetellen, jos tämä on ainoastaan unta tai tapahtuuko tämä todellakin. Kun käännyt ympäri, näet pari inhottavan näköistä vihreää möykkyä ja ilkeitä vihreitä sammakoita, jotka yrittävät hyökätä kimppuusi! Voit ainoastaan taistella! Onneksi löydät tikarin. Tuhoat viholliset parilla tikarin lyönnillä. Kävelet hieman eteenpäin ja poimit eri esineitä-sekä aseita että maagisia juomia-joita on joka puolella. Lopulta ymmärät, että tämä kumma maailma on pulmallinen labyrintti, joka on täynnä pelottavia olentoja!

Sinun täytyy voitokkaasti hävittää raivokkaat pedot-tai muuten et voi koskaan paeta tästä tuskallisesta painajaisesta!

Le Vieux Manuel

Take Control!

For best game play, learn the different button manuevers before you start.

① **Directional Button (D-Button)**

- Press up, down, right or left to move the character in those directions.
- Press toward an enemy and hold to attack continuously, or press once in the direction of the enemy to attack for one turn.
- Press to select a command.
- Press to select an item.

Spielsteuerung

Machen Sie sich zuerst mit den Funktionen der Steuerpulttasten vertraut, bevor Sie das Spiel starten.

① **Richtungstaste (D-Taste)**

- Drücken Sie diese Taste nach rechts oder links, um in die jeweilige Richtung zu laufen.
- Drücken Sie diese Taste zum Feind hin, um diesen einmal anzugreifen. Halten Sie die Taste für fortgesetzte Attacken länger gedrückt.
- Drücken Sie diese Taste zur Wahl eines Befehls.
- Drücken Sie diese Taste zur Wahl einer Spieloption.

Aux commandes

Mieux vaut bien apprendre les fonctions des différentes touches avant de commencer.

① **Touche de direction (Touche D)**

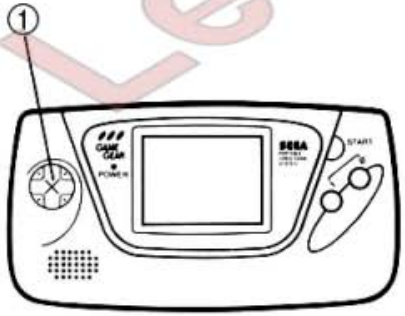
- Appuyez sur le haut, le bas, la droite ou la gauche pour vous déplacer dans ces directions.
- Appuyez dessus pour aller en direction de l'ennemi et l'attaquer ou appuyez une seule fois pour attaquer l'ennemi.
- Appuyez pour choisir un ordre.
- Appuyez pour choisir un objet.

Toma de control

Para dominar el juego, aprenda las maniobras de los diferentes botones antes de empezar.

① **Botón direccional (botón D)**

- Presiónelo hacia arriba, hacia abajo, hacia la derecha o hacia la izquierda para mover el personaje en esas direcciones.
- Presiónelo hacia un enemigo y manténgalo presionado para atacar continuamente, o presiónelo una vez en la dirección de un enemigo para atacar una vez.
- Presiónelo para seleocionar un comando.
- Presiónelo para seleccionar un ítem.



Le vieux manuel

Presa dei comandi!

Per una migliore prestazione, imparate le diverse manovre dei tasti prima di iniziare a giocare.

① **Tasto direzionale (tasto D)**

- Premete sopra, sotto, a destra o a sinistra per spostare il personaggio in quelle direzioni.
- Premete verso un nemico e tenetelo premuto per attaccare continuamente, o premete una volta in direzione del nemico per attaccare una sola volta.
- Premete per selezionare un comando.
- Premete per selezionare un elemento.

Ta ledningen!

Före spelstart: lär dig att använda styrkulan och knapparna för att få högsta möjliga antal poäng.

① **Styrkulan D (riktkulan)**

- Vicka styrkulan uppåt, nedåt, åt höger eller vänster (i pilarnas riktningar) för att flytta spelfiguren åt önskat håll.
- Vicka styrkulan mot fienden och hålla i det läget för att anfalla utan avbrott, eller vicka styrkulan en gång mot fienden för snabbt engångsanfall.
- Vicka styrkulan åt lämpligt håll för att välja ett kommando på menyn för spelläget.
- Vicka styrkulan åt lämpligt håll för att välja en grej på menyn för spelläget.

De controller

Voor de beste resultaten, is het aan te raden om eerst de bewegingen die je met elke toets kunt maken uit fe hoofd te leren voordat je met het spel begint.

① **Richting toets (R-toets)**

- Druk de richting toets naar boven, beneden, rechts of links om het figuur in deze richting te krijgen.
- Druk de richting toets naar een vijand in hou hem ingedrukt als je de vijand onophoudelijk aan wilt vallen, of druk de toets slechts één keer in als je de vijand maar één keer aan wilt vallen.
- Druk op de richting toets om een functie te kiezen.
- Druk op de richting toets om een voorwerp te kiezen.

Ota ohjat käsiin!

Onnistuvan pelin vuoksi sinun täytyy oppia eri painikkeiden käytöt, ennenkuin aloitat pelin.

① **Johdatuspainike (D-button)**

- Paina painiketta ylöspäin, alaspäin, oikealle tai vasemmalle, kun haluat siirtää henkilöhahmoa niihin suuntiin.
- Paina painiketta vihollista päin ja pidä alaspainettuna, jos haluat hyökätä päälle jatkuvasti tai paina yhden kerran vihollisen suuntaan hyökätäksesi vain kerran.
- Paina painiketta valitaksesi käskyn.
- Paina painiketta valitaksesi esineen.

Leverux Limited

② **Start Button**

- Press to start the game.
- Press and hold to move quickly.

③ **Button 1**

- Press to see the Status screen.
- Press to cancel a command.

④ **Button 2**

- Press to pick up an item.
- Press several times to find hidden exits.
- Press to see the Command window on the Status screen.
- Press to confirm a command.

Note: To pause the game, do not press any button.

② **Starttaste**

- Drücken Sie diese Taste zum Starten des Spiels.
- Halten Sie diese Taste zum schnellen Fortbewegen gedrückt.

③ **Taste 1**

- Drücken Sie diese Taste zum Abrufen des Statusbildschirms.
- Drücken Sie diese Taste zum Löschen eines Befehls.

④ **Taste 2**

- Drücken Sie diese Taste zum Aufgreifen eines Gegenstandes.
- Drücken Sie diese Taste zum Auffinden versteckter Ausgänge mehrmals.
- Drücken Sie diese Taste zum Abrufen des Befehlsfensters auf dem Statusbildschirm.
- Drücken Sie diese Taste zur Bestätigung eines Befehls.

Hinweis: Drücken Sie keine der Tasten, wenn Sie das Spiel vorübergehend unterbrechen möchten.

② **Touche Start**

- Appuyez dessus pour commencer la partie.
- Appuyez dessus quelques instants pour vous déplacer rapidement.

③ **Touche 1**

- Appuyez dessus pour voir l'écran de statut.
- Appuyez dessus pour annuler un ordre.

④ **Touche 2**

- Appuyez dessus pour ramasser un objet.
- Appuyez plusieurs fois dessus pour trouver des sorties cachées.
- Appuyez dessus pour obtenir la fenêtre des commandes sur l'écran de statut.
- Appuyez dessus pour confirmer un commande.

Remarque: Il n'est pas nécessaire d'appuyer sur une touche pour arrêter le jeu.

② **Botón de comienzo del juego**

- Presiónelo para comenzar el juego.
- Presiónelo y mantngalo presionado para avanzar rápidamente.

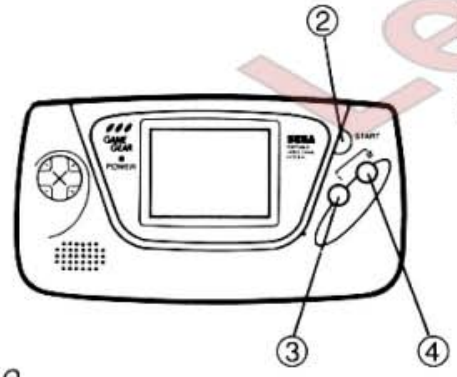
③ **Botón 1**

- Presiónelo para ver la pantalla de estado.
- Presiónelo para cancelar un comando.

④ **Botón 2**

- Presiónelo para tomar un ítem.
- Presiónelo varias veces para encontrar salidas escondidas.
- Presiónelo para ver la vantana de comandos de la pantalla de estado.
- Presiónelo para confirmar un comando.

Nota: Para hacer una pausa en el juego no presione ningún botón.



Le Jeux Manuel

② **Tasto di avvio**

- Premete per iniziare il gioco.
- Tenete premuto per spostarvi velocemente.

③ **Tasto 1**

- Premete per visualizzare lo schermo della situazione.
- Premete per cancellare un comando.

④ **Tasto 2**

- Premete per raccogliere un elemento.
- Premete diverse volte per scovare le uscite nascoste.
- Premete per visualizzare la finestra dei comandi sullo schermo della situazione.
- Premete per confermare un comando.

Nota: Per effettuare una pausa durante il gioco, non premete alcun tasto.

② **Startknappen START**

- Tryck på startknappen för att börja spela spelet.
- Tryck in och håll intryckt för att få spelfiguren att röra sig snabbt.

③ **Knappen 1**

- Tryck på denna knapp för att ta fram menyn för spelläget på bildskärmen.
- Tryck på denna knapp för att makulera ett kommando.

④ **Knappen 2**

- Tryck på denna knapp för att plocka upp en grej.
- Tryck gång på gång på denna knapp för att hitta de hemliga utgångarna
- Tryck på denna knapp, när menyn för spelläget visas på bildskärmen, för att ta fram kommandorutan.
- Tryck på denna knapp för att bekräfta ett kommando.

OBS! Tryck inte på någon knapp alls för att ta en paus under spelets gång.

② **Start toets**

- Druk op de start toets om het spel te beginnen.
- Druk op de start toets en hou hem ingedrukt als je snel wilt bewegen.

③ **Toets 1**

- Druk op toets 1 als je het status scherm wilt zien.
- Druk op toets 1 als je een bepaalde functie op wilt heffen.

④ **Toets 2**

- Druk op toets 2 om een voorwerp op te rapen.
- Druk verschillende keren achter elkaar op toets 2 om verborgen uitgangen te vinden.
- Druk op toets 2 om het functiescherm in het status scherm te zien.
- Druk op toets 2 om een functie te bevestigen.

NB!: Als je wilt pauzeren, moet je niet op een toets drukken.

② **Aloituspainike (Start)**

- Paina painiketta, kun haluat aloittaa pelin.
- Paina painiketta ja pidä sitä alaspainettuna, kun haluat liikkua nopeasti.

③ **Painike 1**

- Paina painiketta, kun haluat nähdä Status-kuvaruudun.
- Paina painiketta, kun haluat lopettaa käskyn.

④ **Painike 2**

- Paina painiketta, kun haluat nostaa esineen ylös.
- Paina painiketta usean kerran, kun haluat löytää piilotettuja uloskäyntejä.
- Paina painiketta, kun haluat nähdä käsky-ikkunan Status-kuvaruudussa.
- Paina painiketta, kun haluat varmistaa käskyn.

Huom: Älä paina mitään painiketta, vaikka haluat keskeyttää pelin väliaikaisesti.

Lexibook Manuel

Getting Started

At the Title screen, press Start to begin the game. Your goal is to find a way out of the bizarre world you've entered. To do so, you must survive thirty levels of mayhem. On each level, you may battle ferocious beasts as you search for the Warp Zone – a marked spot on the ground that takes you to the next level. The Warp Zone may appear right away or you may have to do a little exploring. A word of advice – do not step on the Warp Zone until you have gained strength!



Einleitung

Drücken Sie die Starttaste nach Erscheinen des Titelbildschirms. Ihr Ziel ist es, einen Ausweg aus dieser bizarren Welt, in die Sie hineingeraten sind, zu finden. Hierzu müssen Sie jedoch zunächst dreißig total chaotische Spielstufen überstehen. Während Sie nach der Krümmungszone (eine Fleckmarkierung auf dem Boden, die Sie zur nächsten Spielstufe weiterbefördert) suchen, müssen Sie sich in jeder Spielstufe übergesinnte Monster vom Leibe halten. Die Krümmungszone erscheint möglicherweise auf Anhieb. Oftmals jedoch, müssen Sie eine Weile danach suchen. Und noch einen guten Rat: Treten Sie nicht auf die Krümmungszonenmarkierung, bis Sie genügend Kraft gesammelt haben!

Introduction

Lorsque l'écran-titre apparaît, appuyez sur Start pour commencer la partie. Votre but est de trouver la sortie de ce monde bizarre où vous vous trouvez. Pour cela, il vous faut surmonter trente niveaux de dangers. A chaque niveau, il vous faudra certes affonter des monstres féroces tandis que vous recherchez la zone courbe, marquée d'un point sur le sol et qui vous donnera accès au niveau supérieur. Elle surviendra peut-être immédiatement ou vous devrez peut-être la chercher pendant quelque temps. Un petit conseil, toutefois, ne traversez pas cette zone sans avoir au préalable accumuler quelques forces!

Comienzo del juego

Al aparecer la pantalla del juego, presione el botón de comienzo del juego para comenzar a jugar. Su objetivo es el de salir de extraño mundo en el que ha entrado. Para ello tendrá que sobrevivir treinta niveles en los que impera el caos. En cada nivel, tendrá que luchar contra bestias feroces mientras busca la zona de cambio -una zona marcada en el suelo que le transporta al siguiente nivel. La zona de salto puede aparecer rápidamente o no. Unas palabras de aviso, no pise la zona de cambio hasta que haya ganado suficiente fuerza.

eVideoGameManuals

Preparativi

Allo schermo del titolo, premete Start per iniziare il gioco. Il vostro obiettivo è quello di trovare la via d'uscita da questo bizzarro mondo in cui vi siete addentrati. Nel fare ciò, dovrete sopravvivere ai trenta livelli di torture. Ad ogni livello, combatterete con feroci bestie mentre cercate la "zona di passaggio" – un posto segnalato sul terreno che vi conduce al livello successivo. La zona di passaggio può apparire a notevole disatanza o puòessere che vi si presenti senza molto esplorare. Un consiglio – non entrate nella zona di passaggio finchè non disponete di sufficiente forza!

Spelstart

Tryck på startknappen START, när rubrikscenen visas på bildskärmen, för att börja spela spelet. Ditt mål är att hitta utgången ur den bisarra värld du hamnat i, men för att hitta den måste du överleva trettio olika nivåer av nödlägen. På varje nivå måste du slåss med vildsinta odjur medan du söker efter varpskivan – ett märke på marken som lyfter dig upp till nästa nivå. Du kan genast få syn på varpskivan, eller så måste du irra omkring ett tag innan du hittar den. Ett litet råd – stig inte på varpskivan innan du fått tillbaka din styrka!

Het begin

Druk op de start toets als het titelscherm verschijnt en je kunt beginnen met het spel. Jouw doel is om een weg te vinden die je uit deze bizarre wereld waarin je bent beland kan helpen! Om dit te bereiken moet je dertig velden vol wanorde overleven. In elk veld moet je vechten tegen woeste beesten, terwijl je op zoek bent naar een "Warp Zone", een gemarkeerde plek op de grond die je naar het volgende veld brengt. De "Warp Zone" kan meteen verschijnen, maar soms moet je een tijdje op onderzoek om hem te vinden. Enig advies, stap pas op de "Warp Zone" als je genoeg kracht hebt verdiend!

Aloitus

Paina aloituspainiketta otsikkokuvaruudussa, jotta peli alkaa. Päämääräsi on löytää pakotie eriskummallisesta maailmasta, johon olet joutunut. Jotta onnistut, sinun täytyy selvitä kolmestakymmenestä runtelun tasosta. Saattaa käydä niin, että taistelet raivokkaita petoja vastaan samanaikaisesti, kun etsit muta-aluetta-merkitty piste maassa, josta pääset seuraavaan tasoon. Muta-alue saattaa tulla heti esille, mutta joskus sinun täytyy hakea sitä hieman. Pieni neuvo-älä astu muta-alueelle, ennenkuin olet saanut tarpeeksi voimia!

Le vieux manuel

What Your Screens Show

There are two types of screens that you should be familiar with. The Field Screen is where the actual battles take place. When you press Button 1, the Status Screen appears. On the Status Screen, you can select the item and the command you want to use. You can also see how you are doing in the game.

Bildschirmanzeigen

Machen Sie sich mit den beiden wichtigsten Bildschirmen vertraut. Der Feld-Bildschirm ist der Platz, an dem die meisten Schlachtszenen stattfinden. Durch Drücken der Taste 1 erscheint der Statusbildschirm. Auf dem Statusbildschirm können Sie die gewünschte Spieloption und den Befehl, den Sie verwenden möchten, wählen. Dieser Bildschirm informiert außerdem über Ihren jeweiligen Spielstand.

Indication de l'écran

Il y a deux sortes d'écrans avec lesquels vous devriez vous familiariser. L'écran-terrain où ont lieu toutes les batailles. Lorsque vous appuyez sur la touche 1, l'écran de statut apparaît. Sur l'écran de statut, vous pouvez sélectionner l'objet et la commande souhaités. Vous pouvez aussi voir où vous en êtes.

Lo que muestra su pantalla

Hay dos tipos de pantalla que usted debe conocer bien: la pantalla de campo y la de estado. La pantalla de campo es el lugar donde se libra la batalla. Al presionar el botón 1 aparece la pantalla de estado. En la pantalla de estado, usted podrá seleccionar el ítem y el comando que desea utilizar. También podrá ver qué tal está jugando.

Le Vieux Manuel

Indicazioni sugli schermi

Ci sono due tipi di schermo con cui dovreste essere familiari. Lo schermo del campo è quello in cui hanno luogo le battaglie in corso. Quando premete il tasto 1, appare lo schermo della situazione. Sullo schermo della situazione, potete selezionare l'elemento e il comando che desiderate usare. Potete anche vedere come sta andando il gioco.

Det som visas på bildskärmen

Det finns två olika sorters huvudscener du måste känna till. Stridsscenerna där själva drabbningarna äger rum och menyn för spelläget, som visas, när du trycker på knappen 1. Du väljer grejen och kommandot, du vill använda, på menyn för spelläget. Dessutom visar menyn för spelläget hur du klarar dig under spelets gång.

Wat je op jouw beeldscherm ziet

Er zijn twee schermen waar je bekend mee moet zijn. Het "Veld scherm" dit is het scherm waarop het echte gevecht plaats vindt. Als je op toets 1 drukt, verschijnt het "Status scherm". Op het "Status scherm". kun je een voorwerp kiezen of een bepaalde functie die je wilt gebruiken. Je kunt er ook op zien hoe je het op dat moment in het spel doet.

Mitä kuvaruuduissa näkyy

Pelissä on kaksi kuvaruututyyppiä, jotka sinun tulee tuntea. Todelliset taistelut tapahtuvat kenttäkuvaruudussa. Status-kuvaruutu tulee esiin, kun painat painiketta 1. Status-kuvaruudussa voit valita esineen ja käskyn, joita haluat käyttää. Voit nähdä myös sen, kuinka pelisi onnistuu.

Le Vieux Grimoire

The Field Screen

① **You**

② **Egg** This mysterious egg hatches when you reach a certain level. As your level goes up, the dragon gets bigger.

③ **Hit Point Window** This is where your Hit Points appear.

④ **Game Message Window**

Der Feld-Bildschirm

① **Ihr Spieler**

② **Ei:** Das mysteriöse Ei bricht in einer bestimmten Spielstufe auf, und der Drache wird größer, während Sie höhere Spielstufen erreichen.

③ **Trefferzahlanzeige (HP):** Dieses Anzeigefenster zeigt wieviele Treffer Sie gelandet haben.

④ **Mitteilungsfenster**

L'écran-terrain

① **Vous**

② **L'oeuf:** Cet oeuf mystérieux se casse lorsque vous atteignez un certain niveau. Lorsque votre niveau augmente, le dragon grossit.

③ **Fenêtre des points marqués:** C'est ici qu'apparaissent vos points marqués.

④ **Fenêtre d'affichage de messages**

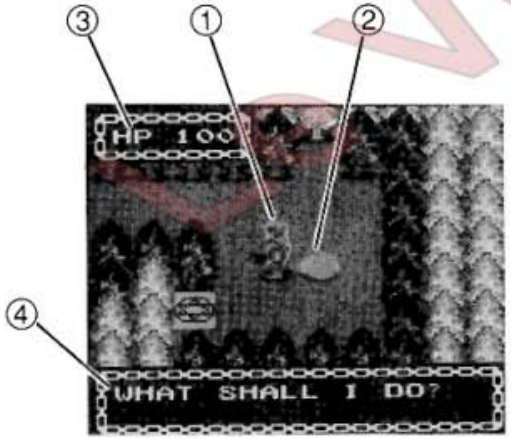
La pantalla de campo

① **Usted**

② **Huevo** De este misterioso huevo sale una criatura cuando usted alcanza cierto nivel. Al aumentar de nivel, el dragón se va haciendo m s grande.

③ **Ventanilla de puntos de blancos** Aquí aparecen sus puntos cuando hace un blanco.

④ **Ventanilla de mensajes del juego**



Vieux Manuels

Lo schermo del campo

① **Voi**

② **L'uovo** Quest'uovo misterioso si schiude quando raggiungete un certo livello. Come aumenta il vostro livello, il drago diventa più grande.

③ **Finestra del punteggio massimo** Questa è dove appare il vostro punteggio massimo.

④ **Finestra dei messaggi del gioco**

Det som visas på stridsscenerna

① **Din spelfigur (du själv)**

② **Ägget:** detta mystiska ägg kläcks så fort du lyckats nå en viss spelnivå. Ju högre nivån blir, desto större blir draken som kryper fram ur ägget!

③ **Rutan för styrkepoäng HP:** här visas dina styrkepoäng.

④ **Rutan för meddelanden** (t.ex. vad skall jag göra?)

Het veld scherm

① **Jijzelf**

② Het mysterieuze **ei**, dat langzaam uit zal broeden als je een bepaald veld bereikt. Naarmate je verder komt zal het langzaam veranderen in een steeds groter wordende draak.

③ Op dit kleine schermp je kun je zien hoeveel raakpunten je nog hebt.

④ **Het mededelingen scherm**

Kenttäkuvaruutu

① **Sinä**

② **Muna** Tämä omituinen muna kuoriutuu, kun saavutat tietyn tason. Kun tasosi kasvaa, lohikäärme tulee suuremmaksi.

③ **Lyöntipiste-ikkuna** Tässä sinun lyöntipisteesi tulevat esille.

④ **Peliviesti-ikkuna**

Le Vieux Manuel

⑤ Areas you've already explored

⑥ Areas you haven't yet explored

⑦ **Warp Zone**

Note: The Hit Point Window and the Game Message Window do not appear when you are walking around.

⑤ Bereiche, die Sie bereits erforscht haben.

⑥ Bereiche, die Sie noch nicht erforscht haben.

⑦ **Krümmungszone**

Hinweis: Die Trefferzahlanzeige und das Mitteilungsfenster erscheinen nicht, während Sie herumlaufen.

⑤ Zones déjà explorées

⑥ Zones non encore explorées

⑦ **Zone courbe**

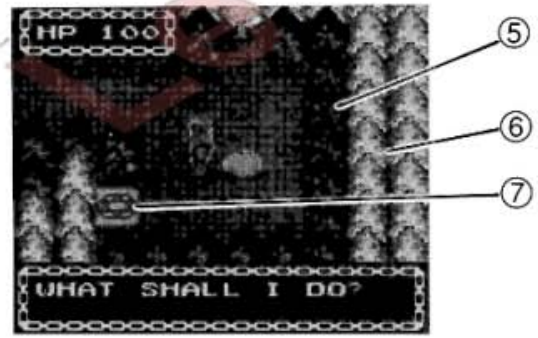
Remarque: La fenêtre des points marqués et l'affichage des messages n'apparaissent pas lorsque vous marchez.

⑤ Areas que usted ya ha explorado

⑥ Areas sin explorar aún

⑦ **Zona de cambio**

Nota: La ventanilla de puntos de blancos y la ventanilla de mensajes del juego no aparecen mientras usted camina.



Vieux Manuels

⑤ Aree che avete gi esplorato

⑥ Aree che non avete ancora esplorato

⑦ **Zona di passaggio**

Nota: La finestra della forza di resistenza e la finestra dei messaggi del gioco, non appaiono quando ci state camminando intorno.

⑤ Områden du redan utforskat.

⑥ Områden du ännu inte utforskat.

⑦ **Varpskivan**

OBS! Varken rutan för styrkepoäng HP eller den för meddelanden visas när du vandrar omkring i labyrinten.

⑤ Gebieden die je al onderzocht hebt.

⑥ Gebieden die je nog niet onderzocht hebt.

⑦ **"Warp Zone"**

NB!: Het raakpunten scherm en het mededelingenscherm verschijnen niet als je rondloopt.

⑤ Alueet, jotka olet jo tutkinut.

⑥ Alueet, joita et ole vielä tutkinut.

⑦ **Muta-alue**

Huom: Lyöntipiste-ikkuna ja peliviesti-ikkuna eivät tule esille, kun kävelet ympäriisi.

Le Vieux Manuel

The Status Screen

① **Item Icons** Are the different symbols of the various items that you can pick up.

② **Command List** Shows the different commands you can use. (See Know Your Commands, page 28.)

③ **Item List** Shows the different items that you have.

④ **FL (Field Level)** Indicates the level you are on.

Der Statusbildschirm

① **Gegenstandsymbole:** Diese Symbole stellen die verschiedenen Gegenstände dar, die Sie einsammeln können.

② **Befehlsliste:** Dieses Anzeigefenster informiert über die verschiedenen Befehle, die Sie verwenden können (siehe Abschnitt "Befehle" auf Seite 28).

③ **Gegenstandsliste:** In diesem Anzeigefenster erscheinen die Gegenstände, die Sie derzeit besitzen.

④ **Spielstufenfeld (FL):** Diese Anzeige informiert über die jeweilige Spielstufe, in der Sie sich befinden.

Ecran-statut

① **Les symboles d'objets** sont les différents symboles des divers objets que vous pouvez ramasser.

② **La liste d'commandes** indique les différentes commandes dont vous pouvez vous servir. (Voir "Apprenez à vous servir de vos commandes", page 28.)

③ **La liste des objets** indique les différents objets que vous possédez.

④ **FL (Niveau de terrain)** indique le niveau où vous vous trouvez.

La pantalla de estado

① **Iconos de ítemes** Son los diferentes símbolos de los diversos ítemes que usted desea tomar.

② **Lista de comandos** Muestra los diferentes comandos que usted puede utilizar. (Vea "Conozca sus comandos", página 28.)

③ **Lista de ítemes** Muestra los diferentes ítemes que usted posee.

④ **FL (Nivel de campo)** Indica el nivel en el que usted se encuentra.



VieuxManuel

Lo schermo della situazione

① **I simboli degli elementi** sono quelli dei diversi elementi che potete raccogliere.

② **La lista dei comandivi** mostra i diversi comandi che potete usare. (Vedere Per conoscere i comandi, pagina 29.)

③ **La lista degli elementi** vi indica i deversi elementi di cui disponete.

④ **FL (Livello del campo)** vi indica il livello in cui vi trovate.

Menyn för spelläget

① **Symbolerna på de olika grejerna** anger de olika grejer du kan plocka upp.

② **Kommandorutan** visar de olika kommandon du kan använda (vi hänvisar till Lär dig att använda de olika kommandona på sid. 29).

③ **Rutan som visar grejerna** du har plockat upp.

④ **Spelnivån FL** visar spelnivån du befinner dig på.

Het status scherm

① Afbeeldingen van de verschillende voorwerpen die je kunt pakken.

② Een lijstje dat je de verschillende functies laat zien die je kunt gebruiken.

③ Dit is een lijst die je laat zien welke voorwerpen in jouw bezit zijn.

④ Dit geeft het veld (FL) aan waarin je bent beland.

Status-kuvaruutu

① **Esine-ikonit** ovat eri merkkejä erilaisista esineistä, joita voit poimia.

② **Käskylista Näyttää** eri käskyt, joita voit käyttää. (Ks. "Tunne käskysi", sivulla 29.)

③ **Esinelista Näyttää** eri esineet, joita sinulla on.

④ **Kenttätaso (FL)** Osoittaa sen tason, jossa olet.

Le Vieux Manuel

⑤ Your rank is shown here. You start off as an Apprentice but as you destroy enemies your rank goes up. When your rank goes up, the maximum number of HP (Hit Points), PW (Power) and AC (Armor Class / defensive power) you can have increases.

⑥ **HP (Hit Points)** Indicates how much stamina you have. When attacked by an enemy you lose some HP. When your HP reaches zero, you die. The number on the left is your present HP. The number on the right is the maximum number of HP you can have. You can regain any HP that you have lost by walking around as long as you have some food. If you're out of food, your HP will start decreasing.

⑤ Dies ist Ihre Ranganzeige. Sie beginnen als Auszubildender, steigen jedoch durch die Vernichtung von Feinden allmählich in höhere Ränge auf. Bei einer Rangbeförderung erhöht sich zugleich auch die maximal mögliche Trefferanzahl (HP), Kraft (PW) und Rüstungsklasse bzw. Verteidigungsstärke (AC).

⑥ **Trefferzahl (HP):** Dieser Wert zeigt an, wieviel Kampfenergie Sie besitzen. Wenn ein Feind Sie angreift, verlieren Sie einige Trefferpunkte. Fällt der HP-Anzeigewert auf Null, sind Sie tot. Der links stehende Wert ist Ihre derzeit gültige Trefferzahl. Der rechts stehende Wert ist die maximale mögliche Trefferzahl. Sie können einige zuvor verlorene Treffer zurückgewinnen, indem Sie solange herumlaufen wie es Ihr Proviantvorrat erlaubt. Wenn Ihr Proviant verbraucht ist, nimmt die angezeigte Trefferzahl allmählich ab.

⑤ Votre rang est indiqué ici. Vous débutez comme apprenti, mais dès que vous avez écrasez des ennemis vous montez en grade. Lorsque votre rang augmente, le nombre maximum de HP (points marqués), PW (puissance) et AC (classe de résistance/ force défensive) augmente.

⑥ **HP (Hit points)** indique votre résistance. Lorsque vous êtes attaquez par un ennemi, vous perdez des points HP. Si vous arrivez à zéro, vous êtes K.O. Le nombre indiqué sur la gauche représente vos points actuels. Le nombre sur la droite représente le maximum de points que vous pouvez atteindre. Vous pouvez regagner les points perdus, en vous promenant tant que vous avez du ravitaillement. Si vos provisions sont épuisées, votre HP commence à diminuer.

⑤ Su rango se muestra aquí. Empieza siendo aprendiz pero al ir liquidando enemigos, su rango va cambiando. Cuando aumenta su rango, el máximo número de HP (puntos de blancos), PW (potencia) y AC (clase de armadura/ potencia defensiva) que puede tener aumenta.

⑥ **HP (puntos de blancos)** Indica cuánta estamina le queda. Cuando le ataca un enemigo pierde algo de HP. Cuando su HP llega a cero, usted se muere. El número de la izquierda es el número de HP que usted tiene. El número de la derecha es el máximo número de HP que usted puede tener. Usted podrá recobrar cualquier HP que haya perdido deambulando siempre que le quede algo de comida. Si se queda sin comida, su HP empezará a disminuir.

Lesleux.com

⑤ La vostra qualifica viene indicata qui. Iniziate come apprendista ma, a mano a mano che distruggete i nemici, verrete promossi a qualifiche superiori. Quando la vostra qualifica aumenta, il numero massimo di HP (elementi forza di resistenza), PW (potenza), e AC (tipo di armatura/forza difensiva) che potete avere, aumenta.

⑥ **HP (forza di resistenza)** indica quanta forza di resistenza avete. Quando venite attaccati da un nemico perdete un pòdi HP. Quando l'HP raggiunge zero, siete morti. Il numero sulla sinistra è la vostra attuale quantità di HP. Il numero sulla destra è il numero massimo di HP che potete avere. Potrete recuperare gli HP persi, camminandoci intorno, sempre che abbiate del cibo con voi. Se siete a corto di cibo, il vostro HP inizierà a diminuire.

⑤ Här visas din ställning. Du börjar som praktikant APPRENTICE. Din ställning blir allt högre allteftersom du besegrar dina fiender. Det maximala antalet styrkepoäng HP, din styrka PW och skyddsklassen AC (din defensiva styrka) ökar allteftersom din ställning blir högre.

⑥ **Styrkepoäng HP** anger hur mycket styrka du har kvar. Ditt antal styrkepoäng minskar när en fiende anfaller dig. Du dör i samma ögonblick ditt antal styrkepoäng blir lika med noll. Siffran till vänster visar det antal styrkepoäng du har för tillfället. Siffran till höger anger det maximala antal styrkepoäng du kan ha. Du får tillbaka det antal styrkepoäng, du har förlorat, genom att vandra omkring, förutsatt att du har mat kvar. Så fort du blir utan mat börjar antalet styrkepoäng igen minska.

⑤ Hier kun je je rang zien. Je begint als een "Apprentice" (leerjongen) maar als je genoeg vijanden vernietigt krijg je op een gegeven moment een hogere rang. Als je in rang omhoog gaat neemt ook het aantal HP (raakpunten), PW(kracht), en AC (beschermende kracht) toe.

⑥ **HP (raakpunten)** laat zien hoeveel weerstand je hebt. Als je door een vijand aangevallen wordt verlies je wat van deze punten. Als je HP nul bereikt ga je dood. Het aantal HP links in beeld is jouw raakpunten aantal. Het aantal rechts is het maximum aantal raakpunten dat je kunt halen. Je kunt weer raakpunten verdienen door rond te lopen. Dit kan echter alleen als je genoeg voedsel hebt. Als je geen voedsel meer hebt zal het aantal raakpunten afnemen.



⑤ Tässä voit nähdä arvosi. Aloitat oppipoikana, mutta arvosi nousee, kun olet tuhonnut vihollisia. Kun arvosi nousee, lyöntipisteiden (HP), voiman (PW) ja varusluokka/puolustusvoiman (AC) maksimimäärä, joita sinulla voi olla, lisääntyy.

⑥ **Lyöntipisteet (HP)** Osoittaa, kuinka paljon kestävyyttä sinulla on. Kun vihollinen hyökkää, menetät hieman HP- pisteitä. Kuolet, jos HP-luvuksi tulee nolla. Vasemmalla näkyvä numero on ajankohtainen HP. Oikealla näkyvä numero on maksimimäärä HP-pisteistä, joita sinulla voi olla. Voit saada uudelleen kaikki HP-pisteet, jotka olet menettänyt kävelemällä, jos sinulla on hieman ruokaa jäljellä. Jos ruokasi on loppunut, HP-pisteesi alkavat laskemaan.

Le Vieux Manuel

⑦ **PW (Power)** Indicates the amount of power you have. The more power you have, the more damage you can do.

⑧ **AC (Armor Class)** Indicates how much defensive power you have. The higher the AC number, the less damage you sustain.

⑨ **G (Gold)** Indicates the amount of gold you have. If you die and don't have enough gold, you may not be able to continue the game from where you left off. (See Game Over and Continue, page 34.)

⑩ **F (Food)** Is the amount of food you have. You need food to keep you going. You'll find extra food in the labyrinth.

⑦ **Kraft (PW):** Dieser Wert ist Ihre Kraftanzeige. Je mehr Kraft Sie haben, desto mehr Feinde können Sie vernichten.

⑧ **Rüstungsklasse (AC):** Dieser Wert zeigt Ihre Verteidigungsstärke an. Je höher der Wert, desto weniger Schaden erleiden Sie im Kampf.

⑨ **Gold (G):** Dieser Wert zeigt an, wieviel Gold Sie besitzen. Wenn Sie Ihr Leben verlieren und nicht genügend Gold besitzen, können Sie das Spiel eventuell nicht wieder an der gleichen Stelle fortsetzen (siehe Abschnitt "Spielende und Fortsetzung" auf Seite 34.)

⑩ **Proviant (F):** Dieser Wert zeigt Ihren Proviantvorrat an. Sie müssen essen, um durchzuhalten und Ihren Weg fortzusetzen. Im Labyrinth finden Sie zusätzliches Proviant.

⑦ **PW (puissance)** indique vos réserves de force. Plus vous en avez, plus vous pourrez causer de dommages.

⑧ **AC (classe de résistance)** indique votre capacité de résistance aux attaques. Plus votre AC est élevé, mieux vous résisterez aux combats.

⑨ **G (or)** représente le montant d'or que vous possédez. Si vous perdez et ne possédez pas assez d'or, vous ne pourrez pas continuer la partie où vous l'avez quittée. (Voir fin et poursuite de partie, page 34.)

⑩ **F (Food)** représente le montant de victuailles que vous avez. Vous en avez besoin au cours de votre chemin. Vous en trouverez également dans le labyrinthe.

⑦ **PW (potencia)** Indica la potencia que usted tiene. Cunto más potencia tenga más daño hará a sus enemigos.

⑧ **AC (clase de armadura)** Indica la potencia defensiva a su disposición. Cuanto mayor sea el número AC menor será el daño sufrido.

⑨ **G (oro)** Indica la cantidad de oro que usted tiene. Si muere y no tiene oro suficiente, no podrá continuar el juego desde donde murió. (Vea "Fin y continuación del juego", en la página 34.)

⑩ **F (alimentos)** Indica la cantidad de alimentos que usted tiene. Para vivir necesita alimentos que encontrará en el laberinto.



Le Vieux Manuel

⑦ **PW (potenza)** indica la quantità totale di forza di cui disponete. Più forza avete, più danno potete infliggere.

⑧ **AC (tipo di armatura)** indica quanta forza difensiva avete. Più alto è il numero AC, meno danno subite.

⑨ **G (oro)** indica la quantit d'oro che avete. Se morite e non avete abbastanza oro, potreste non essere in grado di continuare il gioco da dove lo avete lasciato. (Vedere Fine del gioco e continuazione, pagina 35.)

⑩ **F (cibo)** è la quantità di cibo che avete. Avete bisogno di cibo per andare avanti. Troverete altro cibo nel labirinto.

⑦ **Styrkemätare PW** anger din styrka. Ju mer styrka du har, desto större skada kan du orsaka.

⑧ **Skyddsklassen AC** anger hur mycket defensiv styrka du har kvar. Ju högre numret på skyddsklassen blir, desto mindre blir skadorna.

⑨ **Mätaren G för guldmynt** visar hur många guldmynt du har kvar. Skulle du råka dö och inte har ett enda guldmynt kvar kan det hända att du inte kan fortsätta spelet från scenen, där spelet slutade (vi hänvisar till Spelet är slut – GAME OVER och fortsatt spel – CONTINUE på sid. 35).

⑩ **Matmätaren F** visar hur mycket mat du har kvar. Du måste ha mat för att orka fortsätta. Du hittar extra mat i labyrinten.

⑦ **PW (kracht)** geeft aan hoeveel kracht je hebt. Als je meer kracht hebt kun je meer schade aanrichten.

⑧ **AC (beschermende kracht)** geeft aan hoeveel verdedigende kracht je hebt. Des te hoger het aantal AC, des te minder schade zal je lijden.

⑨ **G (goud)** geeft aan hoeveel goud je bezit. Als je doodgaat en je hebt niet genoeg goud, kun je niet meer verder gaan vanaf het punt waar je gebleven was. (Zie ook hoofdstuk Einde spel en spelhervatting op pagina 35).

⑩ **F (eten)** is het aantal eten dat je hebt. Je Hebt eten nodig om door te gaan. Je vindt extra eten in het doolhof.

⑦ **Voima (PW)** Osoittaa, kuinka paljon voimaa sinulla on. Mitä enemmän voimaa sinulla on, sitä enemmän voit vaurioittaa vihollisia.

⑧ **Varusluokka (AC)** Osoittaa, kuinka paljon puolustusvoimaa sinulla on. Mitä korkeampi AC-numero, sitä vähemmän vaurioita pystyt kestämään.

⑨ **Kulta (G)** Osoittaa, kuinka paljon kultaa sinulla on. Jos kuolet ja sinulla ei ole tarpeeksi kultaa, saattaa käydä niin, että et voi jatkaa peliä siitä kohdasta, jossa poistuit. (Ks. "Peli loppuu ja jatkuu", sivulla 35.)

⑩ **Ruoka (F)** Osoittaa ruokamäärän, joka sinulla on. Tarvit ruokaa, jotta voit jatkaa. Labyrintistä voit löytää lisää ruokaa.

Le Vieux Manuel

Picking Up and Using Your Items

You set out for the labyrinth with a dagger in hand, but it won't get you very far. Once you get inside, you can collect other items (including weapons, armor and magic items). To pick up an item, stand on top of it and press Button 2. When your list of items becomes full a message appears telling you that you won't be able to carry any more. In that case, you can drop any items you think are unnecessary.

To use your items, press Button 1 to see the Status Screen. Press the D-Button left or right to highlight the Item Icon you want to select. The list of items you have appears on the Item List.

Gegenstände und ihre Verwendung

Sie treten Ihren Weg durch das Labyrinth nur mit einem Dolch bewaffnet an, und damit kommen Sie nicht weit. Einmal im Inneren des Irrgartens angelangt, können Sie jedoch weitere Gegenstände (darunter auch Waffen, Rüstung und magische Gegenstände) ansammeln. Stellen Sie sich zum Einsammeln auf den jeweiligen Gegenstand, und drücken Sie die Taste 2. Wenn Ihre Gegenstandsliste voll ist, werden Sie durch Meldung darauf hingewiesen, daß Sie keine weiteren Gegenstände mehr tragen können. Laden Sie dann einige der Gegenstände, die Sie Ihrer Meinung nach nicht unbedingt brauchen wieder ab.

Drücken Sie zur Verwendung Ihrer Gegenstände die Taste 1 zum Abrufen des Statusbildschirms. Drücken Sie dann die Richtungstaste nach links oder rechts, um das gewünschte Gegenstands-symbol hell hervorzuheben. Die Gegen-stände, die Sie besitzen erscheinen in der Gegenstandsliste.

Objets et leur utilisation

Vous rentrez dans le labyrinthe un poignard à la main, mais cela ne vous conduira pas très loin. Une fois rentré, vous pouvez ramasser d'autres objets (des armes, armure et autres objets magiques). Pour les ramasser, placez-vous au-dessus d'eux et appuyez sur la touche 2. Lorsque votre liste d'objet est pleine, un message apparaît vous avertissant qu'il vous sera impossible d'en emporter plus. Dans ce cas, vous pouvez lâcher les objets qui ne vous serviront à rien.

Pour utiliser vos objets, appuyez sur la touche 1 pour voir apparaître l'écran de statut. Appuyez sur la gauche ou la droite pour éclairer le symbole que vous voulez sélectionner. La liste des objets que vous possédez apparaît sur la liste des objets.

Toma y utilización de sus ítemes

Usted empieza utilizando una daga, pero con ella, seguro que no llegará muy lejos. En el interior del laberinto podrá tomar otros ítemes (armas, armaduras e ítemes mágicos). Para tomar un ítem, póngase sobre él y presione el botón 2. Cuando su lista de ítemes se llena aparece un mensaje indicándole que ya no puede tomar más. En este caso, podrá tirar aquellos ítemes que usted considere como innecesarios.

Para utilizar sus ítemes, presione el botón 1 para ver la pantalla de estado. Presione el botón D hacia la derecha o hacia la izquierda para que resalte el ícono de ítem que va a elegir. La lista de los ítemes que usted tiene aparece en la lista de ítemes.

LeVieuxGrimoire

Raccolta e uso degli elementi

Vi presentate all'ingresso del labirinto con un pugnale in mano, ma non vi permetterà di andare molto lontano. Una volta che ci siete entrati, potete raccattare altri elementi (incluse armi, armature ed elementi magici). Per raccogliere un elemento, stateci sopra e premete il tasto 2. Quando la vostra lista di elementi si riempie, appare un messaggio a dirvi che non potete trasportarne ancora di più. In questo caso, potete scaricare qualsiasi elemento pensiate non essere necessario.

Per usare i vostri elementi, premete il tasto 1 per visualizzare lo schermo della situazione. Premete il tasto D a sinistra o a destra per evidenziare il simbolo dell'elemento che volete selezionare. Tutti gli elementi che già possedete, appaiono sulla lista degli elementi.

Hur du plockar upp och använder de olika grejerna

När du börjar din vandring genom labyrinten har du en dolk i handen, men med den klarar du dig inte långt. Men så fort du hunnit lite längre bort kan du plocka upp olika sorters grejer (som t.ex. vapen, skyddsutrustning och magiska grejer). Sätt foten på grejen för att plocka upp den och tryck på knappen 2. Ett meddelande visas i rutan för meddelanden, så fort rutan som visar grejerna har blivit full, och talar om för dig att du inte längre kan plocka upp någonting. I detta fall kan du kasta bort några onödiga grejer.

Hur du använder dina grejer: tryck på knappen 1 så att menyn för spelläget visas på bildskärmen. Vicka styrkulan D åt vänster eller höger tills symbolen för grejen, du vill använda, lyser upp. De grejer, du har, visas i rutan för grejer.

Voorwerpen oprapen en ze gebruiken

Je begint je tocht met een dolk in je hand, maar hiermee zul je niet echt ver komen. Als je eenmaal in het doolhof bent, kun je andere voorwerpen verzamelen (zoals wapens, bescherming en magische voorwerpen). Als je een voorwerp wilt oprapen moet je er bovenop gaan staan en dan op toets 2 drukken. Als de lijst met voorwerpen vol is verschijnt er een mededeling die vertelt dat je niet meer voorwerpen kunt dragen. In dat geval kun je voorwerpen die je denkt niet meer nodig te hebben, laten vallen.

Om je voorwerpen te gebruiken, moet je op toets 1 drukken zodat je het status scherm krijgt. Druk de R-toets naar links of naar rechts om de voorwerp afbeelding te doen oplichten.

Esineiden poiminta ja käyttö

Lähdet labyrinttiin tikari kädessäsi, mutta näin et kuitenkaan pääse kovin pitkälle. Kun olet päässyt sisään, voit kerätä muita esineitä (esim. aseita, haarniskoja ja maagisia esineitä). Kun haluat poimia esineen, asetu sen päälle ja paina painiketta 2. Kun esineiden lista tulee täyteen, kuvaruutuun ilmestyy viesti, joka kertoo, että et voi kantaa enempää. Tässä tapauksessa voit pudottaa mitkä tahansa esineet, jotka ovat mielestäsi tarpeettomia.

Kun haluat käyttää esineitäsi, paina painiketta 1, jotta näet Status-kuvaruudun. Paina D-johdatuspainiketta vasemalle tai oikealle, jotta valitsemasi esine-ikoni kirkastuu. Niiden esineiden, joita sinulla on, luettelo ilmestyy esinelistaan.

Le Vieux Manuel

When you press Button 2, a red flashing bar appears on the Item List. Press the D-Button up or down to move the red flashing bar to the item you want to select. Then press Button 2 to see the Command List. Press the D-Button to move the red flashing bar on the Command List to the command you want to use. Then press Button 2 to select the command.

Know Your Commands

1. Select **Use** to use a book, rod or potion.
2. Select **Equip** to use a weapon, armor or ring.
3. Select **Throw** to throw items toward an enemy.
4. Select **Drop** to drop an item that you think is unnecessary.

Durch Drücken der Taste 2 erscheint ein rot blinkender Balken auf der Gegenstandsliste. Drücken Sie die Richtungstaste nach oben oder unten, um den roten Balken auf den gewünschten Gegenstand zu führen, und anschließend die Taste 2 zum Abrufen der Befehlsliste. Drücken Sie Richtungstaste, um den rotblinkenden Balken auf der Befehlsliste auf den Befehl zu führen, den Sie verwenden möchten und anschließend die Taste 2 eingeben des gewählten Befehls.

Befehle

1. Wählen Sie **USE**, wenn Sie ein Buch oder einen magischen Trunk haben möchten.
2. Wählen Sie **EQUIP**, wenn Sie eine Waffe, Rüstung oder einen Ring brauchen.
3. Wählen Sie **THROW**, wenn Sie Gegenstände auf einen Feind werfen möchten.
4. Wählen Sie **DROP**, wenn Sie einen unnötigen Gegenstand fallen lassen möchten.

Lorsque vous appuyez sur la touche 2, une barre clignotant en rouge apparaît sur la liste des objets. Appuyez sur le haut ou le bas de la touche D pour la déplacer sur l'objet que vous voulez choisir. Puis appuyez sur la touche 2 pour voir la liste des commandes. Appuyez sur la touche D pour déplacer la barre clignotant en rouge sur la liste des commandes dont vous voulez vous servir. Puis, appuyez sur la touche 2 pour sélectionner la commande.

Commandes

1. Appuyez sur **Use** lorsque vous voulez un livre, une baguette ou potion magique.
2. Choisissez **Equip** pour utiliser une arme, armure ou bague.
3. Choisissez **Throw** pour lancer des objets sur les ennemis.
4. Choisissez **Drop** pour laisser tomber un objet dont vous n'avez pas besoin.

Cuando presione el botón 2 aparece una barra parpadeante roja en la lista de ítemes. Presione el botón D hacia arriba o hacia abajo para mover la barra parpadeante roja hasta el ítem que va a elegir. Luego presione el botón 2 para ver la lista de comandos. Presione el botón D para mover la barra parpadeante roja, que está en la lista de comandos, hasta el comando que va a utilizar. Finalmente, presione el botón 2 para elegir el comando.

Conozca sus comandos

1. Seleccione **Use** para utilizar un libro, varilla o poción.
2. Seleccione **Equip** para utilizar un arma, armadura o anillo.
3. Seleccione **Throw** para tirar ítemes contra sus enemigos.
4. Seleccione **Drop** para dejar caer un ítem que usted crea que no es necesario.

Le Veux Monter

Quando premete il tasto 2, una barra rossa lampeggiante appare sulla lista elementi. Premete il tasto D sopra o sotto per spostare la barra rossa lampeggiante sull'elemento che volete selezionare. Quindi premete il tasto 2 per visualizzare la lista dei comandi. Premete il tasto D per spostare la barra rossa lampeggiante sulla lista dei comandi in corrispondenza del comando che si vuole usare. Quindi premete il tasto 2 per selezionare il comando.

Per conoscere i comandi

1. Selezionare **USE** per utilizzare un libro, una barra o una pozione.
2. Selezionare **EQUIP** per usare un'arma, dell'armatura o un anello.
3. Selezionare **THROW** per lanciare degli elementi addosso al nemico.
4. Selezionare **DROP** per sganciare un elemento che ritenete non essere necessario.

Ett rött, blinkande streck visas i denna ruta när du trycker på knappen 2. Vicka nu styrkulan D uppåt eller nedåt för att flytta det blinkande strecket till grejen du vill välja. Tryck därefter på knappen 2 för att öppna kommandorutan. Vicka styrkulan D åt lämpligt håll för att flytta det röda, blinkande strecket i kommandorutan till det kommando du vill välja. Tryck sedan på knappen 2 för att mata in ditt kommando.

Lär dig att använda de olika kommandona

1. Välj kommandot **USE** (använd) för att använda en bok, en stång eller en dryck.
2. Välj kommandot **EQUIP** (utrusta) för att använda ett vapen, en utrustning eller en ring.
3. Välj kommandot **THROW** (kasta) för att kasta en grej mot fienden.
4. Välj kommandot **DROP** (tappa) för att kasta bort en grej du anser vara onödig.

De lijst van voorwerpen die je in je bezit hebt verschijnt op het scherm. Druk de R-toets naar boven of naar beneden, om de rode knipperende balk te bewegen, naar het voorwerp dat jij wilt kiezen. Druk daarna op toets 2 om deze functie te kiezen.

Ken je functies

1. Kies **Use** om een boek, stok of drankje te gebruiken.
2. Kies **Equip** om een wapen, harnas of ring te kiezen.
3. Kies **Throw** om voorwerpen naar je vijand toe te gooien.
4. Kies **Drop** om een voorwerp dat je niet meer nodig hebt te laten vallen.

Kun painat painiketta 2, punainen vilkkuva palkki ilmestyy esinelistaan. Paina D-johdatuspainiketta ylöspäin tai alaspäin, jotta punainen vilkkuva palkki siirtyy valitsemasi esineen kohdalle. Paina sen jälkeen painiketta 2, jotta näet käskylistan. Paina D-johdatuspainiketta, jotta punainen vilkkuva palkki siirtyy käskylistassa sen käskyn kohdalle, jota haluat käyttää. Paina sen jälkeen painiketta 2 valitaksesi käskyn.

Tunne käskysi

1. Valitse käyttö **(Use)**, kun haluat käyttää kirjaa, tankoa tai juomaa.
2. Valitse varuste **(Equip)**, kun haluat käyttää asetta, haarniskaa tai sormusta.
3. Valitse heitto **(Throw)**, kun haluat heittää esineitä vihollista päin.
4. Valitse pudotus **(Drop)**, kun haluat pudottaa esineitä, jotka ovat mielestäsi tarpeettomia.

Le Vieux Manuel

Your Valuable Gear

① **Weapons** Include many types of swords. Some swords do more damage to certain enemies than others.

② **Armor** Gives you protection.

Note: As your rank goes up, you'll find weapons and armor that are more powerful than what you already have.

Ihre wertvolle Ausrüstung

① **Waffen:** Bei den Waffen können Sie unter verschiedenen Schwerttypen wählen. Manche Schwerter haben bestimmten Feinden gegenüber eine höhere Zertörungskraft als andere.

② **Rüstung:** Schützt Sie vor Verletzungen.

Hinweis: Beim Aufsteigen in höhere Ränge finden Sie stärkere Waffen und bessere Rüstungen.

Vos armes précieuses

① **Les armes** comprennent de nombreuses sortes d'épées. Certaines créent plus de dommages que d'autres.

② **L'armure** vous protège.

Remarque: Lorsque votre rang augmente, vous trouverez des armes et armures bien plus puissantes que celles que vous possédez.

Su valioso equipo

① **Armas Incluye** muchos tipos de espadas. Algunas espadas causan más daño que otras a ciertos enemigos.

② **Armadura** Le protege.

Nota: Al aumentar su rango, encontrará armas y armaduras más poderosas que las que usted ya tiene.

Le Vieux Manuel

①



I vostri preziosi attrezzi

① **Le armi includono** molti tipi di spada. Certe spade infliggono più danno a certi nemici che altre.

② **L'armatura** vi protegge.

Nota: Come salite di rango, troverete armi ed armature più potenti di quelle che già avete.

Nyttiga grejer du har

① **Vapen** omfattar olika slags svärd. Vissa svärd skadar vissa fiender mer än andra.

② **Skyddsutrustning** skyddar dig.

OBS! Allteftersom din ställning blir högre kommer du att hitta vapen och skyddsutrustningar som är bättre än de du redan har.

Jouw waardevolle uitrusting

① **Wapens:** verscheidene soorten zwaarden. Sommige richten meer schade aan tegen bepaalde vijanden dan anderen.

② **Harnas:** geeft je bescherming.

NB!: Als je een rang hoger wordt, vind je wapens en harnassen die krachtiger zijn dan het materiaal dat je tot dan toe hebt gebruikt.

Arvokkaat tavarasi

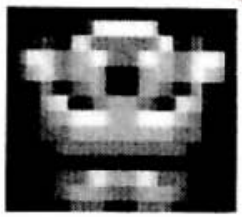
① **Aseisiin** sisältyy monenlaisia miekkoja. Jotkut miekat vahingoittavat enemmän tiettyjä vihollisia kuin toiset.

② **Haarniska** suojaa sinua.

Huom: Kun arvosi nousee, löydät aseita varusteita, jotka ovat tehokkaampia, kuin ne, joita sinulla on siihen mennessä ollut.

Le Vieux Manier

②



③ **Books, Rods, Potions and Rings** When you "use" these items, some will help you and some won't. When thrown at enemies, some will do damage and some may make them stronger. When you pick up these items for the first time, they are just called by a certain color. You must use them first to find out what each of these items does.

Other Items Not Listed on the Status Screen

④ **Food** Bread adds 10-30 points and Meat adds 31-50 points to your Food Gauge. The limit of how much food you can carry is 99.

⑤ **Gold** Adds 5-15 points to your Gold gauge.

③ **Bücher, Stangen, magische Elexiere und Ringe:** Einige dieser Gegenstände helfen Ihnen, andere nicht. Beim Werfen auf Feinde fügen einige der Gegenstände dem Feind Schaden zu, während andere den Feind stärker machen. Die Gegenstände werden zunächst nur in Form verschiedener Farben abgerufen. Sie finden die Wirkung des jeweiligen Gegenstandes erst bei dessen Verwendung heraus.

Andere Gegenstände, die nicht auf dem Statusbildschirm angezeigt sind

④ **Proviant:** Brot fügt Ihrer Proviantanzeige 10 bis 30 Punkte und Fleisch 31 bis 50 Punkte hinzu. Sie können einen maxialen Wert von 99 Punkten an Proviant mitführen.

⑤ **Gold:** Gold fügt Ihrer Goldanzeige 5 bis 15 Punkte hinzu.

③ **Les livres, baguettes, potions et bagues magiques** vous aideront lorsque vous les utilisez, mais certains ne sont d'aucun effet. Lorsque vous les lancez sur l'ennemi, certains leur feront du mal, mais d'autres, au contraire, leur donneront des forces. Lorsque vous ramassez ces objets pour la première fois, ils ne sont représentés que par des couleurs. Il faut les utiliser pour savoir ce que les couleurs représentent.

Autres objets ne se trouvant pas sur la liste de l'écran de statut

④ **Le pain** ajoute 10-30 points et la viande 31-50 points à votre jauge de victuailles. La limite transportable est de 99 points.

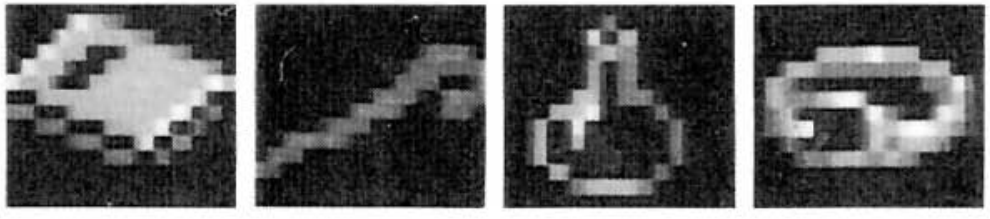
⑤ **L'or** ajoute 5-15 points à votre jauge d'or.

③ **Libros, varillas, pociones y anillos.** Cuando utilice estos ítemes, algunos le ayudarán y otros no. Cuando los tire contra sus enemigos, algunos servirán para derrotarlos pero otros les harán más fuertes. Cuando tome estos ítemes por primera vez, sólo se les reconoce por el color. Deberá utilizarlos primero para saber para que sirven.

Otros ítemes que no se indican en la pantalla de estado

④ **Alimentos** El pan añade entre 10 y 30 puntos, y la carne entre 31 y 50 puntos, a su medidor de alimentos. El límite de alimentos que usted puede llevar es 99.

⑤ **Oro** Añade entre 5 y 15 puntos a su medidor de oro.

③ 

Le Veilleux Manuel

③ **Libri, barre, pozioni ed anelli** Quando "usate" questi elementi, troverete che alcuni vi aiutano ed altri no. Quando li lanciate ai nemici, scoprirete che alcuni infliggono danno ed altri possono renderli più potenti. Quando raccoglierete questi elementi per la prima volta, vi accorgerete che essi sono definiti semplicemente da un certo colore. Dovete usarli prima di poter scoprire che cosa fa ognuno di essi.

Altri elementi non elencati sullo schermo della situazione

④ **Cibo.** Il pane aggiunge 10-30 punti e la carne 31-50 al vostro misuratore di cibo. Il limite di cibo che potete trasportare è di 99.

⑤ **Oro.** Aggiunge 5-15 punti al vostro misuratore d'oro.

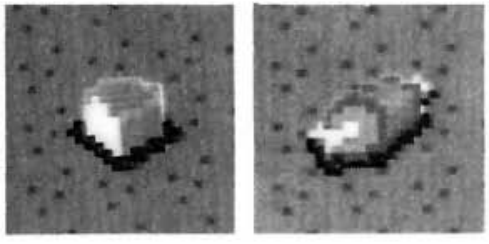
③ **Böcker, stänger, undergörande drycker och ringar:** vissa bland dessa grejer hjälper, vissa inte, när du väljer kommandot USE. Vissa skadar fiender, när de kastas mot fiender, vissa inte utan gör dem istället starkare. När du plockar upp dem för första gången väljer du bara en viss färg. Du måste använda dem för att veta vilken verkan de olika grejerna har när de används.

Andra grejer, som inte visas på menyn för spelsättet

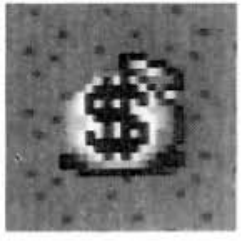
④ **Mat:** bröd höjer din matmätare F med 10 till 30 poäng och kött med 31 till 50 poäng. Högsta antalet poäng du kan ha på din matmätare är 99.

⑤ **Ett** guldmynt ökar antalet poäng på mätaren G för guldmynt med 5 till 15 poäng.

④



⑤



③ **Boeken, stokken, drankjes en ringen:** Als je deze voorwerpen gebruikt, zal je merken dat sommige hulpvol zijn en andere juist niet. Als je ze naar vijanden gooit, zullen ze bij bepaalde vijanden schade aanrichten en andere vijanden juist sterker maken. Als je deze voorwerpen voor het eerst opraapt verschijnt er alleen een bepaalde kleur. Je moet de voorwerpen eerst gebruiken om te zien wat elk van deze voorwerpen kan.

Andere voorwerpen die niet genoemd worden op het status scherm

④ **Voedsel:** Brood geeft je 10-30 punten en vlees geeft je 31-50 punten bij je voedselmeter. Je kunt Maximaal 99 punten aan voedsel bij je dragen.

⑤ **Goud:** Telt 5-15 punten op bij je goudmeter.

③ **Kirjat, tangot,juomat ja sormukset** Kun käytät "käytät" näitä esineitä, jotkut niistä auttavat sinua, mutta jotkut eivät auta. Kun niitä heitetään vihollisiin, jotkut aiheuttavat vahinkoja, mutta toiset saattavat tehdä vihollisen voimakkaammksi. Kun poimit näitä esineitä ensimmäistä kertaa, niitä kutsutaan ainoastaan määrätyllä värillä. Sinun täytyy käyttää niitä ensin, jotta saat selville, mitä kukin näistä esineistä saa aikaan.

Muita esineitä, joita ei ole Status-kuvaruudun listassa

④ **Ruoka** Leipä antaa 10-30 pistettä lisää ja liha antaa 31-50 lisäpistettä ruokamittariisi (Food Gauge). Suurin ruokamäärä, jota voit kantaa, on 99.

⑤ **Kulta** antaa 5-15 pistettä lisää kultamittariisi (Gold Gauge).

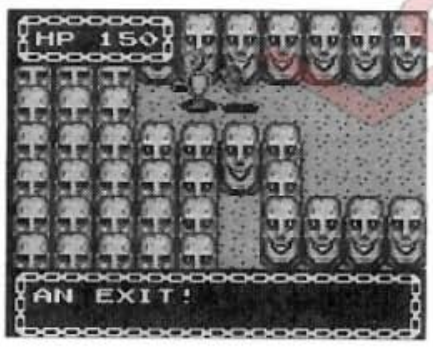
Le Vieux Manuel

Stuck?

You're walking in circles, and you can't find a way out or a way in. What can you do? Face an obstacle or an area that looks suspicious and press Button 2 several times to find a hidden path.

Game Over and Continue

When you lose all of your HP, you die. To continue, you must have enough gold. (There isn't a set amount that you must have in order to continue.) If you have enough gold and wish to continue, select Yes on the Game Over screen and press Button 2.



Verlaufen?

Sie laufen ständig im Kreis und können weder den Ausgang noch den Eingang finden. Was nun? Stellen Sie sich gegenüber einem Hinderniß oder verdächtig aussehenden Bereichs auf, und drücken Sie die Taste 2 mehrmals hintereinander, um einen eventuell versteckten Ausgang zu finden.

Spielende und Fortsetzung

Wenn Sie alle HPs verlieren, verlieren Sie Ihr Leben. Zur Fortsetzung des Spiels müssen Sie genügend Gold besitzen. (Hierfür gibt es keine bestimmte Mengenangabe.) Wählen Sie Ja (YES) auf dem Spielendbildschirm (GAME OVER) und drücken Sie die Taste 2, wenn Ihr Goldvorrat ausreicht und Sie das Spiel fortsetzen möchten.

Pris au piège?

Vous tournez en rond et ne pouvez trouver la sortie. Que faire? Faites face à un obstacle ou une zone qui vous paraît suspect et appuyez sur la touche 2 à plusieurs reprises pour trouver l'issue cachée.

Fin ou poursuite de partie

Lorsque vous avez perdu tous vos points HP, vous êtes liquidé. Pour continuer, il vous faut posséder assez d'or.
(Il n'y a pas de quantité fixe pour pouvoir sortir.) S vous possédez assez d'or et souhaitez continuer, choisissez Oui (Yes) sur l'écran de fin de partie, puis appuyez sur la touche 2.

¿Desorientado?

Camina en círculos y no puede encontrar un camino de entrada ni de salida. ¿Qué puede hacer? Póngase delante de un obstáculo o una zona sospechosa y presione el botón 2 varias veces para encontrar un camino escondido.

Fin y continuación del juego

Cuando pierde todos sus HP, usted muere. Para poder continuar el juego necesita tener suficiente oro. (Para continuar no existe una cantidad fija que usted deba tener.) Si tiene suficiente oro y desea seguir, seleccione Yes en la pantalla de fin del juego y luego presione el botón 2.

eBay Manuals

Incastrato?

State girando intorno a vuoto e non riuscite a trovare una via d'uscita o un modo per proseguire. Cosa potete fare? Affrontate un ostacolo o un'area che sembra sospetta e premete il tasto 2 diverse volte per trovare un sentiero nascosto.

Fine del gioco e continuazione

Quando perdete tutti gli HP, siete morti. Per proseguire dovete possedere abbastanza oro. (Non esiste una quantità stabilita che dovete avere per continuare.) Se disponete di oro sufficiente e desiderate continuare, selezionate YES sullo schermo di fine del gioco e premete il tasto 2.



Sitter du fast?

Du irrar omkring i cirklar och kommer ingen vart. Vad skall du göra? Försök att ta dig över ett hinder eller in i ett område, som verkar skumt, och tryck gång efter annan på knappen 2 för att hitta en hemlig stig.

Spelet är slut – GAME OVER och fortsatt spel – CONTINUE

Du dör i samma ögongblick dina styrkepoäng HP blir lika med noll. Du måste ha tillräckligt med guldmynt för att kunna fortsätta (antalet guld du måste ha är inte fastställt). Välj ordet YES (ja) vid ordet CONTINUE, när du har tillräckligt med guld och vill fortsätta, och tryck på knappen 2.

Zit je vast?

Loop je alleen maar rondjes en kun je geen uitweg of ingang vinden? Wat moet je dan doen? Ga tegenover een hindernis of een verdachte omgeving staan en druk dan verschillende keren achter elkaar op toets 2, om een geheim pad te vinden.

Einde van het spel en spelhervatting

Als je al je raakpunten (HP) verliest sterf je. Om door te gaan op het punt waar je gebleven was, moet je voldoende goud bezitten. (Er is niet een bepaalde vaste hoeveelheid, die je moet hebben om door te gaan!). Als je genoeg goud hebt en je wilt doorgaan, moet je YES op het GAME OVER scherm kiezen en daarna op toets 2 drukken om je keuze te bevestigen.

Oletko joutunut loukkuun?

Kävelet ympyrää ja et löydä ulos tai sisälle. Mitä voit tehdä? Kohtaa este tai alue, joka näyttää epäilyttävältä ja paina painiketta 2 useita kertoja, jotta löydät piilotetun kulkureitin.

Peli loppuu ja jatkuu

Kuolet, jos menetät kaikki HP-pisteesi. Jotta voit jatkaa, sinulla täytyy olla tarpeeksi kultaa. (Pelissä ei ole mitään määrättyä määrää, joka sinulla täytyy olla voidaksesi jatkaa.) Jos sinulla on tarpeeksi kultaa ja haluat jatkaa, valitse "kyllä" (Yes) pelin loppu-kuvaruudussa (Game Over) ja paina painiketta 2.

Retro Gaux Manuals

Survival Tips

- Destroy as many enemies as possible to get stronger.
- Read all messages.
- Try not to let your enemies surround you.
- Some enemies won't attack you unless you touch them.
- Collect as many items as possible. Remember though, some items may be cursed!
- Hidden paths are found on Level Four and above.
- Conserve food! When you are near your maximum food points, don't eat until your reserve is almost empty.

Überlebenstips

- Vernichten Sie soviele Feinde wie möglich, um Ihre Kampfkraft zu steigern.
- Lesen Sie alle Bildschirmmeldungen.
- Lassen Sie sich nicht vom Feind umzingeln.
- Einige Feindestypen greifen Sie nur an, wenn Sie von Ihnen berührt werden.
- Sammeln Sie soviele Gegenstände wie möglich. Denken Sie jedoch daran, daß einige davon nicht Ihnen, sondern dem Feind zugute kommen!
- Versteckte Wege gibt es ab Spielstufe (LEVEL FOUR) vier.
- Gehen Sie sparsam mit Ihrem Proviant um! Essen Sie nach Erreichen des maximalen Proviantwerts eine Weile nichts, bis Ihre Reserven fast aufgebraucht sind.

Conseils de survie

- Anéantissez le plus d'ennemis possible pour reprendre des forces.
- Lisez tous les messages.
- Essayez de ne pas vous laisser encercler par des ennemis.
- Certains ennemis ne vous attaqueront pas si vous ne les touchez pas.
- Ramassez le plus d'objets possible. Mais, attention, certains objets peuvent être de vrais fléaux.
- Les issues cachées peuvent être découvertes à partir du niveau quatre.
- Gardez en réserve de la nourriture! Lorsque vous atteignez votre maximum de points de nourriture, ne mangez pas lorsque vos réserve sont presque vides.

Sugerencias para sobrevivir

- Destruya tanto enemigos como sea posible para hacerse más fuerte.
- Lea todos los mensajes.
- No deje que sus enemigos le rodeen.
- Algunos enemigos no le atacarán si usted no les toca.
- Tome tantos ítemes como sea posible. Recuerde, sin embargo, que algunos ítemes están malditos.
- Los caminos escondidos se encuentra a partir del nivel cuatro.
- Conserve los alimentos. Cundo la puntuación de alimentos se aproxima al máximo, no coma hasta que su reserva esté casi agotada.

Le Manuel Français

Consigli per sopravvivere

- Distruggete più nemici che potete al fine di diventare più forte.
- Leggete tutti i messaggi.
- Non lasciatevi circondare dai nemici.
- Alcuni nemici non vi attaccheranno almeno che non siate voi a toccare loro.
- Raccattate tutti gli elementi che potete. Ricordate comunque che alcuni di essi possono essere maledetti!
- I sentieri nascosti si trovano dal livello quattro in poi.
- Conservate il cibo! Quando siete vicini alla quantit massima di cibo, non mangiate finchè la vostra riserva non è quasi vuota.

Bra råd som hjälper dig att överleva

- Besegra så många fienden, du bara kan, för att bli starkare.
- Läs alla meddelanden, som visas i rutan för meddelanden.
- Låt inte fienderna omringa dig.
- Vissa fiender anfaller inte förrän du vidrör dem!
- Plocka upp så många grejer som möjligt, men kom ihåg att vissa grejer är farliga!
- Hemliga stigar hittar du från och med fjärde spelnivån.
- Samla mat! Ät inte inte förrän dina reservkrafter håller på att uttömmas, när matmätaren F visar nästan det högsta, tillåtna antalet poäng.

Tips om te overleven

- Vernietig zoveel mogelijk vijanden als mogelijk is, zodat je sterker wordt.
- Lees alle mededelingen.
- Probeer er voor te zorgen dat je vijanden je niet omsingelen
- Sommige vijanden vallen jou niet aan zolang jij ze niet aanraakt.
- Probeer zoveel mogelijk voorwerpen te bemachtigen. Maar onthoud goed dat op sommige voorwerpen een vloek kan rusten!
- Geheime paden kan je vinden in veld vier en verder.
- Conserveer het voedsel! Als je dicht bij het maximum aantal voedselpunten zit, moet je niet meer eten totdat je reserves bijna op zijn.

Vihjeitä selviytymisestä

- Tuhoa niin monta vihollista kuin mahdollista, jotta tulet voimakkaammaksi.
- Lue kaikki sanomat.
- Yritä estää vihollisten piiritys.
- Jotkut viholliset eivät hyökkää, jollet koske niihin.
- Kerää niin monta esinettä kuin mahdollista. Muista kuitenkin, että jotkut esineet saattavat olla kirottuja!
- Piilotettuja kulkuteitä alkaa löytyä tasosta 4 lähtien.
- Säästä ruokaa! Kun olet lähellä ruokapisteiden maksimimäärää, älä syö, ennenkuin varastosi on lähes tyhjä.

Le vieux manuel

Handling This Cartridge

This cartridge is intended exclusively for the Sega Game Gear 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.



Vorsichtsmaßregeln für den Umgang mit der Spielkassette

Diese Spielkassette dient ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Game Gear Steuerpult.

Umgang und Pflege

① Nicht ins Wasser legen!
② Nicht biegen!
③ Vor starken Stößen schützen!
④ Nicht an Plätzen mit direkter Sonnenbestrahlung ablegen!
⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
⑥ Nicht in der Nähe von Wärmequellen ablegen!
⑦ Zum Reinigen niemals Verdünner, Benzol o. dergl. verwenden!

- Falls feucht, vor dem Gebrauch trockenwischen.
- Bei Verschmutzung mit einem weichen, mit Seifenwasser angefeuchtetem Tuch abwischen.
- Nach Gebrauch in der Kassettenschachtel aufbewahren.

- Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

①



Manipulation de la cartouche

Cette cartouche est conçue exclusivement pour le Sega Game Gear System.

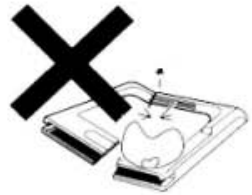
Pour une utilisation appropriée

① Ne pas mouiller!
② Ne pas plier!
③ Ne pas soumettre à des chocs violents!
④ Ne pas exposer au soleil!
⑤ Ne pas abîmer!
⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!
⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précautions 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.

②



Manipulación de este cartucho

Este cartucho debe utilizarse solamente en el sistema Game Gear de Sega.

Para emplearlo correctamente

① ¡No lo meta en agua!
② ¡No lo doble!
③ ¡No lo golpee con fuerza!
④ ¡No lo exponga a la luz directa del sol!
⑤ ¡No lo estrope ni desfigure!
⑥ ¡No lo ponga cerca de fuentes de calor!
⑦ ¡No lo exponga a los diluyentes de pintura, bencina, etc.!

- Cuando esté mojado, séquelo completamente antes de utilizarlo.
- Cuando se ensucie, límpielo cuidadosamente con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Póngalo en su caja después de utilizarlo.

- No se olvide de descansar de vez en cuando cuando utilice el juego durante mucho tiempo.

③



Le Vieux Manuel

Uso della cartuccia

Questa cartuccia è stata creata esclusivamente per il sistema Sega Game Gear.

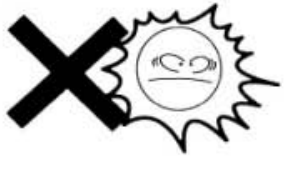
Per un uso appropriato

① Non immergerla nell'acqua!
② Non piegarla!
③ Non sottoporla ad alcun impatto violento!
④ Non esporla alla luce solare diretta!
⑤ Non danneggiarla o manometterla!
⑥ Non collocarla vicino a qualsiasi tipo di alta fonte di calore!
⑦ Non esporla a trielina, benzina ecc.!

- Quando si bagna, asciugarla completamente prima di usarla nuovamente.
- Quando si sporca, pulirla accuratamente con un panno soffice inumidito di acqua insaponata.
- Dopo l'uso, riporla nella sua custodia.

* Se giocate per lungo tempo, riposatevi di tanto in tanto.

④



Kassettskötsel

Denna spelkassett kan bara spelas i Segas spelmodul Sega Game Gear.

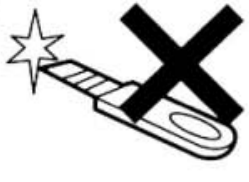
Korrekt kassettskötsel

① Tappa inte kassetten i vatten!
② Försök inte att böja spelkassetten!
③ Utsätt inte kassetten för hårda stötar!
④ Utsätt inte kassetten för solsken!
⑤ Var försiktig så att kassetten inte skadas eller blir deformerad!
⑥ Placera inte kassetten på platser där den utsätts för värme!
⑦ Använd aldrig lösningsmedel, bensin, o.s.v., för att rengöra kassetten!

- När kassetten har blivit våt: låt kassetten torka helt och hållet innan du sätter i kassetten i spelmodulen.
- När kassetten blivit smutsig: torka försiktigt kassetten med en trasa som fuktats i tvålvatten.
- Efter spelslut: kom alltid ihåg att sätta i kassetten i kassettasken.

* Kom ihåg att då och då vila dig under en långvarig spelsession.

⑤



Hoe behandel je deze cassette

Deze cassette is exclusief gemaakt voor het Sega Game Gear System.

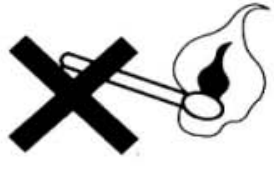
Voor juist gebruik

① Houd hem uit de buurt van water!
② Buig hem niet!
③ Stoot hem nergens tegenaan!
④ Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
⑤ Beschadig of verdraai hem niet!
⑥ Leg hem niet in de buurt van hete of gloeiende voorwerpen!
⑦ Maak hem niet schoon met thinner, benzine enz.!

- Als hij nat wordt, maak hem dan eerst helemaal droog voordat je hem gebruikt!
- Als hij vuil is, maak hem schoon met een zachte, vochtige doek.
- Stop hem in zijn hoes als je hem niet gebruikt.

* Neem af en toe een pauze als je erg lang speelt.

⑥



Tämän kasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Game Gear järjestelmään.

Oikea käyttö

① Älä kostuta veteen!
② Älä taivuta!
③ Älä kolhaise voimakkaasti!
④ Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
⑤ Älä vaurioita tai aiheuta epämuodostumista!
⑥ Älä aseta minkään kuuman lämpölähteen läheisyyteen!
⑦ Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensiinille, ym.!

- Jos kasetti kastuu, kuivaa se täysin ennen käyttöä.
- Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä kankaalla, joka on kostutettu saippuaiseen veteen.
- Aseta se koteloonsa käytön jälkeen.

* Pidä huolta siitä, että keskeytät pelin ajoittain, kun pelaat kauan aikaa.

⑦



Le Vieux Manuel

SEGA

PRINTED IN JAPAN