



**SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI**



Sony Music Entertainment (AUSTRIA) GesmbH
Erlachgasse 134-140
1101 Wien-Vienna
AUSTRIA

PRINTED IN JAPAN



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION



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

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

SKYBLAZER™ IS DISTRIBUTED BY SONY IMAGESOFT.
SONY IMAGESOFT, IMAGESOFT AND SKYBLAZER ARE TRADEMARKS
OF SONY ELECTRONIC PUBLISHING COMPANY.
© 1993 SONY ELECTRONIC PUBLISHING COMPANY.

DEVELOPED BY SONY MUSIC ENTERTAINMENT (JAPAN) INC.
© 1993 SONY MUSIC ENTERTAINMENT (JAPAN) INC.



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

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

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

INHALTSVERZEICHNIS

Vor dem Spiel	3
Bezeichnungen der Steuerung	4
Zusammenfassung der Spielsteuerung.....	5
Spielstart	7
Im Spiel	10
Spezialkräfte	13
Die drei Kontinente	14
Sondersteuerungen.....	15
Einige nützliche Hinweise	16





Im Morgengrauen der Geschichte, in einer Zeit, da große Magier auf Erden wandelten, reich an Mystik und Kreativität, herrschten in der Welt Aufruhr und Krieges.

Der schreckliche Ashura und seine mächtigen Kriegsherren schworen dem Mystischen Pantheon ewigen Krieg und endgültige Vernichtung des Lichtes der Vernunft.

Schließlich erhob sich der große Zauberer Sky-Lord, besiegte Ashura und verbannte ihn für alle Zeiten aus dem Reich. Jahrhunderte vergingen, Städte blühten und verfielen, und schließlich versanken selbst die großen Taten des Mystischen Pantheon und die Verruchtheit des schrecklichen Ashura im Nebel der Legenden.

Bis eines Tages ein begabter Zauberlehrling versehentlich die Gefangenschaft Ashuras beendete. Schritt für Schritt begann Ashura, die Nachkommen des Mystischen Pantheon gefangen zu nehmen, unwiederruflich umzuformen und zu seinen eigenen furchtbaren Kriegsherren zu machen.

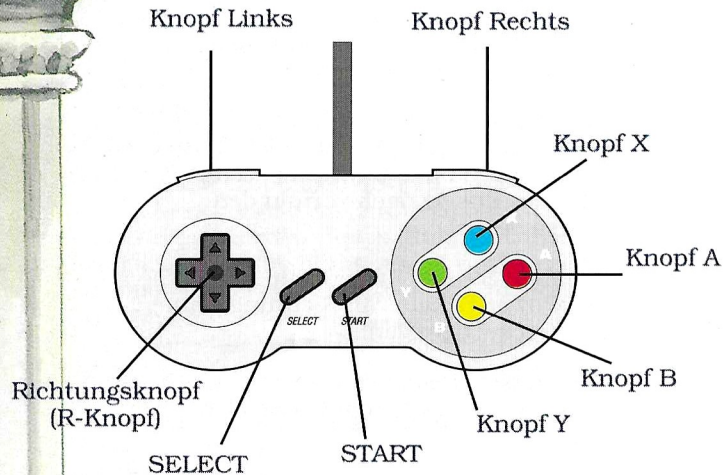
Sie sind Sky, der letzte freie Nachkomme, beauftragt, die junge Zauberin Arianna zu befreien, sich Ashura in einem Kampf bis auf den Tod zu stellen und seine tyrannische Herrschaft ein für allemal zu beenden.

VOR DEM SPIEL

1. Schalten Sie Ihr Super Nintendo Entertainment System aus, indem Sie den Power-Schalter vom Game Pak-Slot weg bewegen. Schließen Sie einen Game Controller an Ihr System an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf OFF (AUS) steht. Stecken Sie daraufhin das Skyblazer -Game Pak mit dem Etikett nach vorn in den Systemsockel.
3. Schalten Sie das System ein, indem Sie den Power-Schalter in Richtung Game Pak-Sockel bewegen.
4. Sobald der Titelschirm erscheint, drücken Sie Start, um das Spiel zu beginnen.
5. Sollte der Titelschirm nicht erscheinen, schieben Sie den Power-Schalter auf OFF (AUS). Überprüfen Sie, ob Ihr System korrekt eingestellt und das Game Pak vorschriftsmäßig eingesteckt ist. Bewegen Sie dann den Power-Schalter wieder auf ON (EIN).

Hinweis: Bitte stellen Sie immer sicher, daß das Gerät ausgeschaltet (OFF) ist, ehe Sie ein Game Pak einlegen oder entfernen.

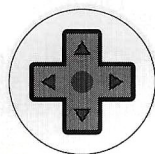
BEZEICHNUNGEN DER STEUERUNGEN



Das Handbuch bezieht sich auf die folgenden Richtungen:

- ▲ R-Knopf oben
- ▶ R-Knopf rechts
- ▼ R-Knopf unten
- ◀ R-Knopf links

Richtungsknopf



ZUSAMMENFASSUNG DER SPIELSTEUERUNG

Spiele starten, unterbrechen und fortsetzen:

Drücken Sie START, um das Spiel zu beginnen.

Während des Spiels unterbrechen Sie durch Drücken von START.

Ist das Spiel unterbrochen, drücken Sie START, um es fortzusetzen.

Bewegungen auf dem Bildschirm

Benutzen Sie den R-KNOPF LINKS und den R-KNOPF RECHTS, um Skyblazer auf dem Bildschirm nach links oder rechts zu bewegen.

Benutzen Sie den R-KNOPF OBEN und den R-KNOPF UNTEN, um Skyblazer die Mauern herauf- und herabklettern zu lassen, an denen er sich festhält.

Wenn Skyblazer nicht an einer Mauer klettert, ducken Sie sich mit R-KNOPF UNTEN.

R-KNOPF UNTEN und LINKS oder R-KNOPF UNTEN und RECHTS gleichzeitig gedrückt erlauben Ihnen die Bewegung nach links oder rechts in geduckter Haltung.

Zum Springen:

Drücken Sie KNOPF B.

Zum Boxen, Treten oder Treten aus dem Sprung:

Zum Boxen drücken Sie KNOPF Y. Sie können auch im Ducken boxen (R-KNOPF UNTEN).

Tippen Sie KNOPF Y dreimal kurz an, und Sie werden eine Reihe kurzer Haken, gefolgt von einem Schwinger, ausführen.

Wenn Sie KNOPF Y aus dem Sprung (KNOPF B) drücken, führen Sie einen fliegenden Schwinger aus.

Zum Einsatz Ihrer gegenwärtigen Spezialkraft:

Drücken Sie KNOPF X zum Abfeuern oder zum Einsatz Ihrer zur Zeit aktivierten Spezialkraft. (Eine umfassende Liste der Spezialkräfte finden Sie im entsprechenden Abschnitt dieses Handbuchs).

Zum Wechsel Ihrer gegenwärtigen Spezialkraft:

Ihre zur Zeit aktivierte Spezialkraft (wie im Fenster für besondere Kräfte in der Mitte des oberen Bildschirmrandes gezeigt) kann gegen jede andere Spezialkraft ausgetauscht werden, die Sie verdient oder in ihrem Arsenal gelagert haben. Benutzen Sie den KNOPF RECHTS und den KNOPF LINKS, um alle Ihnen zur Verfügung stehenden Spezialkräfte einzusehen - je mehr Bosse Sie vernichten, desto mehr Spezialkräfte stehen Ihnen zur Verfügung.

SPIELSTART

Drücken Sie auf dem *Skyblazer*-Titelbildschirm START, um zum Spielwahl-Bildschirm zu gelangen.

Spielwahl

Auf dem Spielwahl-Bildschirm haben Sie die Möglichkeit, mit START ein neues Spiel zu beginnen, oder mit einem Code (PASSWORD) ein bereits begonnenes Spiel fortzusetzen.

Benutzen Sie den R-KNOPF OBEN oder UNTEN, um die gewünschte Option zu markieren, und treffen Sie dann mit KNOPF B Ihre Wahl.

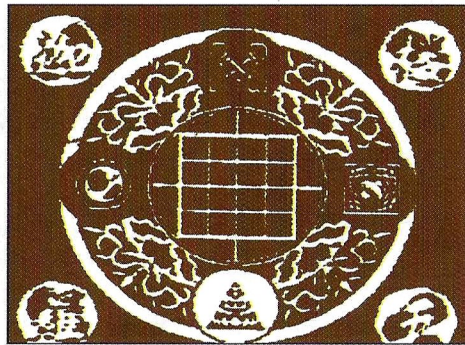
START

Diese Option lässt Sie ein völlig neues Spiel beginnen.

Code

Sollten Sie während eines Spiels alle Ihre Leben verlieren, gelangen Sie automatisch an einen der Schreine zurück und sehen hinter dem Greis ein Zaubermuster.

Dieser Code erlaubt Ihnen, an den Beginn der Sage zurückzukehren, in der Sie alle Ihre Leben verloren haben. Der Code erscheint in einem Raster, das folgendermaßen aussieht:



Drei verschiedene Gegenstände erscheinen auf verschiedenen Punkten des Rasters. Diese Gegenstände und ihre Position sind der Code, der Ihnen die Rückkehr zur letzten Episode Ihrer Sage erlaubt.

Schreiben - oder zeichnen - Sie sich diesen Code genau auf!

Um den Code zu einem späteren Zeitpunkt zu verwenden, wählen Sie PASSWORD (CODE) auf dem Spielwahl-Bildschirm. Sie gelangen direkt zum Schrein, in dem Sie ein leeres Raster an der Wand finden.

Tragen Sie Ihren Code in das Raster ein, indem Sie mit dem RICHTUNGSKNOPF OBEN, UNTEN, RECHTS oder LINKS die Quadrate markieren, auf denen Sie die drei Symbole platzieren möchten.

Drücken Sie KNOFF Y, um in dieses Quadrat einzutragen



Drücken Sie KNOFF X, um in dieses Quadrat einzutragen



Drücken Sie KNOFF B, um in dieses Quadrat einzutragen



Sie können jeden beliebigen Eintrag löschen und das Rasterquadrat freimachen, indem Sie KNOFF A drücken.

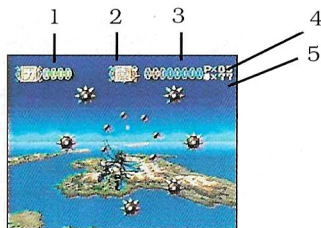
Bewegen Sie sich mit dem R-KNOFF über das Raster, und tragen Sie Ihren Code wie oben beschrieben in die entsprechenden Quadrate ein.

Wenn Ihr Code vollständig in das Raster eingetragen ist, drücken Sie START, um das Spiel an dem zuletzt erreichten Punkt fortzusetzen.

Hören Sie einen Schrei, wenn Sie START drücken, ist Ihr Code ungültig. Überprüfen Sie, ob Sie ihn korrekt eingegeben haben.

IM SPIEL

Auf dem Haupt-Spielbildschirm erhalten Sie die folgenden wichtigen Informationen über Ihr laufendes Spiel:



1. ENERGIEANZEIGE

Sie sehen, wieviel Energie Ihnen für das momentane Leben verbleibt. Sie können Ihre Energie wiederherstellen, indem Sie während Ihrer Reise diese grünen Fläschchen einsammeln:



Die größeren grünen Fläschchen erhöhen Ihre Anzeige um vier Kraftpunkte, die kleineren um jeweils einen Kraftpunkt.

Wenn Sie erst einmal mehrere Abschnitte absolviert und Erfahrung gesammelt haben, wird sich die Kapazität Ihrer Energieanzeige allmählich erhöhen.

2. SPEZIALKRÄFTE

Diese Fenster zeigt das Icon für die Spezialkraft, auf deren Einsatz Sky zur Zeit vorbereitet ist. Sie können die Kräfte während des Spiels jederzeit auswechseln, indem Sie die Icons durchgehen.

3. GESAMMELTE MYSTISCHE ENERGIE

Es wird Sie nicht überraschen, daß selbst Magie ihren Preis hat. Diese Anzeige besagt, wieviel mystische Energie Ihnen zur Verfügung steht, um Ihre Spezialkräfte einzusetzen. Bei jedem Mal verbraucht sie einen Teil Ihrer Energie. Teilen Sie Ihre Kräfte gut ein!

Wenn Sie all Ihre mystische Energie verbrauchen müssen, machen Sie sich keine allzu großen Sorgen. Sammeln Sie einfach die roten Fläschchen ein, die Sie auf Ihrem Weg finden werden. Dadurch wird die mystische Energie erneuert.

4. VERBLEIBENDE LEBEN

Manche Helden sind schwer zu besiegen. Sky kann auf seiner Suche nach dem Schicksal zahlreiche Leben ansammeln. Diese Anzeige besagt, wie viele ihm noch bleiben.

5. GOLDKRISTALLE

Auf dieser Anzeige sehen Sie die Anzahl der Goldkristalle, die Sie bisher auf Ihrer Reise eingesammelt haben. Sie werden viele Kristalle finden, die in etwa so aussehen:



Jeder große Kristall ist zehn kleine wert, und wenn Sie 100 Kristalle auf einmal einsammeln, erhalten Sie ein zusätzliches Leben.

SPEZIALKRÄFTE

Skyblazer verdient Spezialkräfte, wenn er die Levelbosse auf seinen Reisen zu Raglans Zitadelle besiegt. Kräfte können zum Angriff, zur Verteidigung und zum Finden der Ausgänge eingesetzt werden. Jede Spezialkraft verbraucht eine bestimmte Menge Energie. Die benötigte Energie einer Spezialkraft wird durch angezeigt.



Dies sind nun die Spezialkräfte und die Anzahl der durch Ihren Einsatz verbrauchten Energiepunkte:

Spezialkräfte	Energiepunkte
DRAGON SLASH (DACHENSTREICH).....	I
COMET FLASH (KOMETENBLITZ).....	II
HEAL POWER (HEILKRAFT).....	II
STARFIRE (STERNFEUER).....	II
TIME STOP (ZEITSTOP).....	II
LIGHTNING STRIKE (BLITZSCHLAG)	II
WARRIER FORCE (KRIEGERKRAFT).....	II
FIERY PHOENIX (FEUERPHOENIX)	III



DIE DREI KONTINENTE

In diesem mystischen Reich müssen Sie drei Kontinente erforschen. Ihre Reisen beginnen in der Nähe des Schreins der Wandernden Seele auf dem südöstlichen Kontinent. Sobald Sie Ihre Reise auf dieser Insel abgeschlossen haben, fliegen Sie zum Hauptkontinent, um sich Ihrem Schicksal zu stellen und Ihre Macht auszudehnen.

Wenn Sie erst einmal über das Wasser geflogen sind, gibt es kein Zurück mehr!

SIE REISE ZU DEN VERSCHIEDENEN KONTINENTEN

Zwischen den Kontinenten können Sie sich nur bewegen, indem Sie fliegen. Während des Fluges sollten Sie Goldkristalle sammeln, die Ihnen ein zusätzliches Leben für Ihre Reisen einbringen, wenn Sie genügend davon besitzen. Seien Sie jedoch vorsichtig - die Kriegsherren haben einige stachelige Wirbelstürme zurückgelassen, die Ihrem Flug ein vorzeitiges Ende bereiten könnten.

BEWEGUNGEN AUF DEN INSELN

Benutzen Sie den R-KNOPF, um Ihre Figur die Pfade entlang zu steuern. Wenn Sie einem Wegweiser-Icon begegnen, wechseln Sie durch Drücken eines beliebigen Knopfes in die angezeigte Richtung.

SONDERSTEUERUNGEN

Fliegen (Seitliches Scrollen)

Drücken Sie Knopf B, um die Figur in der Luft zu halten. Mit dem R-Knopf steuern Sie die Richtung. KNOPF Y drücken Sie, um auf Ihre Gegner zu schießen.

Schwimmen

Die Steuerung während des Schwimmens entspricht der an Land, mit Ausnahme des Sprungs, den Sie im Wasser nicht brauchen werden.

Auf Bäume klettern

Um auf einen Baum zu klettern, springen Sie mit Knopf B auf seinen Stamm. Drücken Sie dann weiterhin Knopf B, um bis zur gewünschten Höhe zu klettern.

INIGE NÜTZLICHE HINWEISE

Selbst den besten Helden hilft gelegentlich ein bißchen gesunder Menschenverstand:

1. Seien Sie geduldig, und handeln Sie überlegt. Selbst der heroischste Narr ist immer noch nur ein Narr.
2. Erwerben Sie die Kunst, an Mauern zu klettern. Dies ist nicht einfach, doch Übung macht den Meister und erspart Ihnen am Ende so manche unsanfte Landung.
3. Holen Sie alles aus Ihren besonderen Fähigkeiten, egal, welche das sind. Die Mächte des Bösen tun sich keinerlei Zwang an, warum sollten Sie sich also zurückhalten?

Sony Imagesoft garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Sony Imagesoft-Produktes für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum, daß dieses Game Pak frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Sollte dennoch innerhalb der 90 Tage ein Defekt dieser Art auftreten, ersetzt oder repariert Sony Imagesoft das Game Pak kostenlos. Dazu senden Sie das Produkt und einen datierten Kaufnachweis bitte ausreichend frankiert an die unten angegebene Adresse. Diese Garantie gilt nicht für und erlischt im Fall von unsachgemäßer Handhabung, Vernachlässigung oder mutwilliger Beschädigung dieses Sony Imagesoft-Produktes.

DIESE GARANTIE GILT ANSTELLE JEGLICHER ANDERER GARANTIEN, UND KEINERLEI ANDERE ERKLÄRUNGEN ODER FORDERUNGEN BELIEBIGER ART SIND FÜR SONY IMAGESOFT BINDEND ODER VERPFLICHTEND. JEGLICHE AUF DIESES SOFTWAREPRODUKT ANWENDBARE IMPLIZIERTE GARANTIE, EINSCHLIESSLICH DERER ZU HANDELSÜBLICHER QUALITÄT UND EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, IST AUF DIE OBEN GENANNTEN FRIST VON NEUNZIG (90) TAGEN BEGRENZT. IN ANBETRACHT DESSEN WIRD DIESES SONY IMAGESOFT-PRODUKT "IM GEGENWÄRTIGEN ZUSTAND" VERKAUFT, OHNE JEDWEDE AUSDRÜCKLICHE ODER INDIREKTE GARANTIE, UND SONY IMAGESOFT ÜBERNIMMT IN KEINER WEISE HAFTUNG FÜR VERLUSTE ODER SCHÄDEN, DIE AUS DER BENUTZUNG DIESES PRODUKTS HERVORGEGANGEN SIND. IN KEINEM FALL HAFTET SONY IMAGESOFT FÜR INDIREKTE ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS BESITZ, BENUTZUNG ODER VERSAGEN DIESES SOFTWAREPRODUKTES ENTSTEHEN.

Einige Staaten verbieten den Ausschluß und/oder die Begrenzung von zufälligen oder Folgeschäden und/oder die zeitliche Begrenzung der Garantie. Es ist daher möglich, daß die oben aufgeführten Einschränkungen und/oder Ausschlüsse nicht auf Sie zutreffen. Mit dieser Garantie erhalten Sie bestimmte gesetzliche Rechte. Ihre zusätzlichen landesüblichen Rechte werden davon nicht beeinträchtigt.

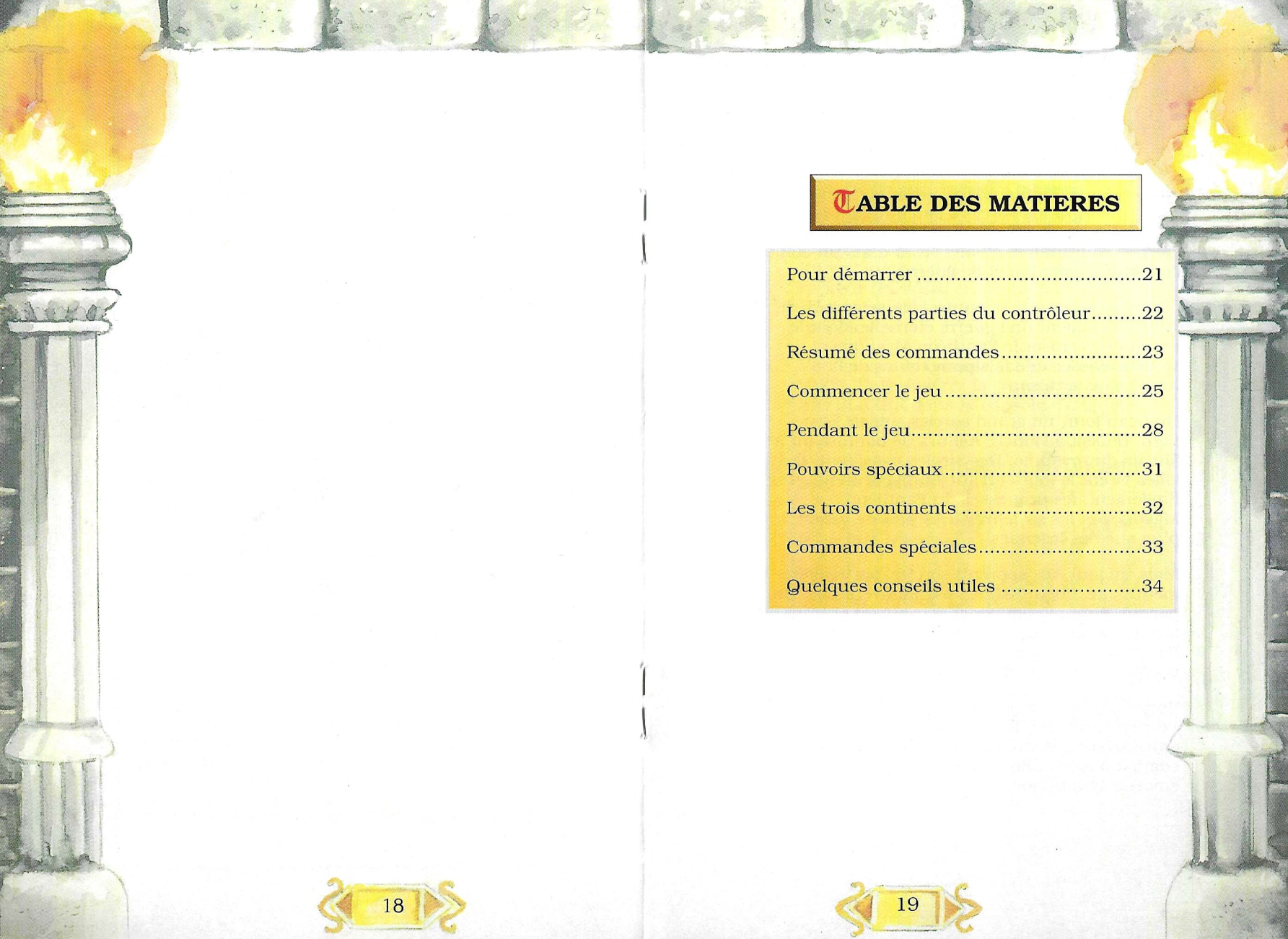


TABLE DES MATIERES

Pour démarrer	21
Les différents parties du contrôleur	22
Résumé des commandes	23
Commencer le jeu	25
Pendant le jeu	28
Pouvoirs spéciaux	31
Les trois continents	32
Commandes spéciales	33
Quelques conseils utiles	34

Bien avant notre ère, à une époque où les grands sorciers parcouraient ces terres et le surnaturel était monnaie courante, le monde vivait dans un état constant d'agitation et de guerre.

L'ignoble Ashura et ses puissants seigneurs de guerre menaient une guerre éternelle, dont le but était d'écraser le Panthéon Mystique et de se débarrasser une fois pour toutes de la lumière de la raison.

Un beau jour, un grand sorcier, appelé Sky-Lord, réussit à vaincre Ashura, le bannissant à jamais du royaume. Des siècles passèrent, des villes virent le jour et d'autres disparurent, et finalement, les prouesses du Panthéon Mystique et les maléfices d'Ashura ne furent plus que des légendes.

Mais un jour, un apprenti sorcier, particulièrement doué, libéra Ashura par inadvertance. Un par un, Ashura commença à capturer et transformer de façon irrévocable les descendants du Panthéon Mystique, faisant d'eux ses diaboliques seigneurs de guerre.

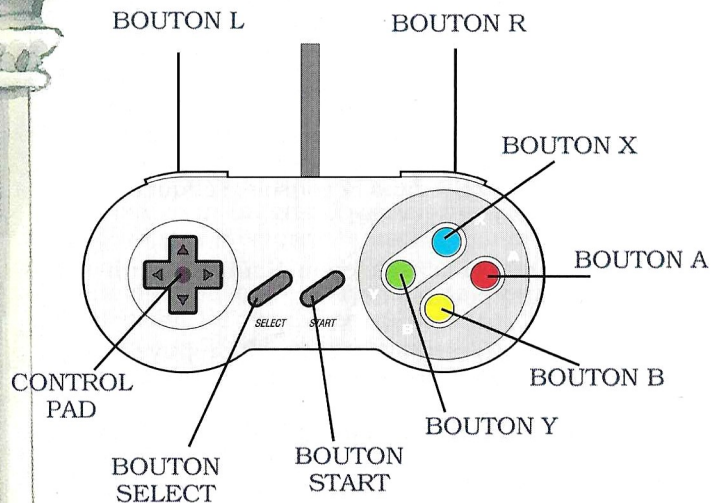
Vous êtes Sky, le dernier descendant libre. Votre mission est de délivrer la jeune magicienne Arianna et d'affronter Ashura dans un combat à mort, afin de mettre un terme à son emprise tyrannique.

POUR DEMARRER

1. Éteignez votre Super Nintendo Entertainment System en mettant l'interrupteur (POWER) en position OFF. Branchez un contrôleur de jeu sur votre console.
2. Vérifiez que la console est bien éteinte (OFF). Puis, insérez la cartouche de jeu SKYBLAZER dans la console, l'étiquette dans votre direction.
3. Allumez la console en mettant l'interrupteur en position ON.
4. Lorsque l'écran titre apparaît, appuyez sur le bouton Start pour commencer à jouer.
5. Si l'écran titre n'apparaît pas, éteignez la console. Vérifiez que les connexions sont bien effectuées et que la cartouche de jeu est insérée correctement. Puis, allumez à nouveau la console.

IMPORTANT: Assurez-vous toujours que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.

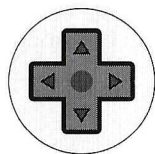
LES DIFFERENTES PARTIES DU CONTROLEUR



Ce manuel se réfère
aux directions suivantes:

- ▲ Control Pad vers le HAUT
- ▼ Control Pad vers le BAS
- ▶ Control Pad vers la DROITE
- ◀ Control Pad vers la GAUCHE

CONTROL PAD



RÉSUMÉ DES COMMANDES

Commencer le jeu, le mettre en pause et le reprendre:

Appuyez sur le Bouton Start pour commencer à jouer.

Lorsque le jeu est commencé, appuyez sur le Bouton Start pour le mettre en pause.

Lorsque le jeu est en pause, appuyez sur le Bouton Start pour le reprendre.

Comment se déplacer:

Appuyez sur le Control Pad vers la GAUCHE et vers la DROITE pour déplacer Skyblazer vers la gauche et vers la droite sur l'écran.

Appuyez sur le Control Pad vers le HAUT et vers le BAS pour que Skyblazer monte sur un mur et qu'il en descende.

Lorsque Skyblazer n'est pas sur un mur, appuyez sur le Control Pad vers le BAS pour qu'il s'accroupisse.

Appuyez sur le Control Pad simultanément vers le BAS et la GAUCHE, ou vers le BAS et la DROITE, pour que Skyblazer se déplace vers la gauche et la droite tout en étant accroupi.

Comment sauter:

Appuyez sur le Bouton B.

Comment donner un coup de poing, un coup de pied, et un coup de pied à la volée:

Appuyez sur le Bouton Y pour donner un coup de poing. Vous pouvez donner un coup de poing tout en étant accroupi (Control Pad vers le BAS).

Appuyez trois fois successivement sur le Bouton Y pour effectuer une combinaison rapide de coups de poing, se terminant par un coup de pied circulaire.

Appuyez sur le Bouton Y tout en sautant (Bouton B) pour exécuter un coup de pied circulaire à la volée.

Comment utiliser vos pouvoirs spéciaux:

Appuyez sur le Bouton X pour tirer ou utiliser le pouvoir spécial actuellement activé. (Voir la section "Pouvoirs spéciaux" de ce manuel pour une liste complète et détaillée de tous les pouvoirs spéciaux.)

Comment changer de pouvoir spécial:

Le pouvoir spécial activé est affiché dans la fenêtre de pouvoir spécial, en haut au centre de l'écran. Pour sélectionner un autre pouvoir spécial parmi ceux stockés dans votre arsenal, utilisez le Bouton L ou le Bouton R pour passer en revue tous les pouvoirs disponibles. Plus vous détruisez de boss, plus vous aurez de pouvoirs spéciaux à votre disposition.

COMMENCER LE JEU

Lorsque l'écran titre de SKYBLAZER est affiché, appuyez sur le Bouton Start pour passer à l'écran de sélection de jeu.

SELECTION DE JEU

Sur l'écran de sélection de jeu (Game Selection), vous avez la possibilité de commencer un nouveau jeu (START), ou de reprendre un jeu déjà commencé en utilisant un code (PASSWORD).

Appuyez sur le Control Pad vers le HAUT ou vers le BAS pour mettre l'option de votre choix en surbrillance, et appuyez sur le Bouton B pour effectuer votre sélection.

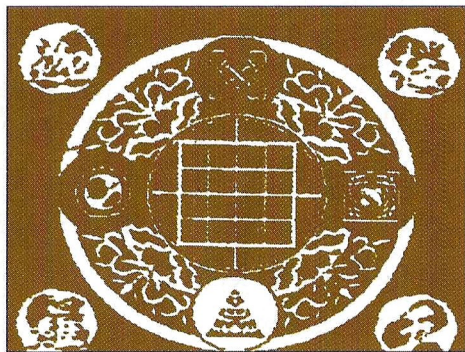
START (COMMENCER)

Cette option vous permet de commencer le jeu depuis le tout début.

PASSWORD (CODE)

Si vous perdez toutes vos vies pendant le jeu, vous retournerez à l'un des sanctuaires, et une inscription mystique apparaîtra sur le mur se trouvant derrière le vieil homme.

Ce code vous permet de retourner au début de l'étape que vous aviez atteinte avant de perdre toutes vos vies. Le code que vous recevrez apparaîtra dans une grille ressemblant à ceci:



Trois types de symboles peuvent être placés dans les différentes cases de la grille. En plaçant les symboles à leur place, vous reconstituez le code vous permettant de retourner à l'étape où vous étiez arrivé.

N'oubliez pas de noter ou de dessiner votre code... avec exactitude!

Pour utiliser ce code ultérieurement, sélectionnez PASSWORD sur l'écran de sélection de jeu. Vous irez directement au sanctuaire, et une grille vide s'affichera sur le mur.

Inscrivez le code dans la grille en appuyant sur le Control Pad, vers le HAUT, le BAS, la DROITE ou la GAUCHE pour sélectionner la case où vous devez placer l'un de ces trois symboles.

Appuyez sur le Bouton Y pour placer cette case.



dans

Appuyez sur le Bouton X pour placer dans cette case.



Appuyez sur le Bouton B pour placer dans cette case.



Press the A Button to erase any symbol and return the square to blank.

Appuyez sur le Bouton A pour effacer le symbole d'une case.

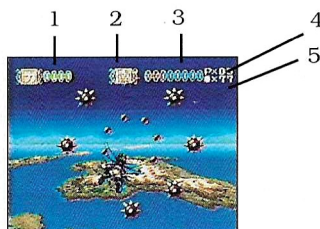
Utilisez le Control Pad pour passer d'une case à l'autre, et placez tous les symboles de votre code en utilisant les boutons indiqués ci-dessus.

Lorsque vous avez inscrit le code complet dans la grille, appuyez sur le Bouton Start pour reprendre le jeu à partir de la dernière étape que vous aviez atteinte.

Si vous entendez un cri lorsque vous appuyez sur Start, cela signifie que votre code n'est pas valide... vérifiez que vous ne vous êtes pas trompé.

PENDANT LE JEU

Sur l'écran de jeu principal, vous trouvez des renseignements importants:



1. COMPTEUR D'ENERGIE

Ce compteur vous indique la quantité d'énergie qu'il vous reste dans votre vie actuelle. Vous pouvez augmenter votre énergie en ramassant ces fioles vertes sur votre chemin.



La grande fiole verte vaut 4 points d'énergie, et les petites valent 1 point chacune.

A mesure que vous franchissez davantage d'étapes et gagnez de l'expérience, la capacité maximum du compteur d'énergie augmente.

2. POUVOIR SPECIAL

Cette fenêtre affiche l'icône du pouvoir spécial pouvant actuellement être utilisé par Sky. Vous pouvez changer de pouvoir spécial à tout moment du jeu en faisant défiler les icônes.

3. ENERGIE MYSTIQUE DISPONIBLE

Bien entendu, même la magie a son prix. Ce compteur indique la quantité d'énergie mystique disponible pour utiliser les pouvoirs spéciaux. Chaque pouvoir utilise une partie de votre énergie, alors répartissez-la judicieusement.

Si vous utilisez toute votre énergie mystique, ne vous inquiétez pas: vous pouvez vous réapprovisionner en ramassant les fioles rouges que vous trouverez sur votre route.

4. VIES RESTANTES

Certains héros ont la peau dure. Sky peut accumuler beaucoup de vies pendant sa mission. Cela indique le nombre de vies qu'il lui reste.

5. CRISTAUX DORES

Ce compteur affiche le nombre de cristaux dorés que vous avez ramassés jusqu'à présent. Au cours de vos voyages, vous trouverez beaucoup de cristaux, comme ceux-ci:



Chaque grand cristal a la valeur de dix petits, et si vous réussissez à ramasser 100 cristaux, vous obtiendrez une vie supplémentaire.

POUVOIRS SPECIAUX

Skyblazer obtient des pouvoirs spéciaux lorsqu'il réussit à vaincre les boss des niveaux, durant son voyage vers la Citadelle de Raglan. Ces pouvoirs peuvent être utilisés pour l'attaque, la défense, et pour trouver des sorties. Il faut une certaine quantité d'énergie pour utiliser chaque pouvoir spécial. L'énergie nécessaire pour les pouvoirs spéciaux est indiquée par le.



Voici la liste des pouvoirs spéciaux, ainsi que le nombre de points d'énergie nécessaires pour les utiliser:

Pouvoirs spéciaux	Points d'énergie
DRAGON SLASH (ENTAILLE DE DRAGON)	I
COMET FLASH (ECLAIR DE COMETE)	II
HEAL POWER (POUVOIR DE GUERISON)	II
STARFIRE (FEU STELLAIRE)	II
TIME STOP (ARRET TEMPOREL)	II
LIGHTING STRIKE (FOUDRE)	II
WARRIOR FORCE (FORCE DU GUERRIER)	II
FIERY PHOENIX (PHENIX ARDENT)	III



LES TROIS CONTINENTS

Il y a trois continents dans le royaume mystique que vous explorez. Votre voyage débute près du Sanctuaire de l'Ame Errante, sur le continent sud-est. Lorsque vous aurez terminé votre voyage sur cette île, vous volerez jusqu'au continent principal pour y trouver votre destinée et augmenter votre pouvoir.

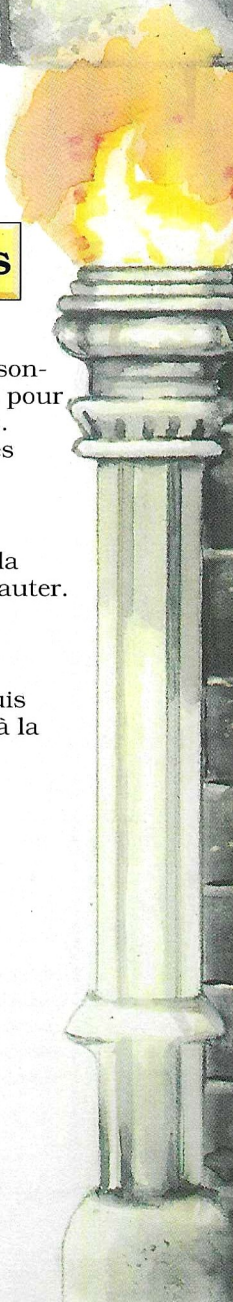
Lorsque vous aurez traversé le grand océan, vous ne pourrez plus faire marche arrière!

VOYAGER D'UN CONTINENT A L'AUTRE

La seule façon de voyager entre les continents est de voler. Lorsque vous volez, vous pouvez ramasser des cristaux dorés, qui finiront par vous donner des vies supplémentaires si vous en récoltez suffisamment. Mais méfiez-vous des sphères couvertes de pointes laissées par les seigneurs de guerre... elles pourraient couper court à votre voyage.

SE DEPLACER SUR L'ILE

Utilisez le Control Pad pour déplacer le personnage sur les chemins. Lorsque vous trouvez une icône de destination, appuyez sur un bouton pour accéder à l'endroit correspondant.



COMMANDES SPECIALES

Voler (Défilement latéral)

Appuyez sur le Bouton B pour que le personnage reste en l'air. Utilisez le Control Pad pour le déplacer dans les différentes directions. Appuyez sur le Bouton Y pour tirer sur les ennemis.

Nager

Les commandes sont les mêmes que sur la terre ferme, sauf qu'il n'y pas besoin de sauter.

Grimper aux arbres

Pour grimper aux arbres: appuyez sur le Bouton B pour sauter dans les arbres, puis continuez à appuyer pour grimper jusqu'à la cime.

QUELQUES CONSEILS UTILES

Même les plus grands héros peuvent avoir besoin de petits conseils:

1. Soyez patient et servez-vous de votre tête. Souvenez-vous que le plus héroïque des imbéciles reste un imbécile.
2. Apprenez à maîtriser l'art de l'ascension des murs. Ce n'est pas facile, mais avec de l'entraînement, vous éviterez de mauvaises chutes.
3. Utilisez vos pouvoirs au maximum, quels qu'ils soient. Vos ennemis ne s'en privent pas, alors faites de même!

"Sony Imagesoft garantit à l'acheteur initial de ce produit Sony Imagesoft, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat, que cette cartouche de jeu est exempte de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication, et accepte, pendant cette période, de la réparer ou la remplacer (à sa discrétion) gratuitement. Envoyez le produit, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat, à l'adresse indiquée ci-dessous. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut de ce produit Sony Imagesoft résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA SONY IMAGESOFT. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE-vingt-dix (90) JOURS, COMME EXPLIQUE CI-DESSUS. SOUS RESERVE DE CE QUI PRECEDE, CE PRODUIT SONY IMAGESOFT EST VENDU "TEL QUEL", SANS AUCUNE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE, ET SONY IMAGESOFT NE SERA PAS TENU RESPONSABLE DES PERTES OU DOMMAGES DE QUELQUE SORTE QUE CE SOIT, RESULTANT DE L'UTILISATION DE CE PRODUIT. EN AUCUN CAS, SONY IMAGESOFT NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL.

Certains pays n'acceptent pas les limitations de durée de garantie implicite et/ou les exclusions ou les limitations des dommages accessoires; il est donc possible que les limitations et/ou les exclusions de responsabilité ci-dessus ne vous concernent pas. La garantie ci-dessus vous donne des droits légaux spécifiques, mais vous pouvez également avoir d'autres droits qui varient d'un pays à l'autre."

Beweise von Pasmore.

