

SHINING FORCE

The title "SHINING FORCE" is rendered in a large, stylized, metallic font with a 3D effect. Above the letters, a crown sits atop a shield-shaped emblem containing the letters "GF". Two crossed swords are positioned behind the shield, with their hilts extending upwards and downwards.The central illustration depicts three characters from the game. On the left, a woman with long dark hair and a headband holds a staff topped with a bird. In the center, a man with long hair and a cape holds a large, ornate sword. On the right, a man in full plate armor holds a sword. The background consists of several bright, diagonal light rays emanating from behind the characters.

INSTRUCTION MANUAL

SEGA

EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-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.

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.

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de vídeo 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 juegos de vídeo. 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.

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.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

Doorlezen voordat u dit videogame-systeem in gebruik neemt of het door uw kinderen laat gebruiken.

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad.

Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

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.

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.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de video. 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 juego de video, interrumpe IMMEDIATAMENTE 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 juego de video.

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.

Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuiprekkingen.

VOORZORGSMAATREGELEN BIJ GEBRUIK

- Ga niet te dicht bij het beeldscherm staan. Ga op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 à 15 minuten rusten.

Starting Up: How to Use Your Mega-CD/Mega-CD II

★ This CD-ROM can only be used with the MEGA-CD or MEGA-CD II system. **Do not attempt to play this CD-ROM on any other CD player** – doing so may damage the headphones and speakers.

1. Set up your Mega-CD or Mega-CD II system by following the instructions in your Mega-CD or Mega-CD II Instruction Manual. Plug in Control Pad 1.
2. Turn the system ON. The Mega-CD animated display will appear. If nothing appears on the screen, turn the system OFF and make sure it is set up correctly.
3. Press Button C on the Mega Drive Control Pad, and the on-screen Control Panel will appear. If you have the original Mega-CD system, use the D-Button to select OPEN and press Button C to open the CD tray. If you have a Mega-CD II system, press the OPEN button on the Mega-CD II console to open the CD tray.

Startvorbereitung: Benutzung des MEGA-CD/MEGA-CD II

★ Diese CD-ROM kann nur mit dem MEGA-CD- oder MEGA-CD II-Gerät verwendet werden. **Versuchen Sie nicht, die CD mit einem herkömmlichen CD-Player abzuspielen** – hierdurch können Kopfhörer und Lautsprecher beschädigt werden.

1. Schließen Sie Ihr MEGA-CD- oder MEGA-CD II-Gerät gemäß der Betriebsanleitung an. Schließen Sie das Control Pad 1 an.
2. Schalten Sie das Gerät ein. Der MEGA-CD-Titelbildschirm erscheint. Sollte der Titelbildschirm nicht erscheinen, schalten Sie das Gerät wieder aus und überprüfen Sie alle Anschlüsse und Verbindungen.
3. Drücken Sie die Taste C auf dem Mega Drive Control Pad, um das MEGA-CD-Kontrollfeld aufzurufen. Wenn Sie das alte MEGA-CD-Gerät besitzen, bewegen Sie den Pfeil mit der Richtungstaste auf "OPEN" und drücken die Taste C, um den CD-Einschub auszufahren. Wenn Sie das MEGA-CD II-Gerät besitzen, drücken Sie die OPEN-Taste am Gerät zum Öffnen des Laufwerks.

Démarrage: Comment utiliser votre Mega-CD/Mega-CD II

★ Ce disque CD-ROM ne peut être utilisé qu'avec le MEGA-CD ou MEGA-CD II. **N'essayez pas de lire ce CD-ROM en ningún autre lecteur CD**, car le casque et les haut-parleurs pourraient en être endommagés.

1. Installez votre système Mega-CD ou Mega-CD II en suivant les instructions du mode d'emploi de votre système Mega-CD ou Mega-CD II. Branchez la manette 1.
2. Allumez le système. L'affichage animé du Mega-CD apparaît. Si rien n'apparaît à l'écran, éteignez le système et assurez-vous qu'il est correctement installé.
3. Appuyez sur le bouton C de la manette de la Megadrive et le panneau de commande sur écran apparaît. Si vous disposez du système Mega-CD original, utilisez le bouton D pour sélectionner OPEN et appuyez sur le bouton C pour ouvrir le tiroir CD. Si vous disposez du système Mega-CD II, appuyez sur le bouton OPEN du Mega-CD II pour ouvrir le tiroir CD.

Antes de comenzar: Cómo utilizar su Mega-CD/Mega-CD II

★ Esta CD-ROM sólo puede ser utilizada con el sistema MEGA-CD o MEGA-CD II. **No intente leer esta CD-ROM en ningún otro lector de CD** – al hacerlo puede dañar los auriculares y los altavoces.

1. Instale su sistema Mega-CD o Mega-CD II siguiendo las instrucciones del manual de instrucciones de su Mega-CD o Mega-CD II. Enchufe el mando de control 1.
2. Encienda el sistema (ON) Aparecerá la pantalla animada del Mega-CD. Si no aparece nada en la pantalla, apague el sistema (OFF) y compruebe que está correctamente instalado.
3. Presione el botón C del mando de control del Mega Drive y aparecerá el panel de control en la pantalla. Si usted tiene el sistema original Mega-CD, utilice el botón D para seleccionar OPEN y presione el botón C para abrir el platillo del CD. Si usted tiene un sistema Mega-CD II, presione el botón OPEN de la consola del Mega-CD II para abrir el platillo del CD.

Per incominciare: come si usa il Mega-CD/Mega-CD II

★ Questo CD-ROM può essere utilizzato esclusivamente con i sistemi MEGA-CD o MEGA-CD II. **Non cercare di leggere questo CD-ROM con altri tipi di lettori CD**, in quanto si potrebbero danneggiare le cuffie o gli altoparlanti di quei sistemi.

1. Installa il tuo sistema Mega-CD o Mega-CD II seguendo le istruzioni contenute nel Manuale del Mega-CD o Mega-CD II. Collega il Control Pad 1.
2. Accendi il sistema (ON): apparirà il display animato del Mega-CD. Se sullo schermo non appare nulla, spegni il sistema (OFF) e controlla che sia installato correttamente.
3. Premi il Pulsante C sul Control Pad del Mega Drive ed apparirà sullo schermo il Pannello di Controllo. Se possiedi un sistema Mega-CD, usa il Pulsante-D per selezionare OPEN e premi il Pulsante C per aprire lo scomparto per il CD. Se invece possiedi un sistema Mega-CD II, apri lo scomparto per il CD premendo il pulsante OPEN sulla consolle del Mega-CD II.

Opstarten: Het gebruik van de Mega-CD/Mega-CD II

★ Deze CD-ROM kan uitsluitend worden gebruikt met het MEGA-CD of MEGA-CD II systeem. **Probeer deze CD-ROM niet op een andere CD-speler weer te geven** – dit kan leiden tot beschadiging van de hoofdtelefoon en luidsprekers.

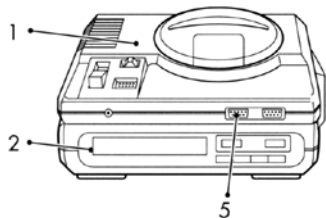
1. Sluit het Mega-CD of Mega-CD II systeem aan zoals dat in de handleiding van het Mega-CD of Mega-CD II systeem staat beschreven. Sluit bedieningsblok 1 aan.
2. Zet het systeem AAN. Je ziet het Mega-CD scherm. Als je niets ziet, moet je het systeem weer UIT zetten en controleren of alles goed aangesloten is.
3. Druk op toets C van het Mega Drive bedieningsblok om het controlescherm te zien. Als je over het oorspronkelijke Mega-CD systeem beschikt, kies dan de R-toets voor OPEN en druk op toets C om de CD-lade te openen. Als je over een Mega-CD II systeem beschikt, druk dan op de OPEN-toets op de console van de Mega-CD II om de CD-lade te openen.

4. Place the disc in the well of the CD drive and press Button C to close the CD tray (original Mega-CD) or manually close the CD door (Mega-CD II). The words "CD-ROM" will appear on the Control Panel.

5. Use the D-Button to move the cursor onto CD-ROM and press Button C. The opening screens of the game will appear.

6. If you wish to stop a game in progress, or if the game ends, press the Reset Button on the Mega Drive or Mega Drive II console to display the on-screen Control Panel.

- 1 Mega Drive System
- 2 Mega-CD System
- 3 Mega Drive II System
- 4 Mega CD II System
- 5 Control Pad 1

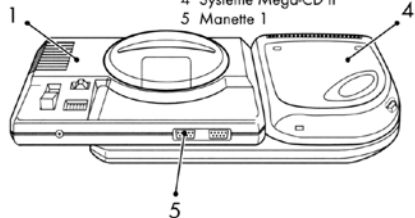


4. Legen Sie die CD in das Laufwerk bzw. den Einschub und drücken Sie die Taste C erneut, um (beim alten MEGA-CD) den Einschub einzufahren, oder schließen Sie (beim MEGA-CD II) den Laufwerkdeckel von Hand. Auf dem Kontrollfeld erscheint die Anzeige "CD-ROM".

5. Bewegen Sie den Pfeil mit der Richtungstaste auf "CD-ROM", und drücken Sie die Taste C. Das Titelbild des Spiels erscheint.

6. Wenn Sie ein Spiel beenden wollen, drücken Sie die Reset-Taste an der Mega Drive- bzw. Mega-Drive II-Konsole. Auf dem Bildschirm erscheint wieder das MEGA-CD-Kontrollfeld.

- 1 Mega Drive-Gerät
- 2 Mega-CD-Gerät
- 3 Mega Drive II-Gerät
- 4 Mega CD II-Gerät
- 5 Control Pad 1



4. Placez le disque dans le compartiment de lecteur CD et appuyez sur le bouton C pour refermer le tiroir CD (sur le Mega-CD original) ou refermez de la main le volet CD (sur le Mega-CD II). Les lettres "CD-ROM" apparaissent sur le panneau de commande.

5. Utilisez le bouton D pour déplacer le curseur sur CD-ROM et appuyez sur le bouton C. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent.

6. Si vous désirez arrêter le jeu en cours ou si le jeu se termine, appuyez sur le bouton Reset (réinitialisation) de la console Megadrive ou Megadrive II pour afficher le panneau de commande sur écran.

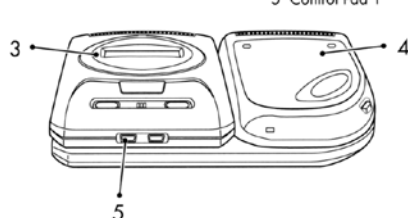
- 1 Système Megadrive
- 2 Système Mega-CD
- 3 Système Megadrive II
- 4 Système Mega-CD II
- 5 Manette 1

4. Coloque el disco en el fondo del platillo del CD y presione el botón C para cerrar el platillo del CD (Mega-CD original), o cierre manualmente la puerta del CD (Mega-CD II). Las palabras "CD-ROM" aparecerán en el panel de control.

5. Use el botón D para mover el cursor hasta la CD-ROM y presione el botón C. Aparecerán las pantallas iniciales del juego.

6. Si desea detener un juego que está en marcha, o cuando el juego termine, presione el botón Reset de la consola Mega Drive o Mega Drive II para que aparezca el panel de control en la pantalla.

- 1 Sistema Mega Drive
- 2 Sistema Mega-CD
- 3 Sistema Mega Drive II
- 4 Sistema Mega CD II
- 5 Mando de control 1



4. Poni il disco nell'apposito alloggiamento del lettore CD e premi il Pulsante C per chiudere lo scomparto (nel caso del Mega-CD) oppure chiudi manualmente lo sportello del lettore CD (nel caso del Mega-CD II). Sul Pannello di Controllo apparirà la scritta "CD-ROM".

5. Servirti del Pulsante D per spostare il cursore sulla scritta CD-ROM e premi il Pulsante C. Appariranno gli schermi di apertura dei giochi.

6. Se desideri interrompere un gioco durante il suo svolgimento, oppure se il gioco termina, premi il Pulsante Reset sulla consolle del Mega Drive o Mega Drive II per far apparire sullo schermo il Pannello di Controllo.

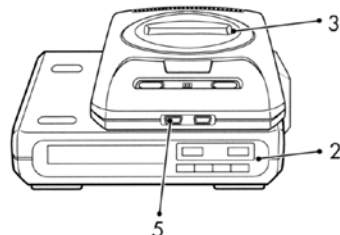
- 1 Sistema Mega Drive
- 2 Sistema Mega-CD
- 3 Sistema Mega Drive II
- 4 Sistema Mega-CD II
- 5 Control Pad 1

4. Leg de CD in de CD-lade en druk op toets C om de CD-lade te sluiten (oorspronkelijke Mega-CD) of om de CD-deur met de hand te sluiten (Mega-CD II). Op het controlescherm zullen de woorden "CD-ROM" verschijnen.

5. Zet de cursor met de R-toets op CD-ROM en druk op Toets C. Je ziet dan de openingsschermen van het spel.

6. Als je tijdens het spelen wilt stoppen of als het spel afgelopen is, druk dan op de Reset-toets op de console van de Mega Drive of Mega Drive II om het controlescherm te zien.

- 1 Mega Drive systeem
- 2 Mega-CD systeem
- 3 Mega Drive II systeem
- 4 Mega-CD II systeem
- 5 Bedieningsblok 1



MENACE OF IOM

With the defeat of Dark Dragon by Guardian's Shining Force, the land of Rune became peaceful once again. At last the residents were able to carry on with their daily lives, planting crops, reading and enjoying the Sunday afternoon jousting matches.

Decades have passed, and the original Shining Force members have gone their separate ways, some to new adventures in distant lands, and others to more peaceful pursuits back home. Anri, Shining Force's most powerful mage, has been elected ruler of Rune, and has spent many years rebuilding Guardiania, restoring it to its former glory.

DROHENDE GEFAHR VON IOM

Nach der Vernichtung von Dark Dragon durch Guardianas Shining Force war wieder Friede in das Land Rune eingekehrt. Endlich konnten die Bewohner wieder ein normales Leben führen, Feldfrüchte anbauen, lesen und die Tjost-Wettkämpfe am Sonntagnachmittag genießen.

Jahrzehnte sind vergangen, und die ursprünglichen Shining Force-Mitglieder sind ihrer Wege gegangen, einige zu neuen Abenteuern in ferne Länder, und andere zu friedvolleren Beschäftigungen nach Hause. Anri, der mächtigste Magier der Shining Force, ist zum Herrscher von Rune gewählt worden und hat viele Jahre damit verbracht, Guardiania wieder zu seiner früheren Pracht und Herrlichkeit wiederaufzubauen.

LA MENACE D'IOM

Avec la destruction de Dark Dragon par la Shining Force de Guardiania, la terre de Rune a retrouvé la paix. Ses habitants ont repris leurs anciennes occupations, redécouvrant le plaisir de jardiner, de lire et de passer un dimanche après-midi aux joutes.

Et puis le temps a passé, les premiers membres de la Shining Force se sont dispersés, certains vers de nouvelles aventures dans des contrées lointaines, d'autres vers des activités plus tranquilles sur leur terre natale. Anri, le mage le plus puissant de la Shining Force, a été élu chef de Rune et, après de longues années, Guardiania a retrouvé son éclat d'antan.

LA AMENAZA DE IOM

Con la derrota del Dragón Oscuro por parte de la Shining Force de Guardiania, la tierra de Rune recobró la paz una vez más. Al fin los residentes fueron capaces de normalizar su vida cotidiana, plantando cosechas, leyendo y disfrutando de los torneos a caballo del domingo por la tarde.

Han transcurrido décadas, y los miembros originales de Shining Force se han ido por caminos separados, algunos hacia aventuras nuevas en tierras distantes, y otros a buscar profesiones más pacíficas en sus hogares. Anri, el mago más poderoso de Shining Force, ha sido elegido gobernante de Rune, y ha dedicado muchos años a reconstruir Guardiania, recuperando su gloria pasada.

LA MINACCIA DI IOM

Con la sconfitta di Dark Dragon per mezzo della Forza Splendente di Guardiania, nel paese di Rune tornò ancora una volta la pace. Finalmente i residenti furono in grado di continuare la loro vita quotidiana coltivando i raccolti, leggendo e divertendosi agli incontri delle giostre la domenica pomeriggio.

Sonò trascorsi dei decenni e i membri originari della Forza Splendente sono andati ognuno per conto proprio, alcuni verso nuove avventure in terre lontane ed altri verso attività più tranquille ritornando nella loro patria. Anri, la maga più potente della Forza Splendente, è stata eletta sovrana di Rune ed ha trascorso molti anni a ricostruire Guardiania, ristabilendo la sua gloria dei tempi passati.

DE DREIGING VAN IOM

Sinds de Donkere Draak werd verslagen door de Lichtende Strijdmacht van Guardiania, heerst er weer vrede in het land van Rune. Eindelijk konden de bewoners weer een normaal leven leiden, gewassen zaaien, boeken lezen, en genieten van hun toernooien op de vrije zondagmiddag.

Tientallen jaren zijn er inmiddels al weer verstreken. De oorspronkelijke leden van de Lichtende Strijdmacht zijn ieder hun eigen weg gegaan: sommigen gingen op zoek naar nieuwe avonturen in verre landen, anderen leiden nu een vreedzaam leven in hun eigen land. Anri, de machtigste tovenaer van de Lichtende Strijdmacht, is gekozen tot heerser van Rune en heeft vele jaren gewerkt aan de wederopbouw van Guardiania om het land weer in volle glorie te herstellen.

But evil forces once again rise out of the mist of darkness. The neighboring Kingdom of Cypress has sown the seeds of Rune's destruction – Iom, the grand wizard, has turned his powers to the task of bringing the Iom demon out of Hades and into Rune.

This time it will take the combined forces of Guardiania and Cypress to stop Iom from unleashing the demon on the people of Rune!

Doch noch einmal erheben sich böse Mächte aus dem Nebel der Dunkelheit. Das benachbarte Königreich Cypress hat die Samen für Runes Zerstörung gesät – Iom, der große Zauberer, hat seine Kräfte der Aufgabe gewidmet, den Iom-Dämon aus dem Hades nach Rune zu bringen.

Diesmal werden die vereinten Kräfte von Guardiania und Cypress notwendig sein, um Iom davon abzuhalten, den Dämonen auf die Bewohner von Rune loszulassen!

Mais voici que les forces du mal s'élevèrent à nouveau au-dessus des ténébres. Dans le Royaume de Cypress voisin, plane une sourde menace. Le grand mage Iom cherche à faire sortir un démon des enfers pour l'envoyer à Rune.

Cette fois-ci, il faudra les forces réunies de Guardiania et de Cypress pour empêcher Iom de jeter le génie du mal sur les bonnes gens de Rune !

Pero las fuerzas del mal renacen una vez más de las tinieblas. El vecino Reino de Cypress ha sembrado las semillas de la destrucción de Rune – Iom, el gran hechicero, ha concentrado sus poderes en la tarea de sacar al demonio Iom de Hades e introducirlo en Rune.

¡Esta vez hará falta unir las fuerzas de Guardiania y Cypress para impedir que Iom suelte el demonio sobre las gentes de Rune!

Ma le forze maligne ancora una volta sorgono dalla nebbia dell'oscurità. Il vicino regno di Cypress ha provocato l'origine della distruzione di Rune – Iom, il celebre mago, ha trasformato i suoi poteri per l'incarico di portare il demone Iom fuori dagli Inferi e condurlo su Rune.

Questa volta ci vorranno le forze unite di Guardiania e Cypress per impedire a Iom di liberare il demone contro il popolo di Rune!

Uit de duisternis zijn echter opnieuw boze machten opgestaan. Het aangrenzende koninkrijk Cipres heeft de zaden voor de vernietiging van Rune gezaaid: Iom, de grote tovenaars, heeft al zijn krachten aangewend om de demon Iom uit Hades te halen en het land van Rune te teisteren.

Nu moeten Guardiania en Cipres met vereende krachten vechten om te verhinderen dat Iom de demon op het volk van Rune zal loslaten!

TAKE CONTROL!

① Directional Button (D-Button)

- Moves Highlighter
- Moves characters in game screens

② Start Button

- Forwards through Story screens to Title screen

ÜBERNEHMEN SIE DIE KONTROLLE!

① Steuerkreuz

- Dient zum Bewegen des Hervorhebungskastens.
- Dient zum Bewegen von Spielfiguren auf den Spielbildschirmen.

② Start-Taste

- Dient zum Überspringen der Vorgeschichte und zum Weiterschalten auf den Titelschirm.

PRENEZ LES COMMANDES !

① Bouton directionnel (bouton D)

- Déplace la barre de sélection
- Déplace les personnages sur les écrans de jeu

② Bouton Start

- Permet de passer des écrans de l'histoire à l'écran-titre

¡TOMA DE CONTROL!

① Botón de dirección (Botón D)

- Mueve el resaltador
- Mueve los personajes en las pantallas del juego

② Botón de inicio (Start)

- Avanza por las pantallas de la historia hacia la pantalla del título

AI COMANDI!

① Pulsante di direzione (Pulsante-D)

- Sposta l'evidenziatore
- Sposta i personaggi sugli schermi del gioco

② Pulsante Start

- Avanza attraverso gli schermi della storia fino allo schermo del titolo

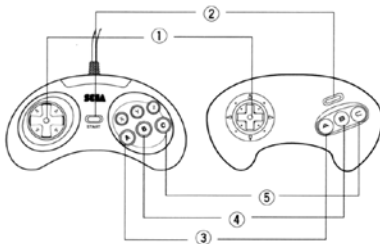
NEEM DE LEIDING IN HANDEN!

① Richtingstoets (R-toets)

- Om de markering te verplaatsen
- Om de spelfiguren over het scherm te verplaatsen

② Starttoets

- Om de verhaalschermen over te slaan en rechtstreeks naar het titelscherm te gaan



③ **Button A**

- Opens options boxes and status windows
- Accesses character statistics
- Speeds through messages
- Selects highlighted options

④ **Button B**

- Cancels selections
- Speeds through messages

⑤ **Button C**

- Opens options boxes and status windows
- Accesses character statistics
- Speeds through messages
- Selects highlighted options

Note: Buttons X, Y and Z on the 6-Button Control Pad have no functions in this game.

③ **Taste A**

- Dient zum Aufrufen von Optionenkästen und Statusfenstern.
- Dient zum Aufrufen der Spielfigurenstatistiken.
- Dient zum schnellen Durchlaufenlassen der Meldungen.
- Dient zur Wahl hervorgehobener Optionen.

④ **Taste B**

- Dient zum Annullieren einer Wahl.
- Dient zum schnellen Durchlaufenlassen der Meldungen.

⑤ **Taste C**

- Dient zum Aufrufen von Optionenkästen und Statusfenstern.
- Dient zum Aufrufen der Spielfigurenstatistiken.
- Dient zum schnellen Durchlaufenlassen der Meldungen.
- Dient zur Wahl hervorgehobener Optionen.

Hinweis: Die Tasten X, Y und Z des 6-Tasten-Control Pads haben in diesem Spiel keine Funktionen.

③ **Bouton A**

- Ouvre les boîtes d'option et les fenêtres d'état
- Permet d'accéder aux statistiques des personnages
- Accélère le défilement des messages
- Valide les options sélectionnées

④ **Bouton B**

- Annule les sélections
- Accélère le défilement des messages

⑤ **Bouton C**

- Ouvre les boîtes d'option et les fenêtres d'état
- Permet d'accéder aux statistiques des personnages
- Accélère le défilement des messages
- Valide les options sélectionnées

Remarque : Les boutons X, Y et Z de la manette 6 boutons ne servent pas dans ce jeu.

③ **Botón A**

- Abre las cajas de opciones y las ventanas de estado
- Accede a las estadísticas del personaje
- Avanza a través de mensajes
- Selecciona opciones resaltadas

④ **Botón B**

- Cancela selecciones
- Avanza a través de mensajes

⑤ **Botón C**

- Abre las cajas de opciones y las ventanas de estado
- Accede a las estadísticas del personaje
- Avanza a través de mensajes
- Selecciona opciones resaltadas

Nota: Los Botones X, Y y Z del mando de control de 6 botones no disponen de función en este juego.

③ **Pulsante A**

- Apre i riquadri delle opzioni e le finestre dello stato
- Accede alle statistiche del personaggio
- Scorre velocemente attraverso i messaggi
- Seleziona le opzioni illuminate

④ **Pulsante B**

- Cancella le selezioni
- Scorre velocemente attraverso i messaggi

⑤ **Pulsante C**

- Apre i riquadri delle opzioni e le finestre dello stato
- Accede alle statistiche del personaggio
- Scorre velocemente attraverso i messaggi
- Seleziona le opzioni illuminate

Nota: pulsanti X, Y e Z sul Control Pad a 6 pulsanti non hanno alcuna funzione in questo gioco.

③ **Toets A**

- Om optievakken en statusvensters te openen
- Om de statistieken van de spelfiguur te zien
- Om snel de mededelingen te doorlopen
- Om gemarkeerde opties te kiezen

④ **Toets B**

- Om keuzes te annuleren
- Om snel de mededelingen te doorlopen

⑤ **Toets C**

- Om optievakken en statusvensters te openen
- Om de statistieken van de spelfiguur te zien
- Om snel de mededelingen te doorlopen
- Om gemarkeerde opties te kiezen

Opmerking: De toetsen X, Y en Z op het 6-toetsenblok hebben bij dit spel geen effect.

GAME OPTIONS

IS THIS YOUR FIRST TIME?

It is recommended that you use a Sega Back-Up RAM cartridge (sold separately) to play the *Shining Force CD* game. When using the Sega Back-Up RAM cartridge, make sure it is inserted in your Mega Drive before turning on your Mega CD.

After you turn on your Mega CD system, the SEGA logo appears, followed by the *Shining Force CD* story screens. Press Start to skip the story screens. Press Start again when the Title screen appears to open the Game Options screen.



SPIELOPTIONEN

SPIELEN SIE DIESES SPIEL ZUM ERSTEN MAL?

Wir empfehlen Ihnen, für das Spiel *Shining Force CD* eine Sega Back-Up RAM-Cartridge (getrennt erhältlich) zu verwenden. Wenn Sie die Sega Back-Up RAM-Cartridge benutzen, vergewissern Sie sich, daß sie in Ihr Mega Drive eingesetzt ist, bevor Sie Ihren Mega CD einschalten.

Nach dem Einschalten des Mega CD-Gerätes erscheint zunächst das SEGA-Logo, dem dann die Vorgeschichte der *Shining Force CD* folgt. Durch Drücken von Start können Sie die Vorgeschichte überspringen. Drücken Sie Start erneut, wenn der Titelschirm erscheint, um den Spieloptionen-Bildschirm (Game Options) aufzurufen.

OPTIONS DE JEU

VOUS JOUEZ POUR LA PREMIÈRE FOIS ?

Il est recommandé d'utiliser une cartouche de sauvegarde Sega Back-up RAM (vendue séparément) pour jouer à *Shining Force CD*. Lorsque vous utilisez une cartouche Sega Back-up RAM, assurez-vous qu'elle est en place dans votre Megadrive avant de mettre votre Mega CD sous tension.

Lorsque vous mettez votre Mega CD sous tension, vous voyez apparaître le logo SEGA, suivi par les écrans de l'histoire de *Shining Force CD*. Appuyez sur Start pour sauter les écrans de l'histoire. Appuyez à nouveau sur Start lorsque l'écran-titre apparaît pour passer à l'écran Game Options.

OPCIONES DEL JUEGO

¿ES ÉSTA SU PRIMERA VEZ?

Se le recomienda utilizar un cartucho Sega Back/Up Ram (vendido separadamente) para jugar el juego de *Shining Force CD*. Cuando utilice el cartucho Sega Back/Up Ram, asegúrese de que esté insertado en su Mega Drive antes de conectar su Mega CD.

Después de que conecte su sistema Mega CD, aparecerá el logotipo de SEGA, seguido por las pantallas de la historia de *Shining Force CD*. Pulse Start para saltarse las pantallas de la historia. Pulse de nuevo Start cuando aparezca la pantalla del título para abrir la pantalla de opciones del juego.

OPZIONI DEL GIOCO

QUESTA È LA PRIMA VOLTA?

Si raccomanda di usare una cartuccia RAM di sicurezza Sega (in vendita separatamente) per il gioco *il CD della Forza Splendente*. Quando usi la cartuccia RAM di sicurezza Sega, assicurati che sia inserita nel Mega Drive prima di accendere il lettore CD Mega.

Dopo aver acceso il tuo sistema CD Mega, appare il logotipo SEGA, seguito dagli schermi della storia *il CD della Forza Splendente*. Premi Start per saltare gli schermi della storia. Premi di nuovo Start quando appare lo schermo del titolo per aprire lo schermo delle opzioni, del gioco.

SPELOPTIES

IS DIT VOOR JOU DE EERSTE KEER?

Om het spel *Shining Force CD* te spelen, is gebruikmaking van een Sega Backup RAM-cassette (los verkrijgbaar) aan te bevelen. Bij gebruikmaking van de Sega Backup RAM-cassette moet je deze in jouw Mega Drive plaatsen voordat je jouw Mega CD inschakelt.

Nadat je jouw Mega CD-systeem hebt ingeschakeld, verschijnt het logo van SEGA, gevolgd door de verhaalschermen van *Shining Force CD*. Om de verhaalschermen over te slaan, druk je op Start. Wanneer het titelscherm verschijnt, druk je nogmaals op Start om het speloptie-scherm te laten verschijnen.

If this is your first time playing, only the **NEW GAME** option is available. Press Button A or C, then select the space to save the game. You can use either the Mega CD built-in backup space (which holds one game), or the cartridge backup space (which holds up to five games). Press the D-Button left or right to switch between the Mega CD back up and cartridge backup, and press Button A or C. Now select the adventure.

Note: You may start either of the two adventures, but if you select the second adventure to start with, the name of the first adventure's hero defaults to Nick.

Wenn Sie dieses Spiel zum ersten Mal spielen, steht nur die Option **NEW GAME** (neues Spiel) zur Verfügung. Drücken Sie Taste A oder C, und wählen Sie dann den Speicherplatz für die Sicherstellung des Spiels aus. Sie können entweder den in den Mega CD eingebauten Speicherplatz (für ein Spiel) oder den Cartridge-Speicherplatz (für bis zu fünf Spiele) benutzen. Drücken Sie das Steuerkreuz nach links oder rechts, um zwischen dem Mega CD-Speicher und dem Cartridge-Speicher umzuschalten, und drücken Sie anschließend Taste A oder C. Als nächstes wählen Sie das Abenteuer aus.

Hinweis: Sie können mit jedem der beiden Abenteuer beginnen, aber wenn Sie das zweite Abenteuer zuerst wählen, wird der Held des ersten Abenteuers automatisch Nick genannt.

Si vous jouez pour la première fois, vous ne disposez que d'une seule option : **NEW GAME**. Appuyez sur le bouton A ou C, puis choisissez l'endroit où vous désirez sauvegarder le jeu. Vous pouvez utiliser l'espace de sauvegarde intérieur de votre Mega CD (qui peut contenir un seul jeu) ou l'espace de sauvegarde de la cartouche (qui peut en contenir cinq). Appuyez sur la gauche ou la droite du bouton D pour passer entre la sauvegarde sur le Mega CD et la sauvegarde sur la cartouche, puis appuyez sur le bouton A ou C. Choisissez ensuite une aventure.

Remarque : Vous pouvez commencer à jouer par la première ou la seconde aventure, mais si vous décidez de commencer par la seconde, le nom par défaut du héros de la première aventure sera Nick.

Si ésta es la primera vez que juegas, sólo estará disponible la opción **NEW GAME**. Pulse el Botón A o C, y luego seleccione el espacio donde guardar el juego. Podrá utilizar tanto el espacio incorporado de backup de Mega CD (que podrá guardar un juego), como el espacio de backup del cartucho (que podrá guardar hasta cinco juegos). Pulse el Botón D hacia la izquierda o hacia la derecha para cambiar entre el backup de Mega CD y el backup del cartucho, y pulse el Botón A o C. Seleccione ahora la aventura.

Nota: Podrá comenzar cualquiera de las dos aventuras, pero si selecciona comenzar for la segunda aventura, el nombre por defecto del héroe de la primera aventura será Nick.

Se questa è la prima volta che giochi, è disponibile soltanto l'opzione **NEW GAME** (nuovo gioco). Premi il Pulsante A o C, poi seleziona lo spazio per salvare il gioco. Puoi usare lo spazio di sicurezza incorporato nel lettore CD Mega (che conserva un gioco) o lo spazio di sicurezza della cartuccia (che conserva fino a cinque giochi). Premi il Pulsante-D a sinistra o a destra per cambiare tra la sicurezza del lettore CD Mega e quella della cartuccia e premi il Pulsante A o C. Ora seleziona l'avventura.

Nota: Puoi iniziare una delle due avventure, ma se scegli di cominciare la seconda avventura, il nome dell'eroe della prima avventura è Nick come regolazione di default.

Indien je voor de eerste keer speelt, is alleen de optie **NEW GAME** (= nieuw spel) beschikbaar. Druk op toets A of C en kies daarna het geheugen waarin je het spel wilt bewaren. Hiervoor heb je de keuze uit het ingebouwde reservegeheugen van de Mega CD (waarin je maximaal één spel kunt bewaren) of het reservegeheugen van de cassette (waarin je maximaal vijf spelletjes kunt bewaren). Druk de R-toets naar links of naar rechts om het reservegeheugen van de Mega CD of het reservegeheugen van de cassette te kiezen. Druk daarna op toets A of C. Kies nu het avontuur.

Opmerking: Je mag elk van beide avonturen kiezen, maar als je eerst het tweede avontuur kiest, zal de held van het tweede avontuur automatisch de naam Nick krijgen.



ADVENTURES

Shining Force CD is actually three adventures in one. In the first adventure, the Guardian Shining Force travels to the kingdom of Cypress to save Princess Anri. The second adventure starts where the first one leaves off; the Cypress troops join forces with Guardiania to stop King Iom from bringing a powerful monster through the gates of Hades and into the land of Rune.

Use the D-Button to place the cursor arrow next to an adventure and press Button A or C to select. To cancel, press Button B. Once you've selected an adventure, the Name Select screen appears.

Note: You can't access the third adventure until you've completed the first two.

ABENTEUER

Shining Force CD besteht eigentlich aus drei Abenteuern. Im ersten Abenteuer begibt sich die Shining Force von Guardiania zum Königreich Cypress, um Prinzessin Anri zu retten. Das zweite Abenteuer beginnt dort, wo das erste aufhört; die Truppen von Cypress und Guardiania schließen sich zusammen, um König Iom daran zu hindern, ein mächtiges Monster durch die Tore des Hades in das Land Rune zu bringen.

Benutzen Sie das Steuerkreuz, um das gewünschte Abenteuer mit dem Cursorpfeil zu markieren, und geben Sie dann Ihre Wahl durch Drücken der Taste A oder C ein. Zum Annullieren Ihrer Wahl drücken Sie Taste B. Nachdem Sie ein Abenteuer ausgewählt haben, erscheint der Namenwahl-Bildschirm (Name Select).

Hinweis: Sie haben erst Zugang zum dritten Abenteuer, nachdem Sie die ersten beiden abgeschlossen haben.

LES AVENTURES

Shining Force CD comporte trois aventures. Dans la première, la Guardiania Shining Force voyage au royaume de Cypress pour sauver la princesse Anri. La seconde aventure commence là où se termine la première : les troupes de Cypress se joignent aux forces de Guardiania pour empêcher le mage Iom de faire sortir son monstre des enfers et de l'envoyer sur la terre de Rune.

A l'aide du bouton D, amenez le curseur-flèche face à une aventure, puis appuyez sur le bouton A ou C pour valider votre choix. Pour annuler, appuyez sur le bouton B. Lorsque vous avez choisi une aventure, l'écran de sélection de nom apparaît.

Remarque : Vous ne pourrez accéder à la troisième aventure qu'après avoir terminé les deux premières.

AVENTURAS

Shining Force CD es en realidad un juego de tres aventuras en una. En la primera aventura, la Shining Force de Guardiania viaja al reino de Cypress para salvar a la princesa Anri. La segunda aventura comienza donde acaba la primera; las tropas de Cypress unen sus fuerzas con Guardiania para impedir que el Rey Iom traiga a un poderoso monstruo a través de las puertas de Hades para introducirlo en la tierra de Rune.

Utilice el Botón D para situar la flecha del cursor junto a una aventura y pulse el Botón A o C para seleccionarla. Para cancelarla, pulse el Botón B. Una vez que haya seleccionado una aventura, aparecerá la pantalla de selección de nombre.

Nota: No podrá acceder a la tercera aventura hasta que haya terminado las primeras dos.

LE AVVENTURE

Il CD della Forza Splendente consiste in realtà in tre avventure in una. Nella prima avventura la Forza Splendente di Guardiania va nel regno di Cypress per salvare la Principessa Anri. La seconda avventura inizia dove finisce la prima; le truppe di Cypress uniscono le forze con Guardiania per impedire al re Iom di far passare un potente mostro dalle porte degli Inferi e di condurlo nel paese di Rune.

Usa il Pulsante-D per mettere la freccia del cursore vicino ad una avventura e premi il Pulsante A o C per selezionare. Per cancellare, premi il Pulsante B. Quando hai selezionato un'avventura, appare lo schermo di selezione del nome.

Nota: Non puoi accedere alla terza avventura finché non hai completato le prime due.

AVONTUREN

Het spel Shining Force CD bestaat in werkelijkheid uit drie verschillende avonturen. Bij het eerste avontuur reist de Lichtende Strijdmacht van Guardiania naar het koninkrijk Cipres om prinses Anri te redden. Het tweede avontuur is een vervolg op het eerste avontuur; de troepen van Cipres vormen een verbond met Guardiania om te verhinderen dat koning Iom een enorm monster uit Hades zal halen en dit monster vervolgens op het land van Rune zal loslaten.

Gebruik de R-toets om de cursorpijl naast het gewenste avontuur te plaatsen en druk op toets A of C om dit te kiezen. Om je keuze te annuleren, druk je op toets B. Nadat je een avontuur hebt gekozen, verschijnt het naamkeuzeschermb.

Opmerking: Je kunt pas aan het derde avontuur beginnen wanneer je de eerste twee hebt afgerond.

NAME SELECTION

You can input up to seven characters in the Name Select screen. Use the D-Button to highlight a character, and press Button A or C to select it. If you make a mistake, highlight **DEL** and press Button A or C, or press Button B at any time to delete. When you're finished, highlight **END** and press Button A or C. Highlight **END** without entering any characters to use the Default name.

NAMENWAHL

Sie können bis zu sieben Zeichen auf dem Namenwahl-Bildschirm (Name Select) eingeben. Heben Sie das gewünschte Zeichen mit Hilfe des Steuerkreuzes hervor, und geben Sie es dann durch Drücken der Taste A oder C ein. Falls Sie einen Fehler machen, heben Sie **DEL** hervor und drücken dann Taste A oder C. Sie können aber auch jederzeit Taste B zum Löschen drücken. Wenn Sie fertig sind, heben Sie **END** hervor und drücken Taste A oder C. Wenn Sie den vorgegebenen Namen verwenden wollen, heben Sie einfach **END** hervor, ohne irgendwelche Zeichen einzugeben.

SÉLECTION DU NOM

Vous pouvez inscrire un nom de sept caractères au maximum sur l'écran de sélection de nom. Utilisez le bouton D pour sélectionner un caractère et appuyez sur le bouton A ou C pour l'enregistrer. Si vous commettez une erreur, sélectionnez **DEL** et appuyez sur le bouton A ou C, ou appuyez sur le bouton B à n'importe quel moment pour effacer. Après avoir terminé, sélectionnez **END** et appuyez sur le bouton A ou C. Si vous désirez utiliser le nom par défaut, sélectionnez **END** sans rien inscrire.

SELECCIÓN DE NOMBRE

Podrá introducir hasta siete letras en la pantalla de selección de nombre. Utilice el Botón D para resaltar una letra, y pulse el Botón A o C para seleccionarla. Si comete un error, resalte **DEL** y pulse el Botón A o C, o pulse el Botón B en cualquier momento para cancelar. Cuando haya terminado, resalte **END** y pulse el Botón A o C. Para utilizar el nombre por defecto resalte **END** sin introducir ninguna letra.

SELEZIONE DEL NOME

Sullo schermo di selezione del nome puoi immettere fino a sette caratteri. Usa il Pulsante-D per illuminare un carattere e premi il Pulsante A o C per selezionarlo. Se commetti un errore, illumina **DEL** (cancellazione) e premi il Pulsante A o C, oppure premi il Pulsante B in qualsiasi momento per cancellare. Quando hai finito, illumina **END** (fine) e premi il Pulsante A o C. Illumina **END** senza immettere alcun carattere per usare il nome di default.

NAAMKEUZE

Op het naamkeuzescherf kun je maximaal zeven lettertekens invoeren. Gebruik de R-toets om een spelfiguur te markeren en druk op toets A of C om deze te kiezen. Indien je een vergissing maakt, zet je de markering op **DEL** en druk je op toets A of C, of druk op elk willekeurig ogenblik op toets B om jouw keuze te wissen. Wanneer je klaar bent, zet je de markering op **END** en druk je op toets A of C. Indien je de standaardnaam wilt gebruiken en dus geen lettertekens hoeft in te voeren, zet je de markering meteen op **END**.



DIFFICULTY

After naming your character, choose the difficulty level of the adventure. Choose from **EASY**, **NORMAL**, **HARD** and **SUPER HARD**. The difficulty level determines the amount and type of items you come across in your battles, how aggressively the enemies attack, and how often they use spells. Move the cursor arrow to a level and press Button A or C to select.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Nachdem Sie Ihrer Spielfigur einen Namen gegeben haben, wählen Sie den Schwierigkeitsgrad des Spiels. Sie haben die Wahl zwischen **EASY** (leicht), **NORMAL** (mittel), **HARD** (schwer) und **SUPER HARD** (sehr schwer). Der Schwierigkeitsgrad bestimmt die Menge und Art der Gegenstände, auf die Sie während Ihrer Kämpfe stoßen, wie aggressiv die Gegner angreifen, und wie oft sie Zaubersprüche benutzen. Bewegen Sie den Cursorpfeil zu dem gewünschten Schwierigkeitsgrad, und geben Sie Ihre Wahl durch Drücken der Taste A oder C ein.

DIFFICULTÉ

Après avoir donné un nom à votre personnage, il vous faut choisir le niveau de difficulté de l'aventure. Vous pouvez choisir entre **EASY** (facile), **NORMAL**, **HARD** (difficile) et **SUPER HARD** (très difficile). Le niveau de difficulté détermine le nombre et le type d'objets que vous rencontrerez dans vos combats, le degré d'agressivité de vos adversaires et la fréquence avec laquelle ils utilisent leurs sortilèges. Amenez le curseur-flèche face à un niveau, puis appuyez sur le bouton A ou C pour confirmer votre choix.

DIFICULTAD

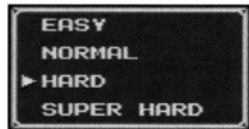
Después de nombrar a su personaje, elija el nivel de dificultad de la aventura. Elija entre **EASY** (fácil), **NORMAL** (normal), **HARD** (difícil) y **SUPER HARD** (superdifícil). El nivel de dificultad determinará la cantidad y tipo de objetos con los que se encuentre en sus combates, el nivel de agresividad de los ataques del enemigo, y la frecuencia con la que utilicen los hechizos. Mueva la flecha del cursor hacia un nivel y pulse el Botón A o C para seleccionar.

DIFFICOLTÀ

Dopo aver dato il nome al tuo personaggio, scegli il livello di difficoltà dell'avventura. Scegli fra **EASY** (facile), **NORMAL** (normale), **HARD** (difficile) e **SUPER HARD** (molto difficile). Il livello di difficoltà determina la quantità e il tipo di oggetti in cui ti imbatti durante i tuoi combattimenti, in quale modo aggressivo attaccano i nemici e quante volte usano gli incantesimi. Sposta la freccia del cursore su un livello e premi il Pulsante A o C per selezionare.

MOEILJKHEIDSGRAAD

Nadat je jouw spelfiguur een naam hebt gegeven, kies je de moeilijkheidsgraad waarmee je wilt spelen. Je hebt de keuze uit **EASY** (= gemakkelijk), **NORMAL** (= normaal), **HARD** (= moeilijk) en **SUPER HARD** (= zeer moeilijk). De moeilijkheidsgraad is bepalend voor het aantal en soort voorwerpen dat je tijdens jouw gevecht zult tegenkomen, de mate van agressiviteit van de vijandelijke aanvallen, en de frequentie waarmee ze gebruikmaken van toverformules. Verplaats de cursorpijl naar de gewenste moeilijkheidsgraad en druk op toets A of C om deze te kiezen.



CONTINUING ADVENTURES

If you've already started an adventure, there are four game choices available. You can start a new adventure, continue an adventure you've already started, copy an adventure to empty RAM space, or delete an adventure.

Starting a new adventure is done as "Is This Your First Time?" (page 18). Select the save space, select the adventure, name your character and you're off. Continue a game by pressing the D-Button left or right to access the inner backup memory RAM or the Cartridge RAM, then move the cursor arrow to the game you want to continue and press Button A or C to start.

ABENTEUER FORTSETZEN

Wenn Sie ein Abenteuer bereits begonnen haben, stehen Ihnen vier Spielmöglichkeiten zur Verfügung. Sie können ein neues Abenteuer beginnen, ein bereits begonnenes Abenteuer fortsetzen, ein Abenteuer in einen leeren RAM-Speicherplatz kopieren, oder ein Abenteuer löschen.

Sie beginnen ein neues Abenteuer, wie unter "Spielen Sie dieses Spiel zum ersten Mal?" (Seite 18) beschrieben. Sie wählen den Speicherplatz, suchen das Abenteuer aus, geben Ihrer Spielfigur einen Namen, und schon geht's los. Sie setzen ein Spiel fort, indem Sie das Steuerkreuz nach links oder rechts drücken, um entweder den eingebauten RAM-Speicher oder den Cartridge-RAM-Speicher anzuwählen, dann bewegen Sie den Cursorpfeil zu dem Spiel, das Sie fortsetzen wollen, und starten das Spiel durch Drücken der Taste A oder C.

CONTINUER UNE AVENTURE

Si vous avez déjà joué, vous disposez de quatre options de jeu. Vous pouvez commencer une nouvelle aventure, continuer une aventure déjà commencée, copier une aventure ou effacer une aventure pour libérer la RAM de sauvegarde.

Si vous choisissez de commencer une nouvelle aventure, vous devrez procéder comme il a été indiqué sous << Vous jouez pour la première fois ? >> (page 18). Choisissez l'espace de sauvegarde, l'aventure et le nom de votre personnage et vous voilà parti ! Si vous choisissez de continuer un jeu, appuyez sur la gauche ou la droite du bouton D pour choisir la RAM de sauvegarde interne ou la RAM de la cartouche. Amenez ensuite le curseur-flèche face au jeu que vous désirez continuer, puis appuyez sur le bouton A ou C pour commencer.

CONTINUACIÓN DE LAS AVENTURAS

Si ya ha comenzado una aventura, habrá cuatro opciones de juego disponibles. Podrá comenzar una aventura nueva, continuar una aventura que ya haya comenzado, copiar una aventura al espacio vacío de RAM, o borrar una aventura.

Comenzará una aventura nueva como en "¿Es esta su primera vez?" (página 19). Seleccione el espacio donde guardar, seleccione la aventura, nombre a su personaje y ya está. Continúe un juego pulsando el Botón D hacia la derecha o hacia la izquierda para acceder a la memoria interna RAM de backup o al RAM del cartucho, y luego mueva la flecha del cursor al juego que desee continuar y pulse el Botón A o C para comenzar.

CONTINUAZIONE DELLE AVVENTURE

Se hai già iniziato un'avventura, sono disponibili quattro scelte di gioco. Puoi iniziare un'avventura nuova, continuarne una già cominciata, copiare una avventura sullo spazio RAM vuoto o cancellarla.

L'inizio di una nuova avventura avviene nello stesso modo di "Questa è la prima volta?" (pagina 19). Seleziona lo spazio per salvare l'avventura, dai il nome al tuo personaggio e puoi avviare il gioco. Continua un gioco premendo il Pulsante-D a sinistra o a destra per accedere alla memoria RAM di sicurezza interna o alla cartuccia RAM, poi sposta la freccia del cursore sul gioco che desideri continuare e premi il Pulsante A o C per iniziare.

VERDERGAAN MET AVONTUREN

Wanneer je reeds aan een avontuur bent begonnen, heb je vier spelkeuzes. Je kunt aan een nieuw avontuur beginnen, verdergaan met een avontuur waaraan je reeds was begonnen, een avontuur kopiëren om RAM-geheugen vrij te maken, of een avontuur uit het geheugen wissen.

Wanneer je aan een nieuw avontuur wilt beginnen, moet je de aanwijzingen onder "Is dit voor jou de eerste keer?" (blz. 19) opvolgen. Kies het gewenste geheugen, kies het avontuur, geef jouw spelfiguur een naam, en je kunt beginnen. Om verder te gaan met een eerder spel, druk je de R-toets naar links of naar rechts om toegang te verkrijgen tot het ingebouwde RAM-reservegeheugen of het RAM-reservegeheugen van de cassette. Vervolgens verplaatst je de cursorpijl naar het spel waarmee je wilt verdergaan, en druk daarna op toets A of C om met spelen te beginnen.



The delete function allows you to open space for a new adventure by getting rid of an old one. Pick the adventure you wish to delete, and press Button A or C. When the confirmation message appears, press Button A or C to delete or Button B if you decide not to delete the data.

Note: If you're not using the backup RAM cartridge, you must delete the previously saved adventure before starting on a new one.

Mit Hilfe der LösCHFunktion können Sie Platz für ein neues Abenteuer schaffen, indem Sie ein altes löschen. Wählen Sie das zu löschende Abenteuer aus, und drücken Sie Taste A oder C. Wenn die Bestätigungsmeldung erscheint, drücken Sie Taste A oder C erneut, um das Abenteuer zu löschen, oder Taste B, wenn Sie es sich anders überlegen.

Hinweis: Wenn Sie keine RAM-Speicher-Cartridge verwenden, müssen Sie das vorher sichergestellte Abenteuer löschen, bevor Sie ein neues beginnen können.

La fonction d'effacement (DELETE DATA) vous permet de faire de la place pour une nouvelle aventure en vous débarrassant de l'ancienne. Choisissez l'aventure que vous désirez effacer et appuyez sur le bouton A ou C. Un message de confirmation apparaît alors. Appuyez sur le bouton A ou C pour accepter d'effacer ou sur le bouton B pour refuser d'effacer.

Remarque : Si vous n'utilisez pas de cartouche RAM de sauvegarde, il vous faut effacer l'aventure sauvegardée pour pouvoir en commencer une nouvelle.

La función de borrado le permitirá hacer espacio para una aventura nueva deshaciéndose de una antigua. Escoja la aventura que desea borrar, y pulse el Botón A o C. Cuando aparezca el mensaje de confirmación, pulse el Botón A o C para borrar o el Botón B si decide no borrar los datos.

Nota: Si no está utilizando el cartucho RAM de backup, deberá borrar la aventura guardada anteriormente antes de comenzar una nueva.

La funzione di cancellazione ti permette di aprire lo spazio per una nuova avventura sbarazzandoti di una vecchia. Scegli l'avventura che desideri cancellare e premi il Pulsante A o C. Quando appare il messaggio di conferma, premi il Pulsante A o C per cancellare o il Pulsante B se decidi di non cancellare i dati.

Nota: Se non stai usando la cartuccia RAM di sicurezza, devi cancellare l'avventura salvata precedentemente prima di iniziarne una nuova.

Met de wisfunctie kun je geheugenruimte vrijmaken voor een nieuw avontuur, door een oud avontuur te wissen. Kies het avontuur dat je wilt wissen en druk op toets A of C. Wanneer je wordt gevraagd of je dat avontuur echt wilt wissen, druk je op toets A of C om te wissen, of op toets B indien je besluit om dat avontuur niet te wissen.

Opmerking: Indien je geen gebruikmaakt van het RAM-geheugen van de cassette, moet je altijd het eerder bewaarde avontuur wissen voordat je aan een nieuw avontuur kunt beginnen.

Copying games allows you to go ahead with one adventure while having the option of going back later and retrying it if things don't go well. Use the D-Button to highlight the adventure you wish to copy and press Button A or C to select it. Then select the space you wish to copy it to the same way.

You can only copy a game if you have space available to save it in. If all the spaces are filled, you have only two options: to continue an adventure or delete. Before you can save an adventure or start a new one, you have to delete an adventure.

Durch Kopieren von Spielen haben Sie die Möglichkeit, ein Abenteuer anzufangen und später wieder darauf zurückzukommen, um es erneut zu versuchen, falls Sie keinen Erfolg hatten. Heben Sie das zu kopierende Abenteuer mit Hilfe des Steuerkreuzes hervor, und bestätigen Sie Ihre Wahl durch anschließendes Drücken der Taste A oder C. Wählen Sie dann auf die gleiche Weise den Speicherplatz, auf den Sie das Abenteuer kopieren wollen.

Sie können ein Spiel nur dann kopieren, wenn noch ein freier Speicherplatz verfügbar ist. Wenn alle Speicherplätze voll sind, gibt es nur zwei Optionen: Fortsetzen oder Löschen eines Abenteuers. Bevor Sie ein Abenteuer speichern oder ein neues beginnen können, müssen Sie ein anderes löschen.

En faisant une copie d'un jeu, vous pouvez continuer une aventure tout en vous réservant la possibilité de revenir en arrière afin d'essayer à nouveau si les choses tournent mal. Utilisez le bouton D pour sélectionner l'aventure que vous désirez copier, puis appuyez sur bouton le A ou C pour valider votre choix. Choisissez ensuite la position sur laquelle vous désirez copier l'aventure en procédant de la même manière.

Vous ne pouvez copier un jeu que si vous avez une position de sauvegarde libre. Si toutes les positions de sauvegarde sont pleines, vous avez deux solutions : continuer l'aventure ou effacer un jeu. Avant de pouvoir sauvegarder une aventure ou d'en commencer une nouvelle, vous devrez en effacer une autre.

La copia de juegos le permitirá continuar con una aventura teniendo la opción de retroceder después y volver a intentarlo si las cosas no van bien. Utilice el Botón D para resaltar la aventura que desea copiar y pulse el Botón A o C para seleccionarla. Luego seleccione el espacio en el que desea copiarla de la misma forma.

Sólo podrá copiar un juego si tiene espacio disponible para guardarlo. Si todos los espacios están llenos, tendrá sólo dos opciones: continuar una aventura o borrar una. Antes de que pueda guardar una aventura o comenzar una nueva, tendrá que borrar una.

La copia dei giochi ti permette di procedere con un'avventura mentre hai l'opzione di ritornarci più tardi e riprovarla se le cose non vanno bene. Usa il Pulsante-D per illuminare l'avventura che desideri copiare e premi il Pulsante A o C per selezionarla. Poi seleziona lo spazio in cui desideri copiarla nello stesso modo.

Puoi soltanto copiare un gioco se hai lo spazio disponibile per salvarlo. Se tutti gli spazi sono completi, hai soltanto due opzioni: continuare un'avventura o cancellarla. Prima di salvare una avventura o iniziarne una nuova, devi cancellare un'avventura.

Met de kopieerfunctie kun je met een avontuur verdergaan. Wanneer je geen succes boekt, kun je later altijd terugkeren en het opnieuw proberen. Gebruik de R-toets om de markering te verplaatsen naar het avontuur dat je wilt kopiëren en druk daarna op toets A of C om dit te kiezen. Kies daarna op dezelfde manier het geheugen waar je het avontuur naartoe wilt kopiëren.

Je kunt alleen maar een spel kopiëren indien er voldoende geheugen beschikbaar is om het spel daarin te bewaren. Indien er geen geheugen meer beschikbaar is, heb je slechts twee keuzemogelijkheden: verdergaan met een avontuur, of een avontuur wissen. Alvorens je een avontuur kunt bewaren of aan een nieuw avontuur kunt beginnen, moet je eerst een avontuur wissen.

YOU WANT INFORMATION...

Once you select an adventure, the introductory story begins. The adventures are interconnected, so pay attention to the story as it unfolds. The story so far is shown, followed by you and your team starting out on the adventure. Whether checking on a character's status, trading items, or asking to be healed, you need to make choices.

DECISIONS, DECISIONS

In any situation where you must make a decision (such as buying items, viewing characters and changing Classes), two decision boxes appear. To make a decision, press the D-Button left or right to highlight the **YES** nodding head or the **NO** shaking head, and press Button A or C to select.



SIE BRAUCHEN INFORMATIONEN...

Nachdem Sie ein Abenteuer ausgesucht haben, beginnt die Vorgeschichte. Da die Abenteuer miteinander verknüpft sind, sollten Sie die Handlung aufmerksam verfolgen, während sie abläuft. Die Geschichte wird bis zu dem Punkt gezeigt, an dem Sie und Ihr Team in das Abenteuer einsteigen. Während des Spiels müssen Sie immer wieder Wahlen treffen, ganz gleich, ob Sie den Status einer Spielfigur überprüfen, Gegenstände eintauschen oder um Heilung bitten.

ENTSCHEIDUNGEN, ENTSCHEIDUNGEN

In jeder Situation, wo Sie eine Entscheidung treffen müssen (z.B. Gegenstände kaufen, Spielfiguren besichtigen und Klassen wechseln), erscheinen zwei Entscheidungskästen. Drücken Sie dann das Steuerkreuz entweder nach links oder rechts, um den nickenden Kopf **YES** bzw. den schüttelnden Kopf **NO** hervorzuheben. Drücken Sie anschließend Taste A oder C zur Bestätigung Ihrer Wahl.

VOUS AUREZ BESOIN D'INFORMATIONS...

Lorsque vous commencez une aventure, l'histoire vous est présentée. Les aventures sont liées entre elles, aussi prêtez attention à l'histoire. Après la présentation de l'histoire, vous et votre groupe partez à l'aventure. Pour vérifier la situation d'un personnage, troquer des objets ou demander à être soigné, vous devrez prendre des décisions.

LES DÉCISIONS

Dans toutes les situations où vous devez prendre une décision (acheter un objet, voir les informations sur les personnages ou changer de classe, par exemple), une boîte de décision avec deux têtes apparaît. Appuyez sur la gauche ou la droite du bouton D pour sélectionner la tête faisant le signe **YES** ou la tête faisant le signe **NO**, puis appuyez sur le bouton A ou C pour valider votre choix.

QUIERE INFORMACIÓN...

Una vez que seleccione una aventura, comenzará la historia de introducción. Las aventuras están interconectadas, por lo tanto preste atención a la historia a medida que se revele. Se mostrará la historia hasta el momento, seguida del inicio de la aventura por parte de usted y su equipo. Tanto al comprobar el estado del personaje, intercambiar objetos, o pedir que se le cure, tendrá que tomar decisiones.

DECISIONES, DECISIONES

En cualquier situación donde tenga que tomar una decisión (tal como comprar objetos, ver personajes y cambiar de clase), aparecerán dos cuadros de decisiones. Para tomar una decisión, pulse el Botón D hacia la derecha o hacia la izquierda para resaltar la cabeza que asiente **YES** o la cabeza que niega **NO**, y pulse el Botón A o C para seleccionar.

DESIDERI DELLE INFORMAZIONI...

Quando hai selezionato una avventura, comincia la storia di introduzione. Le avventure sono collegate, perciò stai attento alla storia quando viene narrata. Viene mostrata la storia fino a questo punto, seguita da te e dalla tua squadra che partite per l'avventura. Sia che controlli lo stato di un personaggio, scambi gli oggetti o chiedi di essere risanato, devi effettuare delle scelte.

DECISIONI, DECISIONI

In qualsiasi situazione dove devi prendere una decisione (come acquistare gli oggetti, osservare i personaggi e cambiare le classi), appaiono due riquadri per le decisioni. Per prendere una decisione, premi il Pulsante-D a sinistra o a destra per illuminare la testa che accenna per dire **YES** o la testa che scuote indicando **NO** e premi il Pulsante A o C per selezionare.

JE WILT INFORMATIE...

Nadat je een avontuur hebt gekozen, volgt er een inleiding van het verhaal. De avonturen houden onderling verband met elkaar, dus je moet het verhaal zo aandachtig mogelijk proberen te volgen. Het verhaal tot dusver wordt verteld en daarna ga jij samen met jouw team aan het avontuur beginnen. Of het nu gaat om het controleren van de stand van een spelfiguur, het ruilen van voorwerpen of het vragen om genezing: je moet steeds keuzes maken.

BESLISSINGEN, BESLISSINGEN

Telkens wanneer je een beslissing moet nemen (zoals bij het kopen van voorwerpen, het bekijken van spelfiguren of het veranderen van klassen), verschijnen er twee beslissingsvakjes. Om een beslissing te nemen, moet je de R-toets naar links of naar rechts drukken om de markering te verplaatsen naar het knikkende hoofd van **YES** (= ja) of het schuddende hoofd van **NO** (=nee). Druk op toets A of C om te kiezen.

CHARACTER INFORMATION

Move the red highlight box down the list of character names with the D-Button until the name of the character you wish to see is highlighted. Press the D-Button left or right to shuffle between the Character's Points sheet and the Class/Level/Experience sheet. Above the statistics, a mini-data sheet is displayed. To see the character's full Data Sheet, press Button A or C.

SPIELFIGURENDATEN

Bewegen Sie den roten Hervorhebungskasten mit Hilfe des Steuerkreuzes die Liste der Spielfigurennamen entlang, bis der gewünschte Spielfigurenname hervorgehoben wird. Drücken Sie das Steuerkreuz nach links oder rechts, um zwischen dem Spielfiguren-Punkteblatt (Character's Points) und dem Klasse/Schwierigkeitsgrad/Erfahrung-Blatt (Class/Level/Experience) hin und her zu schalten. Über den Statistiken wird ein Mini-Datenblatt angezeigt. Um das volle Datenblatt der Spielfigur zu sehen, drücken Sie Taste A oder C.

INFORMATIONS SUR LES PERSONNAGES

Déplacez la barre de sélection rouge sur la liste des personnages à l'aide du bouton D afin de sélectionner le personnage qui vous intéresse. Appuyez sur la gauche ou la droite du bouton D pour passer entre la fiche de points du personnage et la fiche de classe/niveau/expérience. Au-dessus des statistiques, vous pouvez voir une mini-fiche de données. Pour voir la fiche complète, appuyez sur le bouton A ou C.

INFORMACIÓN DEL PERSONAJE

Mueva el cuadro rojo resaltado hacia abajo en la lista de nombres de personajes con el Botón D hasta que el nombre del personaje que desee ver sea resaltado. Pulse el Botón D hacia la derecha o hacia la izquierda para cambiar entre la hoja de puntos del personaje y la hoja de clase/nivel/experiencia. Encima de las estadísticas, se mostrará una hoja de datos reducida. Para ver la hoja completa de datos de los personajes, pulse el Botón A o C.

INFORMAZIONI SUI PERSONAGGI

Sposta il riquadro di illuminazione rosso lungo l'elenco dei nomi dei personaggi con il Pulsante-D finché viene illuminato il nome del personaggio che desideri vedere. Premi il Pulsante-D a sinistra o a destra per spostarti alternativamente alla tabella dei punti del personaggio e alla tabella di classe/livello/esperienza. Sopra alle statistiche viene visualizzata una piccola tabella di dati. Per vedere la tabella completa dei dati dei personaggi, premi il Pulsante A o C.

INFORMATIE OVER DE SPELFIGUREN

Verplaats het rode markerings-blokje langs de lijst met namen van spelfiguren door gebruikmaking van de R-toets, totdat de markering op de naam van de spelfiguur staat die jij wilt bekijken. Druk de R-toets naar links of naar rechts om het puntenoverzicht van jouw spelfiguur of het klasse/niveau/ervaringsoverzicht te zien. Boven de statistieken wordt een mini-gegevensoverzicht afgebeeld. Om het overzicht met alle gegevens van de spelfiguren te laten verschijnen, druk je op toets A of C.



NAME	CLASS	LEV. EXP.
CREEPY HUNK	L. 10	
HEAL	4	Min 1 Exp 2
FRONKLE 2		Min 1 Exp 2
HOOKS 1	2	Exp 10
HELL	2	C. 1 Exp

NAME	CLASS	LEV. EXP.
WENDY	W. 12	10 177
BRITTO	PL. 09	12 110
CROLY HUNK	10	70
GEORGE HUNK	10	54
STORCK HUNK	10	59

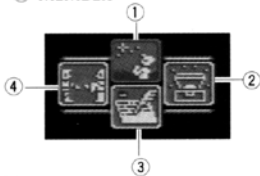
OPTION BOXES

Option boxes are used to make most game decisions. They appear both at headquarters and on the battlefield. On the battlefield, boxes appear for each character when it is that character's turn to move. Off the battlefield, option boxes appear as soon as you enter headquarters or enter shops. Highlight an option box and press Button A or C to see the options available.

AT HEADQUARTERS

Between battles you arrive back at headquarters, where you can access various options. The four main options, **HELP**, **ITEM**, **SAVE** and **MEMBER**, are displayed at the bottom of the screen.

- 1 **HELP**
- 2 **ITEM**
- 3 **SAVE**
- 4 **MEMBER**



OPTIONENKÄSTEN

Die meisten Spielentscheidungen werden mit Hilfe von Optionen-kästen getroffen. Diese erscheinen sowohl im Hauptquartier als auch auf dem Schlachtfeld. Auf dem Schlachtfeld erscheinen Kästen für jede Spielfigur, wenn die betreffende Spielfigur am Zug ist. Außerhalb des Schlachtfelds erscheinen Optionen-kästen, sobald Sie das Hauptquartier oder einen Laden betreten. Heben Sie den gewünschten Optionen-kasten hervor, und drücken Sie Taste A oder C, um die verfügbaren Optionen zu sehen.

IM HAUPTQUARTIER

Zwischen den Kämpfen kehren Sie zum Hauptquartier zurück, wo Sie Zugang zu verschiedenen Optionen haben. Die vier Haupt-Optionen **HELP**, **ITEM**, **SAVE** und **MEMBER** werden am unteren Bildschirmrand angezeigt.

- 1 **HELP** (Hilfe)
- 2 **ITEM** (Gegenstand)
- 3 **SAVE** (Sicherstellen)
- 4 **MEMBER** (Mitglied)

LES BOÎTES D'OPTION

Vous utiliserez les boîtes d'option pour prendre la plupart des décisions du jeu. Vous les verrez aussi bien à l'état-major que sur le champ de bataille. Sur le champ de bataille, des boîtes d'option apparaissent pour chaque personnage dont c'est le tour d'agir. Hors du champ de bataille, elles apparaissent dès que l'on pénètre dans l'état-major ou un magasin. Sélectionnez une boîte d'option et appuyez sur le bouton A ou C pour voir les options disponibles.

À L'ÉTAT-MAJOR

Entre les combats, vous revenez à l'état-major où vous pouvez accéder à diverses options. Les quatre options principales, **HELP** (assistance), **ITEM** (objets), **SAVE** (sauvegarder) et **MEMBER** (membres), sont affichées en bas de l'écran.

- 1 **HELP**
- 2 **ITEM**
- 3 **SAVE**
- 4 **MEMBER**

CUADROS DE OPCIONES

Los cuadros de opciones se utilizan para tomar la mayoría de las decisiones del juego. Aparecerán tanto en el cuartel general como en el campo de batalla. En el campo de batalla, los cuadros de cada personaje aparecerán cuando sea el turno de moverse de ese personaje. Fuera del campo de batalla, los cuadros de opciones aparecerán tan pronto como usted se introduzca en el cuartel general o en tiendas. Resalte un cuadro de opciones y pulse el Botón A o C para ver las opciones disponibles.

EN EL CUARTEL GENERAL

Entre las batallas volverá al cuartel general, donde podrá acceder a varias opciones. Las cuatro opciones principales, **HELP**, **ITEM**, **SAVE** y **MEMBER**, se mostrarán en la parte inferior de la pantalla.

- 1 **HELP** (ayuda)
- 2 **ITEM** (objeto)
- 3 **SAVE** (guardar)
- 4 **MEMBER** (miembro)

RIQUADRI DELLE OPZIONI

I riquadri delle opzioni sono usati per prendere la maggior parte delle decisioni del gioco. Essi appaiono sia al quartier generale che sul campo di battaglia. Sul campo di battaglia i riquadri appaiono per ogni personaggio, quando tocca a quel personaggio muoversi. Fuori dal campo di battaglia i riquadri delle opzioni appaiono non appena entri nel quartier generale o nei negozi. Illumina un riquadro delle opzioni e premi il Pulsante A o C per vedere le opzioni disponibili.

AL QUARTIER GENERALE

Tra un combattimento e l'altro ritorni al quartier generale, dove puoi accedere alle varie opzioni. Le quattro opzioni principali, **HELP** (aiuto), **ITEM** (oggetto), **SAVE** (salvataggio) e **MEMBER** (membro), sono visualizzate al fondo dello schermo.

- 1 **AIUTO**
- 2 **OGGETTO**
- 3 **SALVATAGGIO**
- 4 **MEMBRO**

OPTIEVAKKEN

De meeste beslissingen bij dit spel worden gemaakt door middel van de zogenaamde optievakken. Deze verschromen zowel op het hoofdkwartier als op het slagveld. Op het slagveld verschijnen deze vakjes wanneer de desbetreffende spelfiguur aan de beurt is. Buiten het slagveld verschijnen de optievakken zodra jij het hoofdkwartier of een winkel binnenstapt. Zet de markering op een optievak en druk op toets A of C om te zien welke opties er beschikbaar zijn.

OP HET HOOFDKWARTIER

Na elk gevecht ga je weer terug naar het hoofdkwartier waar je verschillende opties kunt kiezen. De vier belangrijkste opties, **HELP** (= hulp), **ITEM** (= voorwerp), **SAVE** (= bewaar) en **MEMBER** (= leden) worden onder op het scherm aangegeven.

- 1 **HULP**
- 2 **VOORWERP**
- 3 **BEWAAR**
- 4 **LEDEN**

HELP OPTIONS

① RAISE

If one or more of your teammates fall in battle, you can use this option to bring them back to consciousness (keep in mind that there is a service charge).

② PROMO (Promote)

If any of your team is ready to be promoted, the team list appears. You can select any character who has achieved level 10 or higher (if they haven't been promoted already) for promotion.



HILFE-OPTIONEN (HELP)

① RAISE (AUFERWECKEN)

Falls eine oder mehrere Ihrer Teamgefährten im Kampf fallen, können Sie sie mit Hilfe dieser Option wieder zum Leben auferwecken (denken Sie aber daran, daß Sie für diese Dienstleistung bezahlen müssen).

② PROMO (BEFÖRDERN)

Falls ein Mitglied Ihres Teams die Beförderungsstufe erreicht hat, erscheint die Teamliste. Sie können jede Spielfigur, die Stufe 10 oder eine höhere Stufe erreicht hat, befördern lassen (falls sie nicht bereits befördert worden ist).

LES OPTIONS D'ASSISTANCE

① RAISE (ranimer)

Si un ou plusieurs de vos compagnons tombent au combat, vous pouvez utiliser cette option pour les ranimer (n'oubliez pas que ce service est payant).

② PROMO (promouvoir)

Si l'un des membres de votre groupe est prêt à être promu, la liste du groupe apparaît. Vous pouvez promouvoir tout personnage qui a atteint un niveau 10 ou supérieur (s'il n'a pas déjà été promu).

OPCIONES DE AYUDA

① RAISE (levantar)

Si uno o más de sus compañeros de equipo caen durante el combate, podrá utilizar esta opción para devolverles la conciencia (tenga en cuenta que habrá una cuota de servicio).

② PROMO (promoción)

Si alguien de su equipo está listo para ser ascendido de rango, aparecerá la lista del equipo. Podrá seleccionar cualquier personaje que haya alcanzado el nivel 10 o uno mayor (si no han sido ascendidos de rango aún) para ascender de rango.



OPZIONI DI AIUTO

① RINASCITA

Se uno o più dei tuoi compagni di squadra cadono nel combattimento, puoi usare questa opzione in modo che riprendano i sensi (tieni presente che c'è un sovrapprezzo per il servizio).

② PROMOZIONE

Se qualcuno della tua squadra è pronto per essere promosso, appare l'elenco della squadra. Puoi selezionare qualsiasi personaggio che abbia raggiunto il livello 10 o maggiore (se non sono già stati promossi) per la promozione.

HULP-OPTIES

① RAISE (= doen opstaan)

Indien één of meerdere van jouw teamgenoten in de strijd bewusteloos raken, kun je ze door gebruikmaking van deze optie weer tot bewustzijn brengen (maar denk eraan dat je hiervoor moet betalen).

② PROMO (= bevorderen)

Indien er iemand van jouw team bevorderd kan worden, verschijnt het overzicht van de teamleden. Iedere spelfiguur die niveau 10 of hoger heeft bereikt (en nog niet is bevorderd), komt in aanmerking voor bevordering.

③ SPEED

This option allows you to change the speed of all screen messages and select the type of battle messages to be displayed.

The flashing highlight box indicates the current message speed. 1 is the slowest speed and 4 is the fastest. The bottom half of the window is the battle options. Select **DISPLAY** to see all battle effects (including damage inflicted and items found), or select **NO DISP.** (no display), for faster battle action.

④ CURE

Your teammates are examined to see if any of them is poisoned or cursed. If so, you need to pay a fee to cure them. Select either **YES** to pay the fee and cure the character, or **NO** to cancel.

③



③ SPEED (GESCHWINDIGKEIT)

Diese Option ermöglicht es Ihnen, die Geschwindigkeit aller Bildschirmmeldungen zu ändern und die Art der anzuzeigenden Kampfmeldungen zu bestimmen.

Der blinkende Hervorhebungs-kasten zeigt die gegenwärtige Meldungsgeschwindigkeit an: 1 ist die niedrigste und 4 die höchste Geschwindigkeit. In der unteren Hälfte des Fensters werden die Kampfoptionen angezeigt. Wählen Sie **DISPLAY**, um alle Kampfeffekte zu sehen (einschl. zugefügter Schäden und gefundener Gegenstände), oder **NO DISP.** (keine Anzeige), um die Kampfhandlung zu beschleunigen.

④ CURE (HEILEN)

Ihre Teamgefährten werden untersucht, um festzustellen, ob einer von ihnen vergiftet oder verwünscht ist. Wenn dies der Fall ist, müssen Sie eine Gebühr für ihre Heilung bezahlen. Wählen Sie entweder **YES**, um die Gebühr zu bezahlen und die Spielfigur zu heilen, oder **NO**, um keine Heilung durchzuführen.

③ SPEED (vitesse)

Cette option vous permet de changer la vitesse de tous les messages à l'écran et de choisir de voir ou de ne pas voir tous les effets de combat.

Le carré de sélection clignotant indique la vitesse actuelle des messages. "1" est la vitesse la plus lente, "4" la plus rapide. Le bas de la fenêtre est la partie des effets de combat. Choisissez **DISPLAY** pour voir tous les effets de combat (y compris les dommages infligés et les objets trouvés). Choisissez "**NO DISP.**" (pas d'affichage) pour accélérer l'action au combat.

④ CURE (guérir)

Vos compagnons sont soumis à un examen médical afin de déterminer s'ils n'ont pas été empoisonnés ou ensorcelés. S'ils l'ont été, vous devez payer des honoraires pour qu'ils guérissent. Choisissez **YES** pour régler les honoraires et faire soigner le personnage, ou **NO** pour annuler.

③ SPEED (velocidad)

Esta opción le permitirá cambiar la velocidad de todos los mensajes de pantalla y seleccionar el tipo de mensajes de combate que se muestran.

El cuadro resaltado parpadeante indicará la velocidad actual del mensaje. 1 es la velocidad más lenta y 4 es la más rápida. En la mitad inferior de la pantalla están las opciones de combate. Seleccione **DISPLAY** para ver todos los efectos del combate (incluyendo el daño causado y los objetos encontrados), o **NO DISP.** (no mostrar), para una acción de combate más rápida.

④ CURE (curar)

Sus compañeros de equipo serán examinados para ver si alguno de ellos está envenenado o bajo un maleficio. Si es así, tendrá que pagar una cuota para curarlos. Seleccione **YES** para pagar la cuota y curar al personaje, o **NO** para cancelar.

④



③ VELOCITÀ

Questa opzione ti permette di cambiare la velocità di tutti i messaggi sullo schermo e selezionare il tipo di messaggi per il combattimento da visualizzare.

Il riquadro di illuminazione lampeggiante indica la velocità attuale dei messaggi. 1 è la velocità più lenta e 4 è quella più veloce. Nella metà inferiore della finestra ci sono le opzioni di combattimento. Seleziona **DISPLAY** (visualizzazione) per vedere tutti gli effetti del gioco (compresi i danni inflitti e gli oggetti trovati), oppure seleziona **NO DISP.** (nessuna visualizzazione), per un'azione più veloce nel combattimento.

④ CURA

I tuoi compagni di squadra vengono esaminati per vedere se qualcuno di loro è avvelenato o maledetto. In tal caso devi pagare un onorario per curarli. Seleziona **YES** per pagare l'onorario e curare il personaggio o **NO** per cancellare.

③ SPEED (= snelheid)

Met deze optie kun je de snelheid wijzigen, waarmee de mededelingen op het scherm verschijnen. Ook kun je aangeven, wat voor soort gevechtsmededelingen er op het scherm moet verschijnen.

Het knipperende markeringsblok geeft de huidige snelheid aan, waarmee de mededelingen op het scherm verschijnen. Deze varieert van 1 (het langzaamst) tot 4 (het snelst). Op de onderste helft van het venster worden de gevechtsopties weergegeven. Om alle gevechtseffecten (met inbegrip van de toegebrachte schade en de gevonden voorwerpen) te kunnen zien, kies je **DISPLAY**. Om de strijd sneller te doen verlopen, kies je **NO DISP.** (= geen weergave).

④ CURE (= doen genezen)

Jouw teamleden worden onderzocht om te zien of ze vergiftigd of vervloekt zijn. Zo ja, dan moet je geld betalen om ze daarvan te genezen. Kies **YES** (= ja) om geld te betalen en de spelfiguur weer beter te maken. Indien je deze optie wilt annuleren, kies je **NO** (=nee).

ITEM OPTIONS

Employing an Item is done by accessing the Item Options box at Headquarters or out on the battlefield. Items can be used, equipped, dropped, or given to another character. To do any of these, you first need to select an Item. Highlight the name of the character who has the item, then press Button A or C. Next, highlight the item you wish to employ, and press Button A or C to select it.

GEGENSTAND-OPTIONEN (ITEM)

Um einen Gegenstand anzuwenden, rufen Sie den Gegenstand-Optionenkasten (Item Options) im Hauptquartier oder auf dem Schlachtfeld auf. Sie können Gegenstände benutzen, ausrüsten, wegwerfen, oder einer anderen Spielfigur geben. Dazu müssen Sie zuerst einen Gegenstand aussuchen. Heben Sie den Namen der Spielfigur hervor, die den Gegenstand besitzt, und drücken Sie dann Taste A oder C. Heben Sie als nächstes den Gegenstand hervor, den Sie anwenden wollen, und geben Sie Ihre Wahl durch Drücken der Taste A oder C ein.

LES OPTIONS D'OBJET

Pour utiliser un objet, vous devez accéder à la boîte d'options d'objet à l'état-major ou sur le champ de bataille. Vous pouvez utiliser les objets, vous en équiper, les abandonner ou les donner à un autre personnage. Pour effectuer l'une de ces opérations, vous devez d'abord choisir un objet. Sélectionnez le nom du personnage ayant l'objet, puis appuyez sur le bouton A ou C. Sélectionnez ensuite l'objet que vous désirez utiliser, puis appuyez sur le bouton A ou C pour valider votre choix.

OPCIONES DE OBJETOS

Se podrán utilizar objetos accediendo al cuadro de opciones de objetos en el cuartel general o fuera en el campo de batalla. Los objetos se podrán utilizar, equipar, tirar o dar a otro personaje. Para realizar cualquiera de estas acciones, primero tendrá que seleccionar un objeto. Resalte el nombre del personaje que tenga el objeto, y luego pulse el Botón A o C. Después, resalte el objeto que desea emplear, y pulse el Botón A o C para seleccionarlo.

OPZIONI DEGLI OGGETTI

L'uso di un oggetto avviene accedendo al riquadro delle opzioni degli oggetti al quartier generale o fuori sul campo di battaglia. Gli oggetti possono essere usati, equipaggiati, abbandonati o dati ad un altro personaggio. Per compiere una di queste azioni, per prima cosa devi selezionare un oggetto. Illumina il nome del personaggio che ha l'oggetto, poi premi il Pulsante A o C. In seguito illumina l'oggetto che desideri adoperare e premi il Pulsante A o C per selezionarlo.

VOORWERP-OPTIES

Om iets met een voorwerp te kunnen doen, ga je naar het voorwerp-optievak op het hoofdkwartier of op het slagveld. Je kunt de voorwerpen gebruiken, uitrusten, laten vallen of aan een andere spelfiguur geven. Om één van deze dingen te kunnen doen, moet je eerst een voorwerp kiezen. Markeer de naam van de spelfiguur die het voorwerp in zijn bezit heeft en druk daarna op toets A of C. Markeer vervolgens het voorwerp waarmee je iets wilt doen en druk op toets A of C om het te kiezen.

If you want to...

- ① **...USE** the item, pick the character to use it on by highlighting a character's name, and pressing Button A or C.
- ② **...EQUIP** an item, the Equip window appears with a hand at the bottom of the box (no item equipped). Move the highlighter to an item and press Button A or C to equip it. Any changes in the character's data (such as an increase in attack power) appears on the far right side of the Equip window.

①



Die folgenden Befehle stehen zur Auswahl:

- ① **...USE (BENUTZEN):** Wählen Sie die Spielfigur aus, die den Gegenstand benutzen soll, indem Sie ihren Namen hervorheben und anschließend Taste A oder C drücken.
- ② **...EQUIP (AUSRÜSTEN):** Wenn Sie diesen Befehl wählen, erscheint das Ausrüstungsfenster (Equip) mit einer Hand am unteren Rand des Kastens (kein Gegenstand ausgerüstet). Bewegen Sie den Hervorhebungskasten zu dem gewünschten Gegenstand, und drücken Sie Taste A oder C, um ihn auszurüsten. Jede Änderung der Spielfiguredaten (z.B. eine Zunahme der Angriffskraft) wird am rechten Rand des Ausrüstungsfensters (Equip) angezeigt.

Si vous désirez ...

- ① **... UTILISER** un objet, choisissez le personnage sur lequel vous désirez l'utiliser en sélectionnant son nom, puis appuyez sur le bouton A ou C.
- ② **...VOUS ÉQUIPER** d'un objet, la fenêtre d'équipement apparaît avec une main au bas de la boîte (pas d'objet équipant le personnage). Déplacez le carré de sélection sur un objet et appuyez sur le bouton A ou C pour en équiper le personnage. Les changements des données du personnage (telles qu'une augmentation de la force d'attaque) sont indiqués sur le côté droit de la fenêtre d'équipement.

Si quiere...

- ① **...UTILIZAR** el objeto, elija el personaje en el que utilizarlo resaltando el nombre del personaje, y pulsando el Botón A o C.
- ② **...EQUIPAR** un objeto, aparecerá la pantalla de equipo con una mano en la parte inferior del cuadro (ningún objeto equipado). Mueva el resaltador hacia un objeto y pulse el Botón A o C para equiparlo. Cualquier cambio en los datos del personaje (tal como un aumento en la potencia de ataque) aparecerá en el extremo derecho de la pantalla de equipo.

②



Se desidera...

- ① **...USARE** l'oggetto, scegli il personaggio che lo deve usare illuminando il nome di un personaggio e premendo il Pulsante A o C.
- ② **...EQUIPAGGIARE** un oggetto, appare la finestra di equipaggiamento con una mano al fondo del riquadro (nessun oggetto in dotazione). Sposta l'evidenziatore su un oggetto e premi il Pulsante A o C per equipaggiarlo. Qualsiasi cambiamento nei dati del personaggio (come un aumento della potenza di attacco) appare sull'estrema destra della finestra di equipaggiamento.

Wanneer je een voorwerp wilt...

- ① **...GEBRUIKEN (USE)**, moet je de spelfiguur kiezen die je het voorwerp wilt laten gebruiken. Hiervoor moet je de markering verplaatsen naar de naam van de desbetreffende spelfiguur en vervolgens op toets A of C drukken.
- ② **...UITRUSTEN (EQUIP)**, verschijnt het uitrustingsvenster, met een hand onder in het vakje, ten teken dat er geen voorwerp is uitgerust. Verplaats de markering naar het gewenste voorwerp en druk op toets A of C om het uit te rusten. Alle veranderingen in de gegevens van de spelfiguur (zoals een versterking van de aanvalskracht) verschijnen geheel rechts in het uitrustingsvenster.

③ **...DROP** an item, select the character and item as above. Then select either **YES** to drop the Item or **NO** to cancel.

④ **...GIVE** an item, follow the steps you would for using the item. If the character you want to give the item to has his or her hands full, you must trade one item for another. Highlight the item to trade, then press Button A or C.

Note: When on the battlefield, Items can only be given to a character standing adjacent to the character with the item.

③ **...DROP (WEGWERFEN):** Um einen Gegenstand wegzuerfen, wählen Sie zunächst die Spielfigur und den Gegenstand nach dem oben beschriebenen Verfahren aus. Dann wählen Sie entweder **YES**, um den Gegenstand wegzuerfen, oder **NO**, um den Befehl zu annullieren.

④ **...GIVE (ABGEBEN):** Um einen Gegenstand abzugeben, führen Sie die gleichen Schritte aus wie zum Benutzen eines Gegenstands. Falls die Spielfigur, an die Sie den Gegenstand abgeben wollen, ihre Hände voll hat, müssen Sie den Gegenstand gegen einen anderen eintauschen. Heben Sie den zu tauschenden Gegenstand hervor, und drücken Sie Taste A oder C.

Hinweis: Auf dem Schlachtfeld können Gegenstände nur an eine Spielfigur abgegeben werden, die neben der im Besitz des Gegenstands befindlichen Spielfigur steht.

③ **... ABANDONNER** un objet, choisissez le personnage et l'objet de la manière indiquée ci-dessus. Choisissez ensuite **YES** pour abandonner l'objet ou **NO** pour annuler.

④ **... DONNER** un objet, procédez comme pour utiliser l'objet. Si le personnage auquel vous voulez donner l'objet a les mains pleines, vous devez échanger un objet avec lui. Sélectionnez l'objet que vous voulez troquer, puis appuyez sur le bouton A ou C.

Remarque : Lorsque vous êtes sur le champ de bataille, vous ne pouvez donner un objet qu'à un personnage se trouvant à côté de vous.

③ **...TIRAR** un objeto, seleccione el personaje y el objeto como antes. Luego seleccione **YES** para tirar el objeto o **NO** para cancelar.

④ **...DAR** un objeto, siga los pasos que efectuaría para utilizar el objeto. Si el personaje al que quiere dar el objeto tiene las manos llenas, tendrá que intercambiar un objeto por otro. Resalte el objeto a intercambiar, y luego pulse el Botón A o C.

Nota: Cuando se encuentre en el campo de batalla, sólo podrá dar objetos a un personaje que esté junto al personaje que tenga el objeto.

③ **...ABBANDONARE** un oggetto, seleziona il personaggio e l'oggetto come sopra. Poi seleziona **YES** per abbandonare l'oggetto o **NO** per cancellare.

④ **...DARE** un oggetto, segui i passi come faresti per usarlo. Se il personaggio a cui desideri dare l'oggetto ha le mani impegnate, devi scambiare un oggetto con un altro. Illumina l'oggetto da scambiare, poi premi il Pulsante A o C.

Nota: Quando sei sul campo di battaglia, gli oggetti possono essere dati soltanto a un personaggio che è adiacente al personaggio con l'oggetto.

③ **...LATEN VALLEN (DROP)** van een voorwerp, moet je de spelfiguur en het voorwerp kiezen zoals hierboven. Kies dan **YES** (= ja) om het voorwerp te laten vallen of **NO** (= nee) om deze optie te annuleren.

④ **... GEVEN (GIVE)** van een voorwerp, volg je dezelfde stappen als wanneer je een voorwerp wilt gebruiken. Indien de spelfiguur aan wie je het voorwerp wilt geven, zijn handen reeds vol heeft, moet je een voorwerp ruilen. Verplaats de markering naar het voorwerp dat je wilt ruilen en druk daarna op toets A of C.

Opmerking: Wanneer je je op het slagveld bevindt, kun je de voorwerpen uitsluitend aan een spelfiguur geven, die naast de spelfiguur met het voorwerp staat.

③



④



SAVE OPTION

The **SAVE** option allows you to save the adventure as it stands. After selecting this option, the confirmation window appears. Once you've saved the game, you are asked if you want to continue or not. Select **YES** or **NO** and press Button A or C.

MEMBER OPTIONS

① CHANGE

As you make your way through the lands of Rune, you will meet a number of characters who wish to join your cause. Unfortunately, only 12 characters can take part in the battles at one time! Use this option to replace members on the excursion team with others who are "waiting on the sidelines."

①



SICHERSTELLUNGS- OPTION (SAVE)

Die Option **SAVE (Sicherstellen)** ermöglicht es Ihnen, das Abenteuer in seinem gegenwärtigen Zustand sicherzustellen. Nach der Wahl dieser Option erscheint das Bestätigungsfenster. Nachdem Sie das Spiel sichergestellt haben, werden Sie gefragt, ob Sie weitermachen wollen oder nicht. Wählen Sie entweder **YES** oder **NO**, und drücken Sie anschließend Taste A oder C.

MITGLIED-OPTIONEN (MEMBER)

① CHANGE (AUSWECHSELN)

Auf Ihrem Weg durch die Länder von Rune werden Sie einer Reihe von Spielfiguren begegnen, die sich Ihnen anschließen wollen. Leider können nur jeweils 12 Spielfiguren an den Kämpfen teilnehmen! Benutzen Sie diese Option, um Mitglieder des Exkursionsteams gegen andere auszuwechseln, die "auf der Reservebank warten".

L'OPTION DE SAUVEGARDE

L'option **SAVE** vous permet de sauvegarder l'aventure jusqu'au point où vous vous trouvez. Lorsque vous choisissez cette option, la fenêtre de confirmation apparaît. Lorsque vous avez sauvegardé le jeu, il vous est demandé si vous désirez continuer. Choisissez **YES** ou **NO**, puis appuyez sur le bouton A ou C.

LES OPTIONS DE MEMBRE

① REMPLACER

Au cours de votre aventure sur la terre de Rune, vous rencontrerez un certain nombre de personnages qui désireront se joindre à vous. Malheureusement, seuls 12 personnages peuvent combattre à la fois. Cette option vous permet de remplacer certains membres de votre groupe par d'autres.

OPCIÓN SAVE

La opción **SAVE** le permitirá guardar la aventura tal como esté. Después de seleccionar esta opción, aparecerá la ventana de confirmación. Una vez que haya guardado el juego, se le preguntará si quiere continuar o no. Seleccione **YES** o **NO** y pulse el Botón A o C.

OPCIONES DE MIEMBRO

① CHANGE (cambiar)

A medida que avance por las tierras de Rune, se encontrará con varios personajes que querrán unirse a su causa. Por desgracia, sólo pueden participar 12 personajes en cada combate! Utilice esta opción para reemplazar miembros en el equipo de expedición con otros que estén "esperando en las líneas de banda".

OPZIONE DI SALVATAGGIO

L'opzione di **SALVATAGGIO** ti permette di salvare l'avventura così come è. Dopo aver selezionato questa opzione, appare la finestra di conferma. Quando hai salvato il gioco, ti viene chiesto se vuoi continuare o no. Seleziona **YES** o **NO** e premi il Pulsante A o C.

OPZIONI DEI MEMBRI

① CAMBIAMENTO

Mentre procedi per le terre di Rune, incontrerai numerosi personaggi che desiderano unirsi alla tua causa. Sfortunatamente, soltanto 12 personaggi per volta possono partecipare ai combattimenti! Usa questa opzione per sostituire i membri nella squadra di incursione con gli altri che stanno "aspettando in panchina".

BEWAAR-OPTIE

Met de bewaar-optie **SAVE** kun je het avontuur bewaren zoals je dit tot dusver hebt gespeeld. Nadat je deze optie hebt gekozen, verschijnt het bevestigings venster. Nadat je het spel hebt bewaard, word je gevraagd of je wilt verder spelen. Kies **YES** (= ja) of **NO** (= nee) en druk op toets A of C.

LEDEN-OPTIES

① CHANGE (= vervangen)

Op jouw reis door het land van Rune zul je een aantal figuren tegenkomen die zich voor jouw zaak willen inzetten. Helaas kunnen er slechts 12 spelfiguren tegelijk aan de strijd meedoen! Gebruik deze optie om leden van jouw reizende team te vervangen door figuren die "aan de kant staan te kijken".

② AUTO

This option allows you to set any or all of your characters (excluding the leader of course) to act under computer control. Characters that are computer controlled appear in the character window with a heart to the right of their name.

③ VIEW

This option allows you to look at any of your teammates statistics, including what the character is carrying, the character's experience level, and how many Hit Points and Spell Points he, she or it has.

④ TALK

Select this to have a word with any of your teammates.

②



② AUTO (AUTOMATIK)

Diese Option ermöglicht es Ihnen, einzelne oder alle Ihrer Spielfiguren (außer dem Anführer natürlich) unter Computersteuerung zu stellen. Computergesteuerte Spielfiguren sind im Spielfigurenfenster mit einem Herz rechts von ihrem Namen gekennzeichnet.

③ VIEW (BETRACHTEN)

Diese Option gibt Ihnen die Möglichkeit, einen Blick auf die Statistiken jedes Mitglieds Ihrer Mannschaft zu werfen, um beispielsweise Aufschluß darüber zu erhalten, welche Gegenstände die Spielfigur besitzt, welchen Erfahrungsgrad sie hat und über wieviele Trefferpunkte (Hit Points) und Zauberspruchpunkte (Spell Points) sie verfügt.

④ TALK (SPRECHEN)

Wählen Sie diese Option, um mit einem beliebigen Teamgefährten zu sprechen.

② AUTO

Cette option vous permet de placer certains ou tous vos personnages (à l'exception du chef, naturellement) sous le contrôle de l'ordinateur. Les personnages commandés par l'ordinateur apparaissent avec un cœur à droite de leur nom dans la fenêtre des personnages.

③ VOIR

Cette option vous permet de voir toutes les informations d'un de vos compagnons et, notamment, ses objets, son expérience et le nombre de ses points d'énergie ou de ses points de magie.

④ PARLER

Choisissez cette option pour parler avec l'un de vos compagnons.

③



② AUTO

Esta opción le permitirá ajustar cualquiera o todos sus personajes (excluyendo al líder por supuesto) para que actúen bajo el control del ordenador. Los personajes que sean controlados por el ordenador aparecerán en la ventana de personajes con un corazón a la derecha de su nombre.

③ VIEW (ver)

Esta opción le permitirá ver cualquiera de las estadísticas de sus compañeros de equipo, incluyendo lo que lleve el personaje, el nivel de experiencia del personaje, y la cantidad de puntos de acierto o puntos de hechizo que él o ella tenga.

④ TALK (conversar)

Seleccione esto para conversar con cualquiera de sus compañeros de equipo.

② AUTOMATIZZAZIONE

Questa opzione ti permette di regolare qualcuno o tutti i tuoi personaggi (escluso il capo della spedizione) in modo che agiscano al comando del computer. I personaggi che sono comandati dal computer appaiono nella finestra dei personaggi con un cuore sulla destra del loro nome.

③ VISIONE

Questa opzione ti permette di guardare qualsiasi statistica dei tuoi compagni di squadra, compreso ciò che porta il personaggio, il suo livello di esperienza e quanti punti dei colpi e punti degli incantesimi possiede.

④ CONVERSAZIONE

Selezione questa opzione per dire una parola con qualcuno dei tuoi compagni di squadra.

② AUTO (= automatisch)

Met deze optie kun je één of al jouw spelfiguren (met uitzondering van de leider) door de computer laten besturen. De spelfiguren die door de computer worden bestuurd, worden in het spelfigurenvenster aangegeven met een hartje rechts naast hun naam.

③ VIEW (= kijken)

Met deze optie kun je de statistieken van ieder teamlid bekijken. Ook kun je zien, wat de desbetreffende spelfiguur bij zich draagt, zijn ervaringsniveau, en het aantal raak- en toverpunten dat hij tot dusver heeft behaald.

④ TALK (= spreken)

Met deze optie kun je met een teamlid spreken.

④



SHOPPING OPTIONS

Across the street from your headquarters you can usually find a shop which sells armor, weapons and the like. Step right up and have a look! Like the other commands, highlight the item and confirm with Button A or C, or cancel with Button B.

① BUY

When buying, highlight an item, and the shopkeeper will tell you the item's price. If you want to buy the item, confirm the purchase, then select the character who will receive the item. If the item is a weapon, the shopkeeper will ask if you want to equip it, and you select **YES** or **NO**.

Note: If the character can't use a weapon, the shopkeeper will inform you of the fact. The shopkeeper then asks you if you want the item anyway. Select **YES** or **NO**.



LADEN-OPTIONEN

Gegenüber Ihrem Hauptquartier befindet sich gewöhnlich ein Laden, der Harnische, Waffen und dergleichen verkauft. Gehen Sie einfach hinein, und schauen Sie sich um! Wie bei den anderen Befehlen heben Sie zunächst den gewünschten Gegenstand hervor und bestätigen Ihre Wahl mit der Taste A oder C, oder Sie annullieren die Wahl mit der Taste B.

① BUY (KAUFEN)

Um etwas zu kaufen, heben Sie den gewünschten Gegenstand hervor, worauf Ihnen der Ladenbesitzer den Preis nennt. Wenn Sie den Gegenstand kaufen wollen, bestätigen Sie den Kauf, und wählen Sie dann die Spielfigur aus, die den Gegenstand erhalten soll. Falls der Gegenstand eine Waffe ist, fragt Sie der Ladenbesitzer, ob Sie eine Spielfigur damit ausrüsten wollen, worauf Sie mit **YES** oder **NO** antworten.

Hinweis: Falls die Spielfigur keine Waffe benutzen kann, teilt Ihnen der Ladenbesitzer dies mit. Der Ladenbesitzer fragt Sie dann, ob Sie den Gegenstand trotzdem haben wollen. Wählen Sie dann **YES** oder **NO**.

LES OPTIONS D'ACHAT

De l'autre côté de la rue de votre état-major, vous trouverez généralement un magasin qui vend des armures, des armes et d'autres objets similaires. Entrez et jetez un coup d'oeil ! Procédez comme pour les autres commandes : sélectionnez un objet, puis validez votre choix avec le bouton A ou C, ou annulez l'opération avec le bouton B.

① ACHETER

Pour acheter un objet, sélectionnez-le. Le vendeur vous indique alors le prix de l'objet. Si vous êtes intéressé, confirmez l'achat, puis choisissez le personnage qui recevra l'objet. Si l'objet est une arme, le vendeur vous demande si vous voulez vous en équiper ; choisissez **YES** ou **NO**.

Remarque : Si le personnage ne peut pas utiliser une arme, le vendeur vous en informe. Il vous demande ensuite si vous désirez tout de même l'acheter. Choisissez **YES** ou **NO**.

OPCIONES DE COMPRA

Cruzando la calle desde su cuartel general normalmente podrá encontrar una tienda que vende armaduras, armas y cosas por el estilo. ¡Entre y eche un vistazo! Como con las otras ordenes, resalte el objeto y confirme con el Botón A o C, o cancele con el Botón B.

① BUY (comprar)

Cuando compre, resalte un objeto, y el tendero le dirá el precio del objeto. Si quiere comprar el objeto, confirme la compra, y luego seleccione el personaje que reciba el objeto. Si el objeto es un arma, el tendero preguntará si desea equiparla, y usted elegirá **YES** o **NO**.

Nota: Si el personaje no puede utilizar un arma, el tendero le informará del hecho. Luego el tendero le preguntará de todas maneras si quiere el objeto. Seleccione **YES** o **NO**.

①



OPZIONI DEGLI ACQUISTI

Sull'altro lato della strada di fronte al tuo quartier generale di solito trovi un negozio che vende armature, armi e cose simili. Avvicinati bene e dai un'occhiata! Come gli altri comandi, illumina l'oggetto e conferma con il Pulsante A o C, oppure cancella con il Pulsante B.

① ACQUISTO

Quando acquisti, illumina un oggetto ed il negoziante ti dirà il suo prezzo. Se desideri comprare l'oggetto, conferma l'acquisto e poi seleziona il personaggio che lo riceverà. Se l'oggetto è un'arma, il negoziante ti chiederà se vuoi equipaggiarla e tu selezioni **YES** o **NO**.

Nota: Se il personaggio non può usare un'arma il negoziante ti informerà di questo fatto. Il negoziante ti chiederà se tu vuoi comunque quell'oggetto. Seleziona **YES** o **NO**.

WINKEL-OPTIES

Tegenover het hoofdkwartier bevindt zich meestal een winkel waar je pantser, wapens e.d. kunt kopen. Stap naar binnen om een kijkje te nemen! Evenals bij de andere opties moet je de markering naar het gewenste voorwerp verplaatsen en op toets A of C drukken om jouw keuze te bevestigen, of op toets B om te annuleren.

① BUY (= kopen)

Wanneer je een voorwerp wilt kopen, moet je dit markeren. De winkelier zal je dan vertellen, hoeveel je ervoor moet betalen. Indien je het voorwerp wilt kopen, moet je jouw aankoop bevestigen en daarna de spelfiguur kiezen, die het voorwerp moet ontvangen. Indien het voorwerp een wapen is, zal de winkelier jou vragen of je het wilt uitrusten. Kies **YES** [= ja] of **NO** [= nee].

Opmerking: Indien de spelfiguur geen wapen kan gebruiken, zal de winkelier je dat vertellen. De winkelier vraagt je dan of je het wapen desondanks wilt kopen. Kies **YES** [= ja] of **NO** [=nee].

② **SELL**

Select the item you wish to sell and the shopkeeper will give you the going price. If the price is equitable, confirm the sale.

③ **REPAIR**

If you want an item repaired, select the item and the shopkeeper will give you the price for repairing it. Confirm or cancel.

④ **DEALS**

Select this option to see if there are any special items on sale. If you want to buy something, make your purchases just as you would for regular items.

②



② **SELL (VERKAUFEN)**

Wählen Sie den Gegenstand aus, den Sie verkaufen wollen, worauf Ihnen der Ladenbesitzer den augenblicklichen Preis nennt. Wenn Sie den Preis akzeptieren, bestätigen Sie den Verkauf.

③ **REPAIR (REPARIEREN)**

Wenn Sie einen Gegenstand reparieren lassen wollen, wählen Sie den Gegenstand aus, worauf Ihnen der Ladenbesitzer den Preis für die Reparatur nennt. Sie haben dann die Wahl, die Reparatur zu bestätigen oder zu annullieren.

④ **DEALS (GESCHÄFTE)**

Wenn Sie wissen wollen, was für Sondergegenstände zum Verkauf angeboten werden, wählen Sie diese Option. Um etwas zu kaufen, treffen Sie Ihre Wahl genau wie bei den normalen Gegenständen.

② **VENDRE**

Choisissez l'objet que vous désirez vendre. Le vendeur vous propose un prix. Si le prix vous semble raisonnable, confirmez la vente.

③ **RÉPARER**

Si vous désirez faire réparer un objet, choisissez l'objet. Le vendeur vous indique le prix qu'il demande pour la réparation. Confirmez ou annulez.

④ **BONNES AFFAIRES**

Choisissez cette option pour voir s'il y a des objets spéciaux en vente. Si vous désirez acheter quelque chose, procédez comme pour un objet ordinaire.

③



② **SELL (vender)**

Seleccione el objeto que desee vender y el tendero le dará el precio de compra. Si el precio es justo, confirme la venta.

③ **REPAIR (reparar)**

Si quiere reparar un objeto, seleccione el objeto y el tendero le dará el precio de la reparación. Confirme o cancele.

④ **DEALS (negocios)**

Seleccione esta opción para ver si hay algún objeto especial en venta. Si quiere comprar algo, realice sus compras igual que lo haría con objetos normales.

② **VENDITA**

Seleziona l'oggetto che desideri vendere ed il negoziante ti comunicherà il prezzo corrente. Se il prezzo è ragionevole, conferma la vendita.

③ **RIPARAZIONE**

Se desideri far riparare un oggetto, selezionalo ed il negoziante ti comunicherà il prezzo per la riparazione. Conferma o cancella.

④ **AFFARI**

Seleziona questa opzione per vedere se ci sono degli oggetti speciali in vendita. Se desideri comprare qualcosa, effettua i tuoi acquisti esattamente come faresti per gli oggetti normali.

④



② **SELL (= verkopen)**

Kies het voorwerp dat je wilt verkopen. De winkelier zal jou vertellen hoeveel je ervoor krijgt. Indien je de prijs billijk vindt, moet je de verkoop bevestigen.

③ **REPAIR (= repareren)**

Indien je een voorwerp wilt laten repareren, moet je het voorwerp kiezen. De winkelier zal jou vertellen hoeveel de reparatie gaat kosten. Reageer hierop door te bevestigen of te annuleren.

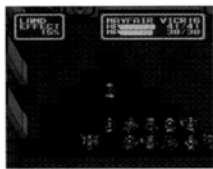
④ **DEALS (= koopjes)**

Kies deze optie om te zien of er wellicht voorwerpen in de aanbieding zijn. Indien er iets van jouw gading bij is, koop je het gewenste voorwerp op dezelfde manier als bij normale aankoop.

FORWARD INTO BATTLE!

Now you're out on the battlefield, and there are a number of things to think about. What are the enemy's numbers and strength? Where are their strongest warriors situated? Take these questions into consideration before moving your warriors.

Once you have figured out what is waiting for you, and where, you have to think about a marching order. If your enemies are concentrated to the left, you might place your strongest warriors on that flank, with the spellcasters and archers just behind them. If you are near water, with the enemy on the other side, long-distance weapons like arrows and spears can do the job without needing to get close enough for hand-to-hand combat.



AUF IN DEN KAMPF!

Sobald Sie auf dem Schlachtfeld sind, müssen Sie sich eine ganze Reihe von Dingen durch den Kopf gehen lassen. Wie groß ist die Anzahl und Stärke der Gegner? Wo befinden sich ihre stärksten Krieger? Berücksichtigen Sie diese Fragen, bevor Sie Ihre Krieger bewegen.

Nachdem Sie den Standort und die Art des Feindes herausgefunden haben, müssen Sie sich überlegen, wie Sie vorwärts marschieren. Wenn Ihre Gegner auf der linken Seite konzentriert sind, wäre es vorteilhaft, wenn Sie Ihre stärksten Krieger auf diese Flanke stellen und die Zauberer und Bogenschützen direkt dahinter anordnen würden. Wenn sich ein Gewässer zwischen Ihnen und dem Gegner befindet, können weitreichende Waffen wie Pfeile und Speere die Arbeit erledigen, ohne daß es notwendig wäre, sich auf einen Kampf Mann gegen Mann einzulassen.

SUR LE CHAMP DE BATAILLE

Maintenant que vous êtes sur le champ de bataille, il vous faut évaluer la situation. Quel est le nombre et la puissance de vos ennemis ? Où se trouvent les guerriers les plus forts ? Tenez compte de ces facteurs avant de déplacer vos guerriers.

Après vous être fait une idée de ce qui vous attend et d'où se trouve le plus grand danger, vous devez mettre au point une formation de marche. Si les forces ennemies sont concentrées sur la gauche, il sera judicieux de placer vos guerriers les plus forts sur ce flanc, avec les sorciers et les archers juste derrière eux. Si vous êtes près de l'eau, avec l'ennemi sur l'autre rive, des armes de longue portée telles que flèches et javelots pourront suffire et il ne sera pas nécessaire de risquer un combat au corps à corps.

¡LÁNCESE AL COMBATE!

Ahora se encuentra en el campo de batalla, y hay varias cosas en las que pensar. ¿Cuál es el número de enemigos y cuánta fuerza tienen? ¿Dónde se encuentran los guerreros más fuertes? Tenga en consideración estas preguntas antes de mover sus guerreros.

Una vez que haya averiguado lo que le espera y dónde le espera, tendrá que pensar en un orden de marcha. Si sus enemigos se concentran en la izquierda, podrá situar sus guerreros más fuertes en ese flanco, con los lanzadores de hechizos y arqueros detrás suyo. Si se encuentra cerca del agua, con el enemigo al otro lado, las armas de larga distancia como las flechas y las lanzas podrán cumplir su trabajo sin la necesidad de acercarse lo suficientemente como para luchar cuerpo a cuerpo.

AVANTI NEL COMBATTIMENTO!

Ora sei fuori sul campo di battaglia e ci sono molte cose a cui pensare. Quali sono i requisiti e la forza del nemico? Dove sono situati i loro guerrieri più forti? Prendi in considerazione queste domande prima di spostare i tuoi guerrieri.

Quando hai capito ciò che ti sta aspettando e dove, devi pensare ad un ordine di partenza. Se i tuoi nemici sono concentrati sulla sinistra, potresti piazzare i tuoi guerrieri più forti su quel fianco, con gli stregoni e gli arcieri proprio dietro a loro. Se sei vicino all'acqua, con il nemico dall'altra parte, le armi a lunga distanza come le frecce e le lance funzionano bene senza dover avvicinarsi molto per il combattimento corpo a corpo.

EN NU GAAN WE AAN DE STRIJD BEGINNEN!

Nu bevind je je op het slagveld en moet je met een aantal zaken rekening houden. Met hoeveel vijanden heb je te maken, en hoe sterk zijn ze? Waar precies bevinden hun sterkste strijders zich? Beraad je op al deze zaken voordat je jouw spelfiguren gaat verplaatsen.

Wanneer je eenmaal weet wat je te wachten staat en de gevaarlijke plaatsen hebt gevonden, moet je gaan nadenken over een marsorder. Indien jouw vijanden zich aan de linkerkant hebben geconcentreerd, is het wellicht verstandig om jouw strijders ook aan die kant neer te zetten, met de tovenaars en boogschutters vlak achter hen. Indien je je vlakbij het water bevindt en de vijand aan de overkant staat, kun je veelal volstaan met langeafstandswapens zoals pijlen en speren. Je hoeft dan geen gevecht van man-op-man te voeren.

Once a character can move (characters move in order, the fastest character first and the slowest character last), his, her or its Stats window appears at the top right of the screen, and the effect the terrain has on movement appears in a window at the top left of the screen. The character will be able to move only as far as the flashing area on the ground extends, and can only move onto a space that isn't occupied by another character. Move your character with the D-Button. When you have picked the place you want to stop, press Button A or C. If you reconsider and want to move your character again, press Button B and move your character to the new position.

Sobald sich eine Spielfigur bewegen kann (die Spielfiguren bewegen sich der Reihe nach, die schnellsten zuerst und die langsamsten zuletzt), erscheint ihr Statusfenster in der oberen rechten Ecke des Bildschirms, und die Wirkung, die das Gelände auf ihre Bewegung hat, erscheint in einem Fenster in der oberen linken Ecke des Bildschirms. Die Spielfigur kann sich nur so weit bewegen, wie die blinkende Bodenfläche reicht, und kann nur einen Platz betreten, der nicht von einer anderen Spielfigur besetzt ist. Bewegen Sie Ihre Spielfigur mit Hilfe des Steuerkreuzes. Wenn Sie die Stelle erreicht haben, wo Sie anhalten wollen, drücken Sie die Taste A oder C. Wenn Sie es sich anders überlegen und Ihre Spielfigur weiterbewegen wollen, drücken Sie die Taste B, und bewegen dann die Spielfigur zur neuen Position.

Lorsqu'un personnage est en mesure de se déplacer (les plus rapides se déplacent d'abord, les plus lents ensuite), sa fenêtre de statistiques apparaît en haut et à droite de l'écran. Une autre fenêtre en haut et à gauche de l'écran vous informe de l'influence du terrain sur les mouvements de ce personnage. Votre personnage ne peut se déplacer que sur la partie du terrain qui clignote et il ne peut aller que dans des endroits qui ne sont pas occupés par d'autres personnages. Utilisez le bouton D pour déplacer votre personnage. Pour l'arrêter, appuyez sur le bouton A ou C. Si vous désirez changer la position du personnage, appuyez sur le bouton B et déplacez-le de la même manière.

Una vez que un personaje pueda moverse (los personajes se moverán en orden, los más rápidos primero y los más lentos al final), aparecerá su ventana de estadísticas en la esquina superior derecha de la pantalla, y el efecto que el terreno tenga sobre el movimiento aparecerá en una ventana en la esquina superior izquierda de la pantalla. El personaje sólo será capaz de desplazarse tan lejos como se extienda la zona que parpadea, y sólo podrá desplazarse a un espacio que no esté ocupado por otro personaje. Mueva a su personaje con el Botón D. Cuando haya elegido el lugar donde quiere parar, pulse el Botón A o C. Si reconsidera y quiere mover a su personaje otra vez, pulse el Botón B y mueva a su personaje a la nueva posición.

Quando un personaggio può muoversi (i personaggi si muovono in ordine, il più veloce per primo ed il più lento per ultimo), appare la finestra delle sue statistiche in cima a destra dello schermo e l'effetto che il terreno ha sul movimento appare in una finestra in cima a sinistra dello schermo. Il personaggio sarà in grado di muoversi soltanto fin dove si estende l'area lampeggiante sul terreno e può spostarsi soltanto su uno spazio che non è occupato da un altro personaggio. Sposta il tuo personaggio con il Pulsante-D. Quando hai scelto il posto in cui vuoi fermarti, premi il Pulsante A o C. Se ci ripensi e vuoi spostare di nuovo il tuo personaggio, premi il Pulsante B e spostalo nella nuova posizione.

Wanneer een spelfiguur zich eenmaal kan verplaatsen (de spelfiguren verplaatsen zich één voor één: de snelste gaat het eerst, en de langzaamste het laatzst), verschijnt rechtsboven op het scherm het statistieken-venster van de desbetreffende spelfiguur. Linksboven op het scherm verschijnt het venster met het effect dat het terrein op de verplaatsing heeft. De spelfiguur kan zich alleen maar verplaatsen binnen het knipperende gebied op de grond, en hij/zij kan alleen maar een positie innemen die nog niet door een andere spelfiguur is ingenomen. Verplaats jouw spelfiguur met de R-toets. Wanneer je de plaats hebt gekozen, waar je jouw spelfiguur wilt stopzetten, druk je op toets A of C. Indien je van mening verandert en jouw spelfiguur opnieuw wilt verplaatsen, druk je op toets B en verplaats je jouw spelfiguur naar de nieuwe positie.

Once you decide where to place your character, press Button A or C to see the Combat options. If your character is close enough to the enemy to attack, the highlighter will appear on the Attack option, and if the enemy is outside the characters striking range, the highlighter will appear on the Stay option. Move the highlighter to the option you want and press Button A or C.

BATTLE OPTIONS

① ATTACK

Press Button A or C to begin your attack (if an enemy is close enough). If more than one enemy is in striking distance, a white highlighter square appears on an enemy. Use the D-Button to highlight the enemy you wish to attack, and press Button A or C.

Wenn Sie den Punkt erreicht haben, wo Ihre Spielfigur anhalten soll, drücken Sie die Taste A oder C, um Ihre Kampf-Optionen (Combat) aufzurufen. Wenn sich Ihre Spielfigur nahe genug am Gegner befindet, um anzugreifen, wird die Angriff-Option (Attack) hervorgehoben. Falls sich der Gegner außerhalb der Reichweite der Spielfigur befindet, wird die Halt-Option (Stay) hervorgehoben. Bewegen Sie den Hervorhebungskasten zu der gewünschten Option und drücken Sie die Taste A oder C.

KAMPF-OPTIONEN

① ATTACK (ANGREIFEN)

Drücken Sie die Taste A oder C, um einen Gegner anzugreifen (falls sich einer in Reichweite befindet). Wenn sich mehr als ein Gegner in Reichweite befindet, erscheint ein weißes Hervorhebungsrechteck auf einem anvisierten Gegner. Bewegen Sie das Rechteck mit Hilfe des Steuerkreuzes zu dem Gegner, den Sie angreifen wollen, und drücken Sie die Taste A oder C.

Après avoir décidé de l'endroit où vous voulez arrêter votre personnage, appuyez sur le bouton A ou C pour voir les options de combat. Si votre personnage est suffisamment proche de l'ennemi pour attaquer, le carré de sélection apparaît sur l'option Attaquer. Si l'ennemi est hors de portée, le carré de sélection apparaît sur l'option Rester. Placez le carré de sélection sur l'option désirée et appuyez sur le bouton A ou C.

LES OPTIONS DE COMBATE

① ATTAQUER

Appuyez sur le bouton A ou C pour lancer l'attaque (l'ennemi doit être suffisamment près). S'il y a plusieurs ennemis à portée de tir, un carré de sélection blanc apparaît sur l'un d'eux. Utilisez le bouton D pour sélectionner l'ennemi que vous voulez attaquer, puis appuyez sur le bouton A ou C.

Una vez que decida dónde situar a su personaje, pulse el Botón A o C para ver las opciones de combate. Si su personaje está lo suficientemente cerca del enemigo para atacarlo, el resaltador aparecerá en la opción de ataque, y si el enemigo está fuera de la zona de ataque del personaje, el resaltador aparecerá en la opción STAY. Mueva el resaltador a la opción que quiera y pulse el Botón A o C.

OPCIONES DE COMBATE

① ATTACK (atacar)

Pulse el Botón A o C para comenzar su ataque (si el enemigo está lo suficientemente cerca). Si hay más de un enemigo al alcance, aparecerá un cuadro blanco resaltado sobre el enemigo. Utilice el Botón D para resaltar el enemigo al que desea atacar, y pulse el Botón A o C.

Quando hai deciso dove piazzare il tuo personaggio, premi il Pulsante A o C per vedere le opzioni di combattimento. Se il tuo personaggio è abbastanza vicino al nemico per attaccare, l'evidenziatore apparirà sull'opzione di attacco e se il nemico è fuori dalla portata di tiro dei personaggi, l'evidenziatore apparirà sull'opzione di pausa. Sposta l'evidenziatore sull'opzione che desideri e premi il Pulsante A o C.

OPZIONI DI COMBATTIMENTO

① ATTACCO

Premi il Pulsante A o C per cominciare il tuo attacco (se un nemico è abbastanza vicino). Se più di un nemico è sotto tiro, un quadrato bianco illuminato appare su un nemico. Usa il Pulsante-D per illuminare il nemico che desideri attaccare e premi il Pulsante A o C.

Wanneer je eenmaal hebt besloten waar je jouw spelfiguur wilt plaatsen, druk je op toets A of C om de gevechtsopties te bekijken. Indien jouw spelfiguur zich dicht genoeg bij de vijand bevindt om hem te kunnen aanvallen, verschijnt de markering op de aanvalsoptie. Indien de vijand zich echter buiten het aanvalsbereik van jouw spelfiguur bevindt, verschijnt de markering op de blijf staan-optie. Verplaats de markering naar de gewenste optie en druk op toets A of C.

GEVECHTSOPTIES

① ATTACK (= aanvallen)

Druk op toets A of C om met jouw aanval te beginnen (mits de vijand zich dicht genoeg bij jouw spelfiguur bevindt). Indien er zich meer dan één vijand binnen het aanvalsbereik bevindt, verschijnt er op een vijand een wit markeringsblokje. Gebruik de R-toets om de markering te verplaatsen naar de vijand die je wilt aanvallen en druk op toets A of C.

①



① The Battle screen appears next, with your character on the right and your opponent on the left. The damage your character inflicts on the enemy will show on the enemy's HP (Hit Points) meter.

② ITEM

If you want to use, equip or drop an item one of your characters is carrying, select this option. Items options are the same here as on page 12, except that you can only give an item to a character standing next to you.

③ STAY

This option ends the character's turn.

① Als nächstes erscheint der Kampfbildschirm mit Ihrer Spielfigur auf der rechten und dem Gegner auf der linken Seite. Der Schaden, den Ihre Spielfigur dem Gegner zufügt, wird auf der HP-Anzeige (Hit Points = Trefferpunkte) des Gegners angezeigt.

② ITEM (GEGENSTAND)

Wenn Sie einen Gegenstand, den eine Ihrer Spielfiguren mit sich führt, benutzen, ausrüsten oder wegwerfen wollen, wählen Sie diese Option. Die hier verfügbaren Gegenstands-Optionen sind mit denen auf Seite 12 identisch, mit der Ausnahme, daß Sie einen Gegenstand nur der neben Ihnen stehenden Spielfigur geben können.

③ STAY (STEHENBLEIBEN)

Diese Option stoppt Ihre Spielfigur dort, wo sie sich gerade befindet.

① L'écran de combat apparaît ensuite avec votre personnage sur la droite et votre adversaire sur la gauche. Les dommages que votre personnage inflige à l'ennemi se reflètent sur le compteur d'énergie (HP) de ce dernier.

② OBJET

Choisissez cette option pour utiliser un objet, vous en équiper ou l'abandonner. Les options d'objet sont les mêmes que celles indiquées à la page 12, la seule différence étant que vous ne pouvez donner un objet qu'à un personnage se trouvant à côté de vous.

③ RESTER

Cette option termine le tour du personnage.

A continuación aparecerá la pantalla de combate, con su personaje a la derecha y su oponente a la izquierda. El daño que su personaje cause al enemigo se mostrará en el medidor HP (puntos de acierto) del enemigo.

② ITEM (objeto)

Si quiere utilizar, equipar o tirar un objeto que lleve uno de sus personajes, seleccione esta opción. Las opciones de objetos son las mismas aquí que en la página 12, excepto que sólo podrá dar un objeto a un personaje que se encuentre junto a usted.

③ STAY (estar)

Esta opción finalizará el turno del personaje.

In seguito appare lo schermo di combattimento, con il tuo personaggio sulla destra ed il tuo avversario sulla sinistra. Il danno che il tuo personaggio infligge al nemico verrà mostrato sul misuratore HP (punti dei colpi) del nemico.

② OGGETTO

Seleziona questa opzione, se vuoi usare, equipaggiare o abbandonare un oggetto che uno dei tuoi personaggi sta portando. Le opzioni degli oggetti qui sono le stesse come a pagina 12, ad eccezione del fatto che puoi dare soltanto un oggetto al personaggio che si trova vicino a te.

③ PAUSA

Questa opzione conclude il turno del personaggio.

Vervolgens verschijnt het gevechtsscherm, met rechts jouw spelfiguur en links jouw tegenstander. De schade die jouw spelfiguur aan de vijand toebrengt, zal worden aangegeven op de HP-meter (raakpuntenmeter) van de vijand.

② ITEM (= voorwerp)

Kies deze optie indien je een voorwerp dat één van jouw spelfiguren bij zich heeft, wilt gebruiken, uitrusten of laten vallen. De voorwerp-opties zijn dezelfde als op blz. 12, maar bij deze optie kun je het voorwerp alleen aan een spelfiguur geven die naast jou staat.

③ STAY (= blijf staan)

Met deze optie zal de spelfiguur blijven staan.

①



②



③



④ SEARCH

This option appears in place of the **STAY** command when a character is positioned next to a treasure chest, or when the character is next to a special area. Search the area to find hidden items – and special teammates!

⑤ MAGIC

If your character is a spellcaster, select this to cast a spell on a teammate or the enemy. See pages 98–104 for details about spellcasters.

④



④ SEARCH (SUCHEN)

Diese Option erscheint anstelle des Befehls **STAY**, wenn sich eine Spielfigur neben einer Schatztruhe oder in der Nähe eines speziellen Gebietes befindet. Suchen Sie das Gebiet nach verborgenen Gegenständen – und besonderen Teamgefährten ab!

⑤ MAGIC (ZAUBERSPRUCH)

Wenn Ihre Spielfigur ein Zauberer ist, wählen Sie diese Option, um einen Gefährten oder den Gegner zu verwünschen. Eine ausführliche Beschreibung der Zaubersprüche finden Sie auf Seiten 98–104.

④ CHERCHER

Cette option apparaît à la place de la commande **RESTER** lorsque le personnage se trouve près d'un coffre au trésor ou d'une zone spéciale. Cherchez alors cet endroit. Vous pourrez y trouver des objets cachés et des compagnons spéciaux !

⑤ MAGIE

Si votre personnage est un sorcier, choisissez cette commande pour utiliser un sortilège sur un compagnon ou un ennemi. Vous trouverez des explications sur les sorciers et les sortilèges aux pages 98–104.

④ SEARCH (buscar)

Esta opción aparecerá en lugar de la orden **STAY** cuando un personaje esté situado junto a un cofre de tesoro, o cuando el personaje se encuentre junto a una zona especial. Rastree la zona para encontrar objetos escondidos – ¡y compañeros de equipo especiales!

⑤ MAGIC (magia)

Si su personaje es un lanzador de hechizos, seleccione esto para lanzar un hechizo sobre un compañero de equipo o un enemigo. Consulte las páginas 99–105 para conocer detalles sobre los lanzadores de hechizos.

⑤



④ RICERCA

Questa opzione appare al posto del comando **PAUSA** quando un personaggio è piazzato vicino ad uno scrigno del tesoro o è vicino ad una zona speciale. Perlustra la zona per trovare gli oggetti nascosti – e dei compagni di squadra speciali!

⑤ MAGIA

Se il tuo personaggio è uno stregone, seleziona questa opzione per fare un incantesimo su un compagno di squadra o sul nemico. Vedi alle pagine 99–105 per i dettagli riguardo agli stregoni.

④ SEARCH (= zoeken)

Wanneer een spelfiguur zich naast een schatkist of naast een speciaal gebied bevindt, verschijnt deze optie in plaats van het commando **STAY** (= blij staan). Doorzoek het gebied op verborgen voorwerpen... en bijzondere teamleden!

⑤ MAGIC (= toveren)

Indien jouw spelfiguur kan toveren, moet je deze optie kiezen zodat hij een teamlid of vijand kan betoveren. Zie blz. 99–105 voor nadere bijzonderheden over tovenaars.

SPECIAL GAME OPTIONS

- ① In battle situations, another set of options become available. To access these options, press Button B when one of your characters is ready to move. A white highlighter box will appear around the character. To access the special options:
- ② Move the box to any character on the battlefield (including enemies) and press Button C to see that character's name, hit points, magic points and movement ability, or press Button A to see any character's full Status sheet (friend or foe). This can be very useful when you're up against an enemy you've never seen before. Press Button B to return to the character who is supposed to move.



②



BESONDERE SPIEL- OPTIONEN

- ① In Kampfsituationen steht ein weiterer Satz von Optionen zur Verfügung. Um Zugang zu diesen Optionen zu erhalten, drücken Sie die Taste B, wenn eine Ihrer Spielfiguren an der Reihe ist, sich zu bewegen. Die Spielfigur wird dann von einem weißen Hervorhebungskasten eingerahmt. Um Zugang zu den Sonderoptionen zu erhalten, gehen Sie folgendermaßen vor:
- ② Bewegen Sie den Kasten zu irgendeiner Spielfigur auf dem Schlachtfeld (einschließlich Gegner), und drücken Sie die Taste C, um den Namen, die Trefferpunkte, Zauberpunkte und Bewegungsfähigkeit der Spielfigur anzuzeigen, oder drücken Sie die Taste A, um das volle Statusblatt der Spielfigur (Freund oder Feind) zu sehen. Dies kann sehr nützlich sein, wenn Sie einem Feind gegenüberstehen, den Sie nie zuvor gesehen haben. Drücken Sie die Taste B, um wieder auf die Spielfigur umzuschalten, die am Zug ist.

OPTIONS SPÉCIALES DE JEU

- ① Dans les situations de combat, vous disposez d'une série supplémentaire d'options. Pour accéder à ces options, appuyez sur le bouton B lorsque l'un de vos personnages est prêt à se déplacer. Un carré de sélection blanc apparaît alors autour du personnage. Pour accéder aux options spéciales :
- ② Déplacez le carré de sélection sur n'importe quel personnage du champ de bataille (ennemis compris) et appuyez sur le bouton C pour connaître son nom, ses points d'énergie, ses points de magie et sa capacité de mouvement. Vous pouvez également appuyer sur le bouton A pour voir la fiche d'état complète de ce personnage (ami ou ennemi). Ces renseignements peuvent vous être très utiles lorsque vous affrontez un ennemi pour la première fois. Appuyez sur le bouton B pour revenir au personnage à déplacer.

OPCIONES ESPECIALES DEL JUEGO

- ① En situaciones de combate, se podrá disponer de otro conjunto de opciones. Para acceder a estas opciones, pulse el Botón B cuando uno de sus personajes esté listo para moverse. Aparecerá un cuadro blanco resaltado alrededor del personaje. Para acceder a las opciones especiales:
- ② Mueva el cuadro hacia cualquier personaje del campo de batalla (incluyendo enemigos) y pulse el Botón C para ver el nombre del personaje, puntos de acierto, puntos de magia y habilidad de movimiento, o pulse el Botón A para ver la hoja completa de estado de cualquier personaje (amigo o enemigo). Esto podrá ser muy útil cuando se enfrente a un enemigo al que no haya visto nunca antes. Pulse el Botón B para volver hacia el personaje que vaya supuestamente a moverse.

OPZIONI SPECIALI DEL GIOCO

- ① Con lo svolgimento del combattimento diventa disponibile un altro gruppo di opzioni. Per accedere a queste opzioni, premi il Pulsante B quando uno dei tuoi personaggi è pronto per muoversi. Un riquadro bianco illuminato apparirà intorno al personaggio. Per accedere alle opzioni special:
- ② Sposta il riquadro su qualsiasi personaggio sul campo di battaglia (compresi i nemici) e premi il Pulsante C per vedere il nome di quel personaggio, i punti dei colpi, i punti di magia e la capacità di movimento, oppure premi il Pulsante A per vedere la tabella completa dello stato di qualsiasi personaggio (amico o nemico). Ciò può essere molto utile quando ti trovi contro un nemico che non hai mai visto prima. Premi il Pulsante B per ritornare al personaggio che probabilmente dovrebbe muoversi.

SPECIALE SPELOPTIES

- ① Tijdens het gevecht heb je ook nog andere opties tot je beschikking. Om deze opties te kunnen gebruiken, moet je toets B indrukken wanneer één van jouw spelfiguren gereed is om zich te verplaatsen. Rondom de desbetreffende spelfiguur zal dan een wit markeringsblokje verschijnen. Om deze speciale opties te kunnen gebruiken, moet je de onderstaande aanwijzingen opvolgen:
- ② Verplaats het blokje naar een willekeurige spelfiguur op het slagveld (ook vijanden) en druk op toets C om de naam, raakpunten, toverpunten en behendigheid van de desbetreffende spelfiguur te kunnen bekijken, of druk op toets A om alle gegevens van de desbetreffende spelfiguur (vriend of vijand) te kunnen bekijken. Dit is zeer handig wanneer je te maken hebt met een vijand die je nog nooit eerder hebt gezien. Druk op toets B om terug te keren naar de spelfiguur die zich moet verplaatsen.

Move the white highlighter box to a place on the battlefield that isn't occupied by a character and press Button A or C to see the Control Options.

CONTROL OPTIONS

① MEMBER

Select this to see Status sheets for team members (see Character Information, page 36).

② SPEED

Set the message speed and Battle Message options (see page 42).

Um die Steuerungs-Optionen abzurufen, bewegen Sie den weißen Hervorhebungskasten zu einer Stelle auf dem Schlachtfeld, die von keiner Spielfigur besetzt ist, und drücken anschließend die Taste A oder C.

STEUERUNGS-OPTIONEN

① MEMBER (MITGLIED)

Wählen Sie diese Option, um Statusblätter von Teamgefährten zu sehen (siehe Spielfiguredaten auf Seite 36).

② SPEED (GESCHWINDIGKEIT)

Damit stellen Sie die Meldungsgeschwindigkeit und die Kampfmeldungs-Optionen (Battle Message) ein (siehe Seite 42).

Déplacez le carré de sélection blanc sur un endroit inoccupé du champ de bataille et appuyez sur le bouton A pour voir les options de commande.

OPTIONS DE COMMANDE

① MEMBRE

Choisissez cette option pour voir les fiches d'état des membres de votre groupe (voir Informations sur les personnages, page 36).

② VITESSE

Cette option vous permet de changer la vitesse des messages et de choisir de voir ou de ne pas voir tous les effets du combat (voir page 42).

Mueva el cuadro blanco resaltado a un lugar del campo de batalla que no esté ocupado por un personaje y pulse el Botón A o C para ver las opciones de control.

OPCIONES DE CONTROL

① MEMBER (miembro)

Selezione esto para ver las hojas de estado de los miembros del equipo (consulte Información del personaje, página 37).

② SPEED (velocidad)

Ajuste la velocidad de los mensajes y las opciones de los mensajes de combate (consulte la página 43).

Sposta il riquadro bianco illuminato in un posto sul campo di battaglia che non sia occupato da un personaggio e premi il Pulsante A o C per vedere le opzioni di comando.

OPZIONI DI COMANDO

① MEMBRO

Seleziona questa opzione per vedere le tabelle dello stato per i membri della squadra (vedi le informazioni sui personaggi a pagina 37).

② VELOCITÀ

Regola la velocità dei messaggi e le opzioni dei messaggi per il combattimento (vedi a pagina 43).

Breng het witte markeringsblokje naar een plaats op het slagveld die nog niet door een spelfiguur is bezet, en druk op toets A of C om de besturingsopties te kunnen bekijken.

BESTURINGSOPTIES

① MEMBER (= leden)

Kies deze optie om de statusoverzichten van de teamleden te kunnen bekijken (zie "Informatie over spelfiguren" op blz. 37).

② SPEED (= snelheid)

Met deze optie kun je de snelheid van de mededelingen en het soort gevechtsmededelingen instellen (zie blz. 43).

①



②



③ QUIT

If you decide to stop the game, select this option, your game will automatically be saved to this point, and the Shining Force librarian appears on screen. You may turn off the game without losing your game data, or if you're just taking a break, leave the game on and come back to it later (by pressing Start).

④ MAP

Select this to see a small map of the entire battlefield, displaying the location of your team (in green) and the enemy forces (in red).

③



③ QUIT (BEENDEN)

Wählen Sie diese Option, falls Sie beschließen, das Spiel abzubrechen. Ihr Spiel wird dann automatisch bis zu diesem Punkt sichergestellt, und der Bibliothekar der Shining Force erscheint auf dem Bildschirm. Sie können dann das Spiel ausschalten, ohne die Spieldaten zu verlieren, oder im Falle einer Pause das Spiel eingeschaltet lassen und es später fortsetzen (durch Drücken von Start).

④ MAP (PLAN)

Wählen Sie diese Option, um einen kleinen Plan des gesamten Schlachtfelds zu betrachten, auf dem die Standorte Ihres Teams (in Grün) und die der gegnerischen Truppen (in Rot) eingezeichnet sind.

③ QUITTER

Choisissez cette option pour arrêter le jeu. Votre jeu est automatiquement sauvegardé et le bibliothécaire de Shining Force apparaît à l'écran. Vous pouvez alors éteindre le jeu sans perdre les données de jeu ou l'interrompt momentanément pour le reprendre plus tard (en appuyant sur Start).

④ CARTE

Choisissez cette option pour voir une petite carte de l'ensemble du champ de bataille avec l'indication de la position de votre groupe (en vert) et celle des forces ennemies (en rouge).

④



③ QUIT (salir)

Si decide parar el juego, seleccione esta opción, su juego será guardado automáticamente hasta este punto, y el bibliotecario de Shining Force aparecerá en la pantalla. Podrá desconectar el juego sin perder los datos de su juego, o si sólo está tomándose un descanso, deje el juego conectado y vuelva a él más tarde (pulsando Start).

④ MAP (mapa)

Seleccione esto para ver un pequeño mapa de todo el campo de batalla, mostrando la posición de su equipo (en verde) y las fuerzas enemigas (en rojo).

③ INTERRUZIONE

Se decidi di interrompere il gioco, seleziona questa opzione; il tuo gioco verrà automaticamente salvato fino a questo punto e l'addetto alla libreria della Forza Splendente appare sullo schermo. Puoi spegnere il gioco senza perdere i tuoi dati o se stai soltanto facendo una pausa, lascia il gioco acceso e riprendilo più tardi (premendo Start).

④ MAPPA

Seleziona questa opzione per vedere una piccola mappa dell'intero campo di battaglia, che visualizza la posizione della tua squadra (in verde) e le forze nemiche (in rosso).

④



③ QUIT (= stoppen)

Kies deze optie indien je met spelen wilt stoppen. Het spel zoals dit tot dusver is verlopen, zal automatisch worden bewaard en de bibliothecaris van de Lichtende Strijdmacht zal op het scherm verschijnen. Je kunt nu het spel uitschakelen zonder dat de gegevens verloren zullen gaan. Je kunt het spel ook gewoon laten aanstaan om even te pauzeren en vervolgens weer verder te gaan met spelen (door indrukken van Start).

④ MAP (= plattegrond)

Kies deze optie om een plattegrondje van het gehele slagveld te laten verschijnen. De plaats waar jouw team zich bevindt, wordt aangegeven met een groene kleur. De plaats waar jouw vijanden zich bevinden, wordt aangegeven met een rode kleur.

THE SHINING FORCE MEMBERS

Below are the starting members of the Guardian and Cypress Shining Forces. They are loyal, dedicated fighters who will stand by your side in battle, and give all their energy to the task of defeating Iom.

GUARDIANA'S TROOP ROSTER

① GUARDIANA'S TROOP LEADER

The leader of the new Shining Force hails from parts unknown. His background is a mystery as well. But as the adventure unfolds, his true identity may be revealed...

Race: Human
Class: Swordsman
Promotion: Prince

①



DIE MITGLIEDER DER SHINING FORCE

In der folgenden Liste sind die ursprünglichen Mitglieder der Shining Force von Guardian und Cypress aufgeführt. Es sind treue, engagierte Kämpfer, die Ihnen im Kampf zur Seite stehen und ihre ganze Energie der Vernichtung von Iom widmen werden.

LISTE DER GUARDIANA-TRUPPEN

① FÜHRER DER GUARDIANA-TRUPPEN

Niemand weiß, woher der Führer der neuen Shining Force kommt. Auch seine Vergangenheit ist ein Geheimnis. Doch im weiteren Verlauf des Abenteuers offenbart sich vielleicht seine wahre Identität...

Rasse: Mensch
Klasse: Schwerfechter
Beförderung: Prinz

LES MEMBRES DE LA SHINING FORCE

Voici les membres qui composent les Shining Forces de Guardian et de Cypress lorsque vous commencez à jouer. Loyaux et courageux, ils seront à vos côtés au combat et feront tout pour triompher d'Iom.

LES TROUPES DE GARDIANA

① LE CHEF DE TROUPE DE GARDIANA

Un mystère plane sur les origines du chef de la nouvelle Shining force. D'où vient-il ? Qui est-il ? Dans le cours de cette aventure, peut-être en apprendra-t-on davantage sur son identité...

Race : Humaine
Classe : Homme d'épée
Promotion : Prince

LOS MIEMBROS DE SHINING FORCE

Abajo se muestran los miembros iniciales de las Shining Forces de Guardian y Cypress. Son luchadores leales y con dedicación que permanecerán a su lado en el combate, y darán toda su energía por la causa de derrotar a Iom.

LISTA DE LA TROPA DE GUARDIANA

① LÍDER DE LA TROPA DE GUARDIANA

El líder de la nueva Shining Force proviene de sitios desconocidos. Su pasado es también un misterio. Pero según se desvele la aventura, puede que su verdadera identidad sea revelada...

Raza: Humana
Clase: Espada
Rango: Príncipe

I MEMBRI DELLA FORZA SPLENDEnte

Sotto sono elencati i membri originari delle Forze Splendenti di Guardian e Cypress. Essi sono dei combattenti fedeli e devoti che resteranno al tuo fianco durante la battaglia e dedicheranno tutta la loro energia all'incarico di sconfiggere Iom.

ELENCO DELLA TRUPPA DI GUARDIANA

① CAPO DELLA TRUPPA DI GUARDIANA

Il capo della nuova Forza Splendente viene da terre sconosciute. Anche la sua preparazione ed esperienza è un mistero. Ma quando l'avventura viene narrata, la sua vera identità potrebbe essere rivelata...

Razza: Essere umano
Classe: Spadaccino
Promozione: Principe

DE LEDEN VAN DE LICHTENDE STRIJDMACHT

Hieronder worden de eerste leden van de Lichtende Strijdmacht van Guardian en Cypress beschreven. Het zijn trouwe, toegewijde vechters die je in de strijd zullen bijstaan en al hun krachten zullen aanwenden om Iom te verslaan.

DE TROEPEN VAN GUARDIANA

① DE AANVOERDER VAN GUARDIANA

Niemand weet waar de aanvoerder van de nieuwe Lichtende Strijdmacht vandaan komt. Ook over zijn achtergrond tast men in het duister. Naarmate het avontuur vordert, wordt wellicht zijn ware identiteit bekend...

Ras: Mens
Klasse: Zwaardvechter
Bevordering: Prinz

② RUCE

Ruce is the son of the original Shining Force's warrior Lug. Lug went on the first mission to save queen Anri, so Ruce has two reasons to fight the Iom evil.

Race: Dwarf
Class: Warrior
Promotion: Gladiator

③ SHADE

Shade's father is none other than Hans, the master Bowman of the original Shining Force. Like father, like son.

Race: Elf
Class: Archer
Promotion: Sniper

② RUCE

Ruce ist der Sohn des ursprünglichen Shining Force-Kriegers Lug. Lug war beim ersten Feldzug zur Befreiung der Königin Anri mit dabei, weshalb Ruce zwei Gründe hat, das Übel von Iom zu bekämpfen.

Rasse: Zwerg
Klasse: Krieger
Beförderung: Gladiator

③ SHADE

Shades Vater ist kein anderer als Hans, der Meister-Bogenschütze der ursprünglichen Shining Force. Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm.

Rasse: Elf
Klasse: Bogenschütze
Beförderung: Scharfschütze

② RUCE

Ruce est le fils de Lug, l'un des guerriers de l'ancienne Shining Force. Lug a participé à la première mission pour délivrer la reine Anri. Ruce a donc deux raisons de se battre contre Iom.

Race : Nain
Classe : Guerrier
Promotion : Gladiateur

③ SHADE

Le père de Shade n'est autre que Hans, le maître archer de l'ancienne Shining Force. Tel père, tel fils...

Race : Lutin
Classe : Archer
Promotion : Franc-tireur

② RUCE

Ruce es el hijo de Lug, guerrero original de Shining Force. Lug participó en la primera misión para salvar a la reina Anri, y por ello Ruce tiene dos razones para luchar contra el mal de Iom.

Raza: Enano
Clase: Guerrero
Rango: Gladiador

③ SHADE

El padre de Shade es nada menos que Hans, el arquero maestro de la Shining Force original. El hijo no le quedará a la zaga.

Raza: Duende
Clase: Arquero
Rango: Francotirador

② RUCE

Ruce è il figlio di Lug, il guerriero originario della Forza Splendente. Lug andò in missione per la prima volta a salvare la regina Anri, perciò Ruce ha due ragioni per combattere il diabolico Iom.

Razza: Nano
Classe: Guerriero
Promozione: Gladiatore

③ SHADE

Il padre di Shade è proprio Hans, il maestro arciere della Forza Splendente originaria. Tale padre, tale figlio.

Razza: Folletto
Classe: Arciere
Promozione: Franco tiratore

② RUCE

Ruce is de zoon van Lug, een strijder die tot de oorspronkelijke Lichtende Strijdmacht behoorde. Lug deed mee aan de eerste opdracht om koningin Anri te redden. Ruce heeft dus twee redenen om tegen de boosaardige Iom te vechten.

Ras: Dwerg
Klasse: Strijder
Bevordering: Gladiator

③ SHADE

De vader van Shade is niemand anders dan Hans, de meester-boogschutter van de oorspronkelijke Lichtende Strijdmacht. Zo vader, zo zoon...

Ras: Elf
Klasse: Boogschutter
Bevordering: Sluipschutter

②



③



④ APIS

Apis is a powerful warrior, and master of spear-throwing techniques. He takes after his father Ken – he likes nothing more than a good fight.

Race: Centaur
Class: Knight
Promotion: Paladin

⑤ WENDY

Wendy comes from a long line of wizards. It is said that she was the top of her class at Mage school – and judging by the stories about the Iom enemies, you'll need her talents.

Race: Elf
Class: Mage
Promotion: Wizard



④ APIS

Apis ist ein starker Krieger und ein Meister der Speerwurftechnik. Er ist seinem Vater Ken ähnlich – er liebt einen guten Kampf über alles.

Rasse: Zentaur
Klasse: Ritter
Beförderung: Paladin

⑤ WENDY

Wendy stammt von einer langen Reihe von Zauberern ab. Man sagt, daß sie die Klassenbeste in der Magierschule war – und was man so an Gerüchten von den Iom-Gegnern hört, werden Sie ihre Talente benötigen.

Rasse: Elfe
Klasse: Magierin
Beförderung: Zauberin

④ APIS

Apis est un guerrier puissant, un maître du javelot. Ressemblant à son père, rien ne lui fait plus plaisir qu'une bonne bataille.

Race : Centaure
Classe : Chevalier
Promotion : Paladin

⑤ WENDY

Wendy descend d'une longue lignée de magiciens. Elle est sortie première de sa promotion à l'École des mages et vous ne regretterez pas de l'avoir à vos côtés pour lutter contre Iom.

Race : Lutin
Classe : Mage
Promotion : Magicienne

④ APIS

Apis es un guerrero poderoso, y maestro en las técnicas de la lanza. Heredado de su padre Ken –no hay cosa que más le guste que una buena lucha.

Raza: Centauro
Clase: Caballero
Rango: Paladín

⑤ WENDY

Wendy proviene de una larga dinastía de hechiceros. Se dice que ella era la primera de su clase en la escuela de magos –y juzgando por las historias acerca de los enemigos de Iom, usted necesitará de su talento.

Raza: Duende
Clase: Mago
Rango: Hechicero



④ APIS

Apis è un potente guerriero e maestro delle tecniche per tirare la lancia. Assomiglia a suo padre Ken – non c'è nulla che gli piaccia di più di un buon combattimento.

Razza: Centauro
Classe: Cavaliere
Promozione: Paladino

⑤ WENDY

Wendy proviene da un'antica stirpe di maghi. Si dice che fosse la prima della sua classe alla scuola per maghi – e a giudicare dai racconti sui nemici di Iom, ti occorrerà il suo talento.

Razza: Folletto
Classe: Mago
Promozione: Stregone

④ APIS

Apis is een sterke strijder en meester in het speerwerpen. Hij lijkt op zijn vader Ken: er gaat niets boven een goed gevecht.

Ras: Paardmens
Klasse: Ridder
Bevordering: Paladijn

⑤ WENDY

Wendy stamt uit een oud tovenaarsgeslacht. Men beweert dat zij tijdens haar opleiding tot magiër steeds als beste leerling van de hele school werd uitgeroepen. Wanneer we zo de verhalen over Iom en zijn handlangers eens aanhoren, lijkt het erop dat je haar talenten bitter hard nodig zult hebben.

Ras: Elf
Klasse: Magiër
Bevordering: Tovenaars

⑥ SIG

Nephew of the great monk Gong, Sig carries on the healing tradition (and of course the fighting tradition as well – Sig is as ready as anyone to fight the lom menace).

Race: Half-giant
Class: Monk
Promotion: Master Monk

CYPRESS TROOP ROSTER**① CYPRESS' TROOP LEADER**

He was found injured in the mountains, and was brought to Cypress. He has been chosen to lead the Cypress Shining Force – but will his teammates reconsider their decision when they learn his true identity?

Race: Human
Class: Swordsman
Promotion: Hero

⑥

**⑥ SIG**

Sig ist der Neffe des großen Mönchs Gong und führt die Tradition der Heilkunde fort (und natürlich auch die Kampftradition – Sig ist wie jeder andere bereit, die durch lom drohende Gefahr zu bekämpfen).

Rasse: Halbriese
Klasse: Mönch
Beförderung: Obermönch

LISTE DER CYPRESS-TRUPPEN**① FÜHRER DER CYPRESS-TRUPPEN**

Man fand ihn verletzt in den Bergen und brachte ihn nach Cypress. Er wurde zum Führer der Shining Force von Cypress gewählt – aber werden seine Teamgefährten ihre Entscheidung noch einmal überdenken, wenn sie seine wahre Identität erfahren?

Rasse: Mensch
Klasse: Schwerfechter
Beförderung: Held

⑥ SIG

Neveu du grand moine Gong, Sig perpétue une longue tradition de guérison (et aussi de combat). Comme tous, Sig est prêt à se battre contre lom.

Race : Demi-géant
Classe : Moine
Promotion : Maître-moine

LES TROUPES DE CYPRESS**① LE CHEF DE TROUPE DE CYPRESS**

Après avoir été trouvé blessé dans les montagnes et amené à Cypress, il a été choisi pour commander la Shining Force de Cypress. Mais, ses compagnons ne risquent-ils pas de changer d'avis lorsqu'ils connaîtront sa véritable identité ?

Race : Humaine
Classe : Homme d'épée
Promotion : Héros

①

**⑥ SIG**

Sobrino del gran monje Gong, Sig continúa la tradición de curar (y por supuesto la tradición de lucha también – Sig estará tan dispuesto como ninguno para luchar contra la amenaza de lom).

Raza: Medio-gigante
Clase: Monje
Rango: Monje maestro

LISTA DE LA TROPA DE CYPRESS**① EL LÍDER DE LA TROPA DE CYPRESS**

Fue encontrado herido en las montañas, y traído a Cypress. Ha sido elegido para liderar la Shining Force de Cypress – ¿pero reconsiderarán sus compañeros de equipo su decisión cuando sepan su identidad real?

Raza: Humana
Clase: Espada
Rango: Héroe

⑥ SIG

Nipote del grande monaco Gong, Sig continua la tradizione come guaritore (e naturalmente anche la tradizione del combattimento – non c'è nessuno che sia più preparato di Sig per combattere la minaccia di lom).

Razza: Semigigante
Classe: Monaco
Promozione: Maestro monaco

ELENCO DELLA TRUPPA DI CYPRESS**① CAPO DELLA TRUPPA DI CYPRESS**

Fu trovato ferito sulle montagne e venne portato a Cypress. È stato scelto per guidare la Forza Splendente di Cypress – ma i suoi compagni di squadra riconsidereranno la loro decisione quando verranno a conoscenza della sua vera identità?

Razza: Essere umano
Classe: Spadaccino
Promozione: Eroe

⑥ SIG

Sig is een oomzegger van de bekende monnik Gong en zet de traditie van genezer voort (en natuurlijk ook de traditie van het vechten: evenals alle anderen is ook Sig helemaal klaar om de dreiging van lom te lijf te gaan).

Ras: Halfreus
Klasse: Monnik
Bevordering: Hoofdmonnik

DE TROEPEN VAN CIPRESS**① DE AANVOERDER VAN CIPRESS**

Gewond werd hij in de bergen aangetroffen en naar Cipres gebracht. Hij werd gekozen tot aanvoerder van de troepen van de Lichtende Strijdmacht van Cipres. Zullen zijn teamgenoten van mening veranderen wanneer ze zijn ware identiteit te weten komen?

Ras: Mens
Klasse: Zwaardvechter
Bevordering: Held

② NATASHA

Natasha was born and raised in Cypress, and has trained in the magical arts for many years.

Race: Human
Class: Mage
Promotion: Wizard

③ JAHA

Jaha is more than your average warrior. His idea of a good time is to be in the front line of the battle. Be sure to oblige him.

Race: Dwarf
Class: Warrior
Promotion: Gladiator



② NATASHA

Natasha ist in Cypress geboren und aufgewachsen und hat viele Jahre lang die Kunst der Magie studiert.

Rasse: Mensch
Klasse: Magierin
Beförderung: Zauberin

③ JAHA

Jaha ist ein überdurchschnittlicher Krieger. Seine Vorstellung von Spaß ist, in der vordersten Reihe zu kämpfen. Zeigen Sie ihm unbedingt Ihre Dankbarkeit.

Rasse: Zwerg
Klasse: Krieger
Beförderung: Gladiator

② NATASHA

Natasha est née et a grandi à Cypress. Elle a suivi une longue formation dans les arts de la magie.

Race : Humaine
Classe : Mage
Promotion : Magicienne

③ JAHA

Jaha est un guerrier qui sort de l'ordinaire. Son passe-temps favori ? Se mettre en première ligne au combat. Faites-lui plaisir !

Race : Nain
Classe : Guerrier
Promotion : Gladiateur

② NATASHA

Natasha nació y fue criada en Cypress, y ha se entrenado en las artes de la magia durante muchos años.

Raza: Humana
Clase: Mago
Rango: Hechicera

③ JAHA

Jaha es más que uno de sus guerreros normales. Su concepto de eficacia es estar en la línea frontal de combate. Asegúrese de obligarlo a ello.

Raza: Enano
Clase: Guerrero
Rango: Gladiador



② NATASHA

Natasha è nata e cresciuta a Cypress e si è addestrata nelle arti magiche per molti anni.

Razza: Essere umano
Classe: Mago
Promozione: Stregone

③ JAHA

Jaha è qualcosa di più del tuo guerriero normale. La sua idea di divertimento è di essere in prima linea nel combattimento. Assicurati di fargli il favore.

Razza: Nano
Classe: Guerriero
Promozione: Gladiatore

② NATASJA

Natasja is geboren en getogen in Cipres. Ze heeft jarenlang tovenaarskunsten gestudeerd.

Ras: Mens
Klasse: Magiër
Bevordering: Tovenares

③ JAHA

Jaha is niet zomaar een doorsnee-strijder. Hij geniet pas echt, wanneer hij aan de frontlijn vecht. Zorg dat je hem dat genoeg doet.

Ras: Dwerg
Klasse: Strijder
Bevordering: Gladiator

④ ERIC

This young centaur is said to have royal blood in his veins. Unfortunately, he's a bit rash, and gets himself into trouble on occasion.

Race: Centaur
Class: Knight
Promotion: Paladin

⑤ DAWN

Eric may be the stronger of these two knights, but don't underestimate Dawn's abilities. She's an invaluable addition to your team.

Race: Centaur
Class: Knight
Promotion: Paladin

**④ ERIC**

Man sagt, daß dieser junge Zentaur königliches Blut in seinen Adern habe. Leider ist er etwas ungestüm und gerät gelegentlich in Schwierigkeiten.

Rasse: Zentaur
Klasse: Ritter
Beförderung: Paladin

⑤ DAWN

Eric mag vielleicht der stärkere dieser beiden Ritter sein, aber unterschätzen Sie Dawns Fähigkeiten nicht. Sie ist eine unschätzbare Bereicherung Ihres Teams.

Rasse: Zentaurin
Klasse: Ritterin
Beförderung: Paladinin

④ ERIC

Ce jeune centaure a du sang royal dans les veines. Malheureusement, il est un peu imprudent et se met parfois dans des situations difficiles.

Race : Centaure
Classe : Chevalier
Promotion : Paladin

⑤ DAWN

Eric est probablement le plus fort des deux chevaliers de la troupe. Mais ne sous-estimez pas les capacités de Dawn. Vous ne regretterez pas sa présence dans votre groupe.

Race : Centaure
Classe : Chevalier
Promotion : Paladin

④ ERIC

Se dice que este joven centauro tiene sangre real en sus venas. Por desgracia, es un poco imprudente, y en ocasiones se ve metido en problemas.

Raza: Centauro
Clase: Caballero
Rango: Paladín

⑤ DAWN

Puede que Eric sea el más fuerte de estos dos caballeros, pero no desestime las habilidades de Dawn. Ella será una inestimable ayuda a su equipo.

Raza: Centauro
Clase: Caballero
Rango: Paladín

**④ ERIC**

Si dice che questo giovane centauro abbia del sangue reale nelle sue vene. Sfortunatamente è un po' precipitoso e ogni tanto si mette nei guai.

Razza: Centauro
Classe: Cavaliere
Promozione: Paladino

⑤ DAWN

Eric può essere il più forte di questi due cavalieri, ma non sottovalutare le capacità di Dawn. È una preziosa aggiunta alla tua squadra.

Razza: Centauro
Classe: Cavaliere
Promozione: Paladino

④ ERIK

Men zegt dat deze jonge paardmens koninklijk bloed in zijn aderen heeft. Helaas is hij een beetje onbezonnen en raakt hij nogal eens in de problemen.

Ras: Paardmens
Klasse: Ridder
Bevordering: Paladijn

⑤ DAWN

Erik mag dan wel de sterkste van deze twee ridders zijn, maar de vaardigheden van Dawn mogen ook niet worden onderschat. Zij is een waardevolle aanvulling op jouw team.

Ras: Paardmens
Klasse: Ridder
Bevordering: Paladijn

⑥ LUKE

Luke acts as the healer of the Cypress Shining Force, as well as a capable fighter.

Race: Half-giant
Class: Monk
Promotion: Master Monk

As you make your way through the now treacherous lands of Rune, you will be joined by characters who are also committed to stopping Iom's menace. Be warned – not all of the characters will jump out and ask to join your team. Some of them must be sought out and discovered. Take a look around bushes, near pillars and anywhere else you think looks suspicious. You may be surprised at who you come across.

⑥ LUKE

Luke fungiert als Heilkundiger der Cypress-Shining Force und ist auch ein fähiger Kämpfer.

Rasse: Halbriese
Klasse: Mönch
Beförderung: Obermönch

Auf Ihrem Weg durch die nun trügerischen Länder von Rune schließen sich Ihnen Spielfiguren an, die sich ebenfalls verpflichtet haben, die durch Iom drohende Gefahr aufzuhalten. Lassen Sie sich warnen – nicht alle Spielfiguren springen hervor und bitten Sie, sich Ihrem Team anschließen zu dürfen. Einige von ihnen müssen ausfindig gemacht und entdeckt werden. Suchen Sie hinter Büschen, in der Nähe von Säulen und an allen Orten, die Ihnen verdächtig vorkommen. Sie werden überrascht sein, wem Sie alles begegnen werden.

⑥ LUKE

Luke est le guérisseur de la Shining Force de Cypress. C'est aussi un lutteur très capable.

Race : Demi-géant
Classe : Moine
Promotion : Maître-moine

Dans votre périple sur la terre de Rune, vous rencontrerez une multitude de personnages prêts à se ranger à vos côtés pour lutter contre Iom. Certains vous aborderont directement, mais d'autres resteront cachés. Vous devrez les découvrir en explorant les buissons, les piliers et tout ce qui peut servir de cachette. Ces rencontres vous réservent d'intéressantes surprises.

⑥ LUKE

Luke es el curandero de la Shining Force de Cypress, además de ser un luchador capaz.

Raza: Medio-gigante
Clase: Monje
Rango: Monje maestro

A medida que se abra paso por las actualmente traicioneras tierras de Rune, se le unirán personajes que también se han comprometido a detener la amenaza de Iom. Dése por avisado –no todos los personajes saldrán y le pedirán unirse a su equipo. Algunos de ellos deberán ser perseguidos y descubiertos. Eche un vistazo en los arbustos, cerca de las columnas y en todos los demás lugares que crea que parezcan sospechosos. Puede que se sorprenda al ver con quién se encuentra.

⑥ LUKE

Luke agisce come il guaritore della Forza Splendente di Cypress e anche come un abile lottatore.

Razza: Semigigante
Classe: Monaco
Promozione: Maestro monaco

Mentre avanzi attraverso le terre di Rune che ora sono pericolose, si uniranno a te dei personaggi che sono impegnati anche loro a fermare la minaccia di Iom. Un avvertimento – non tutti i personaggi scatteranno per chiedere di unirsi alla tua squadra. Alcuni di loro devono essere ricercati e scoperti. Dai un'occhiata ai cespugli, vicino ai pilastri e in qualsiasi altro posto che pensi sia sospettoso. Potresti essere sorpreso per chi incontri per caso.

⑥ LUKE

Luke is de genezer van de Lichtende Strijdmacht van Cipres, maar ook een bekwaam vechter.

Ras: Halfreus
Klasse: Monnik
Bevordering: Hoofdmonnik

Tijdens jouw veldtocht door het bedreigde land van Rune zul je hulp krijgen van figuren die samen met jou willen vechten om Iom tegen te houden. Deze figuren zullen zich echter niet allemaal vrijwillig bij jou komen aan den. Sommige van hen moet je eerst opzoeken. Kijk goed in de struiken, bij pilaren en op alle andere plaatsen die er ver dacht uitzien. Je zult verbaasd zijn over wie je daar allemaal zult tegenkomen

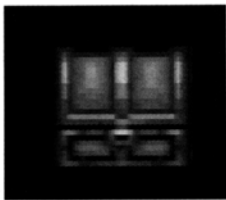
⑥



WEAPONS AND OTHER ITEMS

You can pick up weapons and items from foes you defeat in battle and inside treasure chests found here and there in the land of Rune. Try to leave at least one empty space in each character's item carrying space, just in case.

Not all weapons can be used by all characters, and some characters use certain weapons better than others. In addition, some characters can use certain weapons only after they've been promoted. Have each character try out a weapon and check his/her/its statistics to see how effective the weapon is for that character.



WAFFEN UND ANDERE GEGENSTÄNDE

Waffen und Gegenstände können Sie z.B. Gegnern abnehmen, die Sie im Kampf besiegt haben, oder aus Schatztruhen nehmen, die Sie überall im Land Rune finden können. Achten Sie darauf, Ihre Spielfiguren nicht von Anfang an mit Waffen und Gegenständen zu überladen, sondern lassen Sie für alle Fälle wenigstens einen Platz bei jeder Spielfigur zum Tragen von Gegenständen frei.

Es können nicht alle Waffen von allen Spielfiguren verwendet werden, und manche Spielfiguren benutzen bestimmte Waffen besser als andere. Darüber hinaus können einige Spielfiguren bestimmte Waffen nur benutzen, nachdem sie befördert worden sind. Lassen Sie jede Spielfigur eine Waffe ausprobieren und prüfen Sie ihre Statistiken, um zu sehen, wie effektiv die Waffe in der Hand der betreffenden Spielfigur ist.

LES ARMES ET AUTRES OBJETS

Vous pouvez ramasser les armes et objets des ennemis vaincus et ceux que vous trouvez dans les coffres au trésor sur la terre de Rune. Essayez toujours de garder au moins une place libre dans la réserve d'objets de chaque personnage pour le cas où vous trouveriez quelque chose d'intéressant.

Tous les personnages ne peuvent pas utiliser toutes les armes et certains sont plus habiles que d'autres à manier certaines armes. Par ailleurs, certains personnages ne peuvent utiliser certaines armes que s'ils ont été promus. Faites essayer une arme par un personnage et regarder sa fiche de statistiques pour déterminer avec quelle efficacité il l'utilise.

ARMAS Y OTROS OBJETOS

Podrá recoger armas y objetos de los enemigos que derrote en el combate y de los cofres de tesoro encontrados en diversos lugares de la tierra de Rune. Intente dejar al menos un espacio vacío en el espacio para llevar objetos de cada personaje, por si acaso.

No todos los personajes podrán utilizar todas las armas, y algunos personajes utilizarán ciertas armas mejor que otros. Además, algunos personajes podrán utilizar ciertas armas sólo después de que sean ascendidos de rango. Haga que cada personaje pruebe un arma y compruebe sus estadísticas para ver lo efectiva que es el arma para ese personaje.

ARMI ED ALTRI OGGETTI

Puoi raccogliere le armi e gli oggetti dai nemici che sconfiggi nel combattimento e all'interno degli scrigni del tesoro trovati qua e là nel paese di Rune. Cerca di lasciare almeno un posto vuoto nello spazio per gli oggetti che porta ciascun personaggio, caso mai servisse.

Non tutte le armi possono essere usate da tutti i personaggi ed alcuni personaggi usano certe armi meglio di altri. Inoltre alcuni personaggi possono usare certe armi soltanto dopo che sono stati promossi. Fai provare un'arma ad ogni personaggio e controlla le sue statistiche per vedere quanto sia effettiva l'arma per quel personaggio.

WAPENS EN ANDERE VOORWERPEN

Je kunt wapens en voorwerpen verzamelen die afkomstig zijn van de vijanden die je in de strijd hebt verslagen, of die zijn verborgen in schatkisten welke overal in het land van Rune verspreid liggen. Probeer bij iedere spelfiguur altijd één ruimte vrij te houden voor een extra wapen of voorwerp, want je weet het maar nooit...

Niet alle wapens kunnen door alle spelfiguren worden gebruikt. Bovendien kunnen sommige spelfiguren beter met bepaalde wapens overweg dan anderen. Verder kunnen sommige spelfiguren bepaalde wapens pas gebruiken nadat ze zijn bevorderd. Laat iedere spelfiguur een wapen uitproberen en controleer zijn/haar statistieken om te zien, hoe effectief het wapen voor de desbetreffende spelfiguur is.

ITEMS

There are a large number of items which you'll come across in your journeys, in treasure chests or lying on the battlefield. Each has a special purpose, and you'll probably find a use for almost all of them. Below is a list of some of the items you'll come across.

① Medical Herb

This helpful item restores a certain number of Hit Points to any character who uses it.

② Antidote

The leaves of this plant dissolve poisons in the blood. With the number of ghouls, zombies, and other undead creatures roaming around, you'll need this item at some point.

①



GEGENSTÄNDE

Es gibt eine große Anzahl von Gegenständen, auf die Sie während Ihrer Reisen stoßen werden, manche in Schatztruhen, manche auf dem Schlachtfeld. Jeder hat einen besonderen Zweck, und Sie werden für fast alle von ihnen eine Verwendung finden. In der folgenden Liste sind einige der vielen Gegenstände beschrieben, auf die Sie stoßen werden.

① Heilkraut

Dieser nützliche Gegenstand bringt jeder Spielfigur, die ihn benutzt, eine bestimmte Anzahl von Trefferpunkten ein.

② Gegenmittel

Die Blätter dieser Pflanze lösen Gifte im Blut auf. Bei der großen Anzahl von Unholden, Zombies und anderen herumstränenden Untoten werden Sie diesen Gegenstand irgendwann benötigen.

LES OBJETS

Au cours de vos voyages, vous trouverez un grand nombre d'objets dans les coffres au trésor ou sur le champ de bataille. Chacun a un usage spécial et vous parviendrez probablement à les utiliser presque tous. En voici quelques uns :

① Medicinal Herb (herbe médicinale)

Les herbes médicinales redonnent un certain nombre de points d'énergie (HP) au personnage qui les utilise.

② Antidote

Les feuilles de cette plante dissolvent les poisons dans le sang. Avec tous les vampires, les zombies et autres morts-vivants qui traînent dans ces lieux, vous en aurez certainement besoin à un moment ou à un autre.

OBJETOS

Hay un gran número de objetos con los que se encontrará en su viajes, en cofres de tesoros o esparcidos por el campo de batalla. Cada uno tendrá una función especial, y probablemente encontrará un uso para casi todos ellos. Abajo se muestra una lista de los objetos con los que se encontrará.

① Hierba medicinal

Este útil objeto recuperará un cierto número de puntos de acierto a cualquier personaje que lo utilice.

② Antidoto

Las hojas de esta planta disuelven el veneno en la sangre. Con la cantidad de demonios, zombies y otras criaturas muertas vivientes vagando alrededor, necesitará este objeto en cierto momento.

OGGETTI

Ci sono moltissimi oggetti che troverai per caso nei tuoi viaggi, negli scrigni del tesoro o sul campo di battaglia. Ognuno ha uno scopo speciale e forse avrai la possibilità di usare quasi tutti gli oggetti. Il seguente elenco indica alcuni oggetti in cui ti imbatteverai.

① Erba medicinale

Questo oggetto utile restituisce un certo numero di punti dei colpi a qualsiasi personaggio che lo usa.

② Antidoto

Le foglie di questa pianta sciolgono i veleni nel sangue. Con i numerosi predatori di tombe, morti che camminano ed altre creature viventi che vagano intorno, ad un certo punto avrai bisogno di questo oggetto.

②



VOORWERPEN

Tijdens jouw veldtocht zul je een grote hoeveelheid voorwerpen tegenkomen die in schatkisten verborgen zitten of op het slagveld liggen. Elk voorwerp heeft een bepaalde bedoeling. De meeste voorwerpen zul je wel ergens voor kunnen gebruiken. Hieronder volgt een opsomming van de voorwerpen die je zult tegenkomen:

① Geneeskrachtig kruid

Met dit nuttige voorwerp kun je iedere spelfiguur die hiervan gebruikmaakt, een bepaald aantal raakpunten laten herstellen.

② Tegengif

De bladeren van deze plant dienen voor het oplossen van gif in het bloed. Gezien de vele engerds, zoutzakken en andere niet-dode wezens, zul je altijd wel eens tegengif nodig hebben.

③ Healing Seed

More expensive (and more effective) than the Medical Herb, these powerful seeds restore a large number of HPs to the character who uses them.

④ Angel Wing

This magic item allows the user to return to Headquarters. This item is useful at times when the Egress spell can't be used.

③ Heilsamen

Diese kraftvollen Samen sind zwar teurer (und wirksamer) als das Heilkraut, dafür geben sie aber einer Spielfigur eine große Anzahl von Trefferpunkten zurück, wenn sie von ihr verwendet werden.

④ Engelsflügel

Dieser magische Gegenstand ermöglicht es dem Benutzer, zum Hauptquartier zurückzukehren. Dieser Gegenstand ist nützlich in Situationen, wo der Ausweg-Zauberspruch nicht benutzt werden kann.

③ Healing Seed (graines médicinales)

Plus chères que les herbes médicinales, mais aussi plus efficaces, les graines médicinales redonnent un grand nombre de points d'énergie (HP) au personnage qui les utilise.

④ Angel Wing (ailes d'ange)

Cet objet magique permet à son utilisateur de retourner à l'état-major. Les ailes d'ange sont précieuses lorsqu'on ne peut pas utiliser le sortilège Egress.

③ Semilla curativa

Más caras (y más efectivas) que la hierba medicinal, estas poderosas semillas recuperarán gran número de puntos de acierto al personaje que las utilice.

④ Ala de ángel

Este objeto mágico permitirá al usuario volver al cuartel general. Este objeto será útil cuando el hechizo Egress no se pueda utilizar.

③ Semi curativi

Più cari (e più efficaci) dell'erba medicinale, questi potenti semi restituiscono moltissimi punti dei colpi al personaggio che li usa.

④ Ala d'angelo

Questo oggetto magico permette all'utente di ritornare al quartier generale. A volte questo oggetto è utile, quando l'incantesimo di uscita non può essere usato.

③ Geneeskrachtig zaad

Deze krachtige zaden zijn duurder (en doeltreffender) dan het geneeskrachtige kruid. Je kunt dit zaad gebruiken om bij iedere spelfiguur die hiervan gebruikmaakt, een groot aantal raakpunten laten herstellen.

④ Engelenvleugel

Met dit tovervoorwerp kan degene die hiervan gebruikmaakt, naar het hoofdkwartier terugkeren. Dit voorwerp is handig voor situaties waarin de toverformule voor ontsnapping niet gebruikt kan worden.

③



④



⑤ Healing Rain

This item restores all HPs to all the team members (it's a bit costly, as you can imagine).

⑥ Rings

Throughout the game, you will run across rings with various uses.

Study your characters' statistics to help you figure out who can benefit most by wearing the ring.

Note: A character may wear only one ring at a time.

⑤ Heilender Regen

Dieser Gegenstand stellt bei allen Teamgefährten den vollen Trefferpunkte-Vorrat wieder her (er ist etwas teuer, wie Sie sich denken können).

⑥ Ringe

Im ganzen Spiel werden Sie auf Ringe mit verschiedenen Verwendungszwecken stoßen.

Lassen Sie sie von verschiedenen Spielfiguren ausprobieren, um zu sehen, welche Wirkung sie haben.

Hinweis: Eine Spielfigur kann jeweils nur einen Ring tragen.

⑤ Healing Rain (pluie bienfaisante)

Cette pluie rétablit tous les points d'énergie (HP) de tous les membres de groupe (elle est naturellement assez chère).

⑥ Rings (anneaux)

Au cours du jeu, vous trouverez des anneaux ayant divers usages. Etudiez les statistiques de vos personnages pour voir ceux qui peuvent en tirer le plus d'avantages lorsqu'ils les portent.

Remarque : Un personnage ne peut porter qu'un anneau à la fois.

⑤ Lluvia curativa

Este objeto recuperará todos los puntos de acierto a todos los miembros del equipo (es un poco caro, como podrá imaginar).

⑥ Anillos

Durante el transcurso del juego, se encontrará con anillos con varios usos. Estudie las estadísticas de sus personajes para que le ayuden a averiguar quién podrá beneficiarse más poniéndose el anillo.

Nota: Un personaje sólo podrá ponerse un anillo cada vez.

⑤ Pioggia curativa

Questo oggetto restituisce tutti i punti dei colpi a tutti i membri della squadra (è un po' costoso, come puoi immaginare).

⑥ Anelli

Per tutto il gioco troverai per caso degli anelli con vari usi. Esamina le statistiche del tuo personaggio per aiutarti a capire chi può trarre maggior vantaggio portando l'anello.

Nota: Un personaggio può portare soltanto un anello per volta.

⑤ Geneeskrachtige regen

Met deze regen kun je bij alle teamleden alle raakpunten herstellen (je zult begrijpen dat hieraan een prijskaartje vastzit).

⑥ Ringen

Tijdens het spelen zul je voortdurend ringen tegenkomen, waarmee je verschillende dingen kunt doen. Bestudeer de statistieken van jouw spelfiguur om erachter te komen, wie er het meeste profijt van heeft wanneer hij de ring draagt.

Opmerking: Een spelfiguur kan slechts één ring tegelijk dragen.

⑤



⑥



SPELLS

The magic of Rune is ancient and powerful. Mages and Healers throughout the land practice their craft with great devotion. Spellcasters are invaluable to your success. At the start of your journey, your spellcasters only know spells that can hit one opponent at a time, but as their abilities improve, they'll be able to blast a number of opponents with one spell! Below is a list of the spells each type of spellcaster can use:

ZAUBERSPRÜCHE

Die Zauberkraft von Rune ist alt und machtvoll. Magier und Heilkundige im ganzen Land üben ihr Handwerk mit großer Hingabe aus. Zauberer sind von unschätzbarem Wert für Ihren Erfolg. Am Anfang Ihrer Reise kennen Ihre Zauberer nur Zaubersprüche, die jeweils nur einen Gegner treffen können. Doch mit zunehmender Erfahrung sind sie später in der Lage, eine ganze Reihe von Gegnern mit einem einzigen Zauberspruch zu zersprengen! In der folgenden Liste sind die Zaubersprüche aufgeführt, die von den jeweiligen Zauberern verwendet werden können:

LES SORTILÈGES

La magie de Rune est très ancienne et puissante. Les mages et guérisseurs pratiquent leur art avec assiduité dans tout le pays. Les sorciers sont des personnages indispensables à votre réussite. Au début de votre périple, ils ne connaissent que des sortilèges pouvant frapper un seul adversaire à la fois. Mais, à mesure que leur science progresse, ils peuvent ensorceler plusieurs ennemis d'un seul coup ! Voici une liste des sortilèges qu'ils peuvent utiliser :

HECHIZOS

La magia de Rune es antigua y poderosa. Los magos y curanderos de toda la tierra practican su arte con gran devoción. Los lanzadores de hechizos serán de un valor incalculable para que usted tenga éxito. Al comienzo de su viaje, sus lanzadores de hechizos sólo podrán hechizar a un oponente cada vez, pero a medida que sus habilidades mejoren, ¡serán capaces de hechizar a varios oponentes con un hechizo! Abajo se muestra una lista de los hechizos que podrá utilizar cada tipo de lanzador de hechizos:

INCANTESIMI

La magia di Rune è antica e potente. I maghi e i guaritori per tutto il paese praticano la loro arte con grande dedizione. Gli stregoni sono preziosi per il tuo successo. All'inizio del tuo viaggio i tuoi stregoni conoscono soltanto gli incantesimi che possono colpire un avversario per volta, ma poiché le loro abilità migliorano, essi saranno in grado di distruggere molti avversari con un incantesimo! Il seguente elenco indica gli incantesimi che ogni tipo di stregone può usare:

TOVERFORMULES

De toverkunsten van Rune zijn oud en krachtig. Over het hele land beoefenen magiërs en genezers met grote toewijding hun toverkunsten. De tovenaars zijn voor jou van onschatbare waarde om je taak te kunnen volbrengen. Aan het begin van jouw veldtocht beheersen jouw tovenaars alleen maar toverformules die één tegenstander kunnen raken, maar naarmate zij meer bedreven raken, kunnen ze met één toverformule een hele groep vijanden tegelijk vernietigen! Hieronder volgt een overzicht van de toverformules waarvan de verschillende tovenaars gebruik kunnen maken:

MAGE SPELL LIST

Egress: The main characters and some wizards are able to use this spell, which brings the caster and the rest of the team back to headquarters.

Blaze: A hail of fire rains down on your opponent(s).

Freeze: This spell creates a whirlwind of razor-sharp shards of ice in the air around your opponent(s).

Bolt: Energy is channeled from the earth and through the spellcaster, then released at your opponent(s) as electricity.

Muddle: Creates a mysterious wall of fog around your opponents, confusing them.

LISTE DER MAGIER- ZAUBERSPRÜCHE

Egress (Ausweg): Nur die Hauptfiguren und einige Zauberer können diesen Zauberspruch benutzen, der den Spruchsager und den Rest des Teams zum Hauptquartier zurückbefördert.

Blaze (Feuer): Ein Feuerregen überschüttet den (die) Gegner.

Freeze (Frost): Dieser Zauberspruch erzeugt einen Wirbelwind aus rasiermesserscharfen Eisscherben in der Luft um den (die) Gegner.

Bolt (Blitz): Energie wird der Erde entzogen und durch den als Blitzableiter wirkenden Spruchsager gebündelt. Die Energie wird dann als Elektrizität auf den (die) Gegner losgelassen.

Muddle (Durcheinander): Hüllt die Gegner in eine geheimnisvolle Wand aus Nebel ein und verwirrt sie.

LES SORTILÈGES DES MAGES

Egress (échappée) : Seuls les principaux personnages et certains magiciens savent utiliser ce sortilège. Il ramène celui qui l'utilise et le reste du groupe à l'état-major.

Blaze (feu) : Une pluie de feu s'abat sur l'ennemi.

Freeze (gel) : Ce sortilège forme un tourbillon de tessons de glace tranchants autour des adversaires.

Bolt (éclair) : Ce sortilège canalise l'énergie terrestre à travers le sorcier et la décharge sous forme d'électricité sur les adversaires.

Muddle (confusion) : Ce sortilège crée un mystérieux mur de brouillard autour de vos adversaires, les plongeant dans la confusion.

LISTA DE HECHIZOS DE MAGO

Egress: Los personajes principales y algunos hechiceros serán capaces de utilizar este hechizo que devuelve al que lo lanza y al resto del equipo al cuartel general.

Resplandor: Hace caer una lluvia de fuego sobre su(s) oponente(s).

Helada: Este hechizo crea un torbellino de trozos de hielo afilados en el aire alrededor de su(s) oponente(s).

Rayo: Se canaliza a energía desde la tierra y a través del lanzador de hechizos, y luego se descarga sobre su(s) oponente(s) en forma de electricidad.

Confusión: Crea un muro misterioso de niebla alrededor de su(s) oponente(s), despistándoles.

ELENCO DEGLI INCANTESIMI DEI MAGHI

Uscita: I personaggi principali ed alcuni maghi sono in grado di usare questo incantesimo, che riporta lo stregone ed il resto della squadra al quartier generale.

Fiamma: Una grandine di fuoco scende su uno o più avversari.

Gelo: Questo incantesimo crea un turbine di pezzi di ghiaccio taglienti come un rasoio nell'aria intorno ad uno o più avversari.

Fulmine: L'energia è incanalata dalla terra e grazie allo stregone viene poi lasciata andare come elettricità contro uno o più avversari.

Confusione: Crea un misterioso muro di nebbia intorno agli avversari confondendoli.

TOVERFORMULE VAN MAGIËRS

Ontsnapping: Deze toverformule kan worden gebruikt door de hoofdfiguren en een aantal tovenaars. Hiermee zullen degene die de toverformule doet en de rest van het team terugkeren naar het hoofdkwartier.

Vuurzee: Hiermee zullen jouw tegenstanders worden getroffen door een enorme regen van vuur.

Bevriezing: Met deze toverformule wordt er in de lucht rondom jouw tegenstander(s) een wervelwind van vlijmscherpe brokken ijs ontwikkeld.

Bliksemschicht: De tovenaar laat energie uit de aarde door zich heengaan, die vervolgens als een bliksemschicht op jouw tegenstander(s) terechtkomt.

Verwarring: Hiermee wordt er een geheimzinnige muur van mist rondom jouw tegenstanders gevormd, waardoor ze de kluts zullen kwijtraken.

Desoul: This spell invokes one of the Ancient Gods of Death who pulls the soul from an opponent. This dark spell can only be attempted by expert spellcasters.

Boost: This spell increases the recipient's attack and defense levels.

Sleep: This spell lulls your opponent(s) into a sound sleep, rendering them immobile until they wake up – if they wake up.

PRIEST SPELLS LIST

Heal: The Heal spell restores some of a character's HPs. Carrying around restorative potions and herbs is fine, but if you're out in the open for a long period of time, you're bound to run out eventually....

Desoul (Entseelen): Dieser Zauberspruch ruft einen der alten Götter des Todes an, um dem Feind die Seele zu entreißen. Dieser düstere Zauberspruch kann nur von einem Spruchsager des höchsten Rangs ausgesprochen werden.

Boost (Verstärkung): Dieser Zauberspruch erhöht die Angriffs- und Verteidigungskraft des Empfängers.

Sleep (Schlaf): Dieser Zauberspruch lullt Ihre Gegner in tiefen Schlaf und macht sie bewegungsunfähig, bis sie aufwachen – falls sie aufwachen.

LISTE DER PRIESTER- ZAUBERSPRÜCHE

Heal (Heilen): Dieser Zauberspruch gibt einer Spielfigur einige ihrer Trefferpunkte zurück. Das Mitführen von Stärkungstränken und Heilkräutern ist schön und gut, aber wenn Sie sich längere Zeit auf offenem Gelände befinden, wird Ihnen der Vorrat irgendwann einmal ausgehen...

Desoul (déshumanisation) : Ce sortilège fait intervenir l'un des anciens dieux de la mort pour qu'il extirpe l'âme de votre adversaire. Il ne peut être utilisé que par les grands sorciers.

Boost (turbo) : Ce sortilège augmente la capacité d'attaque et de défense de celui qu'il frappe.

Sleep (sommeil) : Ce sortilège plonge les adversaires dans un profond sommeil, les immobilisant jusqu'à leur réveil – s'ils se réveillent !

LES SORTILÈGES DES PRÊTRES

Heal (guérison) : Ce sortilège rétablit une partie des points d'énergie (HP) d'un personnage. Les potions et herbes médicinales que vous transportez finissent toujours par s'épuiser après un long combat.

Desoul: Este hechizo invoca a uno de los antiguos Dioses de la Muerte quien extrae el alma del oponente. Este oscuro hechizo sólo podrá ser realizado por lanzadores de hechizos expertos.

Boost: Este hechizo aumenta los niveles de ataque y defensa del que lo recibe.

Sueño: Este hechizo adormece a su(s) oponente(s) en un sueño profundo, dejándolos inmóviles hasta que se despierten –si despiertan.

LISTA DE HECHIZOS DE SACERDOTE

Heal: El hechizo Heal recupera algunos de los puntos de acierto del personaje. El llevar pociones e hierbas de restablecimiento está bien, pero si permanece fuera por mucho tiempo, se le agotarán al final...

Separazione dall'anima: Questo incantesimo invoca uno degli antichi dei della morte che strappa l'anima ad un avversario. Questo incantesimo oscuro può essere soltanto tentato da stregoni esperti.

Incremento: Questo incantesimo aumenta l'attacco di chi viene assalito e i livelli di difesa.

Sonno: Questo incantesimo canta la ninnananna a uno o più avversari per farli cadere in un sonno profondo, rendendoli immobili finché non si risveglieranno – se si risveglieranno.

ELENCO DEGLI INCANTESIMI DEI PRETI

Guarigione: L'incantesimo di guarigione restituisce alcuni dei punti dei colpi di un personaggio. Va bene portare in giro pozioni corroboranti ed erbe, ma se esci allo scoperto per un lungo periodo di tempo, alla fine sei obbligato ad esaurirle...

Ontzieling: Met deze toverformule wordt er één van de Oude Goden des Doods opgeroepen, die de ziel uit een tegenstander trekt. Deze duistere toverformule kan alleen maar worden gebruikt door ervaren tovenaars.

Versterking: Met deze toverformule wordt de aanvals- en verdedigingskracht van de ontvanger vergroot.

Slaap: Met deze toverformule zullen jouw tegenstanders in een diepe slaap raken. Ze zullen net zolang voor pampus blijven liggen totdat ze weer wakker worden, tenminste als ze weer wakker worden...

TOVERFORMULES VAN PRIESTERS

Genezing: Met de toverformule voor genezing zal een aantal raakpunten van de spelfiguur worden hersteld. Er is niets op tegen om genezende drankjes en kruiden met je mee te dragen, maar wanneer je lange tijd in de open lucht verkeert, zullen deze uiteindelijk toch opraken...

Detox: Any character who has been poisoned can be cured with this spell.

Aura: This powerful heal spell restores HPs to all characters in the caster's zone of influence.

Dispell: This spell is used against enemy spellcasters, stopping them from casting spells.

Slow: This spell slows your enemies down, giving your team more time to attack.

MONK SPELLS LIST

Heal: The Heal spell restores some or all of a character's HPs.

Detox (Entgiften): Jede Spielfigur, die vergiftet worden ist, kann durch diesen Zauberspruch geheilt werden.

Aura (Aura): Dieser mächtige Heilspruch gibt allen Spielfiguren innerhalb des Einflüßbereichs des Spruchsagers die Trefferpunkte zurück.

Dispell (Spruchablenkung): Dieser Zauberspruch wird gegen gegnerische Zauberer eingesetzt, um sie am Aussprechen von Zaubersprüchen zu hindern.

Slow (Langsam): Dieser Zauberspruch verlangsamt Ihre Gegner beträchtlich und gibt Ihrem Team mehr Zeit zum Angreifen.

LISTE DER MÖNCH-ZAUBERSPRÜCHE

Heal (Heilen): Dieser Zauberspruch gibt einer Spielfigur einige ihrer Trefferpunkte zurück.

Detox (contre-poison) : Ce sortilège guérit un personnage empoisonné.

Aura : Ce puissant sortilège rétablit les points d'énergie (HP) de tous les personnages qui se trouvent dans la zone d'influence du sorcier.

Dispell (désensorcellement) : Ce sortilège s'utilise contre les sorciers ennemis pour les empêcher d'utiliser leurs sortilèges.

Slow (ralenti) : Ce sortilège ralentit les mouvements de vos ennemis et vous laisse plus de temps pour les attaquer.

LES SORTILÈGES DES MOINES

Heal (guérison) : Ce sortilège rétablit une partie des points d'énergie (HP) d'un personnage.

Detox: Cualquier personaje que haya sido envenenado podrá ser curado con este hechizo.

Aura: Este potente hechizo curativo recupera los puntos de acierto de todos los personajes en la zona de alcance del lanzador.

Dispell: Este hechizo se utiliza contra lanzadores de hechizos enemigos, impidiéndoles lanzar hechizos.

Slow: Este hechizo hace más lentos a sus enemigos, dando a su equipo más tiempo para atacar.

LISTA DE HECHIZOS DE MONJE

Heal: El hechizo Heal recupera algunos o todos los puntos de acierto de un personaje.

Disintossicazione: Qualsiasi personaggio che è stato avvelenato può essere curato con questo incantesimo.

Aura: Questo potente incantesimo di guarigione restituisce i punti dei colpi a tutti i personaggi nella zona di influenza dello stregone.

Controincantesimo: Questo incantesimo viene usato contro gli stregoni nemici, per impedire che facciano degli incantesimi.

Rallentamento: Questo incantesimo rallenta i nemici, concedendo alla tua squadra maggior tempo per attaccare.

ELENCO DEGLI INCANTESIMI DEI MONACI

Guarigione: L'incantesimo di guarigione restituisce alcuni o tutti i punti dei colpi di un personaggio.

Ontgifting: Met deze toverformule kan iedere spelfiguur die vergiftigd is, weer worden genezen.

Aura: Met deze krachtige toverformule zullen de raakpunten van alle spelfiguren die zich binnen de invloedssfeer van de tovenaard bevinden, worden hersteld.

Antitovenaar: Deze toverformule wordt gebruikt tegen vijandelijke tovenaars waardoor ze geen toverkunsten meer kunnen uithalen.

Langzaam: Met deze toverformule zullen jouw tegenstanders zich langzamer verplaatsen, waardoor jouw team meer tijd heeft om aan te vallen.

TOVERFORMULES VAN MONNIKEN

Genezing: Met de toverformule voor genezing zullen enkele of alle raakpunten van de spelfiguur worden hersteld.

Muddle: Creates a mysterious wall of fog around your opponent(s), confusing them.

Detox: Any character who has been poisoned can be cured with this spell.

Dispell: This spell is used against enemy spellcasters, stopping them from casting spells.

Boost: This spell increases the recipient's attack and defense levels.

Aura: This powerful spell restores HPs to all characters in the spell's zone of influence.

Hell: Fireballs and shearing blasts of superheated air are directed at your opponent(s).

Muddle (Durcheinander): Hüllt die Gegner in eine geheimnisvolle Wand aus Nebel ein und verwirrt sie.

Detox (Entgiften): Jede Spielfigur, die vergiftet worden ist, kann durch diesen Zauberspruch geheilt werden.

Dispell (Spruchablenkung): Dieser Zauberspruch wird gegen gegnerische Zauberer eingesetzt, um sie am Aussprechen von Zaubersprüchen zu hindern.

Boost (Verstärkung): Dieser Zauberspruch erhöht die Angriffs- und Verteidigungskraft des Empfängers.

Aura (Aura): Dieser mächtige Heilspruch gibt allen Spielfiguren innerhalb des Einflussesbereichs des Spruchsagers die Trefferpunkte zurück.

Hell (Hölle): Feuerbälle und schneidende Stöße überhitzter Luft werden auf Ihre(n) Gegner gerichtet.

Muddle (confusion) : Ce sortilège crée un mystérieux mur de brouillard autour de vos adversaires, les plongeant dans la confusion.

Detox (contre-poison) : Ce sortilège guérit un personnage empoisonné.

Dispell (désensorcellement) : Ce sortilège s'utilise contre les sorciers ennemis pour les empêcher d'utiliser leurs sortilèges.

Boost (turbo) : Ce sortilège augmente la capacité d'attaque et de défense de celui qu'il frappe.

Aura : Ce puissant sortilège rétablit les points d'énergie (HP) de tous les personnages qui se trouvent dans la zone d'influence du sorcier.

Hell (enfer) : Des boules de feu et des charges explosives d'air surchauffé sont lancées sur vos adversaires.

Confusión: Crea un muro misterioso de niebla alrededor de su(s) oponente(s), despistándoles.

Detox: Cualquier personaje que haya sido envenenado podrá ser curado con este hechizo.

Dispell: Este hechizo se utiliza contra lanzadores de hechizos enemigos, impidiéndoles lanzar hechizos.

Boost: Este hechizo aumenta los niveles de ataque y defensa del que lo recibe.

Aura: Este potente hechizo curativo recupera los puntos de acierto de todos los personajes en la zona de alcance del lanzador.

Infierno: Se lanzan bolas de fuego y golpes cortantes de aire sobrecalentado a su(s) oponente(s).

Confusione: Crea un misterioso muro di nebbia intorno agli avversari confondendoli.

Disintossicazione: Qualsiasi personaggio che è stato avvelenato può essere curato con questo incantesimo.

Controincantesimo: Questo incantesimo viene usato contro gli stregoni nemici, per impedire che facciano degli incantesimi.

Incremento: Questo incantesimo aumenta l'attacco di chi viene assalito e i livelli di difesa.

Aura: Questo potente incantesimo restituisce i punti dei colpi a tutti i personaggi nella zona di influenza dell'incantesimo.

Inferno: Palle infuocate e getti taglienti di aria surriscaldata sono diretti verso uno o più avversari.

Verwarring: Hiermee wordt er een geheimzinnige muur van mist rondom jouw tegenstanders gevormd, waardoor ze de kluts zullen kwijtraken.

Ontgifting: Met deze toverformule kan iedere spelfiguur die vergiftigd is, weer worden genezen.

Antitovenaar: Deze toverformule wordt gebruikt tegen vijandelijke tovenaars waardoor ze geen toverkunsten meer kunnen uithalen.

Versterking: Met deze toverformule wordt de aanvals- en verdedigingskracht van de ontvanger vergroot.

Aura: Met deze krachtige toverformule zullen de raakpunten van alle spelfiguren die zich binnen de invloedssfeer van de tovenaar bevinden, worden hersteld.

Hel: Met deze toverformule zullen jouw tegenstanders worden belaagd met vuurkogels en een scherrende vlammenzee van superverhitte lucht.

RETREAT/DEFEAT

As the leader of the Shining Force, you are the most valuable member. You have all the qualities that a good leader should have: bravery, strength and most importantly, wisdom. Make sure you live up to this by not getting into dangerous situations without support. If you plan to make it through the dangers, you must make sure not to fall in battle.

Once the troop leader is defeated, the team is automatically returned to headquarters, minus half their gold.

If you're in trouble, use your character's Egress spell to retreat, and make sure some other members of the Shining Force are carrying Angel Wings to bring all of you back to Headquarters (in case things get rough and you can't wait for your leader's turn to cast Egress).



RÜCKZUG/NIEDERLAGE REPLI STRATÉGIQUE ET DEFAITE

Als Führer der Shining Force sind Sie das wichtigste Mitglied. Sie besitzen alle Qualitäten, die ein guter Führer haben sollte: Mut, Stärke und, was am wichtigsten ist, Weisheit. Achten Sie darauf, daß Sie Ihrem Titel gerecht werden, indem Sie sich nicht ohne Unterstützung in gefährliche Situationen begeben. Wenn Sie vorhaben, sich durch Gefahrenzonen hindurchzuschlagen, müssen Sie Vorkehrungen treffen, damit Sie im Kampf nicht fallen. Sobald die Hauptfigur geschlagen ist, wird das Team automatisch zum Hauptquartier zurückgeführt und verliert die Hälfte der Goldreserven.

Wenn Sie in Schwierigkeiten sind, benutzen Sie den Ausweg-Zauberspruch Ihrer Spielfigur, um sich an einen sicheren Ort zurückzuziehen, oder achten Sie darauf, daß einige andere Mitglieder der Shining Force Engelsflügel mit sich führen, um Sie und Ihre Gefährten zum Hauptquartier zurückzubringen (falls es ungemütlich wird und Sie nicht warten können, bis Ihr Führer an der Reihe ist, den Ausweg-Zauberspruch auszusprechen).

Vous êtes le chef de la Shining Force, le personnage de qui tout dépend. Vous avez toutes les qualités d'un chef : bravoure, force et, surtout, sagesse. Sachez utiliser vos dons et évitez de vous mettre dans des situations difficiles lorsque vous ne disposez pas d'un soutien suffisant. Si vous voulez que votre groupe triomphe, essayez de ne pas tomber au combat. Si le chef de la troupe est vaincu, le groupe retourne automatiquement à l'état-major et sa réserve d'or diminue de moitié. Lorsque vous êtes dans une passe difficile, utilisez le sortilège Egress pour opérer un repli stratégique. Veillez également à ce que certains membres de la Shining Force portent des ailes d'ange. Ainsi, vous pourrez tous regagner l'état-major si vous ne pouvez pas attendre le tour du chef pour utiliser le sortilège Egress.

RETIRADA/DERROTA

Como el líder de Shining Force, usted será el miembro más valioso. Tiene todas las cualidades que debería tener un buen líder: valor, fuerza y lo más importante, sabiduría. Asegúrese de hacer un buen uso de ella sin meterse en situaciones peligrosas sin ayuda alguna. Si planea meterse en peligros, deberá asegurarse de no caer en combate. Una vez que el líder de la tropa sea derrotado, el equipo volverá automáticamente al cuartel general, sin haber cumplido totalmente con su misión.

Si se encuentra en peligro, utilice el hechizo Egress de su personaje para retirarse, y asegúrese de que algunos miembros más de Shining Force lleven alas de ángel para traer a todos de vuelta al cuartel general (en caso de que las cosas se pongan feas y no pueda esperar al turno de su líder para lanzar un hechizo Egress).

RITIRATA/SCONFITTA

Come capo della Forza Splendente tu sei il membro più prezioso. Hai tutte le qualità che un buon capo dovrebbe avere: il coraggio, la forza e quella più importante, la saggezza. Bada di non venir meno a queste qualità restando coinvolto in situazioni pericolose senza aiuto. Se hai intenzione di farcela a superare i pericoli, devi assicurarti di non cadere nel combattimento. Quando il capo della truppa viene sconfitto, la squadra ritorna automaticamente al quartier generale, senza la metà del loro oro.

Se sei nei guai, usa l'incantesimo di uscita del tuo personaggio e accertati che degli altri membri della Forza Splendente abbiano con sé le ali d'angelo per riportare tutti voi al quartier generale (in caso che le cose si mettano male e tu non possa aspettare il turno del tuo capo per fare l'incantesimo di uscita).

TERUGTREKKING/NEDERLAAG

Als aanvoerder van de Lichtende Strijdmacht ben jij het belangrijkste teamlid. Jij bezit alle eigenschappen die een goed leider nodig heeft: heldhaftigheid, sterkte en vooral wijsheid. Zorg dat je jezelf waarmaakt door je nooit zonder steun in gevaarlijke situaties te begeben. Indien je de gevaren wilt trotseren, zorg er dan voor dat je tijdens het gevecht niet sneuvelt. Wanneer de aanvoerder is verslagen, zal het hele team automatisch naar het hoofdkwartier terugkeren en moeten de teamleden de helft van hun goud prijsgeven.

Wanneer je in moeilijkheden verkeert, moet je gebruikmaken van de toverformule voor ontsnapping om jezelf te kunnen terugtrekken. Zorg er tevens voor dat enkele leden van de Lichtende Strijdmacht engelenvleugels dragen zodat jullie allemaal weer naar het hoofdkwartier kunnen terugkeren (indien het gevaarlijk wordt en jullie niet kunnen wachten totdat jullie aanvoerder de toverformule voor ontsnapping doet).

Once you've returned to Headquarters, your characters' Hit Points and Magic Points are restored automatically. However, characters that are cursed or poisoned remain so, and characters that haven't been raised won't be present in the next battle. Make sure to Raise all the characters that are exhausted, and Cure all characters who've been poisoned or cursed. If you need supplies, buy them right away. Once you've finished all that, save the game. Now you can take a break, and when you continue your adventures you'll be able to jump right into the action!

Sobald Sie zum Hauptquartier zurückgekehrt sind, werden die Trefferpunkte (HP) und Zauberpunkte (Magic Points) Ihrer Spielfiguren automatisch wiederhergestellt. Andererseits bleiben Spielfiguren, die nicht geheilt worden sind, vergiftet oder verwünscht, und Spielfiguren, die nicht auferweckt worden sind, werden bei der nächsten Schlacht nicht dabeisein. Denken Sie daher unbedingt daran, alle gefallenen Spielfiguren wieder aufzuwecken (Raise) und alle vergifteten oder verwünschten Spielfiguren zu heilen (Cure). Wenn Sie Nachschub benötigen, gehen Sie zuerst einkaufen. Nachdem Sie das alles erledigt haben, stellen Sie das Spiel sicher. Wenn Sie wollen, können Sie nun eine Pause machen, und wenn Sie Ihr Abenteuer später fortsetzen, können Sie sich gleich wieder in die Action stürzen!

De retour à l'état-major, vos personnages retrouvent tous leurs points d'énergie (HP) et leurs points de magie. Mais les personnages ensorcelés ou empoisonnés le resteront et vous ne reverrez pas à la bataille suivante ceux qui n'ont pas été ranimés. Vous devez donc ranimer tous les personnages à bout de forces et guérir ceux qui ont été empoisonnés ou ensorcelés. Si vous avez besoin de fournitures achetez-les sans tarder. Après cela, sauvegardez le jeu. Si vous quittez alors le jeu, vous pourrez passer immédiatement à l'action lorsque vous reprendrez votre aventure.

Una vez que haya vuelto al cuartel general, los puntos de acierto y los puntos de magia de sus personajes serán recuperados automáticamente. Sin embargo, los personajes que estén bajo un maleficio o envenenados permanecerán tal como están, y los personajes que no se hayan levantado no estarán presentes en el combate siguiente. Asegúrese de levantar todos los personajes que estén cansados, y cure a todos los personajes que hayan sido envenenados o maldecidos. Si necesita suministros, cómprelos enseguida. Una vez que haya terminado con todo, guarde el juego. Entonces podrá tomarse un descanso, y cuando continúe sus aventuras será capaz de saltar directamente a la acción!

Quando sei ritornato al quartier generale, i punti dei colpi e quelli di magia vengono ripristinati automaticamente. Tuttavia, i personaggi che sono maledetti o avvelenati rimangono così come sono e i personaggi che non sono stati risuscitati non saranno presenti nel combattimento successivo. Bada di far rinascere tutti i personaggi che sono stremati e cura tutti quelli che sono avvelenati o maledetti. Se ti occorrono dei rifornimenti, comprali immediatamente. Quando hai finito tutto ciò salva il gioco. Ora puoi fare una pausa e quando continui le tue avventure sarai in grado di saltare direttamente in azione!

Nadat je eenmaal op het hoofdkwartier bent teruggekeerd, zullen de raak- en toverpunten van jouw spelfiguren automatisch worden hersteld. Spelfiguren die vervloekt of vergiftigd zijn, zullen dat echter blijven. Spelfiguren die niet weer tot bewustzijn zijn gebracht, zullen niet meedoen aan het volgende gevecht. Zorg dus dat je alle uitgeputte spelfiguren weer tot bewustzijn brengt, en dat je alle spelfiguren die vergiftigd of vervloekt zijn, weer beter maakt. Indien je voorwerpen of wapens nodig hebt, koop die dan meteen. Wanneer je daarmee klaar bent, moet je het spel bewaren. Daarna kun je pauzeren en wanneer je weer verdergaat met jouw avonturen, zul je onmiddellijk de strijd kunnen hervatten!

HELP FROM HEAD-QUARTERS

- Bear the following in mind; all members have their own strengths and weaknesses, such as fighting well against certain types of opponents. Keep your group fairly close together to avoid having anyone singled out and surrounded. Also, try to keep your leader and weaker members of the group protected as much as possible and make sure you have thought out your battle plan ahead of time to avoid costly mistakes.
- The land of Rune has seen many battles over the centuries, so any battlefield you find yourself on should be checked for items and weapons. Make sure to check odd areas (statues, holes in the ground, pillars and the like) as well – there's no telling what or who you may come across.

HILFE VOM HAUPTQUARTIER

- Merken Sie sich folgendes: Alle Mitglieder haben ihre Stärken und Schwächen, beispielsweise kämpfen manche gut gegen bestimmte Gegner. Halten Sie Ihre Gruppe ziemlich dicht beisammen, um zu vermeiden, daß ein Mitglied ausgesondert und umzingelt wird. Versuchen Sie auch, den Gruppenführer und die schwächeren Mitglieder der Gruppe möglichst gut zu schützen, und überlegen Sie sich Ihren Schlachtplan im voraus, um kostspielige Fehler zu vermeiden.
- Das Land Rune hat im Laufe der Jahrhunderte viele Schlachten gesehen. Suchen Sie daher jedes Schlachtfeld, auf dem Sie sich befinden, nach Gegenständen und Waffen ab. Überprüfen Sie auch merkwürdige Orte (Statuen, Löcher im Boden, Säulen und dergleichen) – man weiß nie, auf wen oder was man stoßen wird.

LES CONSEILS DE L'ÉTAT-MAJOR

- N'oubliez pas ceci : les personnages ont chacun leurs points forts et leurs faiblesses. Certains sont plus efficaces contre certains adversaires que d'autres. Regroupez suffisamment vos guerriers pour éviter que l'un d'eux soit trop exposé et se fasse encercler par l'ennemi. Essayez aussi de protéger le plus possible votre chef et les membres les plus faibles de votre groupe. Ayez un plan de bataille pour éviter les erreurs coûteuses.
- La terre de Rune a connu au cours de siècles de nombreuses batailles. Examinez bien le champ de bataille pour voir si vous n'y trouvez pas des objets ou des armes. Cherchez partout (statues, trous dans le sol, piliers, etc.). Vos efforts seront récompensés...

AYUDA DESDE EL CUARTEL GENERAL

- Tenga en cuenta lo siguiente: todos los miembros tendrán sus puntos fuertes y débiles, como el luchar bien contra ciertos tipos de oponentes. Mantenga a su grupo bastante unido para evitar que alguien se quede sólo y acorralado. Además, procure mantener a su líder y a los miembros más débiles de su grupo lo más protegidos posible y asegúrese de haber decidido su plan de combate antes de tiempo para evitar errores costosos.
- La tierra de Rune ha visto muchas batallas durante siglos, y por ello debería buscar en cualquier campo de batalla en el que se encuentre para encontrar objetos y armas. Asegúrese de inspeccionar zonas inusuales (estatuas, agujeros en el suelo, columnas y cosas por el estilo) también –no se sabe con qué y con quién se podrá encontrar.

AIUTO DAL QUARTIER GENERALE

- Tieni presente i seguenti punti: tutti i membri hanno le proprie forze e debolezze, come combattere bene contro certi tipi di avversari. Tieni unito il tuo gruppo abbastanza vicino per evitare che qualcuno sia individuato e circondato. Inoltre cerca di proteggere il più possibile il tuo capo ed i membri più deboli del gruppo e accertati di aver pensato completamente al tuo piano di battaglia in anticipo per evitare errori che costano cari.
- Il paese di Rune ha visto molte battaglie nel corso dei secoli, perciò qualsiasi campo di battaglia su cui ti trovi deve essere esaminato per gli oggetti e le armi. Assicurati di controllare anche le zone strane (statue, buche nel terreno, pilastri e posti simili) – non si sa che cosa o chi potresti trovare.

Hulp uit het hoofdkwartier

- Onthoud het volgende: ieder teamlid heeft zijn sterke en zwakke punten. Sommige kunnen zeer goed tegen bepaalde tegenstanders vechten. Houd je groep zo dicht mogelijk bijeen om te voorkomen dat er iemand alleen komt te staan en wordt omsingeld. Probeer tevens jouw aanvoerder en zwakkere teamleden zoveel mogelijk te beschermen en zorg dat je van tevoren een goede tactiek hebt ontwikkeld zodat kostbare vergissingen kunnen worden voorkomen.
- Door de eeuwen heen hebben er in het land van Rune vele oorlogen gewoed. Daarom moet je elk slagveld waar je terechtkomt, steeds doorzoeken op voorwerpen en wapens. Kijk vooral ook op ongewone plaatsen (standbeelden, gaten in de grond, pilaren e.d.). Je weet immers maar nooit, wie of wat je daar zult aantreffen.

- As you know, Rune is a magnificent land, filled with hills, mountains, valleys and rivers. Your enemies will try to use the different terrains to their advantage. Think about how to position your troops to counter their attacks.
- Pay attention to your enemies' movement ability. Most enemies will position themselves so that they can reach one of your characters' position and attack that character in the following turn. Use their strategy against them by positioning your characters the same way.
- Wie Sie bereits wissen, ist Rune ein großartiges Land voller Hügel, Berge, Täler und Flüsse. Ihre Gegner werden versuchen, das abwechslungsreiche Terrain zu ihrem Vorteil auszunutzen. Überlegen Sie sich, wie Sie Ihre Truppen möglichst vorteilhaft positionieren, um die gegnerischen Angriffe abzuwehren.
- Achten Sie auf die Beweglichkeit Ihrer Gegner. Die meisten Gegner werden sich so aufstellen, daß sie die Position einer Ihrer Spielfiguren erreichen und diese dann beim nächsten Spielzug angreifen können. Nutzen Sie die Strategie des Gegners zu seinem Nachteil aus, indem Sie Ihre Spielfiguren in der gleichen Weise aufstellen.
- Comme vous le savez, Rune est un pays magnifique avec de nombreuses collines, montagnes, vallées et rivières. Vos ennemis essaieront d'utiliser ces différents terrains à leur avantage. Positionnez bien vos troupes pour contrer leurs attaques.
- Faites attention à la capacité de mouvement de vos ennemis. La plupart de vos ennemis se placeront sur un point d'où ils pourront atteindre l'un de vos guerriers et l'attaquer au tour suivant. Utilisez la même stratégie lorsque vous positionnez vos personnages.
- Como usted sabe, Rune es una tierra magnífica, llena de colinas, montañas, valles y ríos. Sus enemigos intentarán utilizar los distintos terrenos para su ventaja. Piense en cómo situar a sus tropas para dar respuesta a sus ataques.
- Preste atención a la habilidad de movimiento de sus enemigos. La mayoría de los enemigos se situarán de forma que puedan alcanzar la posición de uno de sus personajes y atacar a ese personaje en el siguiente turno. Utilice su estrategia contra ellos mismos situando a sus personajes de la misma forma.
- Come sai, Rune è un magnifico paese con colline, montagne, valli e fiumi. I tuoi nemici cercheranno di usare i diversi terreni a loro vantaggio. Pensa a come piazzare le tue truppe per controbattere i loro attacchi.
- Fai attenzione alla capacità di movimento dei tuoi nemici. La maggior parte dei nemici si piezzeranno in modo che possano raggiungere la posizione di uno dei tuoi personaggi ed attaccarlo nel turno seguente. Usa la loro strategia contro di loro piazzando i tuoi personaggi nello stesso modo.
- Zoals je weet, is Rune een schitterend land met vele heuvels, bergen, dalen en rivieren. Jouw vijanden zullen de verschillende terreinen benutten om daaruit hun voordeel te trekken. Denk erover na, hoe je jouw troepen het beste kunt opstellen om de vijandige aanvallen af te slaan.
- Let op de behendigheid waarmee jouw vijanden zich verplaatsen. De meeste vijanden zullen zich zo dicht in de buurt van één van jouw spelfiguren opstellen dat ze deze de eerstvolgende keer kunnen aanvallen. Je moet hun strategie tegen henzelf inzetten door jouw eigen spelfiguren op dezelfde manier op te stellen.

- A lot of characters will join you on your mission, each one of which wants to see the lom evil vanquished. As the team leader, you know that only 12 warriors can go out in any party, so don't overlook a member just because he or she is new, and don't keep other members in the party just because you're used to them. Your team knows as well as you do that only with the best warriors do you stand a chance of defeating the lom menace.
- Viele Spielfiguren, die alle das Übel lom ausrotten wollen, werden sich Ihrem Team auf Ihrer Mission anschließen. Als Teamführer wissen Sie, daß nur 12 Krieger gleichzeitig an Kampfhandlungen teilnehmen können. Sie sollten daher kein Mitglied übersehen, bloß weil es neu ist, oder andere Mitglieder bevorzugen, bloß weil Sie sich an sie gewöhnt haben. Ihr Team weiß genauso gut wie Sie, daß Sie nur dann eine Chance haben, die Gefahr von lom zu beseitigen, wenn Sie Ihre besten Krieger einsetzen.
- De nombreux personnages voudront se joindre à votre groupe pour vous aider à vaincre lom. Malheureusement, vous ne pouvez avoir que douze guerriers dans votre groupe. Ne commettez pas l'erreur d'ignorer quelqu'un parce qu'il est inconnu ou de garder toujours les mêmes personnages parce que vous y êtes habitué. Votre équipe sait aussi bien que vous que l'on ne peut triompher d'lom qu'avec les meilleurs guerriers.
- Se le unirán un montón de personajes en su misión, queriendo cada uno de ellos ver derrotado el mal de lom. Como el líder del equipo, sabe que sólo podrán ir 12 guerreros en cada grupo, y por ello no desprecie a un miembro sólo porque es nuevo, y no mantenga a otros miembros en el grupo sólo porque esté acostumbrado a ellos. Su equipo sabe tan bien como usted que sólo con los mejores guerreros tendrá la oportunidad de derrotar la amenaza de lom.
- Molti personaggi si uniranno a te nella tua missione e ciascuno di loro vuole vedere sconfitto il diabolico lom. In qualità di capo della squadra, sai che soltanto 12 guerrieri possono uscire in missione in qualsiasi squadra, perciò non trascurare un membro solo perché è nuovo e non tenere altri membri nella squadra solo perché sei abituato a loro. La tua squadra sa quanto te che soltanto con i migliori guerrieri hai davvero la possibilità di sconfiggere la minaccia di lom.
- Vele spelfiguren zullen jou willen helpen om de boosaardige lom te verslaan. Als aanvoerder weet jij dat er slechts 12 strijders tegelijk kunnen vechten. Daarom moet je andere teamleden niet negeren omdat ze nog nieuw zijn, of andere teamleden bij je houden omdat je nu eenmaal aan hen gewend bent. Jouw teamleden weten net zo goed als jijzelf dat je de dreiging van lom alleen kunt afwenden indien je over de beste strijders beschikt.

- Be prepared to fight to the finish if there is no escape, but remember that if the main character is defeated, it doesn't matter if there's only one monster left or twenty – you'll have to start again at the beginning of that battle. The moral is that if things look hopeless, a fool keeps fighting and a wise person retreats, rethinks and tries again.
- Seien Sie bereit, bis aufs Äußerste zu kämpfen, wenn es kein Entrinnen gibt. Doch bedenken Sie, daß es bei einer Niederlage der Hauptfigur keine Rolle spielt, ob nur noch ein Monster oder zwanzig übrig sind – Sie müssen ohnehin ab dem Anfang dieser Schlacht wieder von vorn anfangen. Und die Moral von der Geschichte: "Ohne Ausweg kämpfe nicht." Nur ein Dummkopf kämpft weiter, wenn die Lage aussichtslos ist. Ein weiser Mann zieht sich zurück, überdenkt die Lage noch einmal, und unternimmt dann einen erneuten Versuch.
- Soyez prêt à combattre jusqu'au bout lorsqu'il n'y a pas d'issue, mais n'oubliez pas que si le chef est vaincu, il importera peu qu'il reste un ou vingt monstres, il vous faudra recommencer la bataille depuis le début. Lorsque la situation semble désespérée, le simple d'esprit continue à combattre ; le sage se replie, cherche une nouvelle tactique et fait une nouvelle tentative.
- Está preparado para luchar hasta el final si no hay escapatoria, pero recuerde que si el personaje principal es derrotado, no importa si queda sólo un monstruo o quedan veinte –tendrá que comenzar de nuevo desde el principio de ese combate. La moraleja es que si las cosas se presentan imposibles, el tanto sigue luchando y el sabio se retira, reconsidera e intenta de nuevo.
- Devi essere preparato a combattere fino in fondo se non c'è possibilità di fuga, ma ricordati che se il personaggio principale viene sconfitto, non importa se rimane solo un mostro o se ne restano venti – dovrai cominciare di nuovo dall'inizio di quel combattimento. La morale è che se la situazione sembra disperata, uno sciocco continua a combattere e una persona saggia si ritira, ci ripensa e riprova.
- Wees bereid om tot aan het bittere einde te vechten, indien er geen ontsnapping mogelijk is. Je moet echter onthouden dat, indien de belangrijkste spelfiguur is verslagen, het niets meer uitmaakt of er nu één of twintig monsters over zijn. Je zult altijd weer vanaf het begin van de strijd moeten beginnen. De lering die je hieruit moet trekken, is als volgt: als de zaken er hopeloos voorstaan, moet je niet als een idioot blijven vechten, maar verstandig zijn en jezelf terugtrekken, de zaak nog eens overdenken en het vervolgens opnieuw proberen.

Handling Your Sega Compact Disc

- The Sega Compact disc is intended for use exclusively with the Mega-CD System.
- Be sure to keep the surface of the Compact Disc free of dirt and scratches.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other sources of heat.
- Be sure to take an occasional break during extended play, to rest yourself and the Sega Compact Disc.

Warning to owners of

projection televisions: Still pictures or images may cause permanent picture-tube damage or mark the phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large-screen projection televisions.

Der Umgang mit Ihren Sega CDs

- Die Sega CD ist ausschließlich für die Verwendung in dem Mega-CD System gedacht.
- Achten Sie darauf, daß die Oberfläche der CDs nicht verschmutzt oder zerkratzt wird.
- Lassen Sie sie nicht in direktem Sonnenlicht, an der Heizung oder anderen, Hitze ausstrahlenden Flächen liegen.
- Achten Sie darauf, daß Sie nach einem längeren Spiel eine Pause einlegen, um Ihnen und der Sega CD eine Erholung zu gönnen.

Warnung für die Besitzer von Projektions-Fernsehgeräten:

Standbilder können die Bildröhre nachhaltig beschädigen oder Flecken auf der Phosphorschicht der Bildröhre verursachen. Vermeiden Sie wiederholte oder längere Benutzung der Großbildschirme durch Video-Spiele.

Entretien de Votre Disque Compact Sega

- Le disque compact Sega est conçu pour être utilisé uniquement avec le système Mega-CD.
- Assurez-vous de garder la surface du disque compact exempte de saleté et de rayures.
- Ne le laissez pas à la lumière directe du soleil ou près d'un radiateur ou d'autres sources de chaleur.
- Assurez-vous de faire une pause occasionnelle pendant une longue partie, pour vous reposer, vous et le disque compact Sega.

Avertissement aux possesseurs de télévision de projection:

Des images fixes ou des images peuvent provoquer des dégâts permanents du tube cathodique ou marquer le phosphore du tube à rayons cathodiques. Evitez l'usage répété ou intensif des jeux vidéo sur des téléviseurs à projection sur grand-écran.

Manejo de su compact disc Sega

- El compact disc Sega está ideado para ser usado exclusivamente con el sistema Mega-CD.
- Asegúrese de mantener la superficie de los compact discs libre de polvo y rayaduras.
- No los deje expuestos a la luz solar directa o junto a un radiador u otras fuentes de calor.
- Asegúrese de efectuar alguna pausa ocasional durante una reproducción prolongada, para que descanse tanto usted como el compact disc Sega.

Aviso a los poseedores de televisiones de proyección: Los fotogramas o imágenes fijas podrían causar daño permanente en el tubo de imagen o marcar el luminóforo del CRT. Evite el uso repetido o prolongado de juegos de video en televisiones de proyección de pantalla grande.

Uso del Compact Disc Sega

- Il Compact Disc Sega può essere utilizzato solamente con il Mega-CD System.
- Assicuratevi che la superficie del Compact Disc non si sporchi o si graffi.
- Non lasciare i dischi esposti alla luce solare diretta oppure vicino a termosifoni o fonti di calore.
- Effettua delle pause di tanto in tanto, se giochi a lungo. In questo modo potrai riposare te stesso ed il Compact Disc Sega.

Avvertenza per i possessori di

televisioni a proiezione: I fermi-immagine o le immagini possono provocare danni permanenti al condotto delle immagini o lasciare segni indelebili sul fosforo del CRT. Evitare di utilizzare video giochi su televisori a proiezione con schermo largo per tempi lunghi o di frequente.

Behandeling van uw Sega Compact Disc

- De Sega Compact Disc is ontworpen om uitsluitend te worden gebruikt met het Mega-CD-systeem.
- Zorg ervoor dat het oppervlak van de Compact Disc van vuil en krassen gevrijwaard blijft.
- Niet in onmiddellijk zonlicht achterlaten of in de nabijheid van een radiator of andere warmtebron.
- Neem nu en dan een pauze wanneer u voor een lange periode speelt, om uzelf en de Sega Compact Disc de nodige rust te gunnen.

Waarschuwing voor bezitters van projectie-

televisietoestellen: Stilstaande beelden kunnen een blijvende beschadiging van de beeldbuis tot gevolg hebben of onuitwisbare vlekken achterlaten op de fosforescerende stof van de CRT. Vermijd herhaaldelijk of langdurig spelen van videospelletjes op projectie-televisietoestellen met een breed scherm.

SEGA MEGA-CD

672-2434-50

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396

©SEGA