

DISTRIBUTED BY:

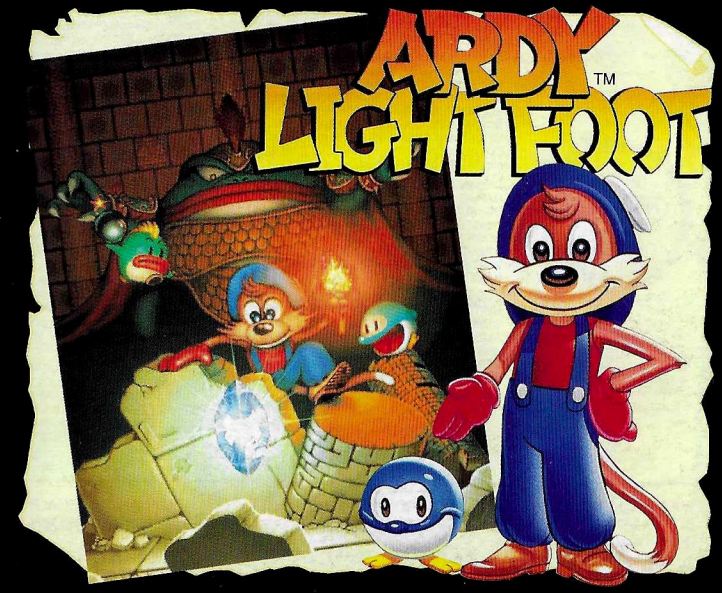


Titus
28 ter, avenue de Versailles
93220 GAGNY
FRANCE

Titus Ltd.
United House, North Road.
London N7 9DP.
U.K.

ARDY LIGHT FOOT, © 1994 ASCII Corporation,
all rights reserved - Licensed to Titus Software Corp.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON



INSTRUCTION BOOKLET



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM





THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPILIBIN WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHÉZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßT.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDI SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER, FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÅR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTIJD EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KÖBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÅMÅ TARRA VAKUUTTAA, ETTÅ NINTENDO ON HYVÅKSYNYT TÅMÅN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÅMÅ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÅ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVA TUOTTEITA.



WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÅS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÅRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÅNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVÆRSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIETDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

Table of Contents

Game Story	3
Game Controls Summary.....	4
Control pad.....	5
Let's Start the Adventures	6
Main Game Screens	7
Game Over and Password.....	7
Items	8
Hints	10

Game Story

This game is composed of 17 action scenes. Map screens and demonstration scenes will appear between these action scenes.



ARDY LIGHT FOOT



PEC

This young adventurer is criss-crossing the Prismland everyday with his friend PEC.

PEC is ARDY's best friend. He often has arguments with Ardy, but when he is needed. PEC is always ready to sacrifice himself in order to save his friend ARDY.

The adventures start when Ardy finds a slate on which a poem is written. It states that if someone can collect 7 pieces of the rainbow one of his dreams will be realized.

Game Controls Summary

Y button:

- Throw PEC

When ARDY is accompanied by PEC, if you push the Y button, ARDY will make PEC attack his enemies. When PEC is thrown by ARDY, PEC will eat small enemies, catch rocks and bombs with his mouth and then hand them to ARDY.

- Pick up and put down items

When ARDY is standing close to items, such as rocks or bombs, you can make him pick up these items by pushing the Y button. Push the same button once more to make him put these items down.

If you push the Y button when ARDY is running with a item in his hands, he will throw it away.

B button:

- Jump: ARDY jumps with the B button. The longer you press it, the higher ARDY will jump.
- Stand on the tail: If you press B a second time during ARDY's jump and keep it pressed, ARDY will land on his

tail. He can move in this position. Press the DOWN ARROW button to put him back on his feet.

- Jump with the tail: If the B button is released when ARDY is on his tail, he will use his tail to jump higher than normal.
- Crush enemies: ARDY can crush his enemies by landing on them with his tail (some tough enemies are not crushable!).

If Ardy jumps on an enemy with his feet, he will hurt himself.

Control pad

Crouch down:

ARDY can crouch down with the DOWN ARROW.

Climb up and down:

Jump toward the ivy and press the UP ARROW in order to catch it. Then climb up or down with the UP or DOWN ARROW.

Move to the left or the right side of the ivy: When ARDY is on the ivy, you can move him to the left or the right side with the LEFT or RIGHT ARROW.

Hide:

You can hide ARDY by keeping the UP ARROW button pressed, ARDY will pull out from his pocket a cloak and will hide himself for a while.

When he is hidden, he cannot be attacked by enemies, but he cannot move neither.

Release the UP ARROW button to stop hiding.

Run:

Keep the direction arrow pressed and ARDY will start to run. If you jump while running, you can jump further than when you walk.

Push:

You can push rocks or walls when you touch them if you keep the direction arrow pressed.

Pull:

Press A to catch rocks or walls, then press the opposite direction arrow to pull them.

START button

Press it during the game to have a pause. Press it again to continue your game.

SELECT and X buttons

These 2 buttons are not used in this game.

Let's Start the Adventures!

At the start screen, use the UP and DOWN buttons to select NEW GAME or PASSWORD, then press START to begin. The opening demonstration scenes will be cut by pressing START.

NEW GAME

The game will start from the beginning.

PASSWORD

Make ARDY replace the fruits in the same position as when you finished the game last time, and the scene number will be displayed on the right sign. Go out of the screen from the right, and the game will restart from the beginning of that scene.

If you have cleared several scenes the last time, you can select the scene that you prefer with the L and R buttons.

Press START if you want to reset all fruits to their initial position.

Main Game Screens

Action Screen

1 Quantity of ARDY's lives:

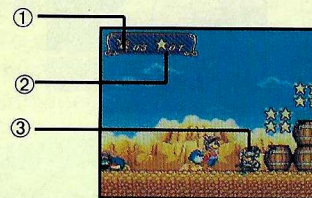
If ARDY suffers any damage when he is holding PEC, he will lose PEC. In this situation, if he suffers any other damage, he will lose one credit.

2 Quantity of Starchip:

100 starchips will give ARDY an extra life (1 UP).

3 CONTINUE marker:

If you step on this monkey, you can restart from this point after you have lost.



A screen appears when you move from one scene to another.

Game Over and Password

When the game is over, ARDY will escape from the wooden cage. Make him choose "GO" to continue or "PASS" to get the password.

GO (Continue)

You can restart from the beginning of the scene you left, when your game is over.

Even if you have the CONTINUE marker, you must start from the beginning of the scene.

PASS (Password)

The position of the 3 fruits on (1) the roof, (2) the stump, (3) the table, (4) the balloon, or (5) the branch will be the password. Note this position in order to input it the next time you want to play this game, so that you will be able to go directly to the beginning of the scene you left.


ITEMS
TREASURE BOXES

You can find these boxes in several places on the map. They contain one of the following items:



PEC:
This will revive PEC



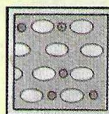
1 UP:
This will give to Ardy one more life.

**STAR CHIP:**

This will give you 10 more stars. With 100 stars, you have 1 UP.

**DRUG:**

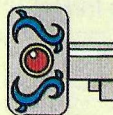
This will transform Ardy. A second bottle of this drug will transform him back into his normal conditions.

OTHER AVAILABLE ITEMS:

Portable item. Can be used for various purposes, such as a step in order to reach high places, where Ardy cannot reach even with the high jumps with his tail.

**BOMB**

To be used to destroy floors or walls. You must set it very quickly, otherwise Ardy will be damaged by its explosion. Sometimes it can be found in a treasure box.

**KEY**

To be used to open locked doors.

**MIRROR**

To be used to reflect the deadly beams generated by some bosses.

Among these items, some give PEC a strange power. When PEC changes his colour, shake him in order to check this power.

HINTS

1. Ardy can increase his tail-jump power by puffing up PEC in the air.
2. The switch in the room where Ardy fights against Catory can also be pushed by PEC. Besides, Catory is always aiming at Ardy. So if you try to lure her before going to step on the switch, you can beat her easily!
3. You can also easily beat the scary big boss by using your **hiding power**. Try to invent your own attack method.
4. The ghost that appears from the lamp will not be damaged by any attack from Ardy, but he does have his weak point. What can you find in this room besides this ghost ?
5. Rocks will stop and throw back arrows, so don't forget to use them.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Table des matières

L'histoire.....	12
Contrôle.....	13
Manette multidirectionnelle	14
Pour commencer.....	15
Ecran de jeu.....	15
Défaite et mot de passe	16
Objets.....	17
Trucs et astuces.....	18

L'histoire

Ardy Lightfoot est un jeune aventurier parcourant PrismaLand accompagné de son meilleur ami Pec. Il n'est pas rare qu'il se dispute avec lui, mais lorsque c'est nécessaire, Pec n'hésite pas à se sacrifier pour sauver Ardy.

L'aventure commence quand Ardy découvre une plaque sur laquelle est gravé un poème. Le poème affirme que si quelqu'un réunit de nouveau les 7 morceaux de l'arc-en-ciel, un de ses vœux se réalisera.

Contrôle

Bouton Y ou A :

- Lancer Pec :
Quand Ardy est accompagné de Pec, si vous poussez le bouton Y ou le bouton A, Ardy permettra à Pec d'attaquer ses ennemis. Lorsque Pec est lancé par Ardy, il mange les petits ennemis ou attrape des bombes et des rochers dans sa bouche puis les passe à Ardy.
- Prendre et laisser un objet :
Quand Ardy est proche d'un objet, tel qu'un rocher ou une bombe, vous pouvez lui faire prendre cet objet en appuyant sur le bouton Y ou A. Appuyez de nouveau sur le bouton choisi pour relâcher l'objet. Si vous appuyez sur Y ou A quand Ardy court, il jettera l'objet au loin.

Bouton B :

Pour sauter, appuyez sur le bouton B.

- S'asseoir sur la queue :
si vous appuyez une seconde fois sur B pendant qu'Ardy saute et gardez votre doigt appuyé, Ardy atterrira sur sa queue. Il peut bouger dans cette position. Dirigez la manette multidirectionnelle vers le bas pour le rétablir sur ses pieds.
- Ecraser les ennemis :
Ardy peut écraser ses adversaires, en atterrissant sur eux avec sa queue (les ennemis les plus coriaces, réclameront plus d'une attaque).
Si Ardy saute sur un ennemi avec ses pieds, il se fera mal.

Manette multidirectionnelle

Se coucher :

Ardy peut se coucher en dirigeant la manette vers le bas.

Descendre ou monter :

Sautez vers le lierre puis appuyez vers le haut afin de l'attraper. Ensuite, montez ou descendez en appuyant vers le haut ou le bas.

Se déplacer à gauche ou à droite du lierre :

Ardy peut se déplacer sur le lierre en dirigeant la manette dans le sens voulu.

Se cacher :

Ardy peut se cacher si vous maintenez appuyée la manette vers le haut. Ardy sortira une cape de sa poche et se cachera pendant un moment. Quand il est caché il ne peut pas bouger, mais il ne peut pas être attaqué par des ennemis. Relâchez la manette pour qu'il cesse de se cacher.

Courir :

Appuyez la manette dans la direction voulue et maintenez votre doigt, Ardy se mettra à courir. Si vous sautez en pleine course, vous pourrez sauter plus loin.

Pousser :

Vous pouvez pousser des rochers ou des murs quand vous les touchez en maintenant la manette dans la direction voulue.

Tirer :

Appuyez sur Y ou A pour attraper les pierres ou les murs, ensuite appuyez vers la direction opposée pour tirer.

Bouton Start :

Pause. Pour reprendre le jeu, appuyez de nouveau sur Start.

Pour commencer

Sur l'écran de départ appuyez vers le bas ou le haut pour choisir un nouveau jeu ou le mot de passe, ensuite appuyez sur Start.

NOUVEAU JEU :

Le jeu commencera au tout premier niveau

MOT DE PASSE :

Ardy doit replacer les cadeaux dans l'ordre où il les a trouvés à la fin du dernier niveau joué. Le numéro du niveau s'inscrira alors sur le panneau de droite. Sortez de l'écran à droite et le jeu reprendra là où vous l'avez laissé.

Si vous avez déjà réussi certains niveaux, vous pouvez choisir de rejouer l'un d'entre eux, pour sélectionner appuyez sur les boutons L ou R.

Appuyez sur Start si vous voulez remettre en place les cadeaux dans leur position initiale.

Attention, même si vous avez atteint un "Continue" vous reprendrez la partie au début.

Ecran de jeu

Les actions

1 *Nombre de vies restantes :*

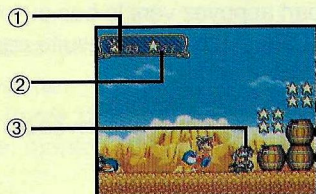
Si Ardy est touché alors qu'il est avec Pec, il perdra Pec. S'il est sans son ami et qu'il est touché, alors il sera éliminé.

2 *Nombre d'étoiles : (1 UP)*

100 étoiles = 1 vie supplémentaire.

3 Continue :

Sautez sur ce singe. Si vous perdez, vous reprendrez le jeu en partant de ce point.



Une carte de Prsmland apparaît entre deux niveaux et vous aide à situer Ardy.

Défaite et mot de passe

En cas de défaite, Ardy se retrouvera dans une cage en bois dont il pourra s'échapper. A vous de choisir entre "GO" ou "PASS".

GO (Continuer) :

Vous pouvez reprendre au début du niveau d'où vous venez.

PASS :

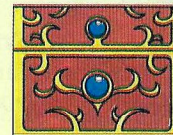
Allez au niveau "Mot de Passe" et replacez les cadeaux dans l'ordre du niveau voulu.



Objets

LA MALLE AU TRÉSOR :

Vous la rencontrez à différents endroits, elle contient l'un de ces objets :



Pec :

Fait revivre Pec.



1 Up :

Une vie supplémentaire.



Etoiles :

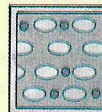
Vous donne droit à 10 étoiles.



Potion :

Transforme Ardy. Une seconde bouteille de potion le ramènera à la normale.

AUTRES OBJETS DISPONIBLES :



Rocher :

Peut servir à de nombreuses choses. Entre autre, permet d'accéder à certains endroits normalement inaccessibles même si Ardy saute sur sa queue.



Bombe :

A utiliser pour détruire le sol ou un mur. Vous devez la déposer très rapidement, sinon Ardy sera blessé par l'explosion. On en trouve parfois dans les malles au trésor.



Clé :
Afin d'ouvrir les portes cadénacées



Cristal :
renvoie les rayons lancés par un certain boss.

Trucs et astuces

1. Dans la salle des boutons où Ardy combat Catory, vous pouvez également lancer Pec pour pousser les boutons.
2. Vous pouvez également battre Visconty en utilisant votre cape. Essayez d'inventer vos propres méthodes de combat.
3. Le génie de la lampe qui apparaîtra ne sera jamais affecté par les attaques d'Ardy, mais il a un point faible. Que peut-on trouver dans cette pièce en dehors du génie ?
4. Les pierres arrêteront les lances et les renverront, alors n'oubliez pas de les utiliser.
5. Ardy atterrira et restera sur sa queue si vous laissez le doigt sur le bouton B pendant le saut. Servez vous de ce truc si vous vous trouvez dans un endroit où Ardy ne peut pas sauter.

Inhalt

Die Geschichte.....	19
Steuerung.....	20
Steuerkreuz.....	21
Spielgegninn	22
Bildschirmanzeige	22
Niederlage und Paßwort	23
Gègenstände.....	24
Tips und Tricks.....	25

Die Geschichte

Ardy Lightfoot ist ein junger Abenteurer, der zusammen mit seinem besten Freund Pec, das Primslund durchquert. Beide streiten sich oft, aber Pec ist notfalls stets bereit sich zu opfern, um Ardy zu retten.

Die Abenteurer beginnt, als Ardy eine Steintafel mit gemeißelter Inschrift entdeckt. Die Inschrift besagt: Sollte jemand die sieben Teile des Regenbogens erneut zusammenfügen, wird sich sein Wunsch erfüllen.

Steuerung

Taste A oder Y:

- Pec werfen. Drückt Ihr Y oder A, wenn Pec Ardy begleitet, dann läßt Ardy Pec die Feinde angreifen. Wenn Ardy Pec wirft, ißt Pec die kleinen Feinde oder fängt Bomben und Steine mit seinem Mund ab, die er dann an Ardy weitergibt.
- Einen Gegenstand aufheben und zurücklassen. Sollte Ardy sich in der Nähe eines Gegenstands wie einem Stein oder einer Bombe befinden, könnt Ihr ihn aufheben lassen, wenn Ihr auf Y oder A drückt. Drückt Ihr die Taste wieder, kann Ardy den Gegenstand wieder loslassen. Drückt Ihr auf Y oder A, wenn Ardy läuft, wird er dann den Gegenstand weit weg von sich werfen.

Taste B:

Um zu springen: B drücken.

- Auf dem Schwanz sitzen :
Solltet Ihr B ein zweites Mal drücken, wenn Ardy springt, wird er auf seinen Schwanz landen. Er kann sich so auch bewegen. Das Steuerkreuz nach unten drücken, um ihn wieder auf die Füße zu stellen.
- Die Gegner vernichten :
Ardy kann seine Gegner vernichten, indem er mit seinem Schwanz auf ihnen landet (Stärkere Gegner benötigen mehrere Angriffe).
Sollte Ardy mit den Füßen auf die Gegner springen, wird er sich weh tun.

Steuerkreuz

Niederkauern:

Ardy kann niederkauern, wenn ihr das Steuerkreuz nach unten drückt.

Auf- und Absteigen:

In Richtung auf das Efeu springen und dann Hoch drücken, um ihn festzuhalten. Danach hoch oder runterklettern mit dem Steuerkreuz nach oben oder nach unten.

Sich links oder rechts bewegen:

Ardy kann sich auf dem Efeu nach links oder rechts bewegen, wenn Ihr das Steuerkreuz in der entsprechenden Richtung drückt.

Sich verstecken:

Ardy kann sich verstecken, wenn Ihr das Steuerkreuz nach oben gedrückt hält. Er wird ein Cape aus der Tasche ziehen und sich eine Zeit lang damit verstecken. Wenn er versteckt ist, kann er sich nicht mehr bewegen, aber auch nicht mehr von den Gegner angegriffen werden. Das Steuerkreuz loslassen, um den Vorgang zu beenden.

Laufen:

Ihr drückt das Steuerkreuz in der gewünschten Richtung und hält es fest. Ardy beginnt nun zu laufen. Wenn er läuft und dabei springt, springt er höher.

Schieben:

Ihr könnt Stein und Wände schieben, wenn Ihr sie berührt und das Steuerkreuz in der entsprechenden Richtung festhaltet.

Ziehen:

Ihr drückt auf die A- oder Y-Taste, um die Steine oder Wände zu greifen, dann das Steuerkreuz in der Gegenrichtung gedrückt halten.

Start Taste:

Pause. Erneut auf Start drücken, um die Pause abzubrechen.

Spielbeginn

Wenn der Menübildschirm erscheint, drückt das Steuerkreuz nach unten oder nach oben, um ein neues Spiel oder das Paßwort auszuwählen, dann die Start-Taste.

NEUES SPIEL:

Das Spiel startet beim ersten Level.

PAßWORT:

Ardy soll die Geschenke in die Reihenfolge stellen, in der sie am Ende des letzten gespielten Level vorgefunden hat. Die Levelzahl wird auf der rechten Tafel erscheinen. Ihr müßt den Bildschirm nach rechts verlassen und das Spiel startet dann, an der Stelle, an der Ihr es abgebrochen habt.

Solltet Ihr bereits einige Level geschafft haben und eine bestimmte Stufe wiederspielen wollt, könnt Ihr mit der L- oder R-Taste das gewünschte Level auswählen. Drückt auf die Start-Taste, wenn Ihr die Geschenke in der ursprünglichen Position zurückstellen möchtet.

Achtung! Auch wenn Ihr ein Continue erhalten habt, wird das Spiel wieder von Anfang an starten.

Bildschirmanzeige

Aktionen im Bild

1 Restliche Leben:

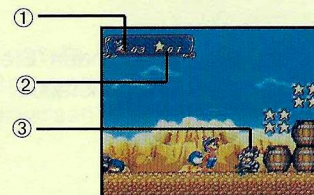
Sollte Ardy gemeinsam mit Pec getroffen werden, wird er Pec verlieren. Sollte Ardy ohne seinen Freund getroffen werden, wird er ein Leben verlieren.

2 Sternenzahl:

100 Sterne = 1 Extraleben (1-UP)

3 Continue:

Springt auf den Affen. Wenn Ihr ein Leben verliert, fängt das Spiel an diesem Punkt wieder an.



Eine Landkarte von Primsland erscheint zwischen zwei Leveln und hilft Euch, Ardy zu orten.

Niederlage und Paßwort

Bei einer Niederlage wird Ardy in einem Holzkäfig landen, aus dem er flüchten kann. Ihr müßt zwischen GO oder PASS wählen.

GO (fortsetzen): Ihr startet wieder am Anfang des Levels, den Ihr gerade gespielt habt.

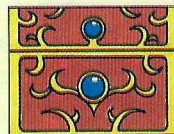
PASS: Geht zu dem Paßwort-Bildschirm und stellt die Geschenke in der richtigen Reihenfolge dem gewünschten Level entsprechend.



Gegenstände

Die Schatztruhe:

Ihr werdet sie an mehreren Stellen finden. Sie beinhaltet jeweils einen dieser Gegenstände:



Pec:

Pec lebt wieder



1-UP:

Extraleben



Sterne:

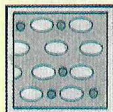
Ihr erhaltet zehn Sterne.



Zaubertrank:

Verwandelt Ardy. Eine zweite flasche versetzt Ardy in seinen normalen Zustand zurück.

ANDERE VERFÜGBARE GEGENSTÄNDE:



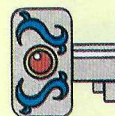
Stein:

Hat mehrere Verwendungszwecke. Damit kann Ardy auch mit dem Schwanz-Sprung normalerweise nicht zugängliche Stellen erreichen.



Bombe:

Vernichtet Boden oder Wände. Ihr müßt nach dem Zünder sehr schnell verschwinden, sonst wird Ardy durch die Explosion getroffen. Man findet sie manchmal auch in der Schatztruhe.



Schlüssel:

Notwendig, um verschlossene Türen zu öffnen.



Kristall:

Spiegelt die Lichtstrahlen von einem gewissen Boß wider.

Tips und Tricks

1. In allen Räumen mit Schalter, in denen Ardy Catory bekämpft, könnt Ihr Pec werfen, um die Schalter zu bewegen.
2. Ihr könnt auch Visconty mit dem Cape schlagen, Versucht eure eigene Kampftechnik zu entwickeln.
3. Der aus der Lampe erscheinende Geist wird nie durch Ardys Angriffe getroffen, dennoch hat er eine Schwachstelle. Was kann man in diesem Raum finden, außer dem Geist ?
4. Die Steine stoppen die Speere und werfen sie zurück. Deshalb vergeßt nicht, sie zu benutzen.
5. Ardy wird auf seinen Schwanz landen und dort sitzen bleiben, wenn Ihr während dem Sprung den Finger auf die B-Taste festhält. Benützt diesen Trick, wenn Ihr Euch an einem Ort befindet, an dem Ardy nicht springen kann.

Indice

La historia.....	26
Control.....	27
Control direccional	28
Para empezar.....	29
Pantallas de juego.....	29
Objetos.....	31
Trucos y astucias	32

La historia

Ardy Lightfoot es un joven aventurero que recorre Prismland, acompañado de su mejor amigo Pec. No es raro que discuta con él, pero cuando es necesario, Pec no vacila un instante en sacrificarse para salvar a Ardy.

La aventura empieza cuando Ardy descubre una placa sobre la cual hay un poema grabado. El poema afirma que si alguien reúne de nuevo los 7 pedazos del arco iris, uno de sus deseos se realizará.

Control

Botón Y o A :

- Lanzar Pec.
Cuando Ardy este acompañado de Pec, si ud pulsa el botón Y, o el botón A, Ardy permitirá a Pec de atacar a sus enemigos. Cuando Pec es lanzado por Ardy, él come los pequeños enemigos o atrapa bombas y rocas en su boca para luego pasárselas a Ardy.
- Tomar y dejar un objeto:
Cuando Ardy está cerca de un objeto, ya sea una roca o una bomba, usted puede hacerle tomar este objeto pulsando el botón Y o A. Pulse de nuevo el botón escogido para liberar el objeto. Si usted pulsa Y o A cuando Ardy corre, él lanzará el objeto a lo lejos.

Boton B :

Para saltar, pulse el botón B.

- Sentarse sobre la cola:
si usted pulsa B una segunda vez mientras que Ardy salta y mantiene el dedo apoyado, Ardy aterrizará sobre su cola. El puede moverse en esta posición. Dirija el control direccional hacia abajo para levantarlo sobre sus pies.
- Aniquilar a los enemigos:
Ardy puede vencer a sus adversarios, aterrizando sobre ellos con su cola (los enemigos más duros reclamarán más de un ataque.)
Si Ardy salta sobre un enemigo con sus pies, se hará daño.

Control direccional

Acostarse:

Ardy puede acostarse dirigiendo el control hacia abajo.

Bajar o subir :

Salte hacia la hiedra enseguida pulse hacia arriba con el de atraparla. Luego, suba o baje pulsando hacia arriba o hacia abajo.

Desplazarse a la izquierda o a la derecha de la hiedra;

Ardy puede desplazarse sobre la hiedra dirigiendo el control en el sentido deseado.

Escondarse :

Ardy puede esconderse si usted sigue manteniendo el control hacia arriba. Ardy sacará una capa de su bolsillo y se esconderá durante un momento. Cuando está escondido no puede moverse, pero no puede ser atacado por sus enemigos. Suelte el control para que él deje de esconderse.

Correr :

Pulse sobre el control en la dirección deseada y mantenga el dedo, Ardy se pondrá a correr. Si usted salta en plena carrera, usted podrá saltar más lejos.

Empujar:

Usted puede empujar rocas o muros cuando usted los toca y mantiene empujado el control en la dirección deseada.

Disparar :

Pulse Y o A para atrapar las piedras o los muros, enseguida pulse hacia la dirección opuesta para disparar.

Botón Start :

Pausa. Para volver a empezar el juego, pulse de nuevo Start.

Para empezar

Sobre la pantalla del principio pulse hacia abajo o hacia arriba para escoger un nuevo juego o la contraseña, enseguida pulse Start.

NUEVO JUEGO:

El juego empezará en el primer nivel

CONTRASEÑA :

Ardy debe volver a colocar los regalos en el orden como los ha encontrado al final del último nivel jugado. El número del nivel aparecerá entonces en el panel de la derecha.

Salga de la pantalla a la derecha y el juego empezará donde usted lo dejó.

Si usted ya ha alcanzado algunos niveles, puede escoger de volver a jugar uno de ellos, para seleccionarlo pulse los botones L o R. Pulse Start, si usted desea volver a colocar los regalos en su posición inicial.

Cuidado, incluso si usted alcanzó un Continuo, usted volverá a empezar la partida desde el principio.

Pantallas de juego

Les Actions

1 Números de vidas restantes :

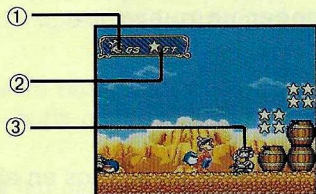
Si Ardy es alcanzado por un tiro y si está con Pec, él perderá Pec. Si él está sin su amigo y es alcanzado por el tiro, entonces será eliminado.

2 Número de estrellas :

100 estrellas = 1 vida suplementaria (1 UP)

3 Continuo :

Salte sobre este mono. Si usted pierde una vida, usted volverá a empezar el juego partiendo de este punto.



Una carta de Prismland aparece entre dos niveles y le ayuda a situar Ardy.

Derrota y contraseña

En caso de derrota, Ardy se encontrará en una jaula de madera de la cual podrá escapar. A usted le toca escoger entre GO o PASS.

GO (continuar):

Usted podrá volver a empezar al principio del nivel de donde viene.

PASS :

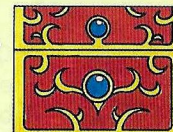
Vaya al nivel de las Contraseñas y vuelva a colocar los regalos en el orden del nivel deseado.



Objetos

EL COFRE DEL TESORO :

usted lo encuentra en diferentes lugares, este contiene uno de estos objetos :



Pec :

hace revivir Pec



1 Up :

una vida suplementaria



Estrellas :

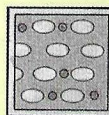
Le da a usted derecho a 10 estrellas



Poción :

Transforma Ardy. Una segunda botella de poción lo pondrá de nuevo normal.

OTROS OBJETOS DISPONIBLES:



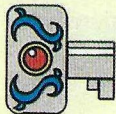
Roca

Puede servir a muchas cosas. Entre otras, permite acceder a ciertos lugares normalmente inaccesibles incluso si Ardy salta sobre su cola.



Bomba :

Utilizarla para destruir el suelo o un muro. Usted tiene que colocarla muy rápidamente, sino Ardy será herido por la explosión. Se encuentran a veces en los cofres del tesoro.

**Llave :**

Sire para abrir las puertas cerradas con candado

**Cristal :**

expulsa los rayos lanzados por un cierto boss.

Trucos y astuclas

1. En la sala de los botones donde Ardy combate Catory, usted puede igualmente lanzar Pec para pulsar los botones.
2. Usted puede igualmente vencer Visconty utilizando su capa. Trate de inventar sus propios métodos de combate.
3. El genio de la lámpara que aparecerá no será nunca afectado por los ataques de Ardy, pero el tiene su punto débil. ¿Que se puede encontrar en esta pieza aparte del genio?
4. Las piedras detendrán las lanzas y las expulsarán, entonces no olvide de utilizarlas.
5. Ardy aterrizará y permanecerá sobre su cola si usted deja el dedo sobre el botón B durante el salto. Sirvase de este truco si usted se encuentra en un lugar donde Ardy no puede saltar

Indice

La storia	33
Controllo.....	34
Manopola multidirezionale	35
Come iniziare	36
Schermi di gioco.....	36
Sconfitta e parola d'ordine (password).....	37
Oggetti.....	38
Trucchi ed stratagemmi.....	39

La storia

Ardy Lightfoot è un giovane avventuriero che percorre Prismland in compagnia del suo migliore amico Pec. Di tanto in tanto litiga con lui, ma poi, quando si presenta la necessità, Pec non esita a sacrificarsi per salvare Ardy.

L'avventura inizia quando Ardy scopre una piastra sulla quale è inciso un poema. Questo poema dice che chi riunisce nuovamente i 7 pezzi dell'arcobaleno, vedrà realizzarsi uno dei suoi desideri.

Controllo

Pulsante Y o A:

- Lanciare Pec. Se premete il pulsante Y o il pulsante A quando Ardy è in compagnia di Pec, Ardy consentirà a Pec di attaccare i suoi nemici. Lanciato da Ardy, Pec mangia i piccoli nemici o acchiappa nella sua bocca bombe e rocce per poi passarle ad Ardy.
- Prendere o lasciare un oggetto: Quando Ardy si trova nelle vicinanze di un oggetto come una roccia o una bomba, potete fargli prendere questo oggetto premendo sul pulsante Y o A. Premete ancora una volta sul pulsante scelto per rilasciare l'oggetto. Se premete su Y o su A mentre Ardy corre, questi lancerà l'oggetto in lontananza.

Pulsante B:

Per saltare, premete sul pulsante B.

- Sedersi sulla coda: se premete una seconda volta su B mentre Ardy sta saltando e mantenete premuto il vostro dito, Ardy atterrerà sulla sua coda. In questa posizione può muoversi. Dirigete la manopola multidirezionale in basso per rimmetterlo in piedi.
- Sterminare i nemici: Ardy può sterminare i suoi avversari atterrando su di essi con la sua coda (per i nemici più duri ci vorranno diversi attacchi). Saltando su di un nemico con i piedi, Ardy si farà male.

Manopola multidirezionale

Coricarsi.

Puntando la manopola in basso, Ardy si può coricare.

Scendere o salire:

Saltate in direzione dell'edera, quindi puntate in alto per afferrarla. In seguito, per salire o scendere, basta puntare in alto o in basso.

Per spostarsi a sinistra o a destra dell'edera:

Ardy può spostarsi sull'edera puntando la manopola nel senso voluto.

Nascondersi:

Ardy può nascondersi se tenete premuta la manopola verso l'alto. Ardy tirerà fuori dalla sua tasca una cappa e si potrà nascondere per qualche attimo. Quando è nascosto non può muoversi, ma non può nemmeno essere attaccato dai nemici. Per impedirgli di continuare a nascondersi, dovete rilasciare la manopola.

Correre:

Se premete sulla manopola nella direzione voluta mantenendola ferma con il dito, Ardy si metterà a correre. Se saltate in piena corsa, salterete ancora più lontano.

Sospingere:

Per sospingere rocce e muri, dovete toccarli mantenendo la manopola nella direzione voluta.

Tirare:

Premete su Y o A per afferrare le pietre o i muri, in seguito puntate nella direzione opposta per tirare.

Pulsante Start:

Pausa. Per riprendere il gioco, premete nuovamente su Start.

Come iniziare

Sullo schermo iniziale premete in basso o in alto per scegliere un nuovo gioco o la parola d'ordine. In seguito, premete su Start.

GIOCO NUOVO:

Il gioco inizierà al suo primo livello.

PAROLA D'ORDINE:

Ardy deve rimettere i doni nell'ordine nel quale li ha trovati alla fine dell'ultimo livello giocato. A quel momento il numero del livello appare sul pannello di destra. Uscite dallo schermo a destra: il gioco riprenderà dove l'avete lasciato.

Se avete superato già diversi livelli, potete scegliere di rigiocarne uno: per selezionarlo, basta premere sui pulsanti L o R.

Premete su Start per rimettere i doni a posto nella loro posizione iniziale.

Attenzione: anche se avete raggiunto un Continua, riprenderete la partita all'inizio.

Schermi di gioco

Le azioni

1 *Numero di vite rimanenti:*

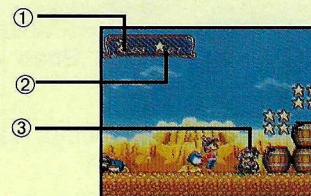
Se Ardy viene colpito quando è in compagnia di Pec, perde Pec. Se invece viene colpito in assenza del suo amico, viene eliminato lui stesso.

2 *Numero di stelle:*

100 stelle = 1 vita supplementare. (1 UP)

3 *Continua:*

Saltate su questa scimmia. Se perdetevi una vita, riprenderete il gioco partendo da questo punto.



Una pianta di Prismland appare tra due livelli per aiutarvi a situare Ardy.

Sconfitta e parola d'ordine (password)

In caso di sconfitta, Ardy si ritrova in una gabbia di legno dalla quale può fuggire. Sta a voi scegliere tra GO e PASS.

GO (Continuare):

Potete riprendere dall'inizio del livello dal quale venite.

PASS:

Andate al livello delle parole d'ordine (Password) e rimettete i doni nell'ordine del livello desiderato.



Oggetti

LA VALIGIA DEL TESORO:

la incontrerete in diversi luoghi. Essa contiene uno degli oggetti seguenti:



Pec:

Richiama in vita Pec



1 Up:

Una vita supplementare



Stelle:

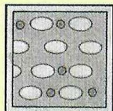
Vi dà diritto a 10 stelle



Pozione:

Trasforma Ardy. Una seconda bottiglia di pozione lo riporterà allo stato normale.

ALTRI OGGETTI DISPONIBILI:



Roccia:

essa può servire a molte cose. Tra l'altro, essa permette di accedere a certi luoghi normalmente inaccessibili persino ad Ardy quando salta sulla sua coda.



Bomba:

Si utilizza per distruggere il suolo o un muro. Dovete deporla rapidissimamente, altrimenti Ardy sarà ferito dall'esplosione. Se ne trovano a volte nelle valigie del tesoro.

90-DAY LIMITED WARRANTY

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS

TITUS Ltd. warrants that this Super Nintendo Game Pak ("pak") shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, TITUS Ltd. will repair or replace the defective pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the product, postage prepaid and insured for loss or damage, together with your sales slip or similar proof of purchase to:

TITUS Ltd.

United House North Road. London N7 9DP.

Phone:071 700 2119

Be sure to include your name, address and phone number, plus a brief description of the fault. Game Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day warranty period, will, at TITUS's option, be repaired or replaced at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be made by cheque or money order, payable to TITUS Ltd.

This warranty shall not apply if the Game Boy Game Pak has been damaged by negligence, accident, unreasonable use, modification, tampering or by other causes unrelated to defective materials or workmanship. This warranty does not interfere with your statutory rights.

For all information on this Game Pak
or other Super NES Game Paks, call the Nintendo "Hotline"
at: (0703) 652 222.

GARANTIE LIMITEE À 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

Titus garantit cette cartouche Super Nintendo contre tout défaut de fabrication pendant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît durant cette période, Titus remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse. Pour profiter de cette garantie, retournez la cartouche accompagnée d'une preuve d'achat à l'adresse suivante :

TITUS

28 ter, avenue de Versailles

93220 GAGNY

FRANCE

Toute cartouche retournée après expiration de la garantie ou sans preuve d'achat sera soit réparée soit remplacée par Titus à la charge du client.

Cette garantie ne s'applique pas si la cartouche a été endommagée par négligence, usage abusif, accident, ou si elle a été modifiée par l'utilisateur.

Pour toute information concernant cette cartouche vous pouvez appeler le (16 1) 43 32 10 92.