

CAPCOM®

CAPCOM®

Für in Österreich und der Schweiz gekaufte Produkte, wenden Sie sich bitte an:
 Pour les produits achetés en Suisse ou en Autriche veuillez contacter :

Stadlbauer Marketing +
 Vertrieb Ges.m.b.H.
 Ziegeleistr. 31
 A-5027 Salzburg
 Tel.: A-0662-881476

A-0662-883149 (Hotline)

Waldmeier AG
 Auf dem Wolf 30
 CH-4052 Basel
 Tel.: CH-061-3118818
 CH-061-3118836 (Hotline)

PRINTED IN JAPAN



SPIELANLEITUNG
 MODE D'EMPLOI



SUPER NINTENDO™

ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

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

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.

Magic Sword™

©CAPCOM 1990. 1992 ALL RIGHTS RESERVED.



LICENSED BY



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

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.

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

INHALT

Sicherheitshinweise	3
Es geht los	4
Spieloptionen	5-6
Ist die Magie des Schwertes genug?	7
Mohun ist dort, wo Gefahr lauert (Bewegungen der Figuren)	8
Verbündete im Kampf	9-10
Die Reise beginnen	11
Sei wachsam oder verschwinde	12
Spielbildschirm	13
Magische Gegenstände	14-15
Tips für die Suche	16-17

Sicherheitshinweise

Folge untenstehenden Tips um Dein Super NES in perfekter Funktionsfähigkeit zu halten:

1. Versichere Dich immer, daß Dein SNES ausgeschaltet ist, bevor Du eine Spielkassette einlegst.
2. Zerlege die Spielkassetten nicht und berühre die inneren Kontakte nicht.
3. Bewahre Deine Spiele nicht im direkten Sonnenlicht, bei großer Hitze oder Kälte auf. Verbiege und zerbrich sie nicht und lasse sie nicht naß werden. Bewahre sie in den Schutzhüllen bei Zimmertemperatur auf, wenn Du sie nicht verwendest.
4. Wenn Dein Spiel staubig wird, säubere es mit einem weichen trockenen Tuch. Verwende niemals Verdüner, Lösungsmittel, Benzin, Alkohol oder andere starke Reinigungsmittel, die Dein Spiel zerstören könnten.
5. Beim Spielen solltest du am besten 1 bis 3 Meter vom Bildschirm entfernt sitzen. Lege nach 2 Stunden Spielzeit eine Pause von 10 bis 20 Minuten ein, damit Dein Spiel eine längere Lebensdauer hat.

Es geht los

1. Lege die Magic Sword Kassette in Dein Super Nintendo Entertainment System ein.
2. Drücke den Power Knopf auf der Konsole nach oben, um Dein System einzuschalten.
3. Wenn der Magic Sword Titelbildschirm erscheint, kannst Du folgendes machen:
 - Die Einführung zum Spiel ansehen, indem Du einige Sekunden wartest, oder
 - Das Spiel starten, indem Du den **START** Knopf auf Deinem Controller drückst und unten weitermachst, oder
 - die Spieloptionen auswählst, die auf der nächsten Seite beschrieben werden.
4. Nachdem Du **START** gedrückt hast, erscheint der Startpunkt Bildschirm. Wähle das gewünschte Stockwerk des Turms, wo Du Deine Reise beginnen willst:
 - Drücke nach **OBEN** oder **UNTEN** auf dem Steuerkreuz, um das Anfangsstockwerk auszuwählen, dann
 - Drücke **START**, um zu beginnen.

SPIELOPTIONEN

Der **Optionen Bildschirm** läßt Dich die Spieleigenschaften verändern. Du kannst vom Titelschirm in den Optionsbildschirm einsteigen:

1. Es gibt auf dem Titelschirm zwei Optionen, **START** und **OPTION**. Drücke nach **UNTEN** auf dem Steuerkreuz, um den Cursor auf **OPTION** zu bewegen und drücke dann den **START** Knopf.



2. Wenn der Optionsbildschirm erscheint:
 - Drücke nach **OBEN** oder **UNTEN**, um eine Option zu erhellen.
 - Drücke nach **LINKS** oder **RECHTS**, um durch die Möglichkeiten dieser Option zu scrollen.



SPIELOPTIONEN

Game Level.

Das bestimmt den Level Deines Spiels. Du kannst zwischen Easy (leicht), Normal oder Hard (schwer) wählen.

Controller.

Verändere die Funktionen der Knöpfe, die Du verwendest, um anzugreifen (Attack), zu springen (Jump) oder eine spezielle Sache (Special) auszuführen, wie z.B. alle Feinde zu zerstören.

Music Test.

Hier kannst Du Dir einige Musikstücke anhören. Drücke nach **LINKS** oder **RECHTS** auf dem Steuerkreuz, um eine Nummer auszuwählen. Dann drücke **START** um das Stück zu hören.

Sound Test.

Hier kannst Du die verschiedenen Soundeffekte hören. Drücke nach **LINKS** oder **RECHTS** auf dem Steuerkreuz, um eine Nummer auszuwählen. Dann drücke **START**, um den Effekt zu hören. (Wenn Du den Musiktest zuerst durchgeführt hast, hörst Du die Sounds mit Musik.)

Exit.

Erhelle diese Option und drücke **START**, um zum Titelschirm zurückzukehren.

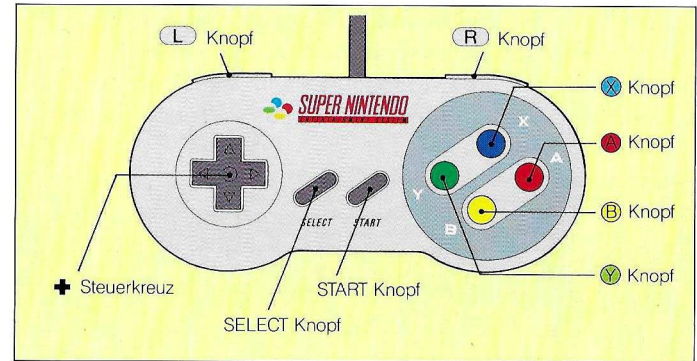
IST DAS SCHWERT MAGISCH GENUG?

Oh, das zitternde Königreich von Zar wartet auf Mohun, um es aus der Dunkelheit zu befreien. Wieder einmal verdunkelt sich der Himmel unter der Bedrohung des Bösen. Der Schwarze Orb ist aus seinem langen Schlaf aufgewacht. Er wird nicht blinzeln, bevor er nicht die gesamte Menschheit unter seinen bössartigen Blick gebracht hat.

Der furchtlose Krieger Mohun und sein Magic Sword sind die letzte Hoffnung des Königreiches, Bei Drockmar Keep leuchtet der Drachenturm rot. Mohun hat sich dorthin begeben, um den Schwarzen Orb zu finden und ihn seiner Herrschaft zu enteignen. Du mußt ihn durch jedes Stockwerk des gefürchteten Turms führen. Du mußt ihm helfen, starke Verbündete zu finden, die die unbeschreiblichen Monster und Fallen bekämpfen, die in den Tiefen des Turms lauern.

Schlage Schatzkisten auf und Mohun könnte magische Gegenstände entdecken, die ihm auf seiner Reise helfen könnten. Und, wenn Du den lange vermißten Stab des Königs findest, kann Mohuns Schwert mit der extra mächtigen Magie des Zauberers aufgeladen werden. Aber handle weise! Hinter jedem Stein können ungeahnte Gefahren lauern. Sei tapfer. Der Schwarze Orb ist wiedererweckt worden. Zerstöre ihn und bringe das Licht zurück in unsere Welt!

MOHUN IST DORT, WO DIE GEFAHR LAUERT



UM DAS ZU TUN:

Nach rechts oder links laufen

Stechen, schwingen oder Waffen schleudern

Feinde in der Umgebung ausschalten

Springen oder nach oben klettern

Extrahoher Sprung

Nach unten springen

Ducken oder hocken

Türen öffnen

Magische Gegenstände und andere Dinge schnappen

DRÜCKE DAS:

Steuerkreuz nach links oder rechts

Knopf **Y** (oder den Knopf, den Du auf dem Optionsbildschirm gewählt hast)

Knopf **X** (oder den speziellen Knopf, den Du auf dem Optionsbildschirm festgelegt hast)

Knopf **B** (oder den Sprung Knopf, den Du auf dem Optionsbildschirm festgelegt hast)

Knopf **B** und nach **OBEN** gleichzeitig

Knopf **B** und nach **UNTEN** gleichzeitig

nach **UNTEN**

nach **OBEN**

Über den Gegenstand laufen

VERBÜNDETE IM KAMPF

Sperre Türen auf und Mohuns Verbündete erscheinen, um ihm zu helfen, die dunklen Herausforderungen von Drockmar Keep zu bewältigen. Berühre sie mit Mohun und sie begleiten ihn auf seiner Reise. Aber sei vorsichtig, wenn Du Türen öffnest!



Big Man

Big Man ist stark und hat große Ausdauer. Seine Bumerang Axt ist mächtig, aber langsam.



Knight

Knight ist unglaublich geschickt mit seinem Speer und ist Dein stärkster Verbündeter. Er wird im oberen Level des Turms gefangen gehalten.



Ninja

Ninja wirft zwei Fünfsterne, die an Wänden und Decken abprallen. Schnell, aber nicht so mächtig.



Cleric

Cleric besitzt wenig körperliche Stärke und Schnelligkeit, aber seine magischen Kugeln können großen Schaden bei den untoten Monstern anrichten.

VERBÜNDETE IM KAMPF



Amazon

Amazon feuert ihren Bogen dauernd ab. Ihr Angriff ist schnell, hat aber wenig Power.



Wizard

Wizard feuert seine magischen Raketen ab. Er besitzt den stärksten Angriff, aber ist langsam, von seinen Körperkräften gar nicht zu reden.



Lizardman

Lizardman wird nur Dein Verbündeter, wenn Du ihn mit einem Diamantring bestichst. Er ist brutal und besitzt große körperliche Kraft, Geschwindigkeit und Angriffspower.



Thief

Thief kann versteckte Schatzkisten und Fallen finden. Seine Bomben sind auch nicht zu verachten.

Magische rote Herzen machen die Verbündeten stärker, indem sie ihren Angriffslevel erhöhen. Also, wenn Mohun ein rotes Herz findet, sammle es ein!

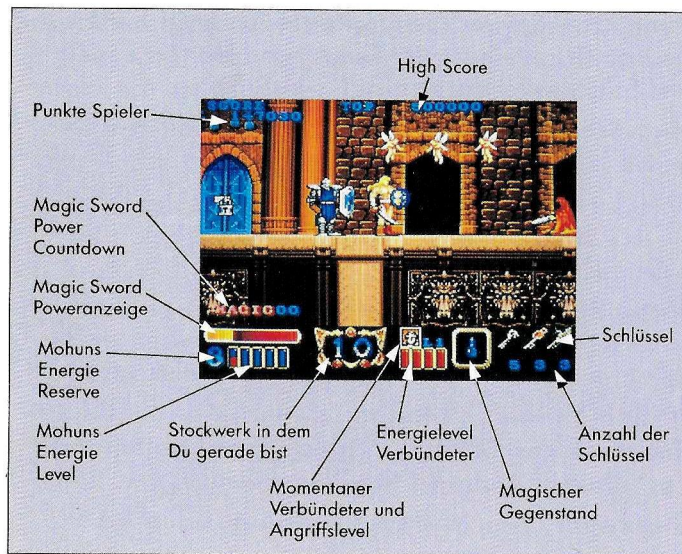
DIE REISE BEGINNEN

Sammle Deine Kraft und Stärke für den Aufstieg im Turm. Mohun muß kämpfen und seinen Weg in den 50. Stock finden, wo der Schwarze Orb wartet. Bewege Dich vorsichtig oder mutig vorwärts, wie Du es wagst!

Schlage Schatzkisten auf, sammle Münzen, magische Gegenstände, Rüstungen und sogar neue Schwerter. Jedes Schwert ist mächtiger als das vorhergehende. Verwende die richtigen Schlüssel, um goldene, silberne oder platinerne Schlösser an Verliestüren zu öffnen. Das Öffnen von Türen kann Dich zum nächsten Level des Turms führen, oder einen Verbündeten freilassen. Behalte Deinen momentanen Verbündeten oder suche Dir einen neuen aus, indem Du Deinen neuen Begleiter stoppst und berührst.

Du kannst Mohuns Magic Sword jederzeit schwingen, aber es schießt nur tödliche Blitze aus, wenn seine Power voll aufgeladen ist. Zerstöre die listigen Monster des Schwarzen Orb erfolgreich, vermeide seine Fallen und hilf Mohun weiter, wenn er angreift. Wenn er zu viel verliert ist seine Suche gefährdet und das Königreich von Zar verloren.

SEI WACHSAM ODER VERSCHWINDE



Du brauchst all Deine Denkfähigkeit, um sicher durch das Labyrinth des Turms zu gelangen. Achte auf die Anzeigen unten auf dem Bildschirm, um Mohuns Energiereserve und Energielevel zu überwachen. Der Energielevel Deiner Verbündeten ist genauso wichtig. Es gibt einige Dinge, die Du beobachten solltest. Sie werden oben gezeigt und werden auf der nächsten Seite beschrieben.

Achte auf die Punkteanzeige oben am Bildschirm.

SPIELBILDSCHIRM

Punktezah Spieler - Zeigt wieviele Punkte Du bisher gesammelt hast, indem Du Gegner und Monster besiegt und Schätze erobert hast.

High Score - Die höchste Punktezah, die Du erreichen kannst.

Schwert Poweranzeige - Zeigt die Energie des Magic Sword. Warte, bis es voll aufgeladen ist (rot/gelb), um einen tödlichen Blitz abzufeuern.

Magic Sword Power Countdown - Der Timer, der zeigt, wann das magische Schwert genug Kraft besitzt, um den zerstörerischen Energieblitz abzugeben (Siehe Tips und Tricks).

Energiereserve Spieler - Wie viele Energiebalken sind noch übrig für Mohun? Ohne Reserve wird es gefährlich!

Stockwerk - Zeigt in welchem Stockwerk sich Mohun befindet.

Momentaner Verbündeter - Zeigt Mohuns momentanen Verbündeten an.

Energielevel Verbündeter - Zeigt den Energielevel Deines Verbündeten an.

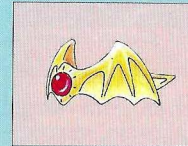
Magischer Gegenstand - Zeigt den magischen Gegenstand an, den Mohun momentan mit sich trägt.

Schlüssel - Die Anzahl an goldenen, silbernen und platinernen Schlüsseln, die Mohun zurückgelassen hat. Du verlierst jedes Mal einen Schlüssel, wenn eine Tür geöffnet wird. Du mußt Deine letzten goldenen, silbernen und platinernen Schlüssel immer aufheben, um aus der Burg entkommen zu können. Der Magier läßt Dich die letzten nicht benutzen, auch wenn Du es versuchst.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

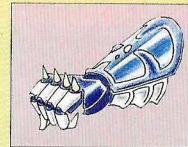
Schatzkisten beinhalten eine Reihe von magischen Gegenständen. Auch Kreaturen können herauskommen. Diese können auch aus geöffneten Türen strömen, oder Mohun könnte einfach über sie stolpern.

Königskronen



Königskronen erhöhen Mohuns Verteidigungskraft gegen Geister und Feinde.

Gauntlets



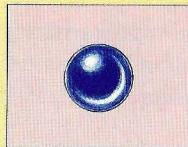
Gauntlets erhöhen Mohuns Angriffskraft, um Feinde zu besiegen.

Goldene



Goldene Tränke besitzen die Magie Deinen Verbündeten zu helfen, sich von Schlägen, Bissen und tödlichen Angriffen zu erholen.

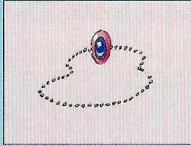
Kristallkugeln



Kristallkugeln helfen Mohun versteckte Schatzkisten zu finden, die einige besonders wertvolle Beutestücke enthalten könnten.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Medaillen



Medaillen helfen Dir, die doppelte Punktezahl zu erhalten, wenn Du Monster besiegst.

Magische



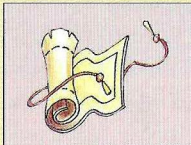
Magische Tränke geben dem Magic Sword schneller Energie. Die Schwert Poweranzeige geht nach oben.

Diamantringe



Diamantringe ziehen den Lizardman an, um Mohun auf seiner Suche zu unterstützen. Er wird dadurch zu Deinem Verbündeten.

Schriftrollen



Schriftrollen veranlassen die Feinde öfter Dinge nach einem Kampf fallen zu lassen.

TIPS FÜR DIE SUCHE

- Wenn Mohun den Stab des Königs aufhebt, zählt die Power des Magic Sword von 60 herunter. Während dieser Zeit bekommt das Schwert von Mohun zusätzliche Energie. Die Energieanzeige des Schwertes muß ganz voll sein, dann kannst Du einen Blitz mit großer Energie abfeuern.
- Wenn Du Magie verwendest, vermindert das die Lebensenergie von Mohun, also laß ihn viel essen. Aber vermeide die giftigen Pilze. Sie betäuben Dich.
- Suche sorgfältig nach versteckten Schatzkisten. Ohne die Gegenstände, die darin verborgen sind, hat Mohun keine Chance gegen den Schwarzen Orb.
- Lerne, welche Verbündete Mohun am besten gegen Gefahren helfen. Wähle Deine Verbündeten sorgfältig aus.
- Wähle einen Verbündeten, der am besten für einen bestimmten Level des Turms geeignet ist. Einige Levels beinhalten Feinde, die von einem bestimmten Verbündeten verwundet werden können.
- Auf bestimmten Levels solltest Du versuchen in die entgegengesetzte Richtung zu gehen, als in die Du gestartet bist. Oder gehe an der Tür vorbei, die Mohun in den nächsten Level bringen kann. Du könntest hilfreiche Gegenstände finden.
- Suche nach Kraftverstärkern, um den Angriffslevel Deiner Verbündeten zu erhöhen. Aber sei vorsichtig! Ein bestimmter Gegenstand verringert ihn auch.

TIPS FÜR DIE SUCHE

- Wenn Mohun eine Glocke aufhebt, kann er sie verwenden, um den Lizardman zu rufen. Aber zuerst braucht er den Diamantring, um den Lizardman zu seinem Verbündeten zu machen.
- Wenn er einen Feind berührt, läßt Mohun sein Schwert fallen. Das macht ihn auch für kurze Zeit unsichtbar. Verwende diese Zeit, um Dein Schwert wieder aufzuheben und aus der Klemme zu verschwinden.
- Suche sehr sorgfältig, um eine versteckte Tür zu finden, durch die Du Stockwerke auslassen kannst.

Magic Sword™

© CAPCOM 1990, 1992 ALL RIGHTS RESERVED.

TABLE DES MATIERES

Précautions d'emploi	21
Mise en route	22
Options de jeu.....	23-24
L'Epée est-elle vraiment magique ?	25
Mohun se dirige vers le danger (mouvements du personnage)	26
Les alliés	27-28
Commençons le voyage.....	29
Soyez sur vos gardes	30
Ecran de jeu	31
Objets magiques.....	32-33
Astuces	34-35

PRECAUTIONS D'EMPLOI

Suivez ces conseils afin de garder votre cartouche de jeu Super NES en parfait état de fonctionnement.

1. Faites attention de toujours couper le courant avant d'introduire ou de retirer la cartouche.
2. N'essayez pas de démonter la cartouche, ou de toucher à ses connecteurs.
3. Gardez votre cartouche à l'abri du soleil, ainsi que des températures très chaudes ou très froides. Ne la pliez pas, ne la cognez pas, ne l'exposez pas à l'humidité. En dehors des périodes d'utilisation, rangez-la dans son boîtier de protection dans un endroit tempéré.
4. Si votre cartouche est poussiéreuse, nettoyez-la avec un tissu doux et sec. N'employez jamais de diluant, solvant, benzine, alcool, ou tout autre produit de nettoyage pouvant l'endommager.
5. Pour jouer dans les meilleures conditions, éloignez-vous de 1,5 à 2,5 mètres de votre poste de télévision ou de votre moniteur. Faites une pause de 10 à 20 minutes après avoir joué deux heures en continu pour prolonger la durée de vie de votre cartouche.

MISE EN ROUTE

1. Introduisez votre cartouche de jeu "Magic Sword" dans la Super Nintendo Entertainment System.
2. Poussez le bouton **POWER** de la console vers l'avant pour mettre le système sous tension (ON).
3. A l'apparition de l'écran Titre **Magic Sword**, trois choix s'offrent à vous :
 - *Visionner une introduction* au jeu en attendant quelques instants, ou
 - *Commencer le jeu* en appuyant sur le bouton **START** de la manette et continuer comme indiqué ci-après, ou
 - *Sélectionner les Options de Jeu* décrites à la page suivante.
4. Après avoir appuyé sur START, l'écran de Point de Départ apparaît. Choisissez l'étage de la tour où vous voulez débiter votre quête :
 - Appuyez sur **HAUT** ou sur **BAS** de la manette multidirectionnelle pour choisir l'étage de départ, puis
 - Appuyez sur le bouton **START** pour commencer à jouer.

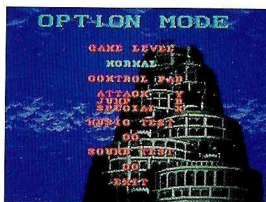
OPTIONS DE JEU

L'écran **Options** vous permet de changer certaines caractéristiques du jeu. Vous pouvez appeler cet écran à partir de l'écran Titre :

1. L'écran Titre vous offre deux options : START et OPTION. Appuyez sur **BAS** de la manette multidirectionnelle pour amener le curseur sur OPTION et appuyez sur le bouton **START**.



2. Quand l'écran Options apparaît :
 - Appuyez sur **HAUT** ou sur **BAS** pour mettre une option en surbrillance.
 - Appuyez sur **GAUCHE** ou sur **DROITE** pour faire défiler les paramètres de cette option.



OPTIONS DE JEU

Niveau de Jeu (Game Level).

Définit votre niveau de jeu. Vous pouvez choisir entre Facile (Easy), Normal ou Difficile (Hard).

Manette de Jeu (Control Pad).

Change la définition des boutons que vous utilisez pour ATTAQUER, SAUTER, ou faire quelque chose de SPECIAL, comme anéantir tous vos ennemis.

Essai Musical (Music Test).

Vous fait entendre les divers airs de musique. Appuyez sur **GAUCHE** ou sur **DROITE** de la manette multidirectionnelle pour choisir un air numéroté. Ensuite, appuyez sur **START** pour l'écouter.

Essai Sonore (Sound Test).

Vous fait entendre les différents effets sonores. Appuyez sur **GAUCHE** ou sur **DROITE** pour choisir un effet sonore numéroté. Ensuite, appuyez sur **START** pour l'écouter. (Si vous avez passé auparavant l'Essai Musical, vous entendrez l'effet sonore avec l'air de musique).

Quitter (Exit).

Mettez cette option en surbrillance et appuyez sur **START** pour revenir à l'écran Titre.

L'ÉPÉE EST-ELLE VRAIMENT MAGIQUE ?

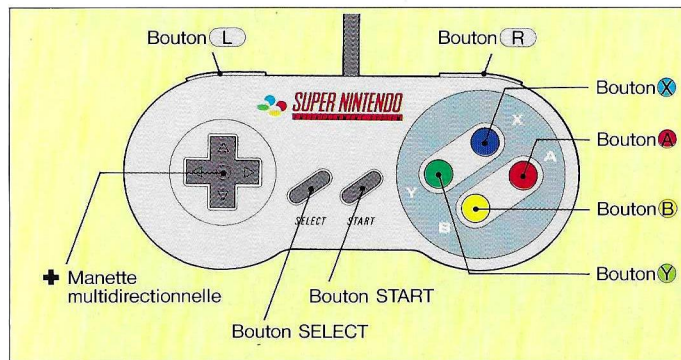
Le Royaume de Zar attend que Mohun le libère des ténèbres. Une fois encore, le ciel s'est obscurci sous la maléfique menace. La Sphère Noire vient de sortir de son long sommeil. Elle n'y retournera qu'après avoir asservi toute l'humanité.

Mohun, le guerrier intrépide, et son Épée Magique représentent l'ultime espoir du Royaume. Au Donjon de Drockmar, la tour du dragon est flamboyante. C'est là qu'arrive Mohun dans sa quête pour trouver la Sphère Noire et neutraliser son pouvoir maléfique. Vous devez le guider dans chaque étage de la tour redoutable, et l'aider à trouver des alliés puissants pour lutter contre les monstres indescritibles et les pièges tapis dans les profondeurs.

Eventrez des coffres à trésors, et Mohun pourra y découvrir des objets magiques qui l'aideront dans sa quête. Et si vous trouvez le sceptre royal depuis longtemps égaré, l'épée de Mohun se chargera de la puissance enchantée du magicien. Mais soyez prudent ! Des périls innombrables se cachent derrière chaque pierre.

Rassemblez votre courage. La Sphère Noire vient de se réveiller. Détruisez-la et rendez la lumière à notre monde !

MOHUN SE DIRIGE VERS LE DANGER



POUR FAIRE CE CI :

Courir à gauche ou à droite

Poignarder, taillader ou lancer des armes

Éliminer des ennemis qui vous encerclent

Sauter ou grimper

Sauter très haut

Sauter vers le bas

Esquiver ou s'accroupir

Ouvrir des portes

Saisir des objets magiques ou d'autres choses

APPUYEZ SUR :

GAUCHE ou DROITE de la manette multidirectionnelle.

Bouton **Y** (ou le bouton d'attaque que vous avez défini sur l'écran Options).

Bouton **X** (ou le bouton spécifique que vous avez défini sur l'écran Options).

Bouton **B** (ou le bouton de saut que vous avez défini sur l'écran Options).

Boutons **B** et **HAUT** simultanément.

Boutons **B** et **BAS** simultanément.

BAS

HAUT

Courir par-dessus l'objet.

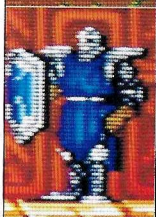
LES ALLIES

Déverrouillez des portes, et les alliés de Mohun apparaissent pour l'aider à braver les sombres défis du Donjon de Drockmar. Si Mohun les touche, ils rejoindront la quête. Mais faites attention quand vous ouvrez les portes !



Big Man

Le Géant (Big Man) est fort et fait preuve de beaucoup d'endurance. Sa hache boomerang est puissante, mais lente.



Knight

Le Chevalier (Knight) est d'une habileté incroyable avec sa lance. C'est votre meilleur allié. Il est retenu captif dans le plus haut niveau de la tour.



Ninja

Le Ninja lance de deux à cinq étoiles qui rebondissent sur les murs et les plafonds. Rapide, mais pas très fort.



Cleric

Le Prêtre (Cleric) manque de force physique et de rapidité, mais ses balles magiques peuvent gravement endommager les morts-vivants.

LES ALLIES



Amazon

L'Amazone (Amazon) tire à l'arc sans discontinuer. Son attaque est rapide, mais manque de puissance.



Wizard

Le Magicien (Wizard) lance des missiles ensorcelés. Son attaque est la plus puissante, mais il est lent et ne vaut pas grand chose sur le plan physique.



Lizardman

L'Homme-Lézard (Lizardman) ne devient votre allié que si vous le soudoyez avec une bague de diamants. C'est une brute dotée d'une grande force physique, de rapidité, et de pugnacité.



Thief

Le Voleur (Thief) est capable de trouver des coffres à trésors cachés ainsi que des pièges. En outre, sa bombe est fracassante.

Les cœurs rouges magiques rendent vos alliés plus puissants en augmentant leur niveau d'attaque. Aussi, si Mohun trouve un cœur rouge, prenez-le !

COMMENÇONS LE VOYAGE

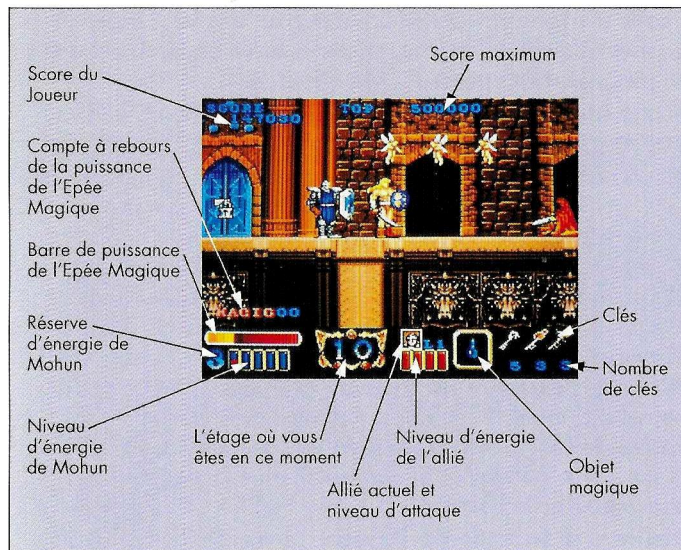
Rassemblez votre science et vos forces avant de vous aventurer dans la tour. Mohun doit se frayer un chemin à coup d'épée ou de magie pour arriver au 50ème étage, là où la Sphère Noire l'attend. Avancez avec prudence ou bien avec audace si vous l'osez.

Eventrez des coffres remplis de trésors, ramassez des pièces de monnaie, des objets magiques, des armures et de nouvelles épées. Chaque épée est plus puissante que la précédente. Utilisez, sur les portes des donjons, les clés adéquates pour ouvrir des verrous en or, en argent ou en platine. L'ouverture des portes peut vous mener à un autre étage de la tour, ou dévoiler un allié. Gardez votre allié actuel, ou prenez-en un autre en vous arrêtant et en touchant votre nouveau compagnon.

Vous pouvez brandir l'Épée Magique de Mohun n'importe quand, mais elle n'assènera un coup mortel que lorsque sa puissance est maximale. Terrassez les monstres rusés de la Sphère Noire, évitez ses pièges et aidez Mohun à atteindre le sommet de la tour.

Collectez le plus de points possible pour augmenter l'énergie de Mohun. Mais s'il vient à être blessé, s'il est touché par une boule métallique ou tombe dans un fossé, ses forces déclinent rapidement. Son énergie diminue également chaque fois qu'il attaque. S'il en perd de trop, sa quête est vouée à l'échec et c'est la fin du Royaume de Zar.

SOYEZ SUR VOS GARDES



Vous devez conserver toute votre présence d'esprit pour sortir sain et sauf du labyrinthe de la tour. Vérifiez, en bas de l'écran, le niveau de réserve et d'énergie de Mohun. Celui de vos alliés est tout aussi important. En fait, vous devez surveiller les divers points qui sont indiqués ci-dessus et dont la description est donnée à la page suivante.

Gardez un œil sur votre score en haut de l'écran.

ECRAN DE JEU

Score du joueur - Le nombre de points que vous avez gagnés jusqu'à maintenant, en démolissant brutes et bêtes et en récupérant des trésors.

Score maximum - Le nombre maximum de points que vous pouvez gagner.

Barre de puissance de l'Épée - Indique le degré d'énergie de l'Épée Magique. Attendez que la barre soit complètement chargée (rouge/jaune) pour lancer un coup mortel.

Compte à rebours de la puissance de l'Épée Magique - Horloge montrant le moment où l'Épée Magique est dotée d'une charge d'énergie super destructive. (Voir le chapitre "Astuces".)

Niveau d'énergie du joueur - Si Mohun est à court de barres d'énergie, il meurt. Les monstres aussi diminuent sa vitalité si vous leur laissez faire la sale besogne de la Sphère Noire. L'énergie de Mohun baisse chaque fois que vous attaquez avec le bouton X.

Réserve d'énergie du joueur - Le nombre de barres d'énergie dont Mohun dispose. Si les réserves manquent, cela devient malsain !

Étage - L'étage sur lequel se trouve Mohun.

Allié actuel - L'allié de Mohun en ce moment.

Niveau d'énergie de l'allié - Le niveau d'énergie de votre allié.

Objet magique - L'objet magique actuellement transporté par Mohun.

Clés - Le nombre de clés d'or, d'argent, ou de platine dont dispose Mohun. Vous perdez une clé chaque fois que vous ouvrez une porte. Vous devez toujours garder vos dernières clés d'or, d'argent et de platine pour vous enfuir du château. Le magicien ne vous permettra pas d'utiliser vos dernières clés, même si vous essayez.

OBJETS MAGIQUES

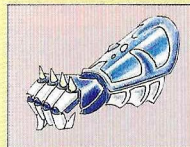
Les coffres à trésors contiennent une abondance d'objets magiques. Des créatures peuvent en sortir. Certains objets peuvent également dégringoler des portes ouvertes. Mohun peut tout aussi bien trébucher, par hasard, sur l'un d'eux.

La Couronne Royale (King's Crown)



La Couronne Royale (King's Crown) augmente les pouvoirs défensifs de Mohun contre les vampires et autres démons.

Le Gantelet (Gauntlet)



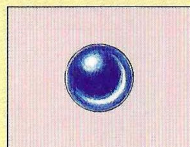
Le Gantelet (Gauntlet) augmente les pouvoirs offensifs de Mohun contre les démons.

Le Pot d'Or (Golden Pot)



Le Pot d'Or (Golden Pot) renferme la magie qui aidera vos alliés à guérir des coupures, morsures et coups mortels.

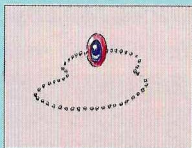
La Boule de Cristal (Crystal Ball)



La Boule de Cristal (Crystal Ball) aide Mohun à trouver des boîtes à trésors cachées, susceptibles de renfermer un butin d'une très grande valeur.

OBJETS MAGIQUES

Le Pendentif (Pendant)



Le Pendentif (Pendant) vous aide à doubler vos points quand vous terrassez des monstres.

La Potion Magique (Magic Potion)



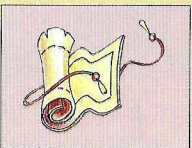
La Potion Magique (Magic Potion) fait monter l'énergie de l'Épée Magique plus rapidement. La barre de puissance de l'Épée grimpe.

La Bague de Diamants (Diamond Ring)



La Bague de Diamants (Diamond Ring) incite l'Homme-Lézard à rejoindre Mohun dans sa quête. Il devient votre allié.

Le Parchemin (Scroll)



Le Parchemin (Scroll) incite les ennemis - quand ils sont confrontés - à lâcher plus souvent des objets.

ASTUCES

— Si Mohun ramasse le sceptre royal, le compte à rebours de la puissance de l'Épée Magique commence à 60. Au cours de cette période, l'épée de Mohun reçoit de l'énergie supplémentaire. Attendez que la barre de puissance de l'épée soit chargée à bloc pour libérer un coup d'une force extrême.

— L'utilisation de la magie diminue les forces de Mohun. Aussi, faites-lui absorber beaucoup de nourriture. Mais ne mangez pas le champignon empoisonné. Cela vous engourdirait.

— Cherchez attentivement des coffres à trésors cachés. Sans les objets qu'ils dissimulent, Mohun n'a aucune chance contre la Sphère Noire.

— Apprenez quels sont les alliés les plus adaptés face à certains périls. Choisissez-les donc avec discernement.

— Choisissez l'allié le mieux adapté à un étage donné de la tour. Certains étages peuvent comporter des ennemis qui sont vulnérables à un allié spécifique.

— A certains étages, essayez de marcher dans la direction opposée à celle prise au départ. Ou franchissez la porte conduisant Mohun à l'étage suivant. Vous pouvez trouver des objets utiles.

— Recherchez des P-Ups pour accroître le niveau d'attaque de vos alliés. Mais, attention ! Un objet donné pourra également diminuer ce niveau.

ASTUCES

— Si Mohun ramasse une cloche, il peut s'en servir pour appeler un autre Homme-Lézard. Mais, tout d'abord, il doit disposer d'une bague de diamants pour l'attirer.

— S'il touche un ennemi, Mohun laisse tomber son épée. Il devient également invisible pendant un certain temps. Profitez-en pour ramasser votre épée, ou pour sortir d'une affaire compliquée.

— Cherchez très attentivement une porte cachée qui vous fera sauter des étages.

