

Arcadia Software S.A.
P Castellana
52-6a Planta
28046 Madrid
Spain

Atoll Soft SA Ltd
Avenue de Floréal No. 3C
1180 Brussels
Belgium

Bergsala AB
Box 10204, Energigatan 27
S-43423 Kungsbacka
Sweden

Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH
Borselstrasse 16/B
22765 Hamburg
Germany

Virgin Interactive Entertainment Sarl
233 rue de la Croix Nivert
75015 Paris
France

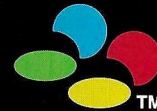
Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd
338a Ladbroke Grove
London W10 5AH
Great Britain



INSTRUCTION BOOKLET

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd,
338a Ladbroke Grove, London W10 5AH

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

Virgin

LICENSED BY



Nintendo Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guardate estas informes / Bewaar deze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidå tåmå tietõ

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

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 COMPLETE COMPATIBILITY 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. RECHERCHEZ 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. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSIURARE 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 WAARBOREIT 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 KOPEM 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. KONTROLLERÅ ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÅKRA DIG OM ATT DE ÅR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

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

TÅMÅ TARRA VAKUUTTAA, ETTÅ NINTENDO ON HYVÅKSYNYTT TÅMÅN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA ANK TÅMÅ TARRA ENEN KUIN OSTAT PELEJÅ, JA MUITA TARKIKETTA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTENSOPIVA 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 BEIGELEGTE 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 SPEL CASSETTE 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.

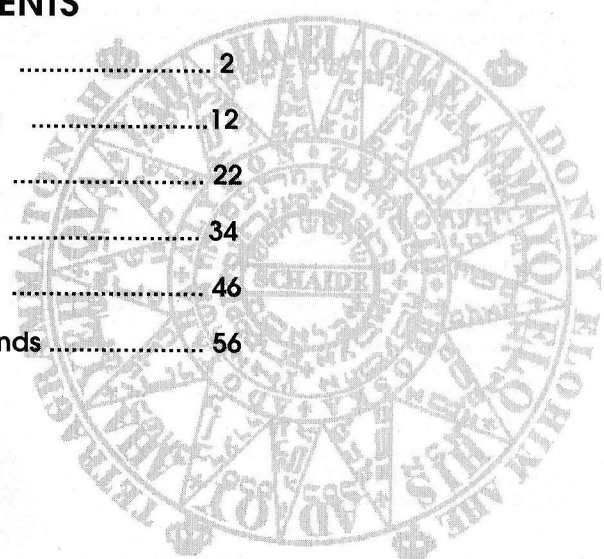
ADVÅRSEL : LÅES FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

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

the Pagemaster

CONTENTS

English	2
Français	12
Deutsch	22
Español	34
Italiano	46
Nederlands	56



EPILEPSY WARNING

PLEASE READ BEFORE USING YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

A very small portion of the population may experience epileptic seizures when viewing certain kinds of flashing lights or patterns that are commonly present in our daily environment. These persons may experience seizures while watching some kinds of television pictures or playing certain video games. Players who have not had any previous seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your physician if you experience any of the following symptoms while playing video games: altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion and/or convulsions.

GAME PAK

PRECAUTIONS/MAINTENANCE

1. If you are playing for a long time, take a 10-15 minute break every hour.
2. The Game Pak is a high precision piece of electronics. Do not store in places that are very hot or cold. Do not hit, drop or otherwise abuse it. Do not take it apart.
3. Avoid touching the connectors with your fingers. Do not blow on them or allow them to get wet or dirty. Doing so may damage the Game Pak and/or the Control Deck.
4. Do not clean with benzene, paint thinner or alcohol or any other solvent.
5. Always store the Game Pak in its protective case cover when not in use.
6. Always check the Game Pak edge connector for foreign material before inserting the Game Pak in the Control Deck.

LET'S GO!

- * Set up your Super Nintendo as described in its instruction manual.
- * With the Power Switch OFF, insert the Pagemaster Cartridge, its label facing towards you, into the Super Nintendo and press it down firmly.
- * Push the Power Switch to ON. After a second or so, the Nintendo Screen will appear. When the Pagemaster Title Screen is shown you are ready to play The Pagemaster!
- * If the Nintendo Screen or Title Screen doesn't appear, push the Power Switch to OFF. Ensure your Super Nintendo is set up correctly and the Pagemaster Cartridge is properly inserted before pushing the Power Switch to ON again.

AND REMEMBER! Always ensure the Super Nintendo's Power Switch is set to OFF before inserting or removing the Pagemaster Cartridge.



THE SUPER NINTENDO

the Pagemaster

CONTENTS

THE STORY	3
TAKE CONTROL	4
WHAT YOU CAN EXPECT TO SEE IN PLAY	5
CONTROLLING RICHARD TYLER	6
HOLD IT!	7
THE WORLDS OF THE PAGEMASTER	7
PICK-UPS	9
3D BONUS GAMES	10
HINTS	11

THE STORY

It all started when Richard rode his bike into town. Suddenly, a ferocious storm hit, and Richard crashed into a tree, leaving his bike (and nerves) shattered!

Dazed and confused, Richard ran into a nearby building: the Public Library. He stumbled around the dimly-lit corridors lined with towering shelves of books ... and the next thing he knew, he was an illustration in a fantastic new world.

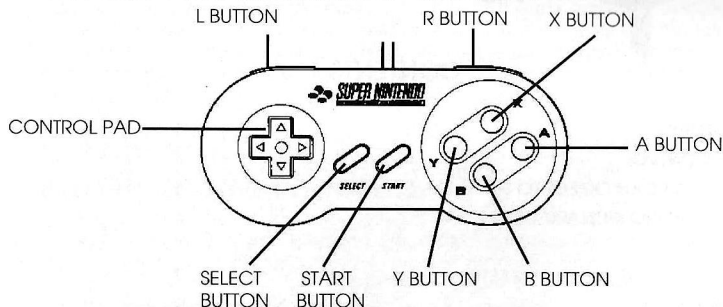
A mysterious man called The Pagemaster informs Richard that if he's to return to reality, he must find the Library exit. During his adventure Richard meets many unusual characters - some friendly, but most eager to make him a human bookmark (ouch!). Richard also gets the chance to collect all kinds of valuable objects, including library cards. If he collects eight library cards he can free his friends Horror, Adventure and Fantasy, and be treated to an ending few will ever see! Now, brave adventurer, it's time to enter the world of The Pagemaster!

PLAYING THE PAGEMASTER

TAKE CONTROL!

Before you begin to play, take the time to familiarise yourself with the movements and functions of the Super Nintendo Controller's Buttons.

THE SUPER NINTENDO CONTROLLER



THE TITLE SCREEN

After the Nintendo Screen and the Credits have been shown, you will be presented with the Pagemaster Title Screen. Two options are presented: 'START GAME' and 'ENTER PASSWORD'.



THE TITLE SCREEN

- Press the Control Pad up or down to highlight an option.
- Press the Start Button to select the option.

START GAME

Guess what?

ENTER PASSWORD To save you having to replay worlds when you return to The Pagemaster time and time again, a Password (a combination of symbols) is given when a world is completed. The Password contains important details such as the number of Richard characters remaining when the world in question was completed.

To begin play from where you left off, select the 'ENTER PASSWORD' option and simply use the Control Pad to enter the appropriate Password. All the necessary symbols are presented, with a bar under the symbol to be entered. If the Password is not recognised you will be told. Don't worry; try again.

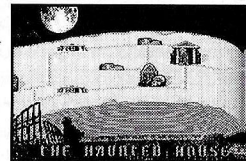
- Press the Control Pad left or right to move the bar between the symbols.
- Press the Control Pad up or down to choose a highlighted symbol.
- Press the Start Button to use the password.

WHAT YOU CAN EXPECT TO SEE IN PLAY

Before Richard's quest begins he is seen standing on the pages of an open Level Map Book.

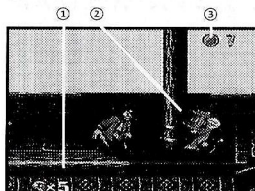
THE LEVEL MAP BOOK

Richard is moved around this Map - but only along the paths. Levels are represented by Pop-Ups, in the shape of a gravestone or dragon perhaps, depending on the world. When Richard approaches a Pop-Up, it will rise to show that the level has yet to be completed. If the Pop-Up doesn't 'pop up' then the level in question has been completed. Note that Richard can only pass a Pop-Up if the level has been completed.



- Press the Control Pad to move around the map's path.
- Press the Start Button to enter the level.

On entering a level you will see a scene similar to this one:



- ① RICHARD TYLER CHARACTERS REMAINING
- ② PICK-UP HELD
- ③ GOLD TOKENS COLLECTED

On each level you will find platforms, ropes, pits, traps (including spikes and poison pools), adversaries, Collectibles and Pick-Ups - amongst other things! Use the platforms and ropes to get around the level. Dotted around the screen you will see symbols that tell you all you need to know about the state of play.

PICK-UP HELD

Shows the Pick-Up currently in use by Richard. Note that he starts with no Pick-Ups. For further details of the different Pick-Ups to be found in The Pagemaster, see PICK-UPS on page 9.

RICHARD TYLER CHARACTERS REMAINING You start with three. A Richard character is lost if he has no Pick-Ups and bumps into an adversary or touches some deadly scenery. If any Richard characters are remaining, play resumes from the beginning of the level or the last Pagemaster Hat touched (see SPECIAL SCENERY on page 9). When no more Richard characters remain, it's Game Over. Note that there are only two ways to earn extra Richard characters: by collecting Richard Heads or 100 Gold Tokens (see COLLECTIBLES on page 8).

GOLD TOKENS COLLECTED They look different depending on the world Richard is in. See COLLECTIBLES on page 8.

CONTROLLING RICHARD TYLER

Young Richard may be of a nervous disposition, but when he's under pressure to perform, his athletic abilities come to the fore. Use the first few levels to get used to Richard's limitations. Note that Richard can fall any distance without getting hurt - well, provided he doesn't land on some unpleasant scenery.

- Press the Control Pad LEFT or RIGHT to move Richard in those directions along solid ground, in the air or along ceilings (but only with the Sticky Hands). Note that this means Richard can be guided during a jump or when he's falling.
- Press the Control Pad DOWN to make Richard crouch. Note that crouching is used to pick up and drop certain objects (see SPECIAL SCENERY on page 9). Pick-Ups are collected simply by running over them.
- Press the B Button to make Richard jump straight up, whether he is on a rope of any description or on solid ground. Note that the longer the B Button is held down, the higher Richard will jump.
- Press and hold the Control Pad LEFT or RIGHT then press the B Button to make Richard leap in those directions.
- Press the Control Pad UP or DOWN when Richard is on a vertical rope to make him climb in those directions.
- Press and hold the Control Pad DOWN then press the B Button to make Richard let go of a horizontal rope.
- Press the A or Y Button to use the Pick-Up Richard is holding (or throw the object

he's holding) in the direction he's facing. Note that Pick-Ups such as the Sword, Eyeballs and Fairy Dust can be used even when Richard's jumping or crouching.

HOLD IT!

- Press the Start Button during play to freeze the action.
- Press the Start Button to resume play when the action is frozen.

THE WORLDS OF THE PAGEMASTER

Richard's quest takes him through three main worlds comprising 68 levels, each more difficult than the last - not forgetting the Secret Hidden Rooms and Bonus Games!

Note that some adversaries are tougher than others and it can take more than a single hit with a Pick-Up to remove them from play. Some adversaries are so tough they cannot be removed from play!

HORROR WORLD

A spooky trip through a haunted mansion and a graveyard. Look out for Shields: they bounce when Richard touches them and can be used as platforms.

BOOKS Some walk around, snapping their pages; others fly! Note that Books appear on all worlds.

BATS Don't get in a flap, the Bats are easy enough to avoid ... with practice.

GHOSTS Beware! They appear from nowhere.

FRANKENSTEIN'S FIST Don't let it pound Richard into the ground!

MR HYDE He throws exploding flasks, so don't let them hit Richard!

ADVENTURE WORLD

A vast, ye landlubbers! It's all hands on deck on the pirate ship. But will you ever reach Treasure Island?

CAPTAIN AHAB He's been on Moby Dick's trail for years, but he's quite content to throw his harpoon at anyone who gets in the way.

LONG JOHN SILVER This despicable peg-legged character is only after more doubloons, and he will swing his wooden crutch at anyone who gets in his way.

SWINGING PIRATES So happy they swing from ropes.

HAPPY PIRATES They are even happier if they can put a stop to Richard's progress. Beware! Happy Pirates pop out from behind walls and throw things at Richard.

GEORGE MERRY A large, jolly fellow who hides in barrels and only emerges to throw bottles at anyone in the area.

FANTASY WORLD

From the works of ancient myths to fairy tale fantasy come a cast of characters filled with magic and enchantment.

HUMPTY DUMPTY He sits on platforms and falls when Richard is near.

THE BIG BAD WOLF Beware - he huffs and puffs when Richard's in range!

SKELETON KNIGHT It has a sword - and it's not afraid to use it. Watch out! The Skeleton Knight is strong.

COLLECTIBLES The following items are found on every level. All Collectibles are worth points, and some of them are very useful, so run over them to pick them up when you spot them.

3D BONUS GAME TOKEN Collect one to be transported straight to the 3D Bonus Game.

GOLD TOKEN In Horror World the Gold Tokens are Keys, in Adventure World the Gold Tokens are Coins, and in Fantasy World the Gold Tokens are Golden Goose Eggs. An extra Richard character is automatically awarded for every 100 Gold Tokens collected!

HELMET IT provides temporary invincibility from adversaries and any dangerous scenery. While the Helmet's in use Richard is surrounded by magic dust; when the Helmet's power is almost gone, Richard will flash. Note that using the Helmet doesn't interfere with any Pick-Ups held.

LIBRARY CARD They are found lying around on different levels, so keep your eyes open!

RICHARD HEAD An extra Richard character is yours for every Head collected - so pick up as many as possible!

PICK-UPS

The following items are found on most levels. All Pick-Ups are useful, so when you see them, simply run over them to pick them up. The best thing about holding a Pick-Up is that it offers protection: if Richard is hit while he's carrying a Pick-Up, the Pick-Up is lost and not a Richard character!

MAGIC SHOES These give Richard extra jumping power for longer leaps and also allow him to rebound off walls. Richard cannot hold any other Pick-Ups until he picks up the Magic Shoes. Of course, when Richard has the Magic Shoes AND another Pick-Up (or two), he effectively has two (or three) chances before a character is lost.

STICKY HANDS This green globule covers Richard's hands with a green goo that allows him to perform some amazing climbing techniques! His Sticky Hands can be used to stick to the underside of ceilings ... and Richard can then 'swing' along them!

BAG-OF-EYEBALLS UGH, a bag of eyeballs for throwing at adversaries. Watch the Eyeballs bounce around the screen and explode when they hit an adversary. Note that only two Eyeballs can be bouncing around at a time, but as long as Richard has the bag, his ammunition is unlimited.

PIRATE'S SWORD A quick slash with the Sword is just the thing for removing adversaries from play. Note that Richard can use the Sword when he's crouching, running or climbing.

MAGIC DUST To knock out adversaries, Richard can shoot magical dust from his hands.

SPECIAL SCENERY Richard can run and jump on the scenery and some objects. He can even jump through some scenery, and pick up and throw certain objects! When you spot any of the following Special Scenery, take advantage of its special nature.

- Press the Control Pad DOWN to pick up and hold an object - but only if it's not too heavy.
- Press the A or Y Button while holding an object to throw it.
- Press the Control Pad DOWN to make Richard drop the object (or throw Long John Silver's bombs back at him!).

HORROR The Hunchbook. As you can see, he's asleep. Horror can be picked up and placed anywhere - but try to ensure that he's put somewhere useful.

BARREL Just like Horror, it can be picked up and placed anywhere.

SKULL Richard can pick it up - and move it so he jump on it for extra height.

THE PAGEMASTER'S HAT It can't be picked up or pushed, but when Richard touches one of these, it spins around and Richard's position in the level is noted. Now if a Richard character is lost, he isn't returned to the beginning of the level - he's instead placed at the last Pagemaster Hat he touched!

BONUS CHAMBERS

These aren't easy to find (there's a big clue in the Hints section), but when you do discover one, make the most of the situation to collect dozens of helpful items!

3D BONUS GAMES

You only get to play the 3D Bonus Game if you collect a 3D Bonus Token. In the 3D Bonus Game, Richard rides on the back of a giant book which flies over land or sea. Collect the Gold Tokens and bags of Magic Dust, but avoid bumping into the big, bad objects ... for if Richard's Magic Dust Meter falls to zero, he will drop out of the sky and return to the level from where he came (don't worry - no Richard characters are lost in the 3D Bonus Game)! If Richard can reach the end of the 3D Bonus Game, a bonus reward is yours ... usually an extra character or two!



THE 3D BONUS GAME

- Press the Control Pad to move the book in any direction.
- Press the B Button to make Richard's passenger jump (if he has one).
- Press the Y Button to make the book close up (useful for passing through narrow sections).

HINTS

- Look out for different ways to explore levels. There are many modes of transportation for Richard to use - be creative!
- You can't judge a book by its cover. Beware of adversaries that appear from thin air!
- If you can't reach some areas of a level, try moving and standing on an object for extra height.
- Richard can jump on the heads of some adversaries to remove them from play.
- Richard will throw an object further if he's running.
- Wait for Captain Ahab to throw his harpoon (not forgetting to jump to avoid it). If the harpoon hits some scenery, it will be jammed there - so use it to jump higher.
- Happy Pirates cannot be removed from play, but Richard's hits will make them hide away.
- When Humpty Dumpty's rubbing his head he can't hurt Richard.
- The Skeleton Knight is a hardy adversary. Note that if it's left alone it will regain its strength!
- Look out for invisible entrances leading to Secret Hidden Rooms! But how can you see them? You can't, not until Richard bumps his head on one. A book will appear and flap open. To enter the Secret Hidden Room where treasure and sometimes extra Richard characters are in store, simply get Richard on top of the book and he will dive in. To leave a Secret Hidden Room, use the exit to return to play. Note that you cannot enter the same Secret Hidden Room more than once.
- Note that any Pick-Ups and Collectibles held at the end of a level or world will be carried over to the next.
- Maybe you can't find a Library Card and need to re-explore a level? So what? Go for it! You can replay any previously completed level (in the active world - there's no going back to previously completed worlds) by simply choosing it as you would any incomplete level.
- If Richard can find Fantasy the Good Fairy Book, he can use her to fly around!



WARRANTY:

VIRGIN INTERACTIVE (EUROPE) LTD reserves the right to make improvements in the product described in this manual, at any time and without notice.

VIRGIN INTERACTIVE (EUROPE) LTD makes no warranties expressed or implied, with respect to this manual, its quality, merchantability or fitness for any particular use.

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.

C'EST PARTI!

- Installez votre Super Nintendo en suivant les indications du manuel d'instructions.
- Vérifiez que votre console est bien éteinte (OFF). Insérez-y la cartouche Pagemaster, l'étiquette face à vous, puis appuyez fermement.
- Allumez votre console (ON). Patientez un instant et l'écran Nintendo apparaîtra. L'écran Titre Pagemaster s'affichera ensuite et vous pourrez commencer à jouer!

- Si l'écran Nintendo ou l'écran Titre ne s'affiche pas, éteignez votre console (OFF). Vérifiez que celle-ci est correctement installée et que la cartouche Pagemaster est bien insérée, puis rallumez la console (ON).

ET N'OUBLIEZ PAS: assurez-vous toujours que votre Super Nintendo est éteinte (OFF) avant d'insérer ou de retirer votre cartouche Pagemaster.



LA SUPER NINTENDO

the Pagemaster

TABLE DES MATIÈRES

L'HISTOIRE	13
À VOUS LE CONTRÔLE	14
CE QUE VOUS ALLEZ TROUVER DANS LE JEU	15
COMMENT CONTRÔLER RICHARD TYLER	16
POUCE!	17
LES MONDES DE THE PAGEMASTER	17
PICK-UPS (OBJETS À RAMASSER)	19
JEUX BONUS	20
CONSEILS	21

L'HISTOIRE

Tout a commencé alors que Richard se rendait en ville à vélo. Soudain, une terrible tempête éclata et Richard s'écrasa contre un arbre, laissant son vélo (et ses nerfs) complètement démolis!

Tout étourdi et désorienté, Richard se mit à courir vers le bâtiment le plus proche: la Bibliothèque publique. Il déambula dans les couloirs mal éclairés dont les murs étaient couverts d'étagères remplies de livres qui montaient très haut ... et ce dont il se souvient ensuite, c'est qu'il est devenu une illustration dans un monde fantastique.

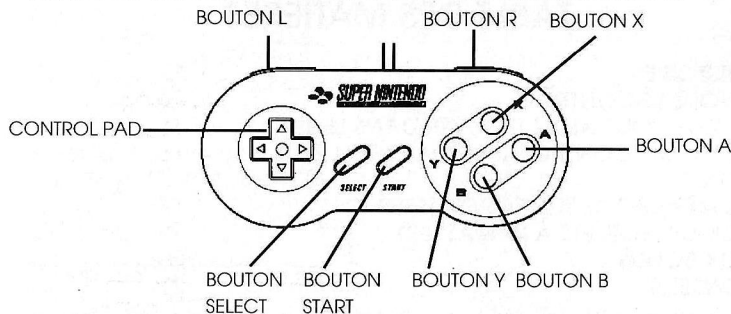
Un homme mystérieux appelé The Pagemaster informe Richard que s'il désire retourner dans le monde réel il doit trouver la sortie de la Bibliothèque. Lors de son aventure, Richard rencontre de nombreux personnages hors du commun - certains sont sympathiques, mais en fait ils sont plutôt empressés d'en faire un signet humain (aïe, aïe, aïe!). Richard a aussi la possibilité de ramasser toutes sortes d'objets de valeur, y compris des Cartes de bibliothèque. S'il réunit un total de huit Cartes de bibliothèques, il pourra délivrer ses amis Horror, Adventure et Fantasy, et connaître une fin que peu de gens connaîtront! Aventurier courageux, il est temps maintenant de pénétrer dans le monde de The Pagemaster!

JOUER À THE PAGEMASTER

À VOUS LE CONTRÔLE!

Avant de commencer le jeu, prenez le temps de vous familiariser avec les déplacements et les fonctions des boutons du contrôleur de votre Super Nintendo.

LES BOUTONS DE LA SUPER NINTENDO



L'ÉCRAN TITRE

L'écran Titre de Pagemaster apparaîtra après affichage de l'écran Nintendo et des Crédits. Deux options vous sont présentées: "START GAME" (commencer à jouer) et "ENTER PASSWORD" (entrer le mot de passe).



L'ÉCRAN TITRE

- Appuyez sur le Control pad vers le haut ou vers le bas pour mettre une option en surbrillance.
- Appuyez sur le bouton Start pour sélectionner cette option.

START GAME (COMMENCER À JOUER)

Devinez à quoi sert cette option?

ENTER PASSWORD (ENTRER LE MOT DE PASSE) Afin de vous éviter de rejouer des mondes quand vous retournez au jeu Pagemaster à plusieurs reprises, un mot de passe (une combinaison de symboles) vous est donné lorsqu'un univers est terminé. Le mot de passe est composé d'informations importantes, telles que le nombre de personnages Richard restants à la fin de l'univers en question.

Pour reprendre le jeu là où vous l'avez arrêté, sélectionnez l'option "ENTER PASSWORD" et utilisez le Control Pad pour entrer le mot de passe approprié. Tous les symboles apparaissent ainsi qu'une barre au-dessous du symbole à entrer. Si le mot de passe n'est pas reconnu, on vous l'indiquera. Ne vous inquiétez pas: si cela se produit, essayez à nouveau.

- Appuyez sur le Control pad vers la gauche ou la droite pour déplacer la barre d'un symbole à l'autre.
- Appuyez sur le Control Pad vers le haut ou le bas pour choisir un symbole en surbrillance.
- Appuyez sur le bouton Start pour utiliser le mot de passe.

CE QUE VOUS ALLEZ TROUVER PENDANT LE JEU

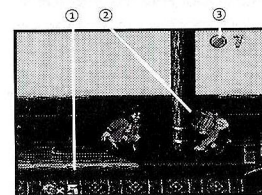
Avant que Richard ne se lance à la recherche de la sortie de la bibliothèque, on le voit debout sur les pages d'un livre ouvert, le Level Map Book, qui représente la carte des niveaux.

LE LEVEL MAP BOOK

Richard se déplace sur cette carte, mais seulement le long des chemins. Les niveaux sont représentés par des icônes, sous la forme de dragons ou de pierres tombales, selon l'univers où il se trouve. Lorsque Richard s'approche de l'une des icônes, celle-ci s'élèvera pour montrer que le niveau n'est pas encore terminé. Si celle-ci ne s'élève pas, cela signifie que le niveau en question est terminé. Richard ne peut dépasser une icône que si le niveau est terminé.

- Appuyez sur le Control pad pour vous déplacer sur les chemins de la carte.
- * Appuyez sur le bouton Start afin d'entrer dans le niveau.

Au moment d'entrer dans un niveau, vous verrez une scène qui ressemble à celle-ci:



- ① OBJET RAMASSÉ
- ② PERSONNAGES RICHARD TYLER RESTANTS
- ③ CARTES DE BIBLIOTHÈQUE RAMASSÉES

Sur chaque niveau vous trouverez des plates-formes, des cordes, des trous, des pièges (y compris des pointes et des flaques de poison), des adversaires, des objets à collectionner et des Pick-Ups - et bien d'autres choses encore! Servez-vous des

plates-formes et des cordes pour vous déplacer dans le niveau. Sur l'écran, vous trouverez les symboles vous indiquant ce que vous avez besoin de savoir sur le statut du jeu.



PIK-UP RAMASSÉ

Montre l'objet que Richard est en train d'utiliser. Remarquez qu'au début du jeu il ne possède aucun Pick-Up. Pour en savoir plus sur les Pick-Ups à trouver dans The Pagemaster, reportez-vous à PICK-UPS, page 19.

PERSONNAGES RICHARD TYLER RESTANTS

Au début du jeu, vous en avez trois. Un personnage Richard est perdu s'il ne possède aucun Pick-Up et qu'il se heurte à un adversaire ou touche un décor mortel. S'il reste des personnages Richard, le jeu reprendra au tout début du niveau ou au moment où vous avez touché un chapeau du Pagemaster pour la dernière fois (voir DÉCORS SPÉCIAUX, page 19). Lorsqu'il ne reste plus de personnages Richard, le jeu est terminé. Sachez qu'il existe deux façons de gagner des personnages Richard: en collectionnant des Têtes de Richard ou 100 jetons dorés (voir Objets à collectionner, page 18).

JETONS DORÉS RAMASSÉS

Ils sont différents selon l'univers dans lequel se trouve Richard (reportez-vous à la section OBJETS À COLLECTIONNER, page 18).

COMMENT CONTRÔLER RICHARD TYLER

Le jeune Richard doit certainement être de nature nerveuse, mais lorsqu'il est sous pression, il sait montrer ses talents d'athlète. Utilisez les premiers niveaux pour vous familiariser avec les limites de Richard. Sachez que Richard peut tomber d'une quelconque hauteur sans se faire de mal - enfin, à moins qu'il ne tombe sur un décor pas très agréable.

- Appuyez sur le Control pad vers la DROITE ou vers la GAUCHE pour déplacer Richard dans ces directions sur la terre ferme, dans les airs ou au plafond (mais seulement lorsqu'il a les mains collantes). Cela signifie que vous pouvez guider Richard après un saut ou lorsqu'il tombe.
- Appuyez sur le Control pad vers le BAS pour que Richard s'accroupisse. Remarque: vous pouvez également utiliser cette fonction pour ramasser et lâcher certains objets (voir Décors Spéciaux, page 19). Vous pouvez ramasser les objets en passant simplement dessus.
- Appuyez sur le bouton B pour que Richard saute vers le haut, qu'il soit sur une corde ou sur la terre ferme. Sachez que plus vous appuyez longtemps sur le bouton B, plus Richard sautera haut.
- Maintenez le Control pad enfoncé vers la GAUCHE ou la DROITE, puis appuyez sur le bouton B pour que Richard bondisse dans ces directions.
- Appuyez sur le Control pad vers le HAUT ou le BAS lorsque Richard se trouve sur une corde pour qu'il escalade dans ces directions.
- Maintenez le bouton D enfoncé vers le BAS puis appuyez sur le bouton B pour que Richard lâche une corde horizontale.

• Appuyez sur le bouton A ou Y pour utiliser le Pick-Up (ou lancer l'objet) que Richard tient dans la main dans la direction vers laquelle il se dirige. Notez que les Pick-Ups tels que l'Épée, les Gros yeux et la Poudre de fée peuvent s'utiliser même lorsque Richard est en train de sauter ou de s'accroupir.

POUCE!

- Appuyez sur le bouton Start pendant le jeu pour figer l'action.
- Appuyez sur le bouton Start pour reprendre le jeu lorsque l'action est figée.

LES MONDES DE PAGEMASTER

L'aventure de Richard à la recherche de la sortie de la bibliothèque le mène à travers trois mondes principaux comprenant 68 niveaux, de difficulté croissante, sans oublier les salles secrètes cachées et les jeux bonus.

Sachez que certains adversaires sont plus méchants que d'autres et vous aurez peut-être besoin de plus d'un coup avec un Pick-Up pour vous en débarrasser. Certains adversaires sont si difficiles à battre que vous ne pourrez même pas vous en débarrasser!

LE MONDE DE L'HORREUR

Un voyage à travers un cimetière et une maison hantée qui donne la chair de poule. Repérez où sont les Boucliers: ils rebondissent lorsque Richard s'en approche et ils peuvent servir de plates-formes.

LES LIVRES Certains marchent en faisant claquer leurs pages; d'autres volent! Sachez que les livres apparaissent dans tous les univers.

LES CHAUVES-SOURIS Ne vous fourrez pas dans une trappe, les Chauves-souris sont assez facile à éviter... avec de l'entraînement.

LES FANTÔMES Attention! Ils arrivent de toute part.

LE POING DE FRANKENSTEIN Ne le laissez pas réduire Richard en bouillie!

MR HYDE Il lance des fiocons qui explosent. Ils ne doivent pas atteindre Richard!

LE MONDE DE L'AVENTURE

Hisse ho, les gars! Accrochez-vous à la barre sur le bateau des pirates. Atteignez-vous un jour l'île au Trésor?

LE CAPITAINE AHAB Il suit les traces de Moby Dick depuis des années, mais il se contenterait bien de lancer son harpon sur le premier venu.

LONG JOHN SILVER Ce personnage avec une jambe de bois ne vit que pour l'argent, et il utilise sa jambe comme une arme contre toutes les personnes qui osent se mettre sur son chemin.

LES PIRATES TARZAN Ce sont de joyeux lurons qui aiment se balancer au bout des cordes.

LES PIRATES HEUREUX Ils sont encore plus heureux s'ils peuvent se mettre en travers du chemin de Richard. Méfiez-vous! Ils peuvent surgir de derrière les murs et jeter plein de choses sur Richard.

GEORGE MERRY Un gros bonhomme jovial qui se cache dans des tonneaux et n'en ressort que pour balancer des bouteilles sur tous ceux qui passent.

LE MONDE DU RÊVE

Ce monde rassemble les mythes de l'antiquité et le monde fantastique des fées, et ses habitants vivent dans la magie et l'enchantement.

HUMPTY DUMPTY Il s'assied sur des plates-formes et se laisse tomber quand Richard arrive.

LE GRAND MÉCHANT LOUP Il s'agite lorsqu'il voit Richard.

LE SQUELETTE Il possède une épée, qu'il n'hésitera pas à utiliser. Faites attention, il est très fort!

OBJETS À COLLECTIONNER Vous trouverez les objets suivants dans tous les niveaux. Tous ces Objets à collectionner valent des points, certains sont très utiles, alors ramassez-les lorsque vous les repérez.

LE JETON DE L'ÉTAPE BONUS 3D Ramassez-en un pour passer directement à l'étape bonus 3D.

LE JETON DORÉ Dans le monde de l'horreur, les Jetons dorés sont des Clefs, dans le Monde de l'aventure ce sont des pièces et dans le Monde du rêve les Jetons dorés sont des œufs d'oise. Sachez qu'on vous accordera un personnage Richard chaque fois que vous collectionnez 100 Jetons dorés!

LE CASQUE Il vous rend temporairement invincible contre vos adversaires et les décors dangereux. Lorsque Richard utilise le Casque, il se retrouve recouvert de poudre magique; lorsque son pouvoir n'a presque plus d'effet, Richard se mettra à clignoter. Remarquez que l'utilisation du Casque n'annule pas l'effet des Pick-Ups que vous tenez.

LA CARTE DE BIBLIOTHÈQUE Vous en trouverez par terre dans différents niveaux, alors ouvrez l'œil!

LA TÊTE DE RICHARD Vous obtenez un personnage Richard supplémentaire à chaque Tête collectionnée - alors ramassez-en autant que possible!

PICK-UPS

Vous trouverez les objets suivants dans la plupart des niveaux. Tous les Pick-Ups sont utiles, alors dès que vous les voyez, ramassez-les. L'avantage de tenir un Pick-Up, c'est qu'il vous protège. Ainsi, si Richard reçoit un coup alors qu'il tient un Pick-Up, il perdra le Pick-Up et non pas un personnage Richard!

LES SOULIERS MAGIQUES Ils permettent à Richard de réaliser des sauts plus puissants et plus longs et de rebondir sur les murs. Richard ne peut porter d'autre Pick-Up que s'il ramasse les Souliers magiques. Bien sûr, lorsque Richard porte les Souliers magiques ET tient un (ou deux) autre Pick-Up, il dispose de deux (ou trois) chances jusqu'à ce qu'il perde un personnage.

LES MAINS COLLANTES Cette gouttelette verte recouvre les mains de Richard d'une matière gluante verte qui lui permet d'utiliser des techniques d'escalade étonnantes! Il peut aussi s'en servir pour s'accrocher au plafond ... et se balancer!

LES SACS D'YEUX Beurk, un sac d'yeux qu'il faut lancer sur les adversaires! Vous verrez les yeux rebondir partout et exploser lorsqu'ils atteignent un adversaire. Mais seulement deux yeux peuvent rebondir en même temps. Pendant que Richard possède ce sac, ses munitions ne s'épuisent pas.

L'ÉPÉE DES PIRATES L'épée est l'arme idéale pour vous débarrasser de vos adversaires. Richard peut s'en servir lorsqu'il court, escalade ou est accroupi.

LA POUDRE MAGIQUE Pour mettre les adversaires KO. Richard peut jeter de la poudre magique avec ses mains.

DÉCORS SPÉCIAUX Richard peut courir et sauter sur les décors et sur certains objets. Il peut même sauter à travers certains décors, ramasser et lancer certains objets! Dès que vous apercevez ces Décors spéciaux, profitez de leur pouvoirs particuliers.

- Appuyez sur le Control Pad vers le BAS pour ramasser et tenir un objet - mais seulement s'il n'est pas trop lourd.
- Appuyez sur le bouton A ou Y pendant que vous tenez un objet pour le jeter.

- Appuyez sur le Control pad vers le BAS pour que Richard lâche l'objet (ou renvoie les bombes de Long John Silver à leur propriétaire!)

HORROR Le Livre bossu. Comme vous pouvez le voir, il est endormi. Vous pouvez le ramasser et le placer n'importe où - mais faites en sorte qu'il soit mis dans un endroit utile.

LE TONNEAU Tout comme Horror, il peut être ramassé et placé n'importe où

LE CRÂNE Richard peut le ramasser, le pousser et monter dessus.

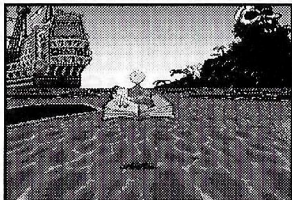
LE CHAPEAU DU PAGEMASTER Richard peut le ramasser ou le pousser, mais lorsqu'il en touche un, celui-ci pivote et le jeu enregistre la position de Richard. Ainsi, lorsque vous perdez un personnage Richard, ce dernier ne retourne pas au début du niveau - mais à l'endroit où il a touché un Chapeau du Pagemaster pour la dernière fois.

SALLES BONUS

Elles ne sont pas faciles à trouver (il y a un gros indice dans la section Conseils), mais lorsque vous en découvrez une, profitez-en pour ramasser le plus d'objets utiles possibles!

JEUX BONUS 3D

Vous ne pouvez jouer au Jeu bonus 3D que si vous avez ramassé un Jeton Bonus 3D. Dans le Jeu bonus 3D, Richard monte sur un livre géant et survole les océans et les continents. Ramassez les jetons dorés et les sacs de poudre magique, mais évitez de percuter les gros objets... car si le compteur de poudre magique de Richard atteint zéro, il tombera du ciel et retournera au niveau d'où il vient (ne vous faites pas de souci, vous ne perdrez pas de personnages Richard dans le Jeu Bonus 3D)! Si Richard peut atteindre la fin du Jeu Bonus 3D, vous recevrez une récompense bonus... en général, un personnage supplémentaire ou deux!



LE JEU BONUS 3D

- Appuyez sur le Control Pad pour déplacer le livre dans n'importe quelle direction.
- Appuyez sur le bouton B pour que le passager de Richard saute (s'il en a un).
- Appuyez sur le bouton Y pour fermer le livre (utile pour passer dans les sections étroites).

CONSEILS

- Cherchez les différentes façons d'explorer les niveaux. Richard peut utiliser de nombreux moyens de transport - soyez créatif!
- Tout n'est pas toujours aussi simple qu'il y paraît. Prenez garde aux adversaires qui apparaissent comme par magie!
- Si vous n'arrivez pas à atteindre certaines zones d'un niveau, essayez de vous placer sur un objet pour grandir.
- Richard peut sauter sur la tête de certains adversaires afin de les éliminer du jeu.
- Si Richard lance un objet en courant, celui-ci parcourra une plus longue distance.
- Attendez que le Capitaine Ahab lance son harpon (mais n'oubliez pas de sauter pour l'éviter). Si le harpon touche un décor, il y restera coincé, alors utilisez-le pour sauter plus haut.
- Vous ne pouvez pas éliminer du jeu les Pirates heureux, mais les coups de Richard les feront fuir.
- Lorsque Humpty Dumpty se gratte la tête, il ne peut pas blesser Richard.
- Le Squelette est un adversaire très téméraire. Si vous le laissez seul, il reprendra toutes ses forces!
- Repérez les entrées invisibles conduisant aux Salles cachées secrètes! Mais comment les voir? Cela n'est possible que si Richard cogne sa tête contre une de ces salles. Un livre apparaîtra et s'ouvrira. Pour pénétrer dans le niveau caché secret, où sont stockés des trésors et parfois des personnages Richard supplémentaires, il vous suffit de placer Richard sur le livre et il plongera dedans. Pour sortir d'une Salle cachée secrète, utilisez la sortie et vous retournerez dans le jeu. Sachez que vous ne pouvez pas pénétrer dans la même Salle cachée secrète plus d'une fois.
- Vous gardez tous les Pick-Ups et les Objets à collectionner tenus à la fin d'un niveau ou d'un monde en passant à un suivant.
- Vous ne trouvez pas de Carte de bibliothèque et vous devez explorer un niveau à nouveau? Et bien quoi? Allez-y! Vous pouvez rejouer un niveau déjà terminé tout simplement en le choisissant, comme vous le feriez pour un niveau non terminé (dans le monde actif, il est impossible de retourner à des mondes déjà terminés).
- Si Richard réussit à trouver Fantasy, le Livre bonne fée, il peut l'utiliser pour voler!



GARANTIE:

VIRGIN INTERACTIVE (EUROPE) LTD se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel, à tout moment et sans préavis.

VIRGIN INTERACTIVE (EUROPE) LTD ne fait aucune garantie expresse ou implicite concernant ce manuel, sa qualité, sa qualité marchande ou son adaptation à un usage particulier.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiele-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospiele beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiele Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiele mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

AUF GEHT'S!

- Stellen Sie Ihr Super Nintendo wie im jeweiligen Handbuch beschrieben ein.
- Wenn das Gerät AUSgeschaltet ist, legen Sie das Pagemaster-Modul mit dem Etikett nach oben in Ihr Super Nintendo, und drücken Sie es kräftig nach unten.
- Schalten Sie Ihr Gerät nun EIN. Nach einigen Sekunden erscheint der Nintendo-Bildschirm. Sobald der Pagemaster-Titelbildschirm zu sehen ist, können Sie das Spiel beginnen!
- Sollte der Nintendo-Bildschirm oder der Titelbildschirm nicht erscheinen, schalten Sie Ihr Gerät wieder AUS. Überprüfen Sie, ob Sie Ihr Super Nintendo richtig eingestellt haben. Vergewissern Sie sich, daß Sie das Pagemaster-Modul ordnungsgemäß eingelegt haben, bevor Sie den Schalter wieder auf EIN stellen.

UND NICHT VERGESSEN! Ihr Super Nintendo muß immer AUSgeschaltet sein, ehe Sie das Pagemaster-Modul einlegen oder wieder herausnehmen.

DAS SUPER NINTENDO



the Pagemaster

INHALT

DIE GESCHICHTE	23
SO STEuern SIE IHR SPIEL	24
SO STARTEN SIE IHR SPIEL	24
WELCHE ANZEIGEN SIE WÄHREND DES SPIELS	25
ABLESEN KÖNNEN	25
SO STEuern SIE RICHARD TYLER	26
SO HALTEN SIE DAS SPIEL AN	27
DIE WELTEN IN THE PAGEMASTER	27
WAS ES SO ALLES EINZUSAMMELN GIBT	29
PICK-UPS	29
BESONDERE SZENARIEN	30
BONUS-SPIELE	31
HINWEISE UND TIPS	32

DIE GESCHICHTE

Alles begann damit, daß Richard an einem stürmischen Tag mit seinem Rad in die Stadt fuhr. Plötzlich wurde er von einer kräftigen Windböe erfaßt und prallte gegen den nächsten Baum. Sein Fahrrad hatte nur noch Schrottwert (und seinen Nerven erging es nur unwesentlich besser).

Ziemlich benommen von seinem Unfall lief Richard in ein nahestehendes Gebäude: die Stadtbücherei. Dort stolperte er mit wirrem Kopf durch die endlosen Gänge sich über ihm auftürmender Bücher... und ehe er sich versah, war er zu einer Illustration in einer bizarren neuen Welt geworden.

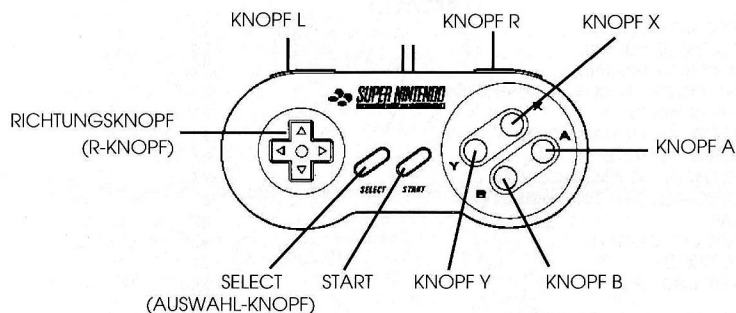
Ein geheimnisvoller Mann mit dem seltsamen Namen The Pagemaster teilt Richard mit, daß er nur wieder zurück in die Wirklichkeit gelangen kann, wenn er den Büchereiausgang findet. Richard macht sich auf den Weg und trifft auf seiner abenteuerlichen Reise viele ungewöhnliche Wesen - einige davon sind ihm wohl gesonnen, doch alle haben nichts weiter im Sinn, als ihn zu einem lebenden Lesezeichen zu machen (au weia!). Unterwegs hat Richard auch die Möglichkeit, eine Reihe wertvoller Gegenstände aufzusammeln, so z.B. Leihausweise. Wenn er acht Leihausweise besitzt, kann er seine Freunde "Horror", "Abenteuer" und "Fantasy" befreien und sich auf ein Happy End freuen, das selbst die gewieftesten Hollywood-Produzenten vor Neid erblassen läßt! Also, los geht's, kühner Abenteurer, The Pagemaster erwartet Sie schon in seiner wunderbaren Welt der Bücher!

SO SPIELEN SIE THE PAGEMASTER

SO STEuern SIE IHR SPIEL

Bevor Sie mit dem eigentlichen Spiel beginnen, sollten Sie sich erst einmal mit den Bewegungen und Funktionen der Knöpfe Ihres SNES-Controllers vertraut machen.

DER SNES-CONTROLLER



DER TITELBILDSCHIRM

Nach dem Nintendo-Bildschirm und der Auflistung der Mitarbeiter erscheint automatisch der Titelbildschirm von The Pagemaster. Es stehen Ihnen zwei Optionen zur Auswahl: "START GAME" (Spielstart) und "ENTER PASSWORD" (Kennworteingabe).



DER TITELBILDSCHIRM

- Drücken Sie den R-Knopf oben oder unten, um eine Option zu markieren.
- Drücken Sie START, um die entsprechende Option auszuwählen.

SPIELSTART

Raten Sie mal, wozu diese Option da ist!?

KENNWORTEINGABE Um nicht jedesmal, wenn Sie nach einer Spielunterbrechung zu The Pagemaster zurückkehren, alle Welten erneut durchspielen zu müssen, erhalten Sie nach Abschluß einer Welt ein Kennwort (eine Kombination von Symbolen). Dieses Kennwort enthält wichtige Informationen wie z.B. die Anzahl der Richard-Figuren, die in dieser Runde noch übriggeblieben sind.

Um das Spiel an der Stelle wieder aufzunehmen, an der Sie es unterbrochen hatten, wählen Sie einfach die Option "ENTER PASSWORD" und geben das entsprechende Kennwort mit Hilfe des Steuerblocks ein. Es werden alle benötigten Symbole angezeigt, wobei das Symbol, das eingegeben wird, mit einer Leiste darunter markiert wird. Sollte das Kennwort nicht anerkannt werden, erscheint eine dementsprechende Anzeige. Aber keine Sorge: Versuchen Sie es einfach nochmal.

- Drücken Sie den R-Knopf LINKS oder RECHTS, um die Markierung zwischen den Symbolen hin- und herzubewegen.
- Drücken Sie den R-Knopf OBEN oder UNTEN, um ein markiertes Symbol zu wählen.
- Drücken Sie START, um das eingegebene Kennwort zu akzeptieren.

WELCHE ANZEIGEN SIE WÄHREND DES SPIELS ABLESEN KÖNNEN

Bevor Richards Abenteuer beginnt, sieht man ihn auf den Seiten des aufgeschlagenen Buchs mit den Level-Karten stehen.



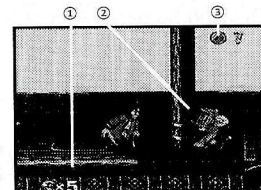
DAS BUCH MIT DEN LEVEL-KARTEN

Richard wird auf dieser Karte bewegt - und zwar immer entlang der vorgegebenen Pfade. Die verschiedenen Levels werden jeweils durch Pop-Ups dargestellt - beispielsweise in der Form eines Grabsteins oder Drachens, je nachdem, um welche Welt es sich handelt. Wenn sich Richard einem Pop-Up nähert, stellt sich dieses auf, falls der entsprechende Level noch durchlaufen werden muß. Stellt sich das Pop-Up nicht auf, dann ist der Level bereits abgeschlossen worden. Beachten Sie, daß Richard nur an einem Pop-Up vorbeilaufen kann, wenn der betreffende Level abgeschlossen worden ist.

- Drücken Sie den R-Knopf, um Richard auf dem Kartenpfad entlang zu bewegen.
- Drücken Sie START, um auf den Level zu gelangen.

Jedesmal, wenn Sie auf einem neuen Level ankommen, erscheint ein Bildschirm, der dem folgenden ähnlich sieht:

- ① NOCH VERBLEIBENDE RICHARD TYLER-FIGUREN
- ② AKTUELLES PICK-UP
- ③ EINGESAMMELTE GOLD-GUTSCHEINE



Auf jedem Level finden Sie u.a. Plattformen, Seile, Fallgruben, Fallen (beispielsweise spitze Stacheln und Giftpfützen), Gegner, Gegenstände zum

Einsammeln und Pick-Ups. Benutzen Sie die Plattformen und Seile, um sich durch den Level zu bewegen. Über den Bildschirm verstreut befinden sich Symbole, die Ihnen sämtliche Informationen über den Verlauf des Spiels anzeigen.

PICK-UP HELD

(aktuelles Pick-Up) Zeigt das von Richard gerade verwendete Pick-Up. Beachten Sie bitte, daß Richard zu Anfang des Spiels noch keine Pick-Ups aufgenommen hat. Einzelheiten zu den verschiedenen Pick-Ups in The Pagemaster können Sie unter PICK-UPS auf Seite 29 nachlesen.

RICHARD TYLER CHARACTERS REMAINING

(Noch verbleibende Richard Tyler-Figuren) Sie beginnen das Spiel mit drei "Richards". Wenn Sie einem Gegner über den Weg laufen oder in ein tödliches Szenario geraten, ohne vorher ein Pick-Up aufgenommen zu haben, verlieren Sie eine Richard-Figur. Haben Sie dann noch mindestens eine Figur übrig, wird das Spiel am Beginn des Levels oder am letzten Pagemaster-Hut, den Sie berührt haben, wieder aufgenommen (siehe BESONDERE SZENARIEN auf Seite 30). Wenn Ihnen keine Richard-Figuren mehr verbleiben, ist das Spiel beendet. Beachten Sie jedoch, daß es nur zwei Möglichkeiten gibt, weitere Richards zu erhalten: Sie müssen Richard-Köpfe oder 100 Gold-Gutscheine einsammeln (siehe unter WAS ES SO ALLES EINZUSAMMELN GIBT auf Seite 29).

GOLD TOKENS COLLECTED (Eingesammelte Gold-Gutscheine) Diese Gutscheine sehen je nach Welt, in der Richard sich befindet, unterschiedlich aus. Weitere Details dazu finden Sie unter WAS ES SO ALLES EINZUSAMMELN GIBT auf Seite 29.

SO STEuern SIE RICHARD TYLER

Richard ist vielleicht noch ein wenig grünschnäblig und nervös, aber wenn es darauf ankommt, kommen seine athletischen Fähigkeiten voll und ganz zum Tragen. Verwenden Sie die ersten Levels dazu, sich mit Richards Möglichkeiten und Grenzen vertraut zu machen. Beachten Sie auch, daß Richard aus einer beliebigen Höhe fallen kann, ohne sich dabei wehzutun - na ja, wenn er nicht gerade auf einem der weniger angenehmen Szenarien landet.

- Drücken Sie den R-Knopf LINKS oder RECHTS, um Richard auf festem Boden, in der Luft oder an der Decke (nur mit klebrigen Händen) in diese Richtungen zu bewegen. Beachten Sie bitte, daß Sie Richard auf diese Weise auch während eines Sprungs oder im Fall lenken können.
- Drücken Sie den R-Knopf UNTEN, damit Richard sich duckt. Beachten Sie, daß Sie so bestimmte Gegenstände aufheben und fallen lassen können (siehe BESONDERE SZENARIEN auf Seite 30). Sie sammeln Pick-Ups auf, indem Sie einfach über sie hinwegrennen.

- Drücken Sie Knopf B, um Richard gerade nach oben springen zu lassen. Dabei spielt es keine Rolle, ob er sich auf festem Boden befindet oder an einem Seil hochklettern. Beachten Sie auch: Je länger Sie den Knopf gedrückt halten, desto höher springt Richard.
- Halten Sie den R-Knopf LINKS oder RECHTS gedrückt, und betätigen Sie dann Knopf B, um Richard in diese Richtungen springen zu lassen.
- Drücken Sie den R-Knopf OBEN oder UNTEN, wenn Richard sich gerade an einem senkrechten Seil befindet, um ihn in die entsprechenden Richtungen klettern zu lassen.
- Halten Sie den R-Knopf UNTEN gedrückt, und betätigen Sie dann Knopf B, damit Richard ein waagerechtes Seil losläßt.
- Drücken Sie Knopf A oder Y, um Richards aktuelles Pick-Up in der Richtung einzusetzen, in die er gerade schaut (oder den Gegenstand, den er bei sich trägt, dorthin zu werfen). Beachten Sie, daß einige Pick-Ups wie das Schwert, die Augäpfel und der Zauberstaub auch dann verwendet werden können, wenn Richard gerade springt oder sich duckt.

SO HALTEN SIE DAS SPIEL AN

- Drücken Sie während des Spiels START, um die Handlung zu unterbrechen.
- Drücken Sie START erneut, um das unterbrochene Spiel fortzusetzen.

DIE WELTEN IN THE PAGEMASTER

Richards Abenteuer führt ihn durch drei Hauptwelten mit 68 Levels, wobei der Schwierigkeitsgrad mit jedem neuen Level zunimmt. Und dann sind da noch die versteckten Räume und die Bonuslevels.

Beachten Sie auch, daß einige der auftretenden Gegner schwieriger auszuschalten sind als andere. So benötigen Sie eventuell mehr als nur einen Treffer mit Ihrem Pick-Up, um einen hartgesottenen Gegner aus dem Weg zu räumen. Die ganz zähen Typen lassen sich dagegen überhaupt nicht aus dem Spiel werfen!

DIE HORROR-WELT

Auf dem Friedhof und dem Spukschloß dieser Welt erwartet Sie ein "unheimliches" Vergnügen. Achten Sie auf Schilde: Wenn Richard sie berührt, federn sie hoch und können daher als Plattformen verwendet werden.

BÜCHER Einige laufen herum und klappen ihre Seiten auf und zu; andere wiederum fliegen! Beachten Sie, daß Bücher in allen Welten anzutreffen sind.

FLEDERMÄUSE Weichen Sie den Flügelschlägen der Fledermäuse aus - das dürfte eigentlich nicht so schwer sein... zumindest mit ein bißchen Übung!

GEISTER Achtung! Sie tauchen plötzlich aus dem Nichts auf!

FRANKENSTEINS FAUST Wenn Sie nur blöde schau'n, wird Richard in die Erd' gehaunt!

MR. HYDE Er wirft explodierende Reagenzgläser. Geben Sie gut acht, daß Richard nicht getroffen wird!

DIE ABENTEUER-WELT

Leinen los, Ihr Landratten! Auf dem Piratenschiff gibt's alle Hände voll zu tun! Aber werden Sie jemals die Schatzinsel erreichen?

KÄPT'N AHAB Der ist schon ein ganzes Weilchen hinter Moby Dick her; aber wenn er den mit seiner Harpune nicht erwischen kann, tut's auch ein Richard, der ihm gerade über den Weg läuft.

LONG JOHN SILVER Diese unfreundliche, holzbeinige Gestalt ist nur hinter noch mehr Dublonen her und setzt ihre hölzerne Krücken gegen jeden ein, der sich ihr in den Weg stellt.

AN SEILEN SCHWINGENDE PIRATEN Die können sich gar nichts Lustigeres vorstellen. Mal sehen, ob Ihnen das auch so großen Spaß macht.

GLÜCKLICHE PIRATEN Die sind absolut begeistert, wenn sie Richard aufhalten können. Aber Vorsicht! Die glücklichen Piraten kommen schnell hinter irgendwelchen Wänden hervor und schmeißen alle möglichen Gegenstände auf Richard.

HAPPY HARRY Und noch'n glücklicher Typ (obwohl ein wenig kräftiger als die Piraten). Happy Harry versteckt sich in Fässern und kommt nur hervor, um Flaschen auf jeden zu werfen, der sich gerade in seiner Nähe befindet.

DIE FANTASY-WELT

Hier treffen Sie auf eine Reihe interessanter und zauberhafter Figuren aus einer märchen- und sagenhaften Welt.

HUMPTY DUMPTY Er sitzt auf Plattformen und läßt sich einfach fallen, wenn Richard in seine Nähe kommt.

DER GROSSE BÖSE WOLF Passen Sie gut auf. Er wird ganz schön wild, wenn Richard in seine Reichweite kommt!

DER SKELETT-RITTER Der räumt mit seinem scharfen Schwert ganz schön auf. Vorsicht! Dieser Ritter ist verdammt stark!

WAS ES SO ALLES EINZUSAMMELN GIBT

Die folgenden Gegenstände können Sie auf jedem Level finden. Alle einzusammelnden Dinge bringen Punkte ein, und einige davon können Ihnen darüber hinaus sehr von Nutzen sein. Wenn Sie einen von den einzusammelnden Gegenständen sehen, laufen Sie einfach darüber hinweg, um ihn aufzunehmen.

3D-BONUSSPIEL-GUTSCHEIN Sammeln Sie einen davon, und Sie kommen direkt zum 3D-Bonuspiel.

GOLD-GUTSCHEIN In der Horror-Welt sind die Gold-Gutscheine Schlüssel, in der Abenteuer-Welt Münzen, und in der Fantasy-Welt goldene Gänseeier. Für 100 eingesammelte Gold-Gutscheine erhalten Sie automatisch einen neuen Richard!

HELM Verleiht Ihnen zeitweilige Unverwundbarkeit gegenüber Ihren Gegnern und in gefährlichen Szenarien. Wenn Sie den Helm verwenden, wird Richard in eine Wolke aus Zauberstaub gehüllt. Sobald die Wirkung der Staubwolke nachläßt, blinkt Richard auf. Beachten Sie auch, daß das Tragen des Helms den Einsatz der aufgenommenen Pick-Ups nicht beeinträchtigt.

LEIHAUSWEIS Leihweise können Sie auf verschiedenen Levels finden. Halten Sie Ihre Augen offen!

RICHARD-KOPF Für jeden aufgenommenen Kopf erhalten Sie eine weitere Richard-Figur. Sammeln Sie also so viele wie möglich!

PICK-UPS

Die folgenden Gegenstände sind auf den meisten Levels anzutreffen. Alle Pick-Ups sind für das Bestehen Ihres Abenteuers sehr hilfreich - wenn Sie eins sehen, laufen Sie einfach darüber hinweg, um es aufzunehmen. Das Beste an den Pick-Ups ist die Tatsache, daß Sie Ihnen einen zusätzlichen Schutz bieten: Wird Richard getroffen, während er ein Pick-Up mit sich führt, verliert er nicht sein Leben, sondern lediglich dieses Pick-Up!

ZAUBERSCHUHE Sie verleihen Richard extra Sprungkraft für weite Sätze und verhelfen ihm dazu, von Wänden zurückfedern zu können. Richard kann keine anderen Pick-Ups bei sich tragen, ehe er sich nicht die Zauberschuhe geschnappt hat. Wenn Richard die Zauberschuhe UND ein weiteres Pick-Up (oder zwei) eingesammelt hat, bedeutet dies natürlich einen doppelten (oder dreifachen) Vorteil: Er kann zweimal (oder dreimal) getroffen werden, ehe er ein Leben verliert!

KLEBRIGE HÄNDE Dieses grüne Klebkügelchen überzieht Richards Hände mit einer grünen Schmiere, die ihm zu atemberaubenden Klettertricks verhilft! Seine klebrigen Hände bleiben beispielsweise an Decken haften, an denen Richard sich dann entlanghangeln kann!

AUGAPFEL-SÄCKCHEN Aug' um Aug' - ein Sack Augäpfel, mit denen Richard seine Gegner bearbeiten kann! Sie prallen überall auf dem Bildschirm ab und explodieren, wenn sie einen Gegner treffen. Bitte beachten Sie, daß jeweils nur zwei Augäpfel gleichzeitig herumspringen können. Solange Richard jedoch in Besitz des Sacks ist, ist sein Vorrat an Augäpfeln unerschöpflich.

PIRATENSCHWERT Ein schneller Schwerthieb ist genau das Richtige, um Ihre Gegner aus dem Weg zu räumen. Beachten Sie auch, daß Richard das Piratenschwert einsetzen kann, wenn er sich duckt, rennt oder klettert.

ZAUBERSTAUB Richard kann den Zauberstaub aus seinen Händen hervor-sprühen lassen und so seine Gegner k.o. setzen.

BESONDERE SZENARIEN

Richard kann auf diesen Szenarien und einigen anderen Gegenständen rennen und springen. Er kann sogar durch einige dieser Szenarien hindurchspringen und bestimmte Gegenstände aufnehmen und werfen! Wenn Sie eines der folgenden Szenarien sehen, versuchen Sie, sich seine besonderen Eigenschaften zu Nutze zu machen.

- Drücken Sie den R-Knopf UNTEN, um einen Gegenstand aufzuheben und ihn festzuhalten - vorausgesetzt, er ist nicht zu schwer.
- Drücken Sie Knopf A oder Y, um einen aufgenommenen Gegenstand zu werfen.
- Benutzen Sie den R-Knopf UNTEN, damit Richard den Gegenstand fallen läßt (oder Long John Silvers Bomben zurückwirft!).

HORROR Der Bucklige. Wie Sie sehen können, schläft er. Sie können Horror aufnehmen und überall hin plazieren. Versuchen Sie aber, eine möglichst günstige Stelle für ihn zu finden.

FASS Genau wie Horror kann das Faß aufgenommen und überall wieder abgesetzt werden.

SCHÄDEL Wenn Richard diesen Schädel aufhebt und verschiebt, kann er sich daraufstellen, um so ein wenig größer zu werden.

DER HUT DES PAGEMASTERS kann sowohl aufgenommen als auch verschoben werden. Sobald Richard jedoch einen dieser Hüte berührt, dreht dieser

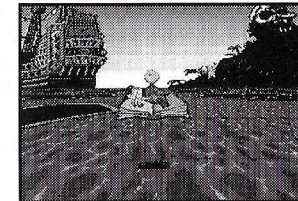
sich im Kreis, und Richards derzeitige Position im Level wird gespeichert. Wenn im Folgenden nun eine Richard-Figur verloren geht, müssen Sie den Level nicht noch einmal von vorne beginnen, sondern können das Spiel von der Position wieder aufnehmen, an der zuletzt der Hut des Pagemasters berührt wurde.

BONUS-RÄUME

Diese sind gar nicht so einfach zu finden (der Abschnitt "Hinweise und Tips" könnte Ihnen da vielleicht weiterhelfen), aber wenn Sie auf einen stoßen, dann nutzen Sie die Gelegenheit und sammeln jede Menge nützlicher Gegenstände.

3D-BONUS-SPIELE

Sie können ein 3D-Bonus-Spiel nur dann spielen, wenn Sie einen 3D-Bonus-Gutschein eingesammelt haben. Im 3D-Bonus-Spiel reitet Richard auf dem Rücken eines riesigen, fliegenden Buches über das Land oder das Meer. Sammeln Sie die Gold-Gutscheine und die Säcke voller Zauberstaub, aber stoßen Sie nicht mit den großen, gefährlichen Gegenständen zusammen... Wenn nämlich Richards Anzeige für den Zauberstaub auf Null sinkt, fällt er vom Himmel auf den Level zurück, von dem er kam (keine Sorge - im 3D-Bonus-Spiel können Sie keine Richard-Figuren verlieren)! Wenn Sie Richard bis zum Ende des Bonus-Spiels führen, erhalten Sie eine Belohnung, normalerweise eine oder zwei zusätzliche Richard-Figuren.

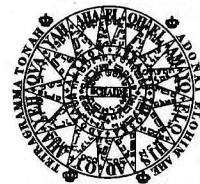


DAS 3D-BONUS-SPIEL

- Mit dem R-Knopf können Sie das Buch in eine beliebige Richtung lenken.
- Wenn Sie Knopf B drücken, springt Richards Passagier (sofern er einen hat).
- Drücken Sie Knopf Y, um das Buch zuzuschlagen (besonders nützlich für enge Abschnitte).

HINWEISE UND TIPS

- Versuchen Sie, die vielen Möglichkeiten, die Levels zu erforschen, auszuprobieren. Richard stehen eine Reihe verschiedener Transportarten zur Verfügung - lassen Sie Ihre Phantasie spielen!
- Lassen Sie sich nicht von äußeren Erscheinungen irreführen - achten Sie auf Gegner, die aus dem Nichts auftauchen!
- Wenn Sie bestimmte Gebiete eines Levels nicht auf Anhieb erreichen können, benutzen Sie einen Gegenstand als Hilfsmittel, um an höher gelegene Stellen zu gelangen.
- Einige Gegner kann Richard aus dem Weg räumen, indem er einfach auf deren Köpfe springt.
- Richard kann Gegenstände weiter werfen, wenn er gerade rennt.
- Warten Sie, bis Käpt'n Ahab seine Harpune geworfen hat (natürlich sollten Sie nicht vergessen, dieser mit einem Sprung auszuweichen). Wenn die Harpune irgendwo im Szenario auftrifft, bleibt sie stecken und kann als Hilfsmittel für höhere Sprünge verwendet werden.
- Die glücklichen Piraten können niemals völlig unschädlich gemacht werden, aber mit einigen Treffern kann Richard sie in ihren Verstecken halten.
- Wenn Humpty Dumpty sich am Kopf kratzt, kann er Richard nichts anhaben.
- Der Skelett-Ritter ist ein harter Brocken. Beachten Sie, daß er nach einem Treffer seine Stärke wiedergewinnt, wenn er in Ruhe gelassen wird.
- Halten Sie nach Geheimgängen Ausschau, die zu versteckten Räumen führen! Aber wie können Sie dieses erkennen? Nun, zunächst einmal überhaupt nicht - sondern erst dann, wenn Richard buchstäblich mit dem Kopf dagegenrennt. Daraufhin erscheint ein Buch, dessen Seiten aufgeschlagen werden. Um in den Geheimraum eines Levels zu gelangen, in dem ein Schatz und manchmal auch zusätzliche Richard-Figuren versteckt sind, steuern Sie Richard einfach auf das Buch hinauf, in das er sodann hineintauchen wird. Um den Geheimraum wieder zu verlassen, benutzen Sie einfach dessen Ausgang. Sie gelangen dann wieder direkt ins Spiel zurück. Beachten Sie auch, daß Sie einen Geheimraum nur ein einziges Mal betreten können.
- Beachten Sie bitte, daß alle aufgenommenen Pick-Ups oder Gegenstände am Ende eines Levels oder einer Welt nicht verloren gehen, sondern in den nächsten Level bzw. die nächste Welt mitgenommen werden.
- Es kann durchaus vorkommen, daß Sie einen Leihausweis nicht finden und den Level noch einmal durchforschen müssen. „Was soll's! Sie können einen bereits abgeschlossenen Level noch einmal spielen, indem Sie ihn einfach wie einen noch nicht abgeschlossenen Level neu wählen. (Dies gilt allerdings nur für die aktuelle Welt. Sie können nicht in eine bereits abgeschlossene Welt zurückgehen.)
- Schaff es Richard das Buch der guten Fee, Fantasy, zu finden, kann er mit seiner Hilfe sogar fliegen!



GARRANTIE:

VIRGIN INTERACTIVE (EUROPE) LTD ist berechtigt, Verbesserungen des Produktes, wie im Handbuch beschrieben, u. jeder Zeit und ohne vorherige Mitteilung durchzuführen.

VIRGIN INTERACTIVE (EUROPE) LTD gibt bezüglich des Handbuchs, der allgemeinen und handelsüblichen Qualität oder Eignung für irgendeinen Zweck keine direkten oder implizierten Garantien.

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de videojuego o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos videojuegos. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los video juegos. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un videojuego, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un videojuego.

¡VAMOS ALLÁ!

- Instala tu Super Nintendo según se explica en el manual de instrucciones.
- Con el interruptor apagado (OFF), inserta el cartucho de Pagemaster con la etiqueta hacia arriba en la Super Nintendo y presiona con firmeza.
- Pon el interruptor en posición ON. En unos instantes aparecerá la pantalla de Nintendo. Cuando aparezca la pantalla del título de Pagemaster, ¡todo estará listo para que empieces a jugar a The Pagemaster!
- Si la pantalla de Nintendo o la del título no aparecen, vuelve a apagar el interruptor (OFF). Asegúrate de que la Super Nintendo está instalada correctamente y el cartucho bien insertado, luego vuelve a encender el interruptor (ON).

¡RECUERDA!: asegúrate siempre de que el interruptor está apagado cuando vayas a insertar o retirar el cartucho de Pagemaster.



LA SUPER NINTENDO

the Pagemaster

ÍNDICE

LA HISTORIA	35
TOMA EL CONTROL	36
LO QUE PUEDES VER DURANTE EL JUEGO	37
EL PANEL DE SITUACIÓN	37
CÓMO CONTROLAR A RICHARD TYLER	38
¡UN MOMENTO!	39
LOS MUNDOS DE THE PAGEMASTER	39
LOS COLECCIONABLES	40
LOS ARTÍCULOS QUE PUEDES RECOGER	41
ELEMENTOS ESPECIALES DEL ESCENARIO	42
HABITACIONES EXTRA	42
SUGERENCIAS	43

LA HISTORIA

Todo empezó cuando Richard cogió su bicicleta para ir al centro. De repente, estalló una tormenta y Richard chocó contra un árbol; como consecuencia del accidente su bicicleta (y sus nervios) quedaron destrozados.

Aturdido y confuso, Richard corrió hacia el edificio más próximo: la biblioteca pública. Recorrió a trompicones los pasillos oscuros formados por estanterías llenas de libros y... ¡de repente!, se encontró dentro de las ilustraciones de un mundo fantástico!

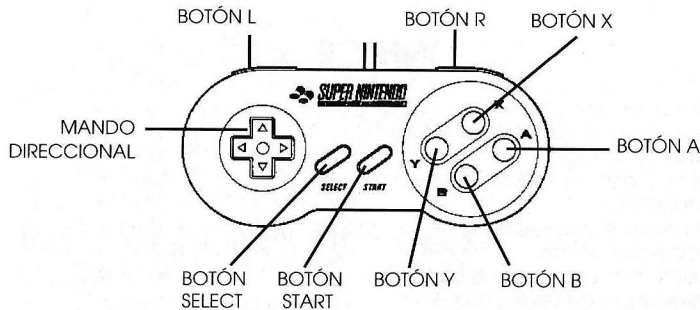
Un personaje misterioso llamado The Pagemaster le informa de que, si quiere volver a la realidad, tiene que encontrar la salida de la biblioteca. Durante su aventura, Richard conoce a muchos personajes extraños, algunos amistosos, pero la mayoría están empeñados en convertirle en un señalador de página humano (¡ay!). Richard también tiene la oportunidad de recoger toda clase de objetos valiosos, incluidos carnés de biblioteca. Si colecciona ocho carnés, puede liberar a sus amigos Horror, Adventure (Aventura) y Fantasy (Fantasía), ¡y ser obsequiado con un final que pocas personas tienen el privilegio de ver! Bueno, valiente aventurero, ¡ha llegado el momento de entrar en el mundo de The Pagemaster!

CÓMO JUGAR A THE PAGEMASTER

¡TOMA EL CONTROL!

Antes de empezar a jugar, tómate algún tiempo para familiarizarte con los movimientos y funciones de los botones de la Super Nintendo.

LOS BOTONES DE LA SUPER NINTENDO



LA PANTALLA DEL TÍTULO

Después de que aparezca la pantalla de Nintendo y la de la ficha técnica, se te presentará la pantalla del título de Pagemaster. Esta pantalla te ofrece dos opciones: START GAME (EMPEZAR EL JUEGO), y ENTER PASSWORD (INTRODUCIR LA CONTRASEÑA).



LA PANTALLA DEL TÍTULO

- Pulsa la parte superior o inferior del mando direccional para destacar una de esas dos opciones.
- Pulsa el botón Start para seleccionarla.

EMPEZAR EL JUEGO ¡Adivina para lo que sirve!

INTRODUCIR DE LA CONTRASEÑA. Para que no tengas que volver a jugar mundos una y otra vez cada vez que juegues a The Pagemaster, cuando completes uno, se te dará una contraseña (una combinación de símbolos). La contraseña contiene detalles importantes, tales como el número de personajes Richard que te quedaban cuando completaste el mundo en cuestión.

Para empezar a jugar en el mismo punto en donde dejaste el juego la última vez, selecciona "ENTER PASSWORD" y utiliza el mando direccional para introducir la contraseña. Los símbolos necesarios aparecerán en pantalla y el que va a ser introducido tendrá una barrita debajo. Si la máquina no reconoce la contraseña, te lo hará saber. No te preocupes, vuelve a seleccionar la opción de la contraseña y prueba otra vez.

- Pulsa la parte derecha o izquierda del mando direccional para mover la barra de un símbolo a otro.
- Pulsa la parte superior o inferior para escoger el símbolo que hayas marcado.
- Pulsa el botón Start para que la contraseña surta efecto.

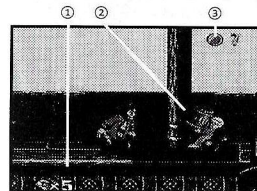
LO QUE PUEDES VER DURANTE EL JUEGO

Antes de que Richard comience su gesta, lo verás en las páginas de un libro abierto del mapa de los niveles.

EL LIBRO DEL MAPA DE LOS NIVELES

Puedes mover a Richard por el mapa, pero sólo por los caminos. Los niveles están representados por unos indicadores en forma de lápidas o dragones, dependiendo del mundo del que se trate. Cuando Richard se aproxima a uno de esos indicadores, éste se levanta para indicar que ese nivel todavía no ha sido completado. Si el indicador no se levanta, quiere decir que el nivel en cuestión ha sido completado. Ten en cuenta que Richard sólo puede pasar un indicador si el nivel ha sido completado.

- Pulsa el mando direccional para mover a Richard por el camino del mapa.
 - Pulsa el botón Start para entrar en cualquier nivel.
- Cuando entres en un nivel verás un escenario similar a éste.



- ① ARTÍCULO EN TU PODER
- ② VALES DE ORO ACUMULADOS
- ③ PERSONAJES RICHARD TYLER QUE QUEDAN

EL PANEL DE SITUACIÓN

En cada nivel encontrarás plataformas, cuerdas, pozos, trampas (que contienen estacas y charcos de veneno), adversarios, artículos y coleccionables, entre otras cosas. Utiliza las plataformas y las cuerdas para moverte por el nivel.

Esparcidos por la pantalla verás símbolos que te informarán sobre todo lo que necesitas saber sobre el desarrollo del juego

ARTÍCULOS EN TU PODER. Muestra el artículo que Richard está usando en cada momento. Ten en cuenta que empieza sin ninguno. Para ver más detalles sobre los diferentes artículos que se pueden encontrar en The Pagemaster, consulta el apartado ARTÍCULOS en la página 41.

PERSONAJES RICHARD TYLER QUE QUEDAN. Empiezas con tres. Si no tienes ningún coleccionable y Richard choca contra un adversario o toca algún elemento mortífero del escenario, pierdes uno de esos personajes. Mientras queden personajes, el juego se reanudará desde el principio del nivel o desde el punto de ese nivel en que tocaste el último sombrero del Pagemaster (consulta ELEMENTOS ESPECIALES DEL ESCENARIO en la página 42). Cuando ya no te quede ningún personaje, el juego se acabará. Ten en cuenta que hay dos formas de conseguir personajes Richard extra: recogiendo cabezas de Richard o 100 vales de oro (consulta COLECCIONABLES en la página 40).

VALES DE ORO ACUMULADOS. Tienen aspecto diferente, dependiendo del mundo en el que se encuentre Richard. Para más detalles, consulta COLECCIONABLES en la página 40.

CÓMO CONTROLAR A RICHARD TYLER

Puede que el joven Richard sea muy nervioso, pero cuando se trata de actuar en situaciones críticas, sus habilidades atléticas destacan. Utiliza los primeros niveles para acostumbrarte a las limitaciones de Richard. Ten en cuenta que se puede caer desde cualquier altura sin sufrir ningún daño; bueno, siempre y cuando no aterrice encima de algún elemento "hostil" del escenario.

- Pulsa la parte IZQUIERDA o DERECHA del mando direccional para mover a Richard en esas direcciones, por el suelo, en el aire o por el techo (pero sólo con las manos pegajosas). Ten en cuenta que eso significa que puedes controlar la dirección de Richard después de que haya dado un salto o cuando esté cayendo.

- Pulsa la parte INFERIOR del mando direccional para que Richard se agache. Ten en cuenta que este movimiento sirve para recoger y dejar ciertos objetos (consulta el apartado ELEMENTOS ESPECIALES DEL ESCENARIO en la página 42). Los artículos se pueden recoger con sólo pasar corriendo sobre ellos.

- Pulsa el botón B para que Richard salte hacia arriba, tanto si está colgado de una cuerda como si está en el suelo. Ten en cuenta que cuanto más tiempo mantengas pulsado el botón B, más alto será el salto.

- Mantén pulsada la parte IZQUIERDA o DERECHA del mando direccional y el botón B para que Richard salte en esas direcciones.

- Pulsa la parte SUPERIOR o INFERIOR del mando direccional cuando Richard esté colgado de una cuerda de cualquier tipo, para que suba o baje por ella.

- Mantén pulsada la parte INFERIOR del mando direccional y pulsa el botón B para que Richard se suelte de una cuerda en posición horizontal.
- Pulsa el botón A o el Y para que Richard utilice (o lance) su artículo en la dirección en que esté mirando. Ten en cuenta que los artículos como la espada, los ojos y el polvo de las hadas se pueden usar incluso cuando Richard está saltando o está agachado.

¡UN MOMENTO!

- Pulsa el botón Start durante cualquier momento del juego para detener la acción.

- Pulsa el botón Start para reanudar el juego después de haber dejado la acción congelada.

LOS MUNDOS DE THE PAGEMASTER

La gesta de Richard se desarrolla a lo largo de tres mundos principales que contienen 68 niveles cuya dificultad va aumentando, eso sin contar las habitaciones secretas y las partidas extra.

Ten en cuenta que algunos de los adversarios son más duros de pelar que otros y que puedes necesitar más de un golpe con un artículo para aniquilarlos. ¡Algunos adversarios son tan duros que no se les puede eliminar del juego!

EL MUNDO DE HORROR

Un viaje espeluznante por un cementerio y una casa encantada. Busca escudos porque cuando Richard se aproxima a ellos, pueden rebotar y ser utilizados como plataformas.

LIBROS. Algunos andan, haciendo ruido con sus páginas; ¡otros vuelan! Ten en cuenta que los libros aparecen en todos los mundos.

MURCIÉLAGOS. No dejes que te den un aletazo, los murciélagos son bastante fáciles de esquivar...con un poco de práctica, claro.

FANTASMAS. ¡Ten cuidado! Aparecen por arte de birli birloque.

PUÑO DE FRANKENSTEIN. ¡No dejes que tumbe a Richard!

MR HYDE. Lanza frascos que rebotan en el suelo. ¡Que no golpeen a Richard!

EL MUNDO DE ADVENTURE

¡Atrás, marineros de agua dulce! ¡Todo el mundo a la cubierta de este barco pirata! Pero, ¿conseguirás llegar a la Isla del Tesoro?

CAPITÁN AHAB. Lleva años buscando a Moby Dick, pero se consuela echándole el arpón a cualquiera que se cruce en su camino.

LONG JOHN SILVER. Este despreciable personaje con pata de palo sólo está interesado en doblones y blandirá la muleta contra cualquiera que se ponga en su camino.

PIRATAS COLGANTES. Les encanta balancearse colgados de cuerdas.

PIRATAS FELICES. Se lo pasan todavía mejor que los otros si consiguen detener el avance de Richard. ¡Ten cuidado! Los piratas felices asoman por detrás de las paredes y tiran cosas contra Richard.

GEORGE MERRY. Un tipo jovial y gordote que se esconde en barriles y sale sólo para lanzar botellas a cualquiera que se acerque.

EL MUNDO DE FANTASY

Presenta un reparto de personajes llenos de magia y encanto, sacados de la antigua mitología y de la fantasía de los cuentos de hadas.

HUMPTY DUMPTY. Se sienta en las plataformas y se cae cuando Richard se acerca.

EL LOBO MALO. Ten cuidado porque cuando Richard entra dentro de su radio de alcance, resopla enfadado.

ESQUELETO DE CABALLERO. Tiene una espada y no le da ningún reparo usarla. ¡Ten cuidado! Este esqueleto tiene mucha fuerza.

LOS COLECCIONABLES

Los siguientes artículos coleccionables se pueden encontrar en todos los niveles. Todos ellos valen puntos y algunos son muy útiles, así que, cuando los veas, corre sobre ellos para cogerlos.

VALE PARA UN JUEGO TRIDIMENSIONAL EXTRA. Coge uno y serás transportado inmediatamente a un juego tridimensional extra.

VALE DE ORO. En el mundo de Horror los vales de oro tienen forma de llaves, en el de Adventure tienen forma de monedas y en el de Fantasy, de huevos de oca. Recuerda que por cada 100 vales de oro conseguidos, se te concederá automáticamente un personaje Richard extra.

CASCO. Te hace invencible por un tiempo, tanto ante los ataques de los adversarios como ante los elementos peligrosos del escenario. Mientras estés utilizando el casco, Richard estará envuelto en polvo mágico; cuando el poder del casco esté a punto de agotarse, Richard empezará a lanzar destellos. Ten en cuenta que aunque estés utilizando el casco, puedes seguir utilizando cualquier artículo de los que se pueden recoger.

CARNÉ DE BIBLIOTECA. Los puedes encontrar tirados por ahí. Así que mantén los ojos bien abiertos.

CABEZA DE RICHARD. Por cada cabeza que recojas, obtendrás un personaje Richard extra, ¡así que recoge todas las que puedas!

LOS ARTÍCULOS

Los siguientes artículos aparecen en la mayoría de los niveles. Todos los artículos sirven para algo, así que cuando veas uno, corre sobre él para cogerlo. Lo mejor de los artículos es que ofrecen protección: si atacan a Richard mientras tiene un artículo, lo perderá, ¡pero tú no perderás el personaje!

ZAPATOS MÁGICOS. Proporcionan a Richard la energía para realizar súper saltos con los que recorrer mayores distancias y rebotar en las paredes. Hasta que no coja los zapatos mágicos, Richard no puede coger ningún otro artículo. Por supuesto, si Richard lleva los zapatos y un artículo, tienes dos vidas.

MANOS PEGAJOSAS. ¡Este gran glóbulo verde cubre las manos de Richard con una sustancia verde y pegajosa que le permite practicar asombrosas técnicas de escalada! Las puede utilizar para pegarse a los techos y balancearse por ellos.

BOLSA DE OJOS. ¡Puaag! Una bolsa de ojos para tirar contra los adversarios. Mira cómo rebotan por la pantalla y vuelven a Richard cuando ya no pueden rebotar más. Ten en cuenta que sólo pueden rebotar dos ojos a la vez. Mientras Richard lleve la bolsa, su munición es ilimitada.

LA ESPADA DE PIRATA. Un tajo rápido con esta espada es justo lo que hace falta para eliminar a los adversarios. Ten en cuenta que Richard puede utilizar la espada aunque esté agachado, corriendo o trepando.

POLVO MÁGICO. Sirve para derribar a los adversarios y Richard puede esparcirlo como si fueran balas.

ELEMENTOS ESPECIALES DEL ESCENARIO

Richard puede correr y saltar por el escenario, así como por encima de algunos elementos del mismo. Incluso puede atravesarlos de un salto, recoger, lanzar y empujar ciertos objetos. Cuando veas alguno de los siguientes elementos especiales en el escenario, aprovéchate de su naturaleza singular.

- Pulsa la parte INFERIOR del mando direccional para recoger un objeto, pero sólo si no pesa demasiado.
- Pulsa el botón A o el Y cuando ya tengas un objeto, para lanzarlo.
- Pulsa la parte INFERIOR del mando direccional para que Richard suelte el objeto (o devuelva sus bombas a Long John Silver).

HORROR el libro de terror. Como puedes ver, está dormido. Puedes recogerlo y colocarlo en cualquier sitio, pero asegúrate de que, lo pongas donde lo pongas, sales beneficiado.

BARRIL. Al igual que con Horror, puedes recogerlo y colocarlo donde quieras.

CALAVERA. Richard no puede recogerla, pero puede empujarla y saltar sobre ella para llegar más alto.

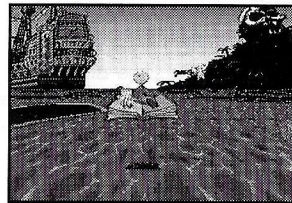
EL SOMBRERO DEL PAGEMASTER. Puedes recogerlo y empujarlo, pero cuando Richard lo toca, empieza a girar sobre sí mismo y la posición de Richard en el nivel queda registrada. Si, después de eso, pierdes un personaje Richard, no tienes que volver al principio del nivel, sino que empiezas en el punto en el que tocaste un sombrero del Pagemaster por última vez.

HABITACIONES EXTRA

No son fáciles de encontrar (hay una pista muy importante en la sección de las sugerencias), pero cuando descubras una, sácale partido y recoge docenas de artículos.

JUEGOS TRIDIMENSIONALES EXTRA

Sólo puedes jugar el juego tridimensional extra si recoges un vale tridimensional. En el juego tridimensional, Richard va montado en el lomo de un libro gigante que vuela sobre tierra y mar. Recoge los vales de oro y las bolsas de polvo mágico, pero evita chocar contra los objetos grandes y perjudiciales, porque Richard se quedará sin polvo mágico, se caerá del cielo y volverá al nivel de donde vino (no te preocupes, en este juego extra no se pierde ningún personaje Richard). Si Richard consigue llegar al final de este juego, se te concederá un premio especial (normalmente un personaje o dos extra).



EL JUEGO TRIDIMENSIONAL EXTRA

- Pulsa el mando direccional para mover el libro en la dirección que quieras.
- Pulsa el botón B para que el pasajero que va con Richard (si es que hay alguno) salte.
- Pulsa el botón Y para que el libro se cierre (muy útil para pasar por pasadizos estrechos).

SUGERENCIAS

- Prueba diferentes formas de explorar los niveles. Hay muchos medios de transporte que Richard puede usar - ¡utiliza la imaginación!
- No puedes saber si un libro te va a gustar o no, sólo con ver la pasta. ¡Ten cuidado con los adversarios que aparecen por arte de birli birloque!
- Si no puedes llegar a ciertas zonas del nivel, prueba a mover y subirte encima de algún objeto.
- Richard puede saltar sobre las cabezas de algunos adversarios para eliminarlos del juego.
- Si Richard va corriendo, el objeto que lance llegará más lejos.
- Espera a que el capitán Ahab lance su arpón (sin olvidarte de saltar para que no te dé). Si el arpón alcanza algún elemento del escenario, se quedará incrustado en él y tú podrás utilizarlo para saltar más alto.
- Los piratas felices no pueden ser eliminados del juego, pero si Richard los golpea, se esconden.
- Cuando Humpty Dumpty esta rascándose la cabeza, no puede herir a Richard.
- El esqueleto de caballero feudal es un hueso duro de roer. Ten en cuenta que si no lo rematas, recuperará toda su fuerza.
- Busca entradas invisibles que conduzcan a habitaciones secretas. ¿Que cómo puedes verlas? No puedes, no hasta que Richard no se dé un topetazo contra ellas. Cuando esto ocurra, aparecerá un libro que se abrirá. Para entrar en el nivel secreto donde hay un tesoro, y a veces personajes Richard extra, tienes que colocar a Richard sobre el libro para se sumerja en él. Para salir de una habitación secreta, utiliza la salida. Ten en cuenta que no puedes entrar en la

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici.

Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare.

Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompete l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

PARTENZA!

- Allestisci il Super Nintendo come descritto nel manuale delle istruzioni.
- Ad interruttore SPENTO, inserisci la cartuccia di Pagemaster con l'etichetta rivolta verso di te nel Super Nintendo e spingila saldamente.
- ACCENDI l'interruttore. Dopo alcuni secondi, apparirà la videata Nintendo. Quando apparirà la videata di testa di Pagemaster, sarai pronto a giocare The Pagemaster!
- Se la videata Nintendo o quella di testa non appaiono, SPENGI l'interruttore. Accertati che il Super Nintendo sia allestito correttamente e che la cartuccia di Pagemaster sia inserita bene, prima di ACCENDERE di nuovo.

E RICORDA! Accertati sempre che l'interruttore del Super Nintendo sia SPENTO prima di inserire o togliere la cartuccia.

IL SUPER NINTENDO



the Pagemaster

INDICE

LA STORIA	47
PRENDI I COMANDI	48
AVVIO	48
COSA PUOI ASPETTARTI DI VEDERE NEL GIOCO	49
CONTROLLARE RICHARD TYLER	50
FERMI TUTTI!	51
IL MONDO DI PAGEMASTER	51
COSE DA RACCOGLIERE	52
PICK-UP	53
SCENARIO SPECIALE	53
GIOCHI PREMIO	54
SUGGERIMENTI	55

LA STORIA

Tutto era cominciato quando Richard si era recato in città in bicicletta. All'improvviso si era levata una feroce tempesta e Richard era finito contro un albero, dove aveva lasciato la bici (e i nervi) a pezzi!

Stordito e confuso, Richard era corso verso l'edificio più vicino: la Biblioteca Pubblica. Barcollando, si era aggirato nei corridoi fiocamente illuminati fiancheggiati da altissimi scaffali pieni di libri...e prima di rendersene conto, era diventato un'illustrazione in un nuovo mondo fantastico.

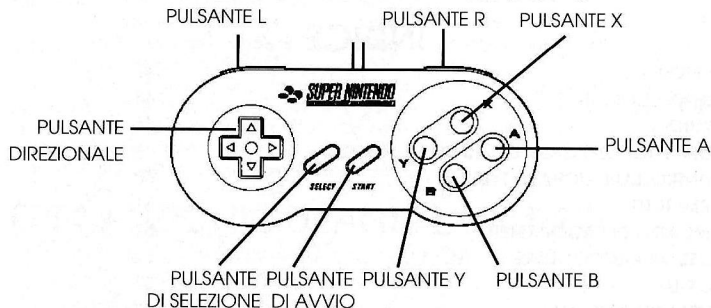
Un misterioso signore, detto il Pagemaster, informa Richard che se vuole tornare alla realtà, deve trovare l'uscita della Biblioteca. Nel corso della sua avventura, Richard incontra diversi personaggi insoliti - alcuni cordiali, ma tesi a fare di lui un segnalibro umano (ahil). Richard, inoltre, ha l'opportunità di raccogliere ogni sorta di oggetti utili, comprese tessere da biblioteca. Se di queste ne raccoglie otto, potrà liberare i suoi amici Orrore, Avventura e Fantasia, e avere un finale che poca gente ha mai visto! E adesso, mio caro avventuroso, è ora di entrare nei mondi di Pagemaster!

ESECUZIONE DI PAGEMASTER

PRENDI I COMANDI!

Prima di iniziare a giocare, passa un po' di tempo a familiarizzarti con i movimenti e le funzioni dei Pulsanti del Super Nintendo.

LA PULSANTIERA SUPER NINTENDO



LA VIDEATA DI TESTA

Dopo che sono apparse le videata Nintendo e i Titoli di testa, viene visualizzata la videata di testa di Pagemaster. Vengono presentate due opzioni: 'START GAME' (AVVIA GIOCO) e 'ENTER PASSWORD' (INVIO PAROLA D'ORDINE).



LA VIDEATA DI TESTA

- Premi il Pulsante direzionale in su o in giù per evidenziare un'opzione.
- Premi il Pulsante Start per selezionare l'opzione.

AVVIA GIOCO

Indovina un po'?

INVIO PAROLA D'ORDINE Per evitarti di dover ripetere i mondi quando torni di nuovo a Pagemaster, viene data una Parola d'Ordine (una combinazione di simboli) al termine di un mondo. La Parola d'Ordine contiene dettagli importanti, quali il numero di personaggi Richard rimanenti quando il mondo in oggetto è stato completato.

Per iniziare a giocare da dove avevi lasciato, seleziona ENTER PASSWORD per inviare la parola d'ordine appropriata. Appariranno tutti i simboli necessari con una barra sotto il simbolo da inviare. Se la Parola d'Ordine non viene riconosciuta,

ti, ti verrà comunicato. Non ti preoccupare: prova di nuovo.

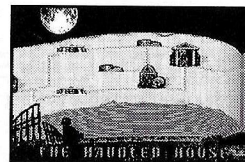
- Premi il Pulsante direzionale a sinistra o a destra per muovere la barra sulle lettere.
- Premi il Pulsante direzionale in su o in giù per scegliere un simbolo evidenziato.
- Premi il Pulsante Start per utilizzare la parola d'ordine.

COSA PUOI ASPETTARTI DI VEDERE NEL GIOCO

Prima che la missione di Richard abbia inizio, lo puoi vedere sopra le pagine di un libro aperto Mappa di Livello.

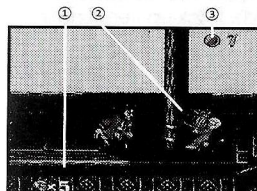
IL LIBRO MAPPA DI LIVELLO

Richard si muove su questa Mappa, ma solo lungo i tracciati. I Livelli sono rappresentati da simboli in forma di pietra tombale o magari un drago, a seconda del mondo. Quando Richard si avvicina ad uno di questi simboli, questo si alza a significare che il livello deve essere ancora completato. Se non si alza, vuol dire che il livello in questione è stato completato. Nota che Richard può saltare un simbolo solo se il livello è stato completato.



- Premi il Pulsante direzionale per muovere in giro sui tracciati della mappa.
- Premi il Pulsante Start per entrare nel livello.

Quando entri in un livello, vedrai una scena simile a questa:



- ① PERSONAGGI RICHARD TYLER RIMANENTI
- ② OGGETTO POSSEDUTO
- ③ GETTONI D'ORO RACCOLTI

In ciascun livello troverai piattaforme, corde, fosse, trappole (compresi spunzoni, e pozze avvelenate), avversari, Cose da raccogliere e Pick-Up e altro ancora! Usa le piattaforme e le corde per girare nel livello. Sulla videata vedrai dei simboli che ti forniranno tutte informazioni necessarie sul gioco.

PICK-UP POSSEDUTI Indica quelle attualmente usate da Richard. Nota che lui inizia senza alcuna dotazione. Per altri particolari dei vari Pick-Up che si trovano in Pagemaster, vedi a PICK-UP a pagina 53.

RICHARD TYLER RIMANENTI Inizi con tre. Perdi un Richard se non ha Pick-Up e tocca un avversario o un qualche scenario mortale. Se è rimasto qualche Richard il gioco ricomincia dall'inizio del livello dove avevi perso un Richard. Il gioco riprenderà dall'inizio del livello o dall'ultimo Cappello Pagemaster toccato (vedi a SCENARI SPECIALI a pagina 53). Quando non hai più alcun Richard, il Gioco Termina. Nota che ci sono solo due modi per ottenere altri Richard: raccogliendo Teste di Richard o 100 Gettoni d'oro (vedi a COSE DA RACCOGLIERE a pagina 52).

GETTONI D'ORO RACCOLTI Questi appaiono in modo diverso, a seconda del mondo in cui si trova Richard. Vedi a COSE DA RACCOGLIERE a pagina 52.

CONTROLLARE RICHARD TYLER

Il giovane Richard può anche essere di carattere nervoso, ma quando è sotto pressione per impegnarsi, le sue capacità atletiche vengono fuori. Utilizza i primi livelli per abituarti alle limitazioni di Richard. Nota che egli può cadere da qualunque altezza senza farsi male, beh, a patto che non finisca su qualche scenario spiacevole.

- Premi SINISTRA o DESTRA sul Pulsante direzionale per muovere Richard in quelle direzioni sia sul terreno sia sui soffitti (solo con Mani adesive). Nota che questo significa che Richard può essere guidato in un salto o quando cade.

- Premi GIU' sul Pulsante direzionale sul Pulsante per far abbassare Richard. Ricorda che l'azione abbassarsi viene utilizzata per raccogliere e abbandonare alcuni oggetti (vedi a SCENARIO SPECIALE a pagina 53). I Pick-up vengono raccolti correndoci sopra.

- Premi il Pulsante B per far compiere un salto in alto a Richard, sia che si trovi su una corda qualsiasi o su terreno solido. Nota che più tieni schiacciato il Pulsante B, più Richard salta in alto.

- Premi e tieni premuto SINISTRA o DESTRA sul Pulsante direzionale mentre premi il Pulsante B per far balzare Richard in quelle direzioni.

- Premi SU o GIU' sul Pulsante direzionale quando Richard è su una corda verticale per farlo arrampicare in quelle direzioni.

- Tieni schiacciato GIU' sul Pulsante Direzionale, poi premi il Pulsante B per far saltare Richard giù da una corda orizzontale.

- Premi il Pulsante A o Y per usare il Pick-Up tenuto da Richard (o lanciare

l'oggetto posseduto) nella direzione verso cui è rivolto. Nota che Pick-Up come la Spada, gli Occhi e la Polvere Magica possono essere usati anche quando Richard salta o si abbassa.

FERMI TUTTI!

- Premi il Pulsante Start durante il gioco per sospendere l'azione.
- Premi il Pulsante Start per riprendere l'azione congelata.

I MONDI DI PAGEMASTER

La missione di Richard lo porta attraverso tre mondi principali composti di 68 livelli, uno più difficile dell'altro, senza contare le Stanze Segrete Nascoste e i Giochi Premio.

Nota che alcuni avversari sono più duri di altri e che ci vuole più di un solo colpo per eliminarli. Alcuni sono addirittura talmente duri che non si possono eliminare affatto!

MONDO DELL'ORRORE

Una sinistra passeggiata in una villa stregata ed in un cimitero. Cerca gli Scudi: questi rimbalzano quando Richard li tocca e possono essere usati come piattaforme.

LIBRI Qualcuno va in giro sbattendo le pagine; altri volano! Nota che i Libri appaiono su tutti i mondi.

PIPISTRELLI Non svolazzare, i Pipistrelli si evitano facilmente...con un po' di pratica.

FANTASMI Attento! Compagno dal nulla.

PUGNO DI FRANKENSTEIN Non permettere che Richard venga martellato!

MR HIDE Questo tira bottigliette esplosive che rimbalzano sul terreno. Non permettere che Richard venga colpito!

MONDO DELL'AVVENTURA

Altolà, terraioli! Tutti in coperta sulla nave pirata. Ma arriverai mai all'Isola del Tesoro?

CAPITANO ACHAB Da anni da la caccia a Moby Dick, ma si contenta anche di arpiolare chiunque incontra.

LONG JOHN SILVER Questo spregevole personaggio con una gamba di legno è alla ricerca di altri dobloni ed è pronto ad utilizzare la sua stampella contro tutti quelli che si metteranno sul suo cammino.

PIRATI SPREGIUDICATI Talmente buontemponi che dondolano dalle corde.

PIRATI ALLEGRI Diventano ancora più allegri se riescono a fermare Richard. Attento! I Pirati Allegri spuntano da dietro i muri e tirano su Richard.

GEORGE MERRY Un tipo grosso e gongolone che si nasconde nelle botti e ne esce solo per tirare bottiglie a chiunque si trovi nell'area.

MONDO DELLA FANTASIA

Dai miti ancestrali alle favole fantastiche ecco tutta una serie di personaggi magici e misteriosi.

HUMPTY DUMPTY Sta seduto sulle piattaforme e cade quando si avvicina Richard.

IL LUPO CATTIVO Stai attento è sulle tracce di Richard!

CAVALIERE SCHELETRO Ha una spada, e non esita ad usarla. Stai attento! Il cavaliere Scheletro è forte.

COSE DA RACCOGLIERE Gli oggetti seguenti si trovano su ogni livello. Tutte le Cose da Raccogliere valgono punti, e alcune sono molto utili, per cui vacci sopra e raccoglile quando le vedi.

BUONO GIOCO PREMIO 3D Raccoglie uno per andare direttamente sul Gioco Premio 3D.

GETTONE D'ORO Nel Mondo dell'Orrore i Gettoni d'Oro sono le Chiavi, nel Mondo dell'Avventura sono Monete, e nel Mondo della Fantasia sono Uova dell'Oca d'Oro. Ogni 100 Gettoni d'Oro raccolti vincerai automaticamente un Richard!

CASCO Fornisce un'invincibilità temporanea dagli avversari e da qualunque scenario pericoloso. Quando usi il Casco, Richard è circondato da una polvere magica; quando il potere del Casco si sta per esaurire, Richard lampeggia. Nota che l'uso del Casco non interferisce con il Pick-Up che hai.

TESSERA BIBLIOTECA Si trovano in giro su livelli diversi. Tieni gli occhi aperti!

TESTA DI RICHARD Ottieni un Richard extra per ogni Testa raccolta - per cui raccoglie quante più ne trovi!

PICK-UP

Gli oggetti seguenti si trovano in quasi tutti i livelli. Tutti i Pick-Up sono utili, per cui quando li vedi basta andarci sopra e raccogliarli. La cosa migliore di avere un Pick-Up in mano è che offre protezione: se Richard viene colpito quando ne porta uno, questo viene perduto ma non Richard!

SCARPE MAGICHE Queste forniscono a Richard maggiore potenza di salto per balzi più lunghi e gli permettono anche di rimbalzare sui muri. Richard non può tenere nessun altro Pick-Up fino a che non raccoglie le Scarpe Magiche. Ovviamente, se ha le Scarpe Magiche E un Pick-Up (o due), in effetti dispone di due (o tre) possibilità prima che lo perdi.

MANI ADESIVE Questa bolla verde ricopre le mani di Richard di un adesivo verde che gli permette di sfoggiare delle stupefacenti tecniche di arrampicata! Le Mani Adesive si possono utilizzare per aderire ai soffitti... e Richard può quindi 'dondolarsi' da questi!

SACCO DI OCCHI Che schifo. Un sacco di palle degli occhi da tirare agli avversari. Queste rimbalzano in giro sullo schermo e esplodono quando colpiscono un avversario. Nota che possono rimbalzare solo due Palle alla volta, ma fino a che Richard ha il sacco, le munizioni sono illimitate.

SPADA DA PIRATA Un secco fendente con la Spada è proprio quello che ci vuole per eliminare gli avversari. Nota che Richard può usare la Spada anche quando è abbassato, in corsa o si sta arrampicando.

POLVERE MAGICA Per eliminare gli avversari Richard può sparare polvere magica dalle mani.

SCENARIO SPECIALE Richard può correre e saltare sullo scenario e su alcuni oggetti. Può perfino saltare attraverso qualche scenario e raccogliere e tirare certi oggetti! Quando vedi uno dei seguenti Scenari Speciali, approfitta della sua particolare natura.

- Premi GIU' sul Pulsante direzionale per raccogliere e tenere un oggetto, ma solo se non è troppo pesante.
- Quando tieni in mano un oggetto, premi il Pulsante A o Y per tirarlo.
- Premi GIU' sul Pulsante direzionale per abbandonare l'oggetto a Richard (o

rilanciare le bombe contro Long John Silver).

HORROR Il Gobbo. Come vedi, è addormentato. Horror può essere raccolto e messo dovunque - ma cerca di metterlo da qualche parte dove sia utile.

BARILE E' come Horror. Può essere raccolto e messo dovunque.

TESCHIO Richard può raccogliertelo e può spingerlo in modo da poterci saltare sopra per arrivare più in alto.

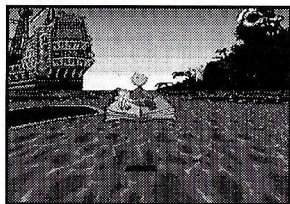
CAPPELLO DI PAGEMASTER Non può essere raccolto né spinto, ma quando Richard ne tocca uno, questo si mette a girare e la posizione di Richard nel livello viene annotata. Quindi, se perdi un Richard, non torni all'inizio del livello, ma vai all'ultimo Cappello di Pagemaster che hai toccato!

STANZE PREMIO

Non sono semplici da trovare (nella sezione Suggestimenti troverai un indizio prezioso), ma quando ne scoprirai una, approfitta della situazione e raccogli dozzine di oggetti utili!

GIOCHI PREMIO 3D

Lo puoi giocare solo se raccogli un Gettone Premio 3D. Nel Gioco Premio 3D, Richard vola a bordo di un libro gigante sulla terra ferma o sul mare. Raccogli i Gettoni d'Oro e i sacchetti di Polvere magica, ma evita gli oggetti pericolosi...se il Contatore di Polvere magica di Richard andrà sotto lo zero, abbandonerà il cielo e ritornerà nel livello dal quale era venuto (non ti preoccupare, nel Gioco Premio 3D non possono essere perduti Richard). Se Richard riuscirà a completare il Gioco Premio 3D, vincerai un premio...generalmente uno o due personaggi extra!



IL GIOCO PREMIO 3D

- Premi il Pulsante direzionale per muovere il libro in una direzione qualsiasi.
- Premi il Pulsante B per far saltare il passeggero di Richard (sempre che ne abbia uno).
- Premi il Pulsante Y per chiudere il libro (utile per attraversare passaggi stretti).

SUGGERIMENTI

- Cerca vari modi di esplorare i livelli. Ci sono parecchi mezzi di trasporto che Richard può usare: usa l'immaginazione!
- Non si può giudicare un libro dalla copertina. Stai attento agli avversari che spuntano dal nulla!
- Se non riesci a raggiungere alcune zone di un livello, prova a spostarti e salire su un oggetto per sollevarti più in alto.
- Richard può saltare sulla testa di alcuni avversari al fine di eliminarli.
- Richard tira un oggetto più lontano se sta correndo.
- Aspetta che il Capitano Ahab tiri l'arpione (senza dimenticarti di saltare per scansarlo). Se l'arpione colpisce un qualche scenario, si incastrerà, quindi usalo per saltare più in alto.
- I Pirati Allegri non possono essere eliminati, ma i colpi di Richard li fanno nascondere.
- Quando Humpty Dumpty si gratta la testa, non può nuocere a Richard.
- Il Cavaliere Scheletro è un avversario duro. Nota che se lo lasci stare, lui riprende forza!
- Cerca le entrate invisibili che portano alle Stanze Segrete Nascoste! Ma come puoi vederle? Non puoi, non fino a che Richard non ci batte la testa contro. Apparirà un libro che si apre. Per entrare nelle Stanze Segrete Nascoste dove ci sono il tesoro e alle volte anche altri Richard, basta mettere Richard sopra il libro ed egli vi si tufferà dentro. Per andartene dalla Stanza Segreta Nascosta, usa l'uscita per tornare al gioco. Nota che non puoi entrare nella stessa Stanza Segreta Nascosta più di una volta.
- Nota che qualunque Pick-Up e Cose da Raccogliere possedute al termine di un livello o mondo vengono riportate a quello successivo.
- Non riesci a trovare una Tessera Biblioteca e devi riesplorare un livello? E allora? Vai! Puoi ripetere qualunque livello già completato semplicemente scegliendolo come faresti per uno incompleto.
- Se Richard trova Fantasia il Buon Libro di Fiabe, lo può usare per volare!



GARANZIE:

La VIRGIN INTERACTIVE (EUROPE) LTD si riserva il diritto di migliorare il prodotto descritto in questo manuale in qualsiasi momento e senza preavviso.

La VIRGIN INTERACTIVE (EUROPE) LTD riguarda a questo manuale, la sua qualità, commerciabilità o condizioni per qualsiasi particolare scopo non effettua garanzie espresse o sottintese.

WAARSCHUWING MET BETREKKING TOT EPILEPSIE

WAARSCHUWING: LEES DE HIER VOLGENDE TEKST GOED DOOR ALVORENS VAN START TE GAAN MET 'THE PAGEMASTER'.

Een zeer klein percentage mensen kan een epileptische aanval krijgen, wanneer zij worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of flikkerende lichten. Blootstelling aan bepaalde lichtpatronen of achtergronden op een televisiescherm of tijdens het spelen van videospellen kan hen een epileptische aanval geven. Dit kan gebeuren zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad. Indien u of iemand in uw familie een epileptische conditie heeft, raadpleeg uw arts voordat u gaat spelen. Indien u tijdens het spelen van een videospel één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELIJK staken en uw arts raadplegen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, disoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuip trekkingen.

WAARSCHUWING:

Speel niet te lang aan één stuk door met je Super Nintendo. Neem elk uur een rustpauze van tenminste 10 minuten om jezelf en je Super Nintendo even rust te gunnen.

VOOR GEBRUIK

- Indien u of iemand in uw familie ooit een aanval van epilepsie heeft gehad of een verandering in het bewustzijn heeft ondergaan tengevolge van blootstelling aan knipperende lichten, raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.
- Ga op een afstand van minstens 2,5 m van het TV scherm zillen.
- Indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad, rust dan eerst goed uit alvorens u begint te spelen.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV Scherm (bij voorkeur 14 inch of kleiner).

DE HANDLEIDING BEGINTHIER!

BEGINNEN MAAR!

Maak je Super Nintendo gebruiksklaar op de manier die wordt beschreven in de handleiding van de machine.

Met je SNES UIT stop je de Pagemaster cassette met het label naar je toe in je Super Nintendo en daarna druk je de cassette naar beneden zodat hij vast zit.

Zet je SNES AAN. Na ongeveer een seconde zie je het Nintendo scherm. Wanneer je daarna het Pagemaster titelscherm ziet, kun je The Pagemaster gaan spelen!

Wanneer het Nintendo scherm of het Titelscherm niet verschijnt, zet je de SNES UIT. Zorg er voor dat je Super Nintendo goed is aangesloten en de Pagemaster cassette er goed in zit voordat je de machine weer AAN zet.

VERGEET NIET dat de SNES altijd UIT moet staan voordat je de Pagemaster cassette erin stopt of er weer uithaalt.



the Pagemaster

INHOUD

HET VERHAAL	57
DE BESTURING	58
WAT JE KUNT VERWACHTEN IN HET SPEL	59
DE BESTURING VAN RICHARD TYLER	60
WACHT EVENTJES!	60
DE WERELDEN VAN THE PAGEMASTER	60
PICK-UPS	62
BONUSSPELEN	64
TIPS	65

HET VERHAAL

Het begon allemaal toen Richard op de fiets de stad inging. Ineens ging het enorm stormen en Richard knalde tegen een boom. Zijn fiets was helemaal kapot en met zijn zenuwen ging het ook niet zo best.

Verstopt en helemaal in de war door de klap rende Richard een gebouw binnen: de Openbare Bibliotheek. Hij dwaalde door de slecht verlichte gangen met hun overvolle boekenplanken en toen ineens was hij een afbeelding geworden in een fantastische nieuwe wereld.

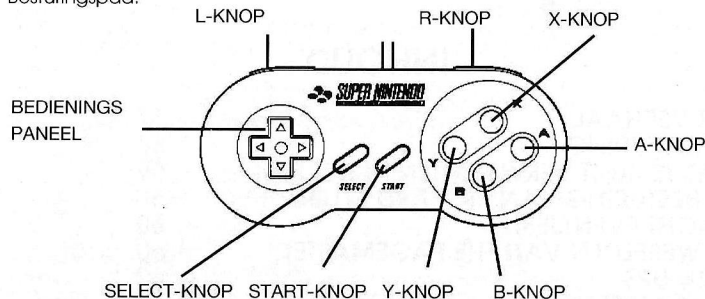
Een mysterieuze man die The Pagemaster wordt genoemd, vertelt Richard dat hij alleen naar de werkelijkheid terug kan keren wanneer hij de uitgang van de bibliotheek kan vinden.

Tijdens zijn avontuur komt Richard heel veel ongewone figuren tegen. Sommigen zijn vriendelijk, maar de meesten willen hem ontzettend graag veranderen in een menselijke boekenlegger (au!). Richard krijgt ook de kans om allerlei waardevolle voorwerpen te verzamelen, zoals bibliotheekkaartjes. Wanneer hij acht bibliotheekkaartjes heeft verzameld, kan hij zijn vrienden Horror, Adventure en Fantasy bevrijden en krijgt hij als beloning een einde dat maar weinigen ooit zullen zien! En nu, moedige avonturier, is het de hoogste tijd om de wereld van The Pagemaster binnen te gaan!

THE PAGEMASTER SPELEN

DE BESTURING

Voordat je begint met spelen moet je eerst genoeg tijd besteden aan het leren kennen van de bewegingen en functies van de Knoppen op je Super Nintendo Besturingspad.



HET TITELSCHERM

Nadat je het Nintendo Scherm en de Credits hebt gezien, krijg je het Titelscherm van The Pagemaster te zien. Je ziet twee opties: 'START GAME' en 'ENTER PASSWORD'.



Druk de Richtingtoets naar boven of naar beneden om een optie op te laten lichten.

Druk op de Start Knop om de optie te selecteren.

START GAME Drie keer raden wat er nu gebeurt.

ENTER PASSWORD Om te voorkomen dat je werelden steeds weer opnieuw moet spelen wanneer je steeds weer terugkeert naar The Pagemaster krijg je een Password (een combinatie van symbolen) wanneer je een wereld hebt voltooid. Het Password (wachtwoord) bevat belangrijke details zoals bijvoorbeeld het aantal Richardfiguren dat nog over is nadat je die wereld hebt voltooid.

Als je wilt gaan spelen vanaf het punt waar je ermee bent opgehouden,

selecteer je de 'ENTER PASSWORD' optie en gebruik je de Richtingtoets om het juiste Password in te voeren. Je krijgt alle symbolen die je nodig kunt hebben te zien, er staat een balkje onder het symbool dat je wilt invoeren. Wanneer het Password niet wordt herkend, krijg je dit te horen. Maak je geen zorgen: probeer het gewoon nog een keertje.

Druk de Richtingtoets naar links of rechts om het balkje te verplaatsen naar de verschillende symbolen.

Druk de Richtingtoets op of neer om een oplichtend symbool te kiezen.

Druk op de Start Knop om het Password te gebruiken.

WAT JE KUNT VERWACHTEN IN HET SPEL

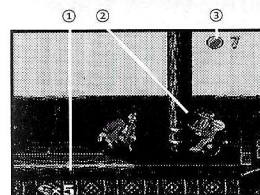
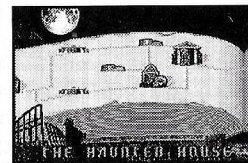
Voordat Richard's tocht begint, zie je hem op de pagina's van een open Level Kaartboek

Richard loopt over deze Kaart, maar alleen op de paden. De Levels worden weergegeven met Pop-Ups, afhankelijk van de wereld misschien wel in de vorm van een grafsteen of een draak. Wanneer Richard in de buurt komt van een Pop-up zal deze omhoog komen om aan te geven dat het level nog voltooid moet worden. Als de Pop-up niet omhoog komt, betekent dit dat dat level al is voltooid. Het is belangrijk om te weten dat Richard alleen maar voorbij een Pop-up kan komen wanneer het level is voltooid.

Druk de Richtingtoets in om het kaartpad te volgen.

Druk de Start Knop in om in het level te komen.

Wanneer je een level binnenkomt, zul je een scherm zien dat hier op lijkt:



- ① RICHARD TYLER CHARACTERS REMAINING (OVERGEBLEVEN RICHARD TYLER FIGUREN)
- ② PICK-UP HELD (PICK-UP IN GEBRUIK)
- ③ GOLD TOKENS COLLECTED (VERZAMELDE GOUDEN SOUVENIRS)

In elk level zul je, naast andere dingen, te maken krijgen met platforms, touwen, kuilen, vallen (splezen en gifpoelen inbegrepen), tegenstanders, 'Collectibles' en 'Pick-ups'. Gebruik de platforms en de touwen om door het level te komen. Verspreid over het scherm zul je symbolen zien die je alles vertellen wat je weten moet over de toestand vna het spel.

PICK-UP HELD Toont welke Pick-up op dit moment wordt gebruikt door Richard. Het is belangrijk om te weten dat hij begint zonder Pick-ups. Als je meer wilt weten over de verschillende Pick-ups die je in The Pagemaster kunt vinden, wordt je verwezen naar PICK-UPS op pagina.

RICHARD TYLER CHARACTERS REMAINING Je begint met drie. Een Richardfiguurtje gaat verloren wanneer hij geen Pick-ups heeft en tegen een tegenstander opbotst of iets dodelijks aanraakt. Als je nog Richardfiguurtjes hebt, begint het spel vanaf het begin van het level of vanaf de laatste aangeraakt Pagemaster Hoed (zie Speciale Decors op pagina 62). Wanneer er geen Richardfiguurtjes meer zijn, is het spel afgelopen. Je kunt extra Richardfiguurtjes maar op twee manieren verdienen: door het verzamelen van Richard Hoofddjes of 100 Gouden Souvenirs (zie Voorwerpen om te verzamelen op pagina 62)

GOLD TOKENS COLLECTED Hoe ze eruit zien, hangt af van de wereld waarin Richard zit. Zie Voorwerpen om te verzamelen op pagina 62.

DE BESTURING VAN RICHARD TYLER

Onze jonge Richard is dan wel een beetje nerveus, maar wanneer hij onder druk wordt gezet en moet presteren, komen zijn atletische kwaliteiten toch heel duidelijk naar voren. Gebruik de eerste paar levels om te wennen aan de beperkingen van Richard. Het is belangrijk om te weten dat Richard niet gewond raakt wanneer hij valt, zelfs niet als hij erg diep valt, als hij tenminste niet op bepaalde zeer vervelende decors landt.

Druk de Richtingtoets LINKS of RECHTS om Richard in die richting te verplaatsen op de grond, in de lucht of langs plafonds (dit laatste alleen maar met de Kleverige Handjes). Dit betekent dat je Richard kunt sturen terwijl hij een sprong maakt of wanneer hij valt.

Druk de Richtingtoets NEER om ervoor te zorgen dat Richard gaat hurken. Het hurken wordt gebruikt om bepaalde voorwerpen (zie Speciale Decors op pagina 63) op te pakken en te laten vallen. Je verzamelt Pick-ups door er gewoon over heen te rennen.

Gebruik Knop B om Richard recht omhoog te laten springen of hij nu op een touw staat of op de grond. Hoe langer je Knop B ingedrukt houdt, hoe hoger Richard zal springen.

Druk de Richtingtoets naar LINKS of RECHTS en houd deze ingedrukt en druk daarna Knop B in om Richard in die richtingen te laten springen.

Druk de Richtingtoets OP of NEER wanneer Richard in een verticaal touw hangt om hem in die richtingen te laten klimmen.

Druk de Richtingtoets NEER en houd deze ingedrukt en druk dan op Knop B om ervoor te zorgen dat Richard een horizontaal touw loslaat.

Druk Knop A of Y in voor het gebruiken van de Pick-up die Richard in zijn bezit heeft (of om ervoor te zorgen dat Richard het voorwerp dat hij in zijn handen heeft gooit) in de richting waar hij met zijn gezicht naar toe staat. Het is belangrijk om te weten dat Pick-ups zoals Sword, Eyeballs en Fairy Dust zelfs gebruikt kunnen worden wanneer Richard springt of hurkt.

WACHT EVENTJES!

Tijdens het spel druk je de Start Knop in om de actie te bevroeren. Druk opnieuw op de Start Knop om door te gaan met het spel wanneer het spel op pauze is gezet.

DE WERELDEN VAN THE PAGEMASTER

Richard's tocht voert hem door drie hoofdwerelden die 68 levels bevatten. Elk volgend level is moeilijker dan de voorafgaande. Daarnaast heb je dan ook nog de geheime verborgen kamers en de Bonusspelen.

Sommige tegenstanders zijn taaiër dan andere en soms moet je ze meer dan één keer een tik verkopen met een Pick-up om ze te verwijderen uit het spel. Sommige tegenstanders zijn zelfs zo taai dat ze niet verwijderd kunnen worden!

HORROR WORLD

Een enge reis door een spookkasteel en een begraafplaats. Ga op zoek naar Schilden: ze stuiteren wanneer Richard ze aanraakt en kunnen worden gebruikt als platforms.

BOEKEN Sommigen lopen rond terwijl ze met hun bladeren klapperen, andere boeken vliegen! Boeken komen in alle werelden voor.

VLEERMUIZEN Voor deze beestjes hoeft je niet bang te zijn want je kunt ze gemakkelijk ontwijken als je tenminste geoefend hebt.

GEESTEN Pas op! Ze verschijnen uit het niets.

FRANKENSTEIN'S VUIST Zorg ervoor dat deze Richard niet de grond instampt!

MR. HYDE Hij gooit met explosieve flessen zorg er dus voor dat Richard niet geraakt wordt!

ADVENTURE WORLD

Trossen los, landrotten! Alle hens aan dek op het piratenschip. Maar zul je ooit Schatelland bereiken?

KAPITEIN AHAB Hij zit al jaren achter Moby Dick aan, maar hij vindt het geen probleem om zijn harpoen te gooien naar iedereen die hem in de weg loopt.

LONG JOHN SILVER Dit verachtelijke figuur met zijn houten poot is alleen maar geïnteresseerd in nog meer dubloenen en hij zal zijn houten poot tegen iedereen gebruiken die hem een strobreed in de weg legt.

ZWAAIENDE PIRATEN Ze zijn zo gelukkig dat ze lekker aan de touwen zwaaien.

GELUKKIGE PIRATEN Deze worden nog gelukkiger wanneer ze erin slagen om Richard te stoppen. Pas dus op! Gelukkige Piraten springen achter muren vandaan en bekogelen Richard met allerlei dingen.

GEORGE MERRY Een grote, vrolijke vent die zich verstopt in vaten en zich alleen maar laat zien om flessen te kunnen gooien naar iedereen die zich in zijn buurt bevindt.

FANTASY WORLD

Van oude mythen tot sprookjes: een heel legertje figuren dat magie en betovering met zich meebrengt.

HUMPTY DUMPTY Hij zit op platforms en valt wanneer Richard vlakbij hem is.

DE GROTE BOZE WOLF Voorzichtig: hij puft en blaast wanneer Richard in zijn buurt komt!

SKELET RIDDER Het heeft een zwaard en durft dat ook te gebruiken. Pas op! De Skelet Ridder is sterk.

VOORWERPEN OM TE VERZAMELEN De volgende voorwerpen vind je op elk level. Alle voorwerpen zijn punten waard en een aantal ervan zijn zeer nuttig dus is het een goed idee om ze te verzamelen door eroverheen te rennen.

3D BONUSSPELTEKEN Pik eentje op om direct getransporteerd te worden naar het 3D bonusspel.

GOUDEN SOUVENIRS In Horror World zijn de Gouden Souvenirs Sleutels, in Adventure World zijn de Gouden Souvenirs Munten, en in Fantasy World zijn de Gouden Souvenirs Gouden Ganzeëieren. Je krijgt automatisch een extra Richardfiguurtje voor elke 100 Gouden Souvenirs die je hebt verzameld.

HELM Bezorgt je tijdelijke onkwetsbaarheid zodat tegenstanders en gevaarlijke omgevingselementen je geen schade kunnen berokkenen. Terwijl de helm wordt gebruikt, wordt Richard omgeven door toverstof; wanneer de kracht van de Helm bijna is uitgewerkt, zal Richard gaan flikkeren. Je zult merken dat het gebruik van de Helm geen invloed heeft op andere Pick-ups die je in je bezit hebt.

BIBLIOTHEEKKART Deze liggen verspreid over verschillende levels dus moet je je ogen goed openhouden!

RICHARD HOOFD Je krijgt een extra Richardfiguur voor elk Hoofd dat je hebt verzameld. Probeer er dus zoveel mogelijk te pakken te krijgen!

PICK-UPS

De volgende voorwerpen kun je in de meeste levels vinden. Alle Pick-ups zijn nuttig dus wanneer je ze ziet, moet je er gewoon overheen rennen om ze op te pikken. Het mooiste van het bezit van een Pick-up is dat het bescherming biedt: wanneer Richard wordt geraakt terwijl hij een Pick-up in zijn bezit heeft, verlies je de Pick-up en niet een Richardfiguurtje!

TOVERSCHOENEN Dezen bezorgen Richard extra springkracht zodat hij verder kan springen en bovendien kan hij dan terugstuiteren van de muren. Richard kan geen andere pick-up in zijn bezit krijgen totdat hij de toverschoenen in zijn bezit heeft. Wanneer Richard de toverschoenen heeft EN een andere pick-up (of twee pick-ups) heeft hij natuurlijk twee (of drie) kansen voordat een figuurtje wordt uitgeschakeld.

KLEVERIGE HANDJES Deze groene bol bedekt de handen van Richard met groene troep die hem in staat stelt om een aantal verbazingwekkende klimtechnieken uit te voeren. Hij kan zijn Kleverige Handjes gebruiken om zichzelf tegen plafonds te plakken en dan kan Richard soepeltjes verder zwaaien!

ZAK MET OOGBOLLEN Jakkas, een zak met oogbollen die je naar de tegenstanders kunt gooien. Kijk hoe de Oogbollen over het scherm stuiteren en ontploffen wanneer ze een tegenstander raken. Er kunnen maar twee oogbollen tegelijkertijd rondstuiteren op het scherm, maar zolang Richard de zak nog heeft, is de munitievoorraad onbeperkt.

PIRATEZWAARD Een snelle haal met het Zwaard is de juiste actie voor het verwijderen van tegenstanders uit het spel. Richard kan het Zwaard gebruiken wanneer hij hurkt, rent of klimt.

TOVERSTOF Om tegenstanders uit te schakelen, kan Richard toverstof vanuit zijn handen laten schieten.

SPECIALE DECORS Richard kan rennen en springen op de decors en sommige voorwerpen. Door sommige decorstukken kan hij zelfs springen en sommige voorwerpen kan hij oppakken en gooien! Wanneer je één van de volgende decorstukken ziet, moet je gebruik maken van de speciale aard van dat element.

Druk de Richtingtoets NEER om een voorwerp op te pakken en vast te houden, maar dit moet je alleen maar doen wanneer het voorwerp niet te zwaar is. Druk op Knop A of Y terwijl je een voorwerp vasthoudt om het te gooien. Druk de Richtingtoets NEER om ervoor te zorgen dat Richard het voorwerp laat vallen (of de bommen van Long John Silver naar hem terug gooit!)

HORROR the Hunchbook. Zoals je kunt zien, slaapt hij. Je kunt Horror oppakken en overal weer neerleggen, maar probeer er voor te zorgen dat je hem ergens plaatst waar hij nuttig is.

VAT Net zo als Horror kun je dit oppakken en overal weer neerzetten.

SCHEDEL Richard kan 'm oppakken en verplaatsen zodat hij er op kan springen en zo wat hoger komt te staan.

DE HOED VAN THE PAGEMASTER Deze kan opgepakt worden of geduwd maar wanneer Richard eentje aanraakt, draait de hoed rond en wordt de positie van Richard in het level genoteerd. Wanneer er nu een Richardfiguurtje verloren gaat, gaat hij niet terug naar het begin van het level maar naar de plek waar Richard de laatste hoed heeft aangeraakt!

BONUSKAMERS

Het is nogal moeilijk om deze te vinden (in de Tips vind je een belangrijke aanwijzing) maar wanneer je er eentje hebt ontdekt, moet je goed gebruik maken van de situatie en zoveel mogelijk nuttige voorwerpen verzamelen!

3D BONUSSPELLEN

Alleen wanneer je een 3D Bonusteken oppikt, mag je het 3D Bonusspel spelen. In het 3D Bonusspel zit Richard achterop een reusachtig groot boek dat over het land en de zee vliegt. Verzamel de Gouden Souvenirs en zakken met Toverstof maar probeer niet tegen grote slechte voorwerpen op te botsen... Want wanneer de toverstofmeter van Richard naar nul terugvalt, zal hij uit de lucht vallen en terug keren naar het level van waar hij vandaan kwam (maak je geen zorgen: in het 3D Bonusspel raak je geen Richardfiguurtjes kwijt). Wanneer het Richard lukt om het einde van het 3D Bonusspel te bereiken, krijg je een bonusbeloning: meestal twee extra figuurtjes!



Druk de Richtingtoets in om het boek in een bepaalde richting te verplaatsen
Druk Knop B in om ervoor te zorgen dat de passagier van Richard (als hij er een heeft) springt.
Druk Knop Y in om het boek dicht te laten slaan (handig om door nauwe door-
gangen te komen).

TIPS

Denk goed na over verschillende manieren om de levels te verkennen. Richard kan gebruik maken van veel verschillende transportmogelijkheden - gebruik je creativiteit!

Alles is anders dan het in eerste instantie lijkt. Pas op voor tegenstanders die uit het niets tevoorschijn komen.

Wanneer je bepaalde gebieden van een level niet kunt bereiken, moet je proberen om voorwerpen te verplaatsen en daar op te gaan staan zodat je wat hoger komt te staan.

Richard kan op de hoofden van sommige tegenstanders staan om ze zo te verwijderen uit het spel.

Wanneer Richard rent, zal hij een voorwerp verder gooien.

Wacht totdat Kapitein Ahab zijn harpoen gooit (Je moet niet vergeten dat je moet springen om de harpoen te ontwijken). Wanneer de harpoen een decorstuk raakt, zal het daar vast komen te zitten en jij kunt de harpoen dan mooi gebruiken om hoger te kunnen springen.

Gelukkige piraten kunnen niet verwijderd worden uit het spel maar wanneer Richard ze raakt, gaan ze zich verstoppen

Wanneer Humpty Dumpty zich over zijn hoofd wrijft, kan hij Richard geen schade toebrengen.

De Skelet Ridder is een taai tegenstander. Het is belangrijk om te weten dat hij zijn kracht terugkrijgt wanneer je hem met rust laat!

Ga op zoek naar onzichtbare ingangen die leiden naar Geheime Verborgene Kamers! Maar hoe kun je die zien? Je kunt ze dus niet zien totdat Richard zijn hoofd stoot aan een ingang. Er zal een boek verschijnen dat openklapt. Richard moet nu gewoon op het boek klimmen waar hij vervolgens induikt op weg naar de Geheime Verborgene Kamer met zijn schatten en soms zelfs extra Richardfiguurtjes. Als je de Geheime Verborgene Kamer weer wilt verlaten, gebruik je de exit om terug te keren naar het spel. Je moet weten dat je maar één keer kunt binnenkomen in elke Kamer.

Het is belangrijk om te weten dat je de Pick-ups en verzamelde voorwerpen die je aan het einde van een level nog hebt, meeneemt naar het volgende level.

Misschien lukt het je wel niet om een Bibliotheekkaart te vinden en moet je een level opnieuw onderzoeken. En wat dan nog? Ga d'r voor! Je kunt een level dat je al eerder voltooid hebt opnieuw spelen door het level gewoon te kiezen net zo als je een niet voltooid level zou kiezen (in de actieve wereld kun je niet teruggaan naar werelden die je al eerder hebt voltooid).

Wanneer Richard Fantasy het Goede Feeboek kan vinden, kan hij haar gebruiken om rond te vliegen!



WAARBORG:

VIRGIN INTERACTIVE (EUROPE) LTD behoudt zich het recht voor te allen tijde en zonder hiervan vooraf kennis te geven, verbeteringen in het product dat in dit handboek beschreven wordt aan te brengen.

VIRGIN INTERACTIVE (EUROPE) LTD geeft geen waarborg tot uitdrukking gebracht of geïmpliceerd, met betrekking tot dit handboek, de kwaliteit ervan, de verkoopbaarheid of geschiktheid voor welk doel dan ook.