



INSTRUCTION MANUAL

SHINING FORCE II

MEGA DRIVE

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.

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.

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.

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.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

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

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

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

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

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

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

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.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de vídeo. 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 vídeo, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

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

CONTENTS

STARTING UP	6
THE SECRET OF GRANSEAL	8
TAKE CONTROL!	10
WHICH TO CHOOSE.....	14
What's in a Name?	16
Deleting and Copying a Game	16
YOUR ADVENTURE BEGINS	18
MISSION COMMANDS	18
Walkabout Options	20
Item Options	22
Shop Options	24
Caravan Options	28
Depot Options	30
Abbey Options	32
Combat Options	36
Special Game Options	42
MISSION REQUIREMENTS	46
THE SHINING FORCE TEAM	48
TOOLS OF THE TRADE	64
Arrows	66
Spears and Lances	66
Axes	66
Rods and Magical Weapons	68
Knives and Ninja Blades	68
Swords	70
Hand to Hand	70
Items	72
Spells	74
FINAL ADVICE FROM ASTRAL	78

INHALT

VORBEREITUNG	6
DAS GEHEIMNIS VON GRANSEAL	8
SPIELSTEUERUNG	10
SIE HABEN DIE WAHL... ..	14
Was ist schon ein Name?	16
Löschen und Kopieren eines Spiels	16
IHR ABENTEUER BEGINNT	18
EINSATZBEFEHLE	18
Erkundungsgang-Optionen	20
Gegenstand-Optionen	22
Laden-Optionen	24
Caravan-Optionen	28
Depot-Optionen	30
Abtei-Optionen	32
Kampf-Optionen	36
Besondere Spiel-Optionen	42
EINSATZANFORDERUNGEN	46
DAS SHINING FORCE-TEAM	48
DAS HANDWERKSZEUG	64
Pfeile	66
Speere und Lanzen	66
Äxte	66
Stäbe und magische Waffen	68
Messer und Ninja-Klingen	68
Schwerter	70
Handwaffen	70
Gegenstände	72
Zaubersprüche	74
LETZTER RATSCHLAG VON ASTRAL	78

SOMMAIRE

MISE EN ROUTE	7
LE SECRET DE GRANDSEAL	9
PRENEZ LES COMMANDES !	11
QUE CHOISIR ?	15
Choix d'un nom	17
Effacer et copier un jeu	17
EN AVANT POUR L'AVENTURE	19
LES COMMANDES DE LA MISSION	19
Options d'exploration	21
Options d'objet	23
Options de magasin	25
Options de caravane	29
Options de dépôt	31
Options d'abbaye	33
Options de combat	37
Options spéciales de jeu	43
LES OBLIGATIONS DE LA MISSION	47
L'ÉQUIPE DE LA "SHINING FORCE"	49
LES ARMES	65
Flèches	67
Javelots et lances	67
Haches	67
Baguettes et armes magiques	69
Couteaux et lames Ninja	69
Épées	71
Armes de main	71
Objets	73
Sortilèges	75
LES DERNIERS CONSEILS D'ASTRAL	79

ÍNDICE

INICIO	7
EL SECRETO DE GRANSEAL	9
TOMA DE CONTROL	11
QUÉ ELEGIR...	15
¿Qué importa el nombre?	17
Borrado y copiado de un juego	17
COMIENZA SU AVENTURA	19
COMANDOS DE MISIÓN	19
Opciones de paseo	21
Opciones de artículos	23
Opciones de compra	25
Opciones de caravana	29
Opciones de almacén	31
Opciones de abadía	33
Opciones de combate	37
Opciones especiales del juego	43
REQUERIMIENTOS DE LA MISIÓN	47
EL EQUIPO SHINING FORCE	49
HERRAMIENTAS DE TRABAJO	65
Flchas	67
Lanzas y picas	67
Hachas	67
Varitas y armas mágicas	69
Cuchillos y cuchillas de Ninja	69
Espadas	71
Cuerpo a cuerpo	71
Artículos	73
Encantamientos	75
CONSEJOS FINALES DE ASTRAL	79

STARTING UP

1. Set up your Sega Mega Drive System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power is off. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power on, in a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power off. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power on again.

Important: Always make sure that the Console is turned off when inserting or removing your Mega Drive Cartridge.

Note: This game is for one player only.

- ① Sega Cartridge
- ② Control Pad 1

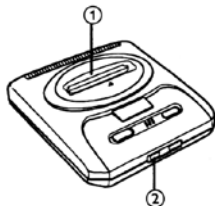
VORBEREITUNG

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control Pad 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein. Kurz darauf erscheint der Titelbildschirm.
4. Falls das Titelbild nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus. Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Schalten Sie das Gerät wieder ein.

Wichtig: Das Gerät vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets ausschalten.

Hinweis: Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

- ① Sega-Spielkassette
- ② Control Pad 1



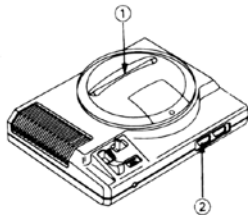
MISE EN ROUTE

1. Installez votre Sega Megadrive System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez la Manette de contrôle 1.
2. Assurez-vous que l'alimentation est coupée. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'alimentation sous tension. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, coupez l'alimentation. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Rétablissez l'alimentation.

Important : Assurez-vous toujours que l'alimentation est coupée avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque : Ce jeu est pour un joueur uniquement.

- ① Cartouche Sega
- ② Manette de contrôle 1



INICIO

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive System como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el mando de control 1.
2. Asegúrese de que la alimentación esté desconectada. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Conecte la alimentación. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, desconecte la alimentación. Asegúrese de que su sistema esté adecuadamente preparado y el cartucho correctamente insertado. Entonces, vuelva a conectar la alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que la alimentación de la consola esté desactivada antes de insertar o de sacar el cartucho Mega Drive.

Nota: Este juego es solo para un jugador.

- ① Cartucho Sega
- ② Mando de control 1

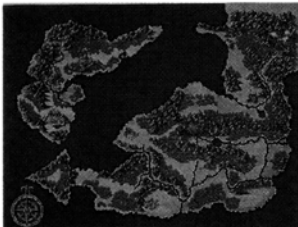
THE SECRET OF GRANSEAL

The citizens of Granseal kingdom are hard at work. Inside the castle grounds, the centaurs concentrate on jousting and target practice while the spellcasters compare teleportation and healing spells. Granseal isn't at war, but there has been trouble with monsters on the outskirts of the kingdom, and the king has ordered his troops to sweep the area and drive the creatures away.

All notice the thunderheads that gather above the castle. Not only is rain unusual for the season, but the storm does not look to be an ordinary one.

The storm is a harbinger of coming events — events which will change Granseal and its neighboring kingdoms forever. An ancient evil has broken free, and is spreading over the land of Rune, devastating all that it touches. Is there anyone, or anything, that can stop it?

Start the adventure and find out!



DAS GEHEIMNIS VON GRANSEAL

Die Einwohner des Königreiches Granseal leisten harte Arbeit. Auf dem Schloßhof konzentrieren sich die Zentauren auf Tjosten und Zielschießen, während die Zauberer ihre Teleportations- und Heilzaubersprüche untereinander austauschen. Granseal befindet sich nicht im Krieg, aber es hat Zwischenfälle mit Monstern in den Außenbezirken des Königreiches gegeben, und der König hat seinen Truppen befohlen, das Gebiet zu durchsuchen und die Kreaturen zu vertreiben.

Alle bemerken die Gewitterwolken, die sich über dem Schloß zusammenziehen. Regen ist für diese Jahreszeit äußerst ungewöhnlich, und das Unwetter sieht auch nicht wie ein gewöhnliches aus.

Das Gewitter ist ein Vorbote kommender Ereignisse — Ereignisse, die Granseal und die benachbarten Königreiche für immer verändern werden. Ein altes Übel ist ausgebrochen und breitet sich über das Land Rune aus, wobei es alles zerstört, was mit ihm in Berührung kommt. Läßt sich dieses Übel denn durch nichts und niemand aufhalten?

Stürzen Sie sich ins Abenteuer, um es herauszufinden!

LE SECRET DE GRANDSEAL

Le royaume de Grandseal est en proie à une grande activité. Dans l'enceinte du château, les centaures s'affrontent dans des joutes et s'exercent au tir. Les mages comparent leurs pouvoirs de lévitation et de guérison. Grandseal est sur le qui vive. Des monstres ont été signalés aux confins du royaume et le Roi a ordonné à ses troupes de les pourchasser.

Mais, que signifient ces cumulo-nimbus au-dessus des tours ? De la pluie en cette saison ? Tout ceci n'a rien d'ordinaire et n'augure rien de bon.

L'orage qui se prépare annonce des temps nouveaux, des bouleversements qui changeront Grandseal et les royaumes voisins à tout jamais. Un mal ancien a brisé ses chaînes. Il étend rapidement son empreinte sur la terre de Rune, dévastant tout sur son passage. Mais, n'y a-t-il donc rien à faire ? N'y a-t-il donc personne pour l'arrêter ?

Vous ne le saurez qu'en partant vous-même à l'aventure.

EL SECRETO DE GRANSEAL

Los ciudadanos del reino de Granseal están trabajando mucho. En el interior del castillo, los centauros se concentran en justas y prácticas de tiro al blanco mientras los encantadores comparan encantamientos de curación y teletransportación. Granseal no está en guerra, pero en las afueras del reino se han producido problemas con monstruos, y el rey ha ordenado a sus tropas barrer la zona y ahuyentar las criaturas.

Todos se han dado cuenta de la masa de cúmulos que se amontona encima del castillo. No sólo es la lluvia poco común en esta estación, sino que la tormenta no parece ser una normal.

La tormenta es un presagio de futuros acontecimientos —acontecimientos que cambiarán Granseal y sus reinos vecinos para siempre—. Un antiguo mal ha quedado en libertad y se extiende por la tierra de Rune, devastando todo lo que toca. ¿Hay alguien, o algo, que pueda detenerlo?

Empiece la aventura y encuentre la respuesta.

TAKE CONTROL!

① Directional Button (D-Button)

- Highlights options/items
- Moves characters
- Moves highlight box
- Speeds through messages (Press and hold)

② Start Button (Start)

- Skips through story screens

③ Button A

- Opens Options windows and Status windows
- Speeds through messages (Press and hold)
- Selects a character on Name Entry screen

SPIELSTEUERUNG

① Richtungstaste

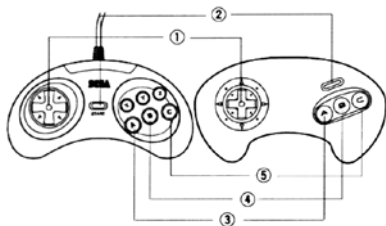
- Dient zum Anwählen von Optionen/Gegenständen.
- Dient zum Steuern der Spielfiguren.
- Dient zum Bewegen der Auswahlbox.
- Dient zum schnellen Durchlaufen der Meldungen (gedrückt halten).

② Starttaste (Start)

- Dient zum Überspringen der Vorgeschichte.

③ Taste A

- Dient zum Öffnen von Optionen- und Statusfenstern.
- Dient zum schnellen Durchlaufen der Meldungen (gedrückt halten).
- Dient zur Wahl von Buchstaben auf dem Namenwahl-Bildschirm.



PRENEZ LES COMMANDES !

① **Bouton directionnel (Bouton D)**

- Met en évidence les options/objets
- Déplace les personnages
- Déplace le carré de sélection
- Fait défiler rapidement les messages (Appuyez et maintenez enfoncé)

② **Bouton Start (Start)**

- Saute les écrans de l'histoire

③ **Bouton A**

- Ouvre les fenêtres d'option et les fenêtres d'état
- Fait défiler rapidement les messages (Appuyez et maintenez enfoncé)
- Choisit un caractère sur l'écran d'enregistrement de nom

TOMA DE CONTROL

① **Botón de dirección (Botón D)**

- Hace resaltar las opciones/artículos
- Mueve los personajes
- Mueve el recuadro resaltado
- Permite avanzar rápidamente por los mensajes (manteniéndolo presionado)

② **Botón de inicio (Start)**

- Permite saltar por las pantallas de la historia

③ **Botón A**

- Abre las ventanas de opciones y las de estado
- Permite avanzar rápidamente por los mensajes (manteniéndolo presionado)
- Selecciona un carácter en la pantalla de introducción de nombres

④ **Button B**

- Cancels selections
- Speeds through messages (Press and hold)
- Brings up character cursor during battle scenes
- Deletes a previously chosen character on Name Entry screen

⑤ **Button C**

- Opens Options and Status windows
- Speeds through messages (Press and hold)
- Initiates conversations when standing next to a Non-Player Character (NPC)
- Selects a character on Name Entry screen
- Initiates search of nearby object

Note:

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

④ **Taste B**

- Dient zum Annullieren einer Wahl.
- Dient zum schnellen Durchlaufen der Meldungen (gedrückt halten).
- Dient zum Abrufen des Spielfiguren-Cursors während der Kampfszenen.
- Dient zum Löschen von Buchstaben auf dem Namenwahl-Bildschirm.

⑤ **Taste C**

- Dient zum Öffnen von Optionen- und Statusfenstern.
- Dient zum schnellen Durchlaufen der Meldungen (gedrückt halten).
- Dient zum Anzeigen von Gesprächen, wenn die gesteuerte Spielfigur neben einer fremden Spielfigur (NPC) steht.
- Dient zur Wahl von Buchstaben auf dem Namenwahl-Bildschirm.
- Dient zur Einleitung einer Suche nach einem in der Nähe befindlichen Gegenstand.

Hinweis:

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

④ **Bouton B**

- Annule les choix effectués
- Fait défiler rapidement les messages (Appuyez et maintenez enfoncé)
- Fait apparaître le curseur de personnage dans les scènes de combat
- Efface un caractère précédemment choisi sur l'écran d'enregistrement de nom

⑤ **Bouton C**

- Ouvre les fenêtres d'option et les fenêtres d'état
- Fait défiler rapidement les messages (Appuyez et maintenez enfoncé)
- Permet d'engager la conversation avec les habitants (personnages qui ne combattent pas) lorsqu'on se trouve près d'eux
- Choisit un caractère sur l'écran d'enregistrement de nom
- Lance la recherche d'un objet à proximité

Remarque :

Les boutons X, Y et Z de la manette 6 boutons n'ont pas de fonctions dans ce jeu.

④ **Botón B**

- Cancela selecciones
- Permite avanzar rápidamente por los mensajes (manteniéndolo presionado)
- Muestra el cursor de personajes durante escenas de batallas
- Borra un carácter elegido previamente en la pantalla de introducción de nombres

⑤ **Botón C**

- Abre las ventanas de opciones y de estado
- Permite avanzar rápidamente por los mensajes (manteniéndolo presionado)
- Inicia conversaciones estando de pie junto a un personaje que no es de un jugador
- Selecciona un carácter en la pantalla de introducción de nombres
- Inicia la búsqueda de un objeto cercano

Nota:

Los botones X, Y y Z del mando de control de 6 botones no sirven en este juego.

WHICH TO CHOOSE.....

Following the SEGA logo, *Shining Force II* opens with the story that precedes your adventure. Press Start at any time to move to the Title screen, then press Start again to start your adventure.

You can place two games in the memory. If you already have one game saved, you have four choices available: **START** to begin a new game, **CONT.** to continue a previously saved game, **DEL.** to delete a game, or **COPY** to duplicate the game.

If you're playing for the first time, only the START option is available. Press Button A or C, then press the D-Button left or right to select the space to store the game data in, then press Button A or C again to proceed.



SIE HABEN DIE WAHL....

Nachdem das SEGA-Logo auf dem Bildschirm erschienen ist, beginnt *Shining Force II* mit der Vorgeschichte Ihres Abenteuers. Durch Drücken von Start können Sie jederzeit auf den Titelbildschirm weiterschalten, von dem aus Sie sich durch erneutes Drücken von Start in Ihr Abenteuer stürzen können.

Sie können zwei Spiele speichern. Wenn bereits ein Spiel gespeichert ist, haben Sie vier Optionen zur Auswahl: **START**, um ein neues Spiel zu beginnen, **CONT.**, um ein vorher gespeichertes Spiel fortzusetzen, **DEL.**, um ein Spiel zu löschen, und **COPY**, um das Spiel zu kopieren.

Wenn Sie dieses Spiel zum ersten Mal spielen, steht nur die Option START zur Verfügung. Drücken Sie die Taste A oder C, und wählen Sie dann durch Drücken der Richtungstaste nach links oder rechts den Speicherplatz, in dem Sie die Spieldaten speichern wollen. Drücken Sie anschließend die Taste A oder C erneut, um fortzufahren.

QUE CHOISIR ?

Après le logo SEGA, l'histoire de *Shining Force II* vous est présentée avant que vous ne partiez à l'aventure. Appuyez sur Start à tout moment pour passer à l'écran-titre. Appuyez une seconde fois sur Start pour commencer à jouer.

Vous pouvez mettre deux jeux en mémoire. Si vous en avez déjà sauvegardé un, vous aurez le choix entre les quatre options suivantes : **START** pour commencer un nouveau jeu, **CONT.** pour continuer un jeu sauvegardé, **DEL** pour effacer un jeu et **COPY** pour copier le jeu.

Si vous jouez pour la première fois, vous ne pouvez choisir que l'option START. Appuyez sur le bouton A ou C, puis sur la gauche ou la droite du bouton D pour choisir la position où vous voulez mettre les données de jeu en mémoire. Appuyez ensuite à nouveau sur le bouton A ou C pour continuer.

QUÉ ELEGIR...

A continuación del logotipo SEGA, *Shining Force II* empieza con la historia que precede a su aventura. Presione START en cualquier momento para pasar a la pantalla del título, y luego presione otra vez START para empezar su aventura.

Podrá almacenar dos juegos en la memoria. Si ya tiene un juego almacenado, tendrá cuatro opciones disponibles: **START** para empezar un juego nuevo, **CONT.** para continuar con el juego previamente almacenado, **DEL.** para borrar un juego o **COPY** para duplicar el juego.

Si está jugando por primera vez, sólo dispondrá de la opción START. Presione el botón A o el C, luego presione el botón D hacia la izquierda o hacia la derecha para seleccionar el espacio en el que vaya a almacenar los datos del juego, y presione otra vez el botón A o el C para proseguir.

WHAT'S IN A NAME?

You name the Leader of the Shining Force in the next screen. You can enter up to seven characters in the Name Select screen, or leave it blank and use the default name, "Bowie." Press the D-Button to highlight a character, and press Button A or C to select it. If you make a mistake, press Button B to delete the character. When you're finished, highlight END and press Button A or C to start the game.

DELETING AND COPYING A GAME

The **DEL.** (delete) function allows you to open space for a new game by getting rid of an old one. Pick the game you wish to delete, and press Button A or C. You can **COPY** a game to try a certain strategy while having the option of going back later and trying again if things don't go well. Use the D-Button to pick the game you wish to copy, and press Button A or C.

Note:

You can only copy a game if you have an empty game space available. If both spaces are filled, you have only two options: **CONT.** and **DEL.**



WAS IST SCHON EIN NAME?

Auf dem nächsten Bildschirm geben Sie dem Anführer der Shining Force einen Namen. Sie können bis zu sieben Zeichen auf dem Namenwahl-Bildschirm (Name Select) eingeben, Sie können aber auch das Eingabefeld leer lassen und den vorgegebenen Namen, "Bowie", benutzen. Wählen Sie das gewünschte Zeichen mit Hilfe der Richtungstaste an und geben Sie es durch Drücken der Taste A oder C ein. Falls Ihnen ein Fehler unterläuft, löschen Sie das Zeichen durch Drücken der Taste B. Wenn Sie fertig sind, wählen Sie END an und drücken Sie die Taste A oder C, um das Spiel zu starten.

LÖSCHEN UND KOPIEREN EINES SPIELS

Mit Hilfe der LösCHFunktion (**DEL.**) können Sie Platz für ein neues Spiel schaffen, indem Sie ein altes löschen. Wählen Sie das zu löschende Spiel an, und drücken Sie dann die Taste A oder C. Das Kopieren (**COPY**) von Spielen gibt Ihnen die Möglichkeit, eine bestimmte Strategie auszuprobieren und später wieder zurückzugehen, um einen erneuten Versuch zu unternehmen, falls die Sache nicht so gut läuft. Wählen Sie das zu kopierende Spiel mit Hilfe der Richtungstaste an, und bestätigen Sie die Wahl durch Drücken der Taste A oder C.

Hinweis:

Ein Spiel kann nur dann kopiert werden, wenn ein freier Speicherplatz vorhanden ist. Wenn beide Speicherplätze voll sind, gibt es nur zwei Optionen: **CONT.** und **DEL.**

CHOIX D'UN NOM

L'écran suivant vous permet d'enregistrer le nom du leader de la "Shining Force". Entrez un nom de sept caractères au maximum ou laissez l'espace en blanc si vous désirez utiliser le nom par défaut "Bowie". Appuyez sur le bouton D pour sélectionner un caractère, puis sur le bouton A ou C pour l'enregistrer. Si vous commettez une erreur, appuyez sur le bouton B pour effacer le caractère. Après avoir enregistré tous les caractères, sélectionnez END et appuyez sur le bouton A ou C pour commencer le jeu.

EFFACER ET COPIER UN JEU

La commande **DEL.** (effacer) vous permet d'effacer un jeu pour faire de la place pour un nouveau. Choisissez le jeu que vous désirez effacer, puis appuyez sur le bouton A ou C. La fonction **COPY** vous permet de copier un jeu lorsque vous désirez essayer une nouvelle stratégie, tout en vous réservant la possibilité de revenir en arrière et de recommencer si les choses tournent mal. Utilisez le bouton D pour choisir le jeu que vous voulez copier, puis appuyez sur le bouton A ou C.

Remarque :

Vous ne pouvez copier un jeu que si une position de jeu est libre. Si elles sont toutes deux occupées, vous ne pouvez choisir qu'entre deux options : **CONT.** et **DEL.**

¿QUÉ IMPORTA EL NOMBRE?

Nombrará el líder de Shining Force en la pantalla siguiente. Podrá introducir hasta siete caracteres en la pantalla de selección de nombres, o dejarla en blanco y utilizar el nombre ajustado por omisión, "Bowie". Presione el botón D para hacer resaltar el carácter y presione el botón A o el C para seleccionarlo. Si se equivoca, presione el botón B para borrar el carácter. Cuando termine, haga resaltar END y presione el botón A o el C para empezar el juego.

BORRADO Y COPIADO DE UN JUEGO

La función **DEL.** (borrado) le permitirá dejar espacio para un juego nuevo deshaciéndose de otro viejo. Elija el juego que desee borrar y presione el botón A o el C. Podrá copiar (**COPY**) un juego para probar cierta estrategia teniendo la opción de volver a él posteriormente y probar de nuevo si las cosas no van bien. Utilice el botón D para elegir el juego que desee copiar y presione el botón A o el C.

Nota:

Sólo podrá copiar un juego si dispone de un espacio vacío para el juego. Si ambos espacios están llenos, tendrá dos opciones: **CONT.** y **DEL.**

YOUR ADVENTURE BEGINS

As a student of Astral the wizard, you and your friends study all the usual subjects: reading, writing and swordfighting. Your adventure begins on what is to be your last day of school, not to mention the last time you'll see your home, and even the land where you were born.

Dark events are taking place on the island of Grans. The two jewels which seal the Door to Darkness have been stolen from the Ancient Tower. These jewels were the barriers which kept Zeon, a creature of awesome evil power, trapped inside the tower. Finding where the jewels have been taken, and why, is a task that only the bravest of adventurers would dare to undertake.

MISSION COMMANDS

Various options are available in each situation you and your team find yourselves in. In non-battle situations, press Button A to see your Options and press Button B to close the Options window. In battles, press Button B, move the white highlight brackets to an unoccupied area on the map and press Button A to see your special game options. (See pages 42, 44.)



IHR ABENTEUER BEGINNT

Als Schüler von Astral, dem Zauberer, lernen Sie und Ihre Freunde all die gewöhnlichen Fächer: Lesen, Schreiben und Schwertfechten. Sie wissen es noch nicht, aber der Tag, an dem Ihr Abenteuer beginnt, wird nicht nur Ihr letzter Schultag, sondern auch der letzte Tag sein, an dem Sie Ihr Zuhause und sogar Ihr Heimatland sehen werden.

Dunkle Dinge geschehen auf der Insel Grans. Die zwei Edelsteine, mit denen das Tor zur Dunkelheit versiegelt war, sind aus dem Alten Turm gestohlen worden. Diese Edelsteine waren die Barrieren, die Zeon, ein Wesen von überwältigend böser Macht, im Turm gefangen hielten. Herauszufinden wohin und warum die Edelsteine geraubt worden sind, ist eine Aufgabe, die nur die kühnsten Abenteurer wagen würden.

EINSATZBEFEHLE

In jeder Situation, in der Sie und Ihr Team sich befinden, stehen mehrere Optionen zur Verfügung. In kampflösen Situationen können Sie durch Drücken der Taste A Ihre Optionen abrufen und durch Drücken der Taste B das Optionenfenster schließen. In Kampfsituationen drücken Sie die Taste B, bewegen die weißen Markierungsklammern zu einem unbesetzten Gebiet auf der Landkarte und drücken dann die Taste A, um Ihre besonderen Spiel-Optionen abzurufen. (Siehe Seiten 42, 44.)

EN AVANT POUR L'AVENTURE

A l'école du mage Astral, vous et vos amis apprenez à lire, à écrire et à manier les armes. L'aventure commence lors de votre dernier jour de classe qui sera aussi le jour où vous verrez pour la dernière fois votre maison et votre pays.

L'île de Grans vient d'être le théâtre de terribles événements. Les deux bijoux qui scellaient la Porte des Ténèbres dans la Vieille Tour ont été dérobés. Ces bijoux empêchaient Zéon, une créature maléfique, de quitter la tour. Seuls des aventuriers d'une bravoure exceptionnelle oseraient se lancer à la recherche des bijoux et chercher à savoir la raison pour laquelle ils ont été volés.

LES COMMANDES DE LA MISSION

Dans toutes les situations, vous disposez de plusieurs options de mission. Lorsque vous n'êtes pas dans une situation de combat, appuyez sur le bouton A pour connaître vos options et sur le bouton B pour refermer la fenêtre des options. Dans une situation de combat, appuyez sur le bouton B, déplacez les crochets de sélection sur une partie inoccupée de la carte et appuyez sur le bouton A pour voir vos options spéciales de jeu. (Voir pages 43, 45.)

COMIENZA SU AVENTURA

Como estudiante de Astral el encantador, usted y sus amigos estudiarán todas las asignaturas habituales: lectura, escritura y lucha con espada. Su aventura empezará en el que será su último día de escuela, sin contar con la última vez que verá su hogar, e incluso la tierra donde nació.

Acontecimientos siniestros están sucediendo en la isla de Grans. Las dos joyas que cierran la Puerta de la Oscuridad han sido robadas de la Torre Antigua. Estas joyas eran las barreras que mantenían encerrado en el interior de la torre a Zeon, una criatura con enorme poder para hacer el mal. Encontrar el lugar donde hayan sido llevadas las joyas, y el porqué, será una tarea que sólo los aventureros más valientes se atreverán a emprender.

COMANDOS DE MISIÓN

En cada situación en la que usted y su equipo se encuentren habrá disponibles varias opciones. En las situaciones en las que no haya batalla, presione el botón A para ver sus opciones y presione el botón B para cerrar la ventana de opciones. En las batallas, presione el botón B, mueva los corchetes que resaltan en blanco hacia un área sin ocupar en el mapa y presione el botón A para ver sus opciones especiales del juego. (Consulte las páginas 43 y 45.)

WALKABOUT OPTIONS

In non-battle situations, such as walking around town, you can access your Walkabout options by pressing Button A or C. If your Leader is standing next to someone, start a conversation by pressing Button C. Likewise, standing in front of an item and pressing Button C allows you to check the item out. You may find something useful!

① Member:

Select this option to see information about a character. Move the highlight box to the name of the character you want to see. Press the D-Button left or right for points information and press Button A or C to access his or her Statistics chart.

② Item:

If you want to use an item that one of your characters is carrying, select this and a second set of options appears on the screen. See page 22 for Items options.

③ Search:

Use this to open treasure chests, take a look at objects and explore areas that look suspicious. You will be required to use this command in certain situations.

④ Magic:

This command allows you to use magic spells. See page 74 for an explanation of magic spells.

Note:

With the exception of Detox spells, magic spells don't work in non-battle areas.



ERKUNDUNGSGANG-OPTIONEN

In kampflösen Situationen, z.B. bei einem Stadtbummel, können Sie durch Drücken der Taste A oder C Ihre Erkundungsgang-Optionen abrufen. Wenn Ihr Anführer neben einer Person steht, können Sie durch Drücken der Taste C ein Gespräch anfangen. Ebenso können Sie durch Drücken der Taste C einen Gegenstand untersuchen, wenn Sie sich davorstellen. Auf diese Art können Sie möglicherweise nützliche Hinweise erhalten!

① Member (Mitglied):

Wählen Sie diese Option, um Informationen über eine Spielfigur zu erhalten. Wählen Sie mit der Auswahlbox den Namen der gewünschten Spielfigur an. Wählen Sie die gewünschten Informationspunkte mit Hilfe der Richtungstaste und drücken Sie die Taste A oder C, um die Statistiktabelle der betreffenden Spielfigur abzurufen.

② Item (Gegenstand):

Wenn Sie einen Gegenstand anwenden wollen, den eine Ihrer Spielfiguren trägt, wählen Sie diese Option. Ein zweiter Satz von Gegenstand-Optionen erscheint dann auf dem Bildschirm. Einzelheiten zu den Gegenstand-Optionen finden Sie auf Seite 22.

③ Search (Suchen):

Benutzen Sie diese Option, um Schatztruhen zu öffnen, Objekte zu untersuchen und verdächtig aussehende Gegenden zu erforschen. In bestimmten Situationen ist es notwendig, diesen Befehl zu benutzen.

④ Magic (Zauberspruch):

Dieser Befehl ermöglicht Ihnen die Verwendung von Zaubersprüchen. Eine Beschreibung der Zaubersprüche finden Sie auf Seite 74.

Hinweis:

Zaubersprüche, mit Ausnahme von Detox-Zaubersprüchen, sind in kampffreien Gebieten unwirksam.

OPTIONS D'EXPLORATION

Lorsque vous ne combattez pas et que, par exemple, vous explorez une ville, vous pouvez afficher les options d'exploration en appuyant sur le bouton A ou C. Si votre leader se trouve près d'un habitant, engagez la conversation en appuyant sur le bouton C. S'il est près d'un objet, placez-le devant et appuyez sur le bouton C pour l'examiner de plus près. Vous ferez ainsi d'intéressantes découvertes.

① Member (Membre) :

Utilisez cette commande pour vous informer sur un personnage. Placez le carré de sélection sur le nom du personnage que vous désirez voir. Appuyez sur la gauche ou la droite du bouton D pour obtenir des informations de points et sur le bouton A ou C pour obtenir ses statistiques.

② Item (Objet) :

Utilisez cette commande si vous désirez utiliser l'un des objets de vos personnages. Une nouvelle série d'options apparaît alors à l'écran. Reportez-vous à la page 23 pour les options d'objet.

③ Search (Recherche) :

Utilisez cette commande pour ouvrir les coffres au trésor, pour examiner les objets et pour explorer les endroits qui vous semblent suspects. Vous devrez également utiliser cette commande dans d'autres situations.

④ Magic (Magie) :

Cette commande vous permet d'utiliser des sortilèges. Une description des sortilèges est donnée à la page 75.

Remarque :

A l'exception du sortilège "Detox", vous ne pouvez utiliser les sortilèges que dans les zones de combat.



OPCIONES DE PASEO

En situaciones en las que no haya batalla, cuando pasee por la ciudad, por ejemplo, podrá tener acceso a sus opciones de paseo presionando el botón A o el C. Si su líder está junto a alguien, empiece una conversación presionando el botón C. Asimismo, estando frente a un artículo y presionando el botón C podrá comprobar ese artículo. Quizá encuentre algo útil.

① Member (Miembros) :

Seleccione esta opción para ver información acerca de un personaje. Mueva el recuadro resaltado hasta el nombre del personaje que desee ver. Presione el botón D hacia la izquierda o hacia la derecha para ver información de puntos y presione el botón A o el C para tener acceso a su gráfico de estadísticas.

② Item (Artículo) :

Si desea utilizar un artículo que uno de sus personajes esté llevando, seleccione esto y aparecerá un segundo juego de opciones en la pantalla. Consulte la página 23 para obtener información acerca de las opciones de artículos.

③ Search (Búsqueda) :

Utilice esto para abrir cofres de tesoros, observar objetos y explorar zonas que parezcan sospechosas. En ciertas situaciones tendrá que utilizar este comando.

④ Magic (Magia) :

Este comando le permitirá utilizar encantamientos mágicos. Consulte la página 75 para obtener una explicación de los encantamientos mágicos.

Nota:

Con la excepción de los encantamientos de Desenvenenamiento, los encantamientos mágicos no servirán en las zonas donde no haya batallas.

ITEM OPTIONS

These options allow your characters to do various things with the items they're carrying. First, choose what you want to do with the item. Next highlight the character who is carrying the item. The items each character is carrying are displayed. Press the D-Button in the direction of the desired item to highlight it, and press Button A or C. To leave the window, press Button B.

① Use:

This command lets you use any item that any of your characters are carrying. See page 72 for information about items.

② Equip:

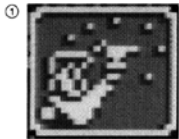
Use this command to equip a character with a weapon.

③ Drop:

Use this command to discard an item someone is carrying.

④ Give:

Use this command to transfer items between characters. Select the item as explained above, and select the character you'll give it to the same way.



GEGENSTAND-OPTIONEN

Diese Optionen gestatten Ihren Spielfiguren, mit den Gegenständen, die sie mit sich tragen, die verschiedensten Dinge zu tun. Wählen Sie zuerst aus, was Sie mit dem Gegenstand machen wollen. Wählen Sie dann die Spielfigur an, die den Gegenstand trägt. Die im Besitz der jeweiligen Spielfigur befindlichen Gegenstände werden angezeigt. Wählen Sie den gewünschten Gegenstand mit Hilfe der Richtungstaste an und drücken Sie dann die Taste A oder C. Um das Fenster zu verlassen, drücken Sie die Taste B.

① Use (Benutzen):

Mit diesem Befehl können Sie jeden beliebigen Gegenstand, der sich im Besitz einer Ihrer Spielfiguren befindet, benutzen. Weitere Einzelheiten zu den Gegenständen finden Sie auf Seite 72.

② Equip (Ausrüsten):

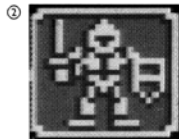
Benutzen Sie diesen Befehl, um eine Spielfigur mit einer Waffe auszurüsten.

③ Drop (Fallenlassen):

Falls Sie aus irgendeinem Grund einen Gegenstand einer Spielfigur wegwerfen müssen, benutzen Sie diesen Befehl.

④ Give (Geben):

Benutzen Sie diesen Befehl, um Gegenstände zwischen Spielfiguren zu übertragen. Suchen Sie den Gegenstand wie oben beschrieben aus, und wählen Sie die Spielfigur, die den Gegenstand erhält, auf die gleiche Weise.



OPTIONS D'OBJET

Ces options permettent à vos personnages de faire différentes actions avec leurs objets. Choisissez tout d'abord l'action. Sélectionnez ensuite le personnage qui porte l'objet. Les objets de chaque personnage apparaissent alors. Sélectionnez l'objet en appuyant sur la partie du bouton D correspondant à la direction dans laquelle se trouve l'objet, puis appuyez sur le bouton A ou C. Pour quitter cette fenêtre, appuyez sur le bouton B.

① Use (Utiliser) :

Cette commande vous permet d'utiliser n'importe quel objet porté par vos personnages. Les objets sont décrits à la page 73.

② Equip (Équiper) :

Utilisez cette commande pour doter un personnage d'une arme.

③ Drop (Abandonner) :

Utilisez cette commande pour abandonner un objet porté par l'un de vos personnages.

④ Give (Donner) :

Utilisez cette commande pour transférer des objets entre personnages. Choisissez l'objet comme il est indiqué ci-dessus et, de la même manière, choisissez le personnage à qui vous voulez donner l'objet.



OPCIONES DE ARTÍCULOS

Estas opciones permitirán que sus personajes hagan varias cosas con los artículos que estén llevando. Primero, elija lo que desee hacer con el artículo. A continuación, haga resaltar el personaje que lleve el artículo. Los artículos que lleve cada personaje se visualizarán. Presione el botón D en la dirección del artículo deseado para hacerlo resaltar, y presione el botón A o el C. Para abandonar la ventana, presione el botón B.

① Use (Utilización):

Este comando le permitirá utilizar cualquier artículo que esté llevando cualquiera de sus personajes. Consulte la página 73 para obtener información acerca de los artículos.

② Equip (Equipamiento):

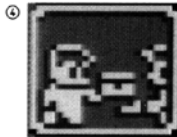
Utilice este comando para equipar a un personaje con un arma.

③ Drop (Tiro):

Utilice este comando para tirar un artículo que alguien esté llevando.

④ Give (Entrega):

Utilice este comando para transferir artículos entre personajes. Seleccione el artículo como se ha explicado arriba, y seleccione de igual forma el personaje al que vaya a entregárselo.



SHOP OPTIONS

There are usually two shops in every town — one selling weapons and the other selling special items and healing potions. These shops sometimes have a sign outside which has a picture of a bottle or a sword on it. Step inside, walk up to the counter, press Button C, and the shopkeeper will ask you what you want.

① Buy:

When buying, use the D-Button to highlight your choice, and press Button A or C to select it. The shopkeeper will give you the price. Press the D-Button to highlight YES, then select the character who will receive the item by highlighting his or her name and pressing Button A or C. You can refuse a purchase by either selecting NO and pressing Button A or C, or by pressing Button B at any time.

Note:

If the character can't use a weapon, the shopkeeper will ask you if you want to buy the item anyway. Don't buy an item you can't use unless you're going to transfer it to another character.

② Sell:

When selling an item, highlight the character who has the item you want to sell and press Button A or C. Next, highlight the item you wish to sell. The shopkeeper will give you a price. If the price is right, highlight YES and press Button A or C to make the sale. Refuse a sale by selecting NO or pressing Button B.



LADEN-OPTIONEN

In jeder Stadt gibt es normalerweise zwei Läden: der eine verkauft Waffen, und der andere Spezialgegenstände und Heiltränke. Diese Läden sind oft an einem Aushängeschild mit dem Bild einer Flasche oder eines Schwertes zu erkennen. Betreten Sie den Laden, gehen Sie zum Ladentisch und drücken Sie die Taste C. Der Ladenbesitzer fragt Sie dann nach Ihren Wünschen.

① Buy (Kaufen):

Um etwas zu kaufen, wählen Sie den gewünschten Gegenstand mit Hilfe der Richtungstaste an und bestätigen Ihre Wahl durch Drücken der Taste A oder C. Der Ladenbesitzer nennt Ihnen dann den Preis. Wählen Sie YES mit Hilfe der Richtungstaste an. Als nächstes wählen Sie die Spielfigur, die den Gegenstand erhält, indem Sie ihren Namen hervorheben und anschließend die Taste A oder C drücken. Sie können einen Kauf ablehnen, indem Sie NO wählen und die Taste A oder C drücken, oder indem Sie die Taste B zu einem beliebigen Zeitpunkt drücken.

Hinweis:

Auch wenn eine die Spielfigur keine Waffe gebrauchen kann, fragt der Ladenbesitzer, ob Sie den Gegenstand trotzdem kaufen wollen. Kaufen Sie keinen Gegenstand, den Sie nicht gebrauchen können, es sei denn, Sie übertragen ihn auf eine andere Spielfigur.

② Sell (Verkaufen):

Um einen Gegenstand zu verkaufen, wählen Sie die Spielfigur an, die den betreffenden Gegenstand besitzt, und drücken anschließend die Taste A oder C. Als nächstes wählen Sie den Gegenstand an, den Sie verkaufen wollen. Der Ladenbesitzer nennt Ihnen dann einen Preis. Wenn der Preis angemessen ist, wählen Sie YES an und drücken die Taste A oder C, um den Verkauf abzuschließen. Anderenfalls wählen Sie NO oder drücken die Taste B.

OPTIONS DE MAGASIN

Il y a généralement deux magasins dans chaque ville, l'un vendant des armes, l'autre des articles spéciaux et des potions médicinales. Ces magasins sont parfois signalés par une enseigne représentant une bouteille ou une épée. Entrez dans le magasin, avancez-vous jusqu'au comptoir et appuyez sur le bouton C. Le vendeur vous demandera ce que vous désirez.

① Buy (Acheter) :

Pour acheter un objet, sélectionnez-le à l'aide du bouton D, puis appuyez sur le bouton A ou C pour confirmer votre choix. Le vendeur vous indiquera le prix. Appuyez alors sur le bouton D pour sélectionner YES, puis choisissez le personnage qui recevra l'objet en sélectionnant son nom et en appuyant sur le bouton A ou C. Vous pouvez refuser d'acheter soit en choisissant NO et en appuyant sur le bouton A ou C, soit en appuyant sur le bouton B à n'importe quel moment.

Remarque :

Même si un personnage ne peut pas utiliser une arme, le vendeur lui demandera s'il veut l'acheter. N'achetez pas une arme que vous ne pouvez pas utiliser, sauf si vous prévoyez de la transférer à un autre personnage.

② Sell (Vendre) :

Pour vendre un objet, sélectionnez le personnage qui le porte et appuyez sur le bouton A ou C. Sélectionnez ensuite l'objet que vous voulez vendre. Le vendeur vous proposera un prix. Si le prix vous convient, sélectionnez YES et appuyez sur A ou C pour conclure la vente. S'il ne vous convient pas, sélectionnez NO ou appuyez sur le bouton B.

②



OPCIONES DE COMPRA

Por lo general hay dos tiendas en cada ciudad —una vende armas y otra vende artículos especiales y pociones curativas—. Estas tiendas tienen algunas veces señales en el exterior con una imagen de una botella o de una espada. Entre en ellas, vaya hasta el mostrador, presione el botón C, y el tendero le preguntará qué desea.

① Buy (Compra):

Cuando compre, utilice el botón D para hacer resaltar su elección, y presione el botón A o el C para seleccionarla. El tendero le dirá el precio. Presione el botón D para hacer resaltar YES, y luego seleccione el personaje que vaya a recibir el artículo haciendo resaltar su nombre y presionando el botón A o el C. Podrá rehusar comprar el artículo seleccionando NO y presionando el botón A o el C, o presionando el botón B en cualquier momento.

Nota:

Si el personaje no puede utilizar un arma, el tendero le preguntará de todas formas si desea comprar el artículo. No compre un artículo que no pueda utilizar, a menos que se lo transfiera a otro personaje.

② Sell (Venta):

Cuando venda un artículo, haga resaltar el personaje que tenga el artículo que desee vender y presione el botón A o el C. A continuación, haga resaltar el artículo que desee vender. El tendero le dirá un precio. Si el precio es justo, haga resaltar YES y presione el botón A o el C para hacer la venta. Refuse una venta seleccionando NO o presionando el botón B.

③ **Repair:**

If you want an item repaired, highlight the character who has the damaged item and press Button A or C. Next, select the item with the D-Button and press Button A or C again.

④ **Deals:**

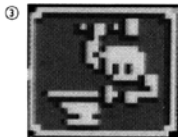
If you want to know what the special items on sale are, select this option. If any special items are available, you can buy them as you would other items.

③ **Repair (Reparieren):**

Wenn Sie einen Gegenstand reparieren lassen wollen, wählen Sie die Spielfigur an, die im Besitz des beschädigten Gegenstands ist, und drücken die Taste A oder C. Als nächstes wählen Sie den Gegenstand mit Hilfe der Richtungstaste und drücken die Taste A oder C erneut.

④ **Deals (Geschäfte):**

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



③ **Repair (Réparer) :**

Pour faire réparer un objet, sélectionnez le personnage qui le porte et appuyez sur le bouton A ou C. Choisissez ensuite l'objet avec le bouton D et appuyez à nouveau sur le bouton A ou C.

④ **Deals (Affaires) :**

Choisissez cette option pour savoir quels sont les objets spéciaux proposés. Si des objets spéciaux sont disponibles, vous pouvez les acheter en procédant comme pour les autres objets.

③ **Repair (Reparación):**

Si desea reparar un artículo, haga resaltar el personaje que tenga el artículo estropeado y presione el botón A o el C. A continuación, seleccione el artículo con el botón D y presione otra vez el botón A o el C.

④ **Deals (Negocios):**

Si desea conocer qué artículos especiales están en venta, seleccione esta opción. Si hay disponible algún artículo especial, podrá comprarlo de la misma forma que compra otros artículos.



CARAVAN OPTIONS

You will undoubtedly run across an odd fellow named Dr. Rohde in your travels. Rohde has spent his life studying books that explain about a special magic called "mechanics." Eventually you'll come across an ancient machine called a Caravan, and if anyone can get it working again, Rohde's your man. And what good is the Caravan to you? Read on!

To use the Caravan, just move the Leader over it and press Button C. The following options appear:

① **Join:**

This command allows you to replace members on the excursion team with others who are waiting inside the Caravan. Press Button A or C to see the stand-by troops. Highlight the person who'll join and press Button A or C. Highlight the character they'll change places with and press Button A or C again to exchange members. Cancel by pressing Button B.

② **Item:**

The item option is the same as described on page 20.

③ **Purge:**

Use this to place members of your party in the Caravan when they're not needed. Highlight the character you want to have wait in the Caravan and press Button A or C.

Note:

You can place as many characters in the Caravan as you want to (except the Leader), but keep in mind that having too few characters in your battle party may be more dangerous than having too many.



CARAVAN-OPTIONEN

Auf Ihren Reisen werden Sie zweifellos einem seltsamen Zeitgenossen namens Dr. Rohde begegnen. Rohde hat sein ganzes Leben mit dem Studium von Büchern verbracht, in denen eine besondere Zauberkunst mit der Bezeichnung "Mechanik" erläutert wird. Irgendwann werden Sie auf eine alte Maschine stoßen, die Caravan genannt wird, und wenn es irgend jemanden gibt, der sie wieder in Gang bringen kann, dann ist es Rohde. Und welchen Nutzen haben Sie von dem Caravan? Lesen Sie weiter!

Um den Caravan zu benutzen, bewegen Sie einfach den Anführer darüber und drücken die Taste C. Daraufhin erscheinen die folgenden Optionen:

① **Join (Austauschen):**

Dieser Befehl ermöglicht es Ihnen, Mitglieder des Expeditionskorps durch andere zu ersetzen, die im Caravan warten. Drücken Sie die Taste A oder C, um die Bereitschaftstruppen zu besichtigen. Wählen Sie die Person, die sich Ihnen anschließen soll, an, und drücken Sie dann die Taste A oder C. Wählen Sie dann die Spielfigur an, mit der die neue Figur die Plätze tauschen soll, und drücken Sie die Taste A oder C erneut, um den Austausch vorzunehmen. Zum Annullieren des Vorgangs drücken Sie die Taste B.

② **Item (Gegenstand):**

Diese Gegenstand-Option ist die gleiche wie die auf Seite 20 beschriebene.

③ **Purge (Entfernen):**

Benutzen Sie diese Option, um Mitglieder Ihrer Gruppe in den Caravan zu schicken, wenn sie nicht benötigt werden. Wählen Sie die Spielfigur, die Sie im Caravan warten lassen wollen, an, und drücken Sie anschließend die Taste A oder C.

Hinweis:

Sie können so viele Spielfiguren in den Caravan schicken, wie Sie wollen (mit Ausnahme des Anführers), aber bedenken Sie, daß es gefährlicher sein kann, zu wenige Spielfiguren in Ihrer Kampfgruppe zu haben als zu viele.

OPTIONS DE CARAVANE

Au cours de votre périple, vous ferez certainement la rencontre d'un drôle d'individu, le Dr Rohde. Le Dr Rohde a passé sa vie à étudier une magie spéciale que l'on appelle «mécanique». Lorsque vous aurez trouvé l'ancienne machine qui porte le nom de Caravane, sachez que seul le Dr Rohde est capable de la réparer. Pour savoir à quoi sert une caravane, lisez la suite.

Pour utiliser la caravane, placez le leader dessus et appuyez sur le bouton C. Les options suivantes vous sont alors proposées :

① Join (Joindre) :

Cette commande vous permet de remplacer des membres de votre équipe par d'autres qui attendent dans la caravane. Appuyez sur le bouton A ou C pour voir les troupes de réserve. Sélectionnez la personne qui doit se joindre à l'équipe et appuyez sur le bouton A ou C. Sélectionnez le personnage qu'elle doit remplacer et appuyez à nouveau sur A ou C. Pour annuler, appuyez sur le bouton B.

② Item (Objet) :

Cette option d'objet est la même que celle décrite à la page 21.

③ Purge :

Utilisez cette commande pour placer dans la caravane les membres de votre équipe dont vous n'avez plus besoin pour le moment. Sélectionnez le personnage que vous voulez mettre en réserve dans la caravane et appuyez sur le bouton A ou C.

Remarque :

Vous pouvez mettre autant de personnages que vous voulez dans la caravane (à l'exception du leader). Mais, naturellement, mieux vaut avoir trop de guerriers que pas assez.



OPCIONES DE CARAVANA

En sus viajes se encontrará indudablemente con un tipo extraño llamado Dr. Rohde. Rohde ha pasado su vida estudiando libros que explican una magia especial llamada "mecánica". Con el tiempo, se encontrará con una vieja máquina llamada caravana, y si alguien puede ponerla en funcionamiento, ese alguien es Rohde. ¿Y para qué le sirve la caravana? Siga leyendo.

Para utilizar la caravana, mueva el líder para ponerlo sobre ella y presione el botón C. Aparecerán las opciones siguientes:

① Join (Reunión):

Este comando le permitirá reemplazar miembros del equipo de excursión por otros que estén esperando dentro de la caravana. Presione el botón A o el C para ver las tropas de reserva. Haga resaltar el personaje que vaya a reunirse y presione el botón A o el C. Haga resaltar el personaje que vaya a ser reemplazado y presione otra vez el botón A o el C para intercambiar los miembros. Cancele presionando el botón B.

② Item (Artículo):

La opción Item es la misma que la descrita en la página 21.

③ Purge (Purga):

Utilice esto para poner miembros de su grupo en la caravana cuando éstos no sean necesarios. Haga resaltar el personaje que desee hacer esperar en la caravana y presione el botón A o el C.

Nota:

Podrá poner tantos personajes en la caravana como usted desee (a excepción del líder), pero tenga en cuenta que tener muy pocos personajes en su grupo de batalla podrá ser más peligroso que tener demasiados.



DEPOT OPTIONS

The Caravan has a large cargo area which you can use to store up items you may use later but don't want to carry now. Special use items, unusual weapons and even extra healing herbs can all be stored in the caravan and taken out at any time.

① Look:

This allows you to appraise any item stored in the Caravan. Highlight an item and press Button A or C. Astral then explains what type of item it is, how and where it's used, and the price it fetches in a shop.

② Derive:

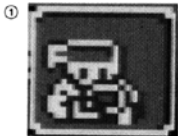
This allows you to pick an item from the Caravan and pass it to a character. Highlight the item and press Button A or C, then select the character you'll pass it to the same way.

③ Drop:

This is the same as the drop command described on page 22.

④ Deposit:

This places an item into the Caravan's cargo hold. Highlight the character carrying the item you want to store, then highlight the item and press Button A or C.



DEPOT-OPTIONEN

Der Caravan besitzt einen großen Laderaum, in dem Sie Gegenstände deponieren können, die Sie später benutzen, aber jetzt nicht mit sich herumschleppen wollen. Spezialgegenstände, ungewöhnliche Waffen und sogar überschüssige Heilkräuter können alle im Caravan deponiert und jederzeit wieder herausgenommen werden.

① Look (Besichtigen):

Mit diesem Befehl können Sie jeden im Caravan gelagerten Gegenstand ansehen. Wählen Sie einen Gegenstand an und drücken Sie die Taste A oder C. Astral erklärt dann, um was für einen Gegenstand es sich handelt, wie und wo er benutzt wird, und welchen Preis er in einem Laden bringt.

② Derive (Wiedergewinnen):

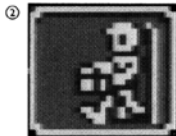
Mit diesem Befehl können Sie einen Gegenstand aus dem Caravan holen und einer Spielfigur übergeben. Wählen Sie den gewünschten Gegenstand an und drücken Sie die Taste A oder C. Wählen Sie dann auf die gleiche Weise die Spielfigur aus, der Sie den Gegenstand übergeben wollen.

③ Drop (Fallenlassen):

Dieser Befehl ist der gleiche wie der auf Seite 22 beschriebene.

④ Deposit (Deponieren):

Mit diesem Befehl können Sie einen Gegenstand in den Laderaum des Caravans legen. Wählen Sie zunächst die Spielfigur an, die den zu lagernden Gegenstand trägt. Wählen Sie dann den Gegenstand an, und drücken Sie die Taste A oder C.



OPTIONS DE DÉPÔT

La caravane est dotée d'un grand compartiment pour la cargaison. Vous pouvez l'utiliser pour ranger momentanément des objets dont vous n'avez pas un besoin immédiat. Vous y mettez en réserve, par exemple, les objets à usage spécial, les armes peu utilisées et même les herbes médicinales, si vous en avez en trop. Vous pourrez les reprendre ensuite à tout moment.

① Look (Regarder) :

Cette commande vous permet d'évaluer un objet rangé dans la caravane. Sélectionnez-le et appuyez sur le bouton A ou C. Astral vous expliquera de quel type d'objet il s'agit, comment et où l'utiliser et vous indiquera son prix d'achat.

② Derive (Transférer) :

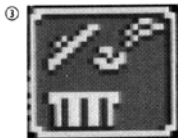
Cette commande vous permet de prendre un objet dans la caravane et de le transférer à un personnage. Sélectionnez l'objet et appuyez sur le bouton A ou C. Choisissez ensuite de la même manière le personnage auquel vous désirez transférer l'objet.

③ Drop (Abandonner) :

Cette commande est identique à la commande "Drop" décrite à la page 23.

④ Deposit (Déposer) :

Cette commande vous permet de déposer un objet dans la caravane. Sélectionnez le personnage qui porte l'objet que vous désirez déposer, puis sélectionnez l'objet et appuyez sur le bouton A ou C.



OPCIONES DE ALMACÉN

La caravana tiene una amplia área de carga que usted podrá utilizar para guardar artículos que quizá utilice más adelante pero que ahora no desee llevar. Artículos de uso especial, armas insólitas e incluso hierbas curativas podrán almacenarse todos ellos en la caravana y sacarse en cualquier momento.

① Look (Mirada):

Esto le permitirá apreciar cualquier artículo almacenado en la caravana. Haga resaltar un artículo y presione el botón A o el C. Astral explicará luego qué tipo de artículo es, cómo y cuándo utilizarlo, y el precio que alcanzará en una tienda.

② Derive (Entrega):

Esto le permitirá tomar un artículo de la caravana y pasárselo a un personaje. Haga resaltar el artículo y presione el botón A o el C, y luego seleccione de la misma forma el personaje al que se lo vaya a pasar.

③ Drop (Tiro):

Este es el mismo comando Drop que el descrito en la página 23.

④ Deposit (Depósito):

Esto pondrá un artículo en la bodega de carga de la caravana. Haga resaltar el personaje que lleve el artículo que usted desee almacenar, luego haga resaltar el artículo y presione el botón A o el C.



ABBEY OPTIONS

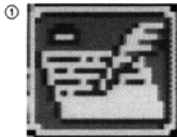
In every town you travel to, there are priests who can help you in a number of ways. If the priest asks you questions, answer by pressing the D-Button to highlight YES or NO and pressing Button A or C. Select characters to be promoted by highlighting their name in the Character List and pressing Button A or C.

① **Save:**

This saves your game as it stands. If you're going to buy items or weapons from shops, equip your characters before you save the game, to save time later.

② **Raise:**

If one or more of your characters fall in battle, you can restore them to full health by returning to the nearest abbey and asking the priest to raise them from the dead.



ABTEI-OPTIONEN

In jeder Stadt, die Sie besuchen, gibt es Priester, die Ihnen auf vielerlei Art helfen können. Wenn der Priester Fragen an Sie richtet, antworten Sie, indem Sie YES oder NO mit Hilfe der Richtungstaste anwählen und die Taste A oder C drücken. Wählen Sie zu befördernde Spielfiguren, indem Sie ihren Namen in der Spielfiguren-Liste anwählen und die Taste A oder C drücken.

① **Save (Speichern):**

Damit wird exakt Ihr augenblicklicher Spielstand abgespeichert. Wenn Sie Gegenstände oder Waffen in Läden kaufen, vergessen Sie nicht, Ihre Spielfiguren damit auszurüsten, bevor Sie das Spiel abspeichern, um später Zeit zu sparen.

② **Raise (Auferwecken):**

Falls eine oder mehrere Ihrer Spielfiguren im Kampf fallen, können Sie die volle Gesundheit Ihrer Gefährten wiederherstellen, indem Sie zur nächsten Abtei zurückkehren und den Priester bitten, sie wieder von den Toten aufzuwecken.

OPTIONS D'ABBAYE

Dans chaque ville, vous trouverez où vous voyagerez des prêtres qui pourront vous aider de diverses façons. S'ils vous posent des questions, répondez-leur en sélectionnant YES ou NO avec le bouton D et en appuyant sur le bouton A ou C. Pour choisir les personnages à promouvoir, sélectionnez leur nom sur la liste des personnages et appuyez sur le bouton A ou C.

① Save (Sauvegarder) :

Cette commande sauvegarde la position actuelle du jeu. Si vous achetez des objets ou des armes dans les magasins, équipez-en vos personnages avant de sauvegarder le jeu. Vous gagnerez ainsi du temps lorsque vous reprendrez le jeu.

② Raise (Ressusciter) :

Si un ou plusieurs de vos personnages tombent au combat, vous pouvez les faire revenir à la vie en retournant à l'abbaye la plus proche et en demandant au prêtre de les ressusciter.

②



OPCIONES DE ABADÍA

En cada ciudad que visite habrá sacerdotes que le ayudarán de diversas formas. Si los sacerdotes le hacen preguntas, responda presionando el botón D para hacer resaltar YES o NO y presionando el botón A o el C. Seleccione los personajes que vaya a ascender haciendo resaltar sus nombres en la lista de personajes y presionando el botón A o el C.

① Save (Almacenar):

Esto almacenará su juego tal y como está. Si va a comprar artículos o armas en las tiendas, equipe a sus personajes antes de almacenar el juego, para ahorrar tiempo más adelante.

② Raise (Recuperación):

Si uno o más de sus personajes cae en la batalla, podrá hacer que recuperen toda su salud volviendo a la abadía más cercana y pidiendo al sacerdote que les devuelva la vida.

① **Promote:**

Once a character achieves level twenty or higher, you can promote that character to a new fighting class, which enables the character to use more powerful weapons or spells.

④ **Cure:**

Some enemies can infect your characters with diseases or poisons. Unless one of your spellcasters knows the right spells or someone is carrying the right medicines, you'll need to get that character back to the priest quickly. Otherwise you'll need a **Raise** instead of a **Cure**!

Note:

Raising and curing characters is done in exchange for a donation, and the easiest way to avoid this drain on the money pouch is to protect your characters! Don't put them in dangerous situations until you're sure they have the experience necessary to defeat the enemy.

③ **Promote (Befördern):**

Sobald eine Spielfigur die Stufe 20 erreicht oder überschreitet, können Sie die Spielfigur zu einer neuen Kampfkategorie befördern, so daß sie in der Lage ist, mächtigere Waffen oder Zaubersprüche zu benutzen.

④ **Cure (Heilen):**

Einige der gegnerischen Kreaturen können Ihre Spielfiguren mit Krankheiten infizieren oder vergiften. Wenn in diesem Fall einer Ihrer Zauberer nicht den richtigen Zauberspruch zur Verfügung hat oder niemand da ist, der die richtige Medizin mit sich führt, müssen Sie die betroffene Spielfigur möglichst schnell zum Priester zurücktransportieren, damit eine Heilung (**Cure**) durchgeführt werden kann. Anderenfalls benötigen Sie eine Auferweckung (**Raise**) anstatt einer Heilung (**Cure**)!

Hinweis:

Das Auferwecken und Heilen von Spielfiguren wird nur gegen eine Spende durchgeführt. Um diesen Aderlaß Ihres Geldbeutels zu vermeiden, sollten Sie Ihre Spielfiguren möglichst schützen! Setzen Sie sie nur dann gefährlichen Situationen aus, wenn Sie sicher sind, daß sie über die nötige Erfahrung verfügen, den Gegner zu schlagen.



③ **Promote (Promouvoir) :**

Si l'un des personnages atteint ou dépasse le niveau vingt, vous pouvez le promouvoir dans la catégorie de combat supérieure. Ceci lui permettra d'utiliser des armes et des sortilèges plus puissants.

④ **Cure (Guérir) :**

Certains de vos ennemis peuvent empoisonner l'un de vos personnages ou lui donner des maladies. A moins que l'un de vos sorciers ne connaisse le bon sortilège ou que quelqu'un ne possède le médicament nécessaire, conduisez rapidement ce personnage au prêtre. Sinon, vous devrez le Ressusciter (**Raise**) au lieu de le Guérir (**Cure**)...

Remarque :

Les prêtres vous demanderont une obole pour une guérison ou une résurrection. Pour ménager votre bourse, protégez vos personnages ! Ne les exposez aux dangers que lorsque vous êtes sûr qu'ils ont l'expérience nécessaire pour vaincre l'ennemi.

③ **Promote (Ascenso):**

Una vez que un personaje alcance el nivel veinte u otro superior, usted podrá ascender a ese personaje a una nueva clase de lucha, que permitirá al personaje utilizar encantamientos o armas más poderosos.

④ **Cure (Curación):**

Algunos enemigos podrán infectar a sus personajes con enfermedades o venenos. A menos que uno de sus encantadores conozca el encantamiento correcto o alguien lleve las medicinas apropiadas, usted tendrá que llevar rápidamente a ese personaje hasta el sacerdote. De otra forma, necesitará Recuperación (**Raise**) en lugar de Curación (**Cure**).

Note:

La recuperación y la cura de los personajes se realiza a cambio de un donativo, y la forma más sencilla de evitar esta sangría de dinero es proteger a sus personajes. No los ponga en situaciones peligrosas hasta que esté seguro de que posean la experiencia necesaria para derrotar al enemigo.

④



COMBAT OPTIONS

The dark forces are growing stronger and the hand of Chaos is giving the creatures of the night free rein to attack with ever growing ferocity. In plain terms, things are going from bad to worse. Not only do you have to worry about finding a way to lock Zeon back in his dimension, but also how not to be destroyed by his evil minions beforehand.

Every canyon, forest and river may hold another band of evil creatures waiting for you. When a battle begins, the first thing you must do is find out the numbers and strength of your opponents. Use the Special Game Options (see pages 42, 44) to check out your situation before you plan your strategy.

Once the battle starts, your characters will probably be in a group, near one corner of the battle area. Once a character can move (characters move in order, the fastest character first and the slowest character last), his or her window appears at the top right of the screen, and the effect the terrain has on their 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 ground area extends, and can only move onto a space that isn't occupied by another character.



KAMPF-OPTIONEN

Die dunklen Mächte werden stärker, und Chaos gibt den Kreaturen der Nacht freie Hand, mit immer größerer Wildheit anzugreifen. Im Klartext heißt das, die Lage wird immer schlechter. Sie müssen nicht nur einen Weg finden, Zeon wieder in seine Dimension zu verbannen, sondern auch noch aufpassen, daß Sie nicht vorher durch seine Lakaiei vernichtet werden.

In jeder Schlucht, jedem Wald und jedem Fluß kann sich eine Bande von bösen Kreaturen verbergen und Ihnen auflauern. Sobald eine Schlacht beginnt, müssen Sie zuallererst die Anzahl und Stärke Ihrer Gegner herausfinden. Benutzen Sie die besonderen Spiel-Optionen (siehe Seiten 42, 44), um sich einen Überblick über Ihre Situation zu verschaffen, bevor Sie einen Plan für Ihre Strategie aufstellen.

Wenn die Schlacht beginnt, werden Ihre Spielfiguren wahrscheinlich eine Gruppe in der Nähe einer Ecke des Schlachtfeldes bilden. 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.

OPTIONS DE COMBAT

Les forces des ténèbres augmentent sans cesse leur puissance. Les créatures de la nuit ont pour consigne de redoubler de férocité dans leurs attaques. Votre tâche ne sera pas facile. Non seulement vous devrez trouver le moyen d'emprisonner à nouveau Zéon, mais il vous faudra aussi échapper à ses "mignons" maléfiques.

Chaque ravin, chaque forêt, chaque rivière peut cacher une autre horde de créatures maléfiques qui vous attendent. Avant d'affronter vos adversaires, vous devrez chercher à en connaître le nombre et la puissance. Utilisez pour cela les options spéciales de jeu (voir pages 43, 45). Ceci vous permettra de vous faire une idée de la situation avant d'élaborer votre stratégie.

Au début du combat, vos personnages se trouvent probablement groupés dans un coin du champ de bataille. Lorsqu'un personnage peut se déplacer (les plus rapides se déplacent d'abord, les plus lents ensuite), sa fenêtre 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 ses mouvements. Votre personnage ne peut se déplacer que dans la partie du terrain qui clignote. Il peut aller seulement dans les endroits qui ne sont pas occupés par d'autres personnages.

OPCIONES DE COMBATE

Las fuerzas de la oscuridad aumentan y la mano del caos da a las criaturas de la noche rienda suelta para atacar con una ferocidad que no cesa. Hablando sin rodeos, las cosas van de mal en peor. No sólo tiene que preocuparse de encontrar la forma de volver a encerrar a Zeon en su dimensión, sino que también tiene que preocuparse de no ser destruido antes por sus malvados esbirros.

Cada cañón, bosque y río puede esconder otra banda de criaturas malvadas esperándole. Cuando empiece una batalla, lo primero que tendrá que hacer será encontrar el número y la fuerza de sus adversarios. Utilice las opciones especiales del juego (consulte las páginas 43 y 45) para comprobar su situación antes de planear su estrategia.

Una vez que empiece la batalla, sus personajes se encontrarán probablemente en un grupo, cerca de una esquina del área de batalla. Una vez que un personaje pueda moverse (los personajes se moverán en orden, primero los más rápidos y los más lentos al final), su ventana aparecerá en la parte superior derecha de la pantalla, y el efecto que el terreno cause en su movimiento aparecerá en una ventana en la parte superior izquierda de la pantalla. El personaje podrá moverse solamente hasta donde se extienda el área de terreno que parpadee, y sólo podrá moverse sobre el espacio que no esté ocupado por otro personaje.

Move your character using the D-Button. When you have picked the place you want to stop at, 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.

Once you decide where your character is to stop, press Button A or C to see your 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.

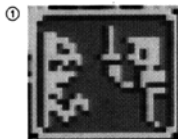
① **Attack:**

Pick this option to begin your attack on an opponent (if one is in striking distance). A flashing grid of squares will appear, showing you the character's striking distance. If more than one enemy is in striking distance, use the D-Button to move the white brackets to the enemy you wish to attack and press Button A or C.

The Battle screen appears next. The Stats window for your character appears above him or her, and your opponent's Stats window appears below. The damage your character inflicts on the enemy shows on the enemy's HP (Hit Points) meter.

② **Item:**

If you want to utilize an item you are carrying, select this. Items options are the same here as on page 22, except that you can only give an item to a character standing next to you.



Bewegen Sie Ihre Spielfigur mit Hilfe der Richtungstaste. 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 zu der neuen Position.

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

① **Attack (Angreifen):**

Wählen Sie diese Option, um einen Gegner anzugreifen (falls sich einer in Reichweite befindet). Ein blinkendes Netz von Rechtecken erscheint, um die Reichweite der Spielfigur anzuzeigen. Wenn sich mehr als ein Gegner in Reichweite befindet, bewegen Sie die weißen Klammern mit Hilfe der Richtungstaste zu dem Gegner, den Sie angreifen wollen, und drücken Sie dann die Taste A oder C.

Als nächstes erscheint der Kampfbildschirm. Das Statusfenster Ihrer Spielfigur erscheint über ihr, während das Statusfenster des Gegners darunter angezeigt wird. 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 benutzen wollen, den eine Ihrer Spielfiguren mit sich führt, wählen Sie diese Option. Die hier verfügbaren Gegenstand-Optionen sind mit denen auf Seite 22 identisch, mit der Ausnahme, daß Sie einen Gegenstand nur der neben Ihnen stehenden Spielfigur geben können.

Utilisez le bouton D pour déplacer votre personnage. Lorsque vous avez choisi l'endroit où vous désirez qu'il s'arrête, appuyez sur le bouton A ou C. Si, après réflexion, vous désirez déplacer à nouveau votre personnage, appuyez sur le bouton B et amenez-le sur la nouvelle position.

Une fois que vous avez décidé de l'endroit où doit s'arrêter votre personnage, appuyez sur le bouton A ou C pour afficher les options de combat. Si votre personnage est suffisamment proche de l'ennemi pour attaquer, le carré de sélection se trouve sur l'option Attaquer. Si l'ennemi est hors de portée, le carré de sélection se trouve sur l'option Rester. Placez le carré de sélection sur l'option souhaitée et appuyez sur le bouton A ou C.

① **Attack (Attaquer) :**

Choisissez cette option pour commencer à attaquer (si votre adversaire se trouve à la portée de vos armes). Une grille quadrillée clignotante vous indique alors la portée de tir de votre personnage. S'il y a plus d'un ennemi dans la portée de tir de votre personnage, utilisez le bouton D pour déplacer les crochets blancs sur l'ennemi que vous désirez attaquer et appuyez sur A ou C.

L'écran de combat apparaît alors. La fenêtre de statistiques de votre personnage s'ouvre au-dessus de lui et celle de votre adversaire au-dessous. Les dommages infligés à l'ennemi par votre personnage sont indiqués sur le compteur HP (points de coup) de l'ennemi.

② **Item (Objet) :**

Choisissez cette commande pour utiliser l'un de vos objets. Les options d'objet sont les mêmes que celles de la page 23, mais vous pouvez seulement donner un objet à un personnage qui se trouve à côté de vous.

Mueva su personaje utilizando el botón D. Cuando haya elegido el lugar donde desea parar, presione el botón A o el C. Si cambia de parecer y desea mover otra vez su personaje, presione el botón B y mueva su personaje hasta la nueva posición.

Una vez que decida el lugar donde vaya a parar su personaje, presione el botón A o el C para ver sus opciones de combate. Si su personaje está lo suficientemente cerca de un enemigo para atacar, el resaltador aparecerá en la opción de ataque, y si el enemigo está fuera del alcance de su personaje, el resaltador aparecerá en la opción Stay. Mueva el resaltador hasta la opción que desee y presione el botón A o el C.

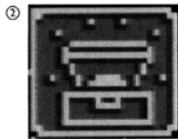
① **Attack (Ataque):**

Tome esta opción para empezar a atacar a un adversario (si se encuentra uno a su alcance). Aparecerá una cuadrícula parpadeante, mostrándole el alcance del personaje. Si más de un enemigo se encuentra a su alcance, utilice el botón D para mover los corchetes blancos hacia el enemigo que desea atacar y presione el botón A o el C.

La pantalla de la batalla aparecerá a continuación. La ventana de estadísticas para su personaje aparecerá sobre él, y la ventana de estadísticas de su adversario aparecerá debajo. El daño que su carácter cause a su enemigo se mostrará en el medidor de HP (puntos de golpes).

② **Item (Artículo):**

Si desea utilizar un artículo que esté llevando, seleccione esto. Las opciones de artículos son las mismas que las de la página 23, excepto que sólo podrá dar un artículo al personaje que se encuentre cerca de usted.



① **Stay:**

This option stops your character where he or she is, and ends his or her turn.

④ **Magic:**

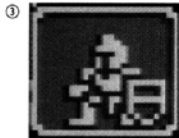
If your character knows any spells, select this to cast a spell on a teammate or enemy. See page 74 for details on spells.

① **Stay (Stehenbleiben):**

Diese Option stoppt Ihre Spielfigur dort, wo sie sich gerade befindet, und beendet ihren Einsatz.

④ **Magic (Zauberspruch):**

Wenn Ihre Spielfigur Zaubersprüche kennt, wählen Sie diese Option, um einen Gefährten oder den Gegner zu verzaubern. Eine genaue Beschreibung der Zaubersprüche finden Sie auf Seite 74.



① **Stay (Rester) :**

Cette option immobilise votre personnage là où il se trouve et met fin à son tour.

④ **Magic (Magie) :**

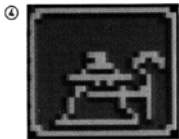
Si vous personnage connaît des sortilèges, choisissez cette commande pour ensorceler un coéquipier ou un ennemi. Les sortilèges sont décrits à la page 75.

① **Stay (Parada):**

Esta opción detendrá su personaje en el lugar donde esté y pondrá fin a su turno.

④ **Magic (Magia):**

Si su personaje conoce algún encantamiento, seleccione esto para echar un encantamiento a su compañero o a un enemigo. Consulte la página 75 para obtener detalles acerca de los encantamientos.



SPECIAL GAME OPTIONS

During battle situations, another set of options become available. To access these options, press Button B any time it's one of your characters' turn to move. A white highlighter box will appear around the character.

- Move the box to any character on the battlefield (including enemies) and press Button A to open the highlighted character's complete status sheet.
- Press Button C to see the highlighted character's status window. This can be 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.

Move the white brackets to a place on the battlefield that isn't occupied by any character and press Button A or C to bring up the following Options:

① **Map:**

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

② **Member:**

This brings up the statistics charts for the members of the Shining Force (see page 20).



BESONDERE SPIEL-OPTIONEN

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 einer weißen Auswahlbox eingerahmt.

- Bewegen Sie die Box zu irgendeiner Spielfigur auf dem Schlachtfeld (einschließlich gegnerischer Figuren), und drücken Sie die Taste A, um das Statusfenster dieser Spielfigur zu öffnen.
- Drücken Sie die Taste C, um das volle Statusblatt der Spielfigur zu sehen. Dies kann sehr nützlich sein, wenn Sie einem Gegner gegenüberstehen, den Sie nie zuvor gesehen haben. Drücken Sie die Taste B, um wieder auf die Spielfigur umzuschalten, die am Zug ist.

Bewegen Sie die weißen Klammern zu einer Stelle auf dem Schlachtfeld, die von keiner Spielfigur besetzt ist, und drücken Sie anschließend die Taste A oder C, um die folgenden Optionen abzurufen:

① **Map (Landkarte):**

Wählen Sie diese Option, um eine kleine Landkarte des gesamten Schlachtfelds zu betrachten, auf dem die Standorte Ihres Teams (in Grün) und aller Gegner (in Rot) eingezeichnet sind.

② **Member (Mitglied):**

Mit dieser Option können Sie die Statistiktabellen für die Mitglieder der Shining Force abrufen (siehe Seite 20).

OPTIONS SPÉCIALES DE JEU

Dans les situations de combat, vous disposez d'une autre série d'options. Pour y accéder, appuyez sur le bouton B quand c'est à l'un de vos personnages de se déplacer. Un carré de sélection blanc apparaît alors autour du personnage.

- Placez le carré de sélection sur n'importe quel personnage se trouvant sur le champ de bataille (ennemis compris), puis appuyez sur le bouton A pour voir la feuille d'état complète de ce personnage.
- Appuyez sur le bouton C pour voir la fenêtre d'état du personnage sélectionné. Ceci vous sera utile avant d'affronter un ennemi que vous ne connaissez pas. Appuyez ensuite sur le bouton B pour revenir au personnage que vous devez déplacer.

Placez les crochets de sélection blancs sur un endroit du champ de bataille qui n'est pas occupé par d'autres personnages et appuyez sur le bouton A ou C pour afficher les options suivantes :

① **Map (Carte) :**

Choisissez cette commande pour voir la carte de l'ensemble du champ de bataille. L'endroit où se trouve votre équipe est indiqué en vert et tous les ennemis en rouge.

② **Member (Member) :**

Cette commande fait apparaître les statistiques des membres de la "Shining Force" (voir page 21).

②



OPCIONES ESPECIALES DEL JUEGO

En situaciones de batalla, otro juego de opciones se pone a su disposición. Para tener acceso a estas opciones, presione el botón B en cualquier momento que sea el turno de mover de uno de sus personajes. Un recuadro resaltado blanco aparecerá alrededor del personaje.

- Mueva el recuadro hasta cualquier personaje del campo de batalla (incluyendo los enemigos) y presione el botón A para abrir la hoja de estado completa del personaje que resalte.
- Presione el botón C para ver la ventana de estado del personaje que resalte. Esto podrá ser útil cuando se enfrente a un enemigo que nunca haya visto con anterioridad. Presione el botón B para volver al personaje que se supone debe moverse.

Mueva el corchete blanco hasta un lugar del campo de batalla que no esté ocupado por un personaje y presione el botón A o el C para que aparezcan las opciones siguientes:

① **Map (Mapa):**

Seleccione esto para ver un pequeño mapa de todo el campo de batalla, mostrando la ubicación de su equipo (en verde) y la de todos los enemigos (en rojo).

② **Member (Miembros):**

Esto mostrará los gráficos de estadísticas para los miembros de Shining Force (consulte la página 21).

③ **Quit:**

Select this to quit the game. If you're sure you want to quit, press the D-Button to highlight YES and press Button A or C. Your game will automatically be saved at that point.

④ **Speed:**

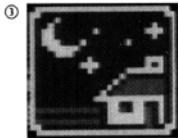
This option allows you to alter the speed of all messages. Change the speed of the text by moving the arrow with the D-Button. One is the slowest speed and four is the fastest. You can also turn off the text which describes each hit and the amount of coins acquired when a foe is defeated. Level-ups, experience points and special items you find are still displayed in messages.

③ **Quit (Beenden):**

Wählen Sie diese Option, um das Spiel zu beenden. Wenn Sie sicher sind, daß Sie das Spiel beenden wollen, wählen Sie YES mit Hilfe der Richtungstaste an und drücken die Taste A oder C. Ihr Spiel wird dann automatisch abgespeichert.

④ **Speed (Geschwindigkeit):**

Mit Hilfe dieser Option können Sie die Geschwindigkeit aller Meldungen beeinflussen. Ändern Sie die Durchlaufgeschwindigkeit des Textes, indem Sie den Pfeil mit Hilfe der Richtungstaste bewegen. Eins ist die niedrigste, und vier die höchste Geschwindigkeit. Sie können auch den Text, der jeden Treffer beschreibt und den bei jedem Sieg über einen Gegner angezeigten Betrag an Münzen ausschalten. Erhöhungen, Erfahrungspunkte und Spezialgegenstände werden weiterhin in Meldungen angezeigt.



③ **Quit (Quitter) :**

Choisissez cette option pour quitter le jeu. Confirmez ensuite votre intention de quitter en sélectionnant YES avec le bouton D et en appuyant sur le bouton A ou C. Votre position dans le jeu est automatiquement sauvegardée.

④ **Speed (Vitesse) :**

Cette option vous permet de changer la vitesse des messages. Pour changer la vitesse du texte, déplacez la flèche avec le bouton D. Le chiffre 1 correspond à la vitesse la plus lente, le chiffre 4 à la plus rapide. Vous pouvez également annuler l'affichage de la description de chaque coup et de l'indication du nombre de pièces gagnées à chaque fois que vous battez un ennemi. Dans ce cas, toutefois, les passages au niveau supérieur, les points d'expérience et les objets spéciaux trouvés continueront à être affichés dans les messages.

④



③ **Quit (Abandono):**

Seleccione esto para abandonar el juego. Si está seguro de que desea abandonar, presione el botón D para hacer que resalte YES y presione el botón A o el C. Su juego se almacenará automáticamente en ese punto.

④ **Speed (Velocidad):**

Esta opción le permitirá alterar la velocidad de todos los mensajes. Cambie la velocidad del texto moviendo la flecha con el botón D. Uno es la velocidad más lenta y cuatro es la más rápida. También podrá apagar el texto que describa cada golpe y la cantidad de monedas adquiridas cuando derrote a un enemigo. Los aumentos de nivel, los puntos de experiencia y los artículos especiales seguirán visualizándose en los mensajes.

MISSION REQUIREMENTS

Make sure you live up to your responsibility as the Leader of the Shining Force by not getting into dangerous situations without ample support. Once the team's Leader is defeated, the team is automatically returned to the last place the game was saved at, minus half their gold.

If the battle situation gets too intense, use your Egress spell to retreat safely, or make sure some other members are carrying Angel Wings (see page 72) to bring you all back to an abbey.

Once you've reached an abbey or other safe area (such as a town), your characters' HPs and Magic Points will be completely restored. However, characters that haven't been cured remain stunned, poisoned or cursed, and characters that have been exhausted in battle won't be present for the next one. Make sure to get to an abbey. **Raise** all the characters that have been exhausted, **Cure** all characters who've been stunned, poisoned or cursed, and **Promote** any characters who have reached a sufficient level.

Next, purchase all the supplies you need, then save the game. If you quit the game at this point, you'll be able to jump right into the action the next time you play.

EINSATZANFORDERUNGEN

Achten Sie darauf, daß Sie der Verantwortung, die Sie als Anführer der Shining Force haben, gerecht werden, indem Sie sich nicht ohne Unterstützung in gefährliche Situationen begeben. Sobald der Anführer geschlagen ist, wird das Team automatisch zu dem Ort zurückgeführt, wo das Spiel zuletzt abgespeichert wurde, und verliert die Hälfte seiner Goldreserven.

Falls die Schlacht zu heftig wird, benutzen Sie den Egress-Zauberspruch, um sich an einen sicheren Ort zurückzuziehen, oder achten Sie darauf, daß einige andere Mitglieder der Shining Force Engelflügel (siehe Seite 72) mit sich führen, um alle zu einer Abtei zurückzubringen.

Sobald Sie eine Abtei oder ein sicheres Gebiet (z.B. eine Stadt) erreicht haben, werden die Trefferpunkte (HP) und Zauberpunkte (Magic Points) Ihrer Spielfiguren vollkommen wiederhergestellt. Andererseits bleiben Spielfiguren, die nicht geheilt worden sind, gelähmt, vergiftet oder verwünscht, und Spielfiguren, die sich bei der Schlacht völlig verausgabt haben, werden bei der nächsten Schlacht nicht dabeisein. Begeben Sie sich daher unbedingt zu einer Abtei, um alle gefallenen Spielfiguren aufzuwecken (**Raise**), alle gelähmten, vergifteten oder verwünschten Spielfiguren zu heilen (**Cure**), und alle Spielfiguren, die eine ausreichend hohe Stufe erreicht haben, zu befördern (**Promote**).

Kaufen Sie als nächstes den benötigten Nachschub ein, und speichern Sie dann das Spiel ab. Wenn Sie das Spiel nun verlassen, können Sie es später an diesem Punkt fortsetzen und sich gleich wieder in die Action stürzen.

LES OBLIGATIONS DE LA MISSION

Pour être un bon leader de la "Shining force", vous devrez éviter de vous mettre dans des situations difficiles lorsque vous ne disposez pas d'un soutien suffisant. Si le leader est battu, l'équipe retourne automatiquement au dernier endroit où le jeu a été sauvegardé et sa réserve d'or diminue de moitié.

Si l'issue du combat vous semble incertaine, utilisez le sortilège "Egress" pour opérer un repli stratégique ou assurez-vous que certains membres de la mission portent les ailes d'ange (voir page 73) qui pourront vous ramener tout droit à une abbaye.

Lorsque vous atteignez une abbaye ou un autre endroit sûr (une ville par exemple), vos personnages retrouvent tous leurs HP (points de coup) et points magiques. Mais, ceux qui n'ont pas été guéris resteront assommés, empoisonnés ou ensorcelés et vous ne reverrez pas à la bataille suivante les personnages qui sont tombés au combat. Il faut donc toujours aller dans une abbaye. Veillez à Ressusciter (**Raise**) les personnages qui sont tombés au combat, à Guérir (**Cure**) tous les personnages qui ont été assommés, empoisonnés ou ensorcelés et à Promouvoir (**Promote**) ceux qui ont atteint un niveau suffisant.

Achetez ensuite toutes les fournitures dont vous avez besoin, puis sauvegardez le jeu. Si vous quittez le jeu sur cette position, vous pourrez passer immédiatement à l'action lorsque vous rejouerez.

REQUERIMIENTOS DE LA MISIÓN

Asegúrese de cumplir con su responsabilidad como líder de Shining Force evitando las situaciones peligrosas si no dispone de un buen apoyo. Una vez que el líder sea derrotado, el equipo volverá automáticamente al punto donde el juego se almacenó por última vez, perdiendo la mitad de su oro.

Si la situación de la batalla toma una intensidad excesiva, utilice su encantamiento de Salida para retirarse sin peligro, o asegúrese de que otros miembros estén llevando Alas de Ángel (consulte la página 73) para regresar a una abadía.

Una vez que haya llegado a una abadía o a un área segura (tal como una ciudad), los HPs y los puntos mágicos de su personaje se repondrán completamente. Sin embargo, los personajes que no hayan sido curados permanecerán aturcidos, envenenados o malditos, y los personajes que se hayan agotado en la batalla no estarán presentes en la siguiente. Asegúrese de ir a una abadía. Levante (**Raise**) a todos los personajes que estén agotados, **Cure** a todos aquellos que estén aturcidos, envenenados o malditos, y ascienda (**Promote**) a cualquiera de ellos que haya alcanzado un nivel suficiente.

A continuación, adquiera todos los suministros que necesite, y luego almacene el juego. Si abandona el juego en este punto, podrá saltar derecho a la acción la próxima vez que juegue.

THE SHINING FORCE TEAM

Shining Force's Leader

As the Leader of the Shining Force, you are an all-around fighter, both fast and accurate. You also know the Egress spell, which whisks you and your group away from danger and back to the last town or kingdom you recorded your adventures.

Race: Human

Class: Swordsman

Promotion: Hero



DAS SHINING FORCE-TEAM

Der Anführer der Shining Force

Sie als Anführer der Shining Force sind ein schneller und treffsicherer Allround-Kämpfer. Sie kennen auch den Egress-Zauberspruch, der Sie und Ihre Gruppe in Windeseile aus Gefahren heraus und zurück zur letzten Stadt oder in das Königreich führt, in dem Sie Ihre Abenteuer aufgezeichnet haben.

Rasse: Mensch

Klasse: Schwertfechter

Stufe: Held

L'ÉQUIPE DE LA "SHINING FORCE"

Le leader de la "Shining Force"

Comme leader de la "Shining Force", vous êtes un guerrier complet à la fois rapide et précis. Vous connaissez aussi le sortilège "Egress" qui vous permet, vous et votre équipe, d'échapper aux dangers et de revenir dans la dernière ville ou dans le dernier royaume où vous avez sauvé le jeu.

Race : Humaine

Classe : Fine lame

Promotion : Héros

EL EQUIPO SHINING FORCE

El líder de Shining Force

Como líder de Shining Force, usted es un luchador completo, rápido y preciso además. También conocerá el encantamiento de Salida, que le alejará rápidamente a usted y a su grupo del peligro y les devolverá a la última ciudad o reino que anotó en sus aventuras.

Raza: Humana

Clase: Espadachín

Ascenso: Héroe

Jaha

You and Jaha have a long history. You became friends on the day both of you were late for school and had to spend the day cleaning the pig pens. Jaha is a powerful guy for his age and plans to grow up to be big and strong. No one has had the heart to tell him dwarves don't grow up.

Race: Dwarf

Class: Warrior

Promotion: Gladiator

Note:

With the aid of a special item, Jaha can be promoted to Baron.



Jaha

Sie und Jaha haben eine bewegte Vergangenheit. Sie wurden Freunde an dem Tag, als Sie beide zu spät zur Schule kamen und zur Strafe für den Rest des Tages die Schweineställe saubermachen mußten. Für sein Alter ist Jaha ein kräftiger Bursche und will als Erwachsener groß und stark werden. Bis jetzt hat es noch niemand übers Herz gebracht, ihm zu sagen, daß Zwerge nicht groß werden.

Rasse: Zwerg

Klasse: Krieger

Stufe: Gladiator

Hinweis:

Mit Hilfe eines Spezialgegenstands kann Jaha zum Baron befördert werden.

Jaha

Vous et Jaha avez une longue histoire en commun. Vous êtes devenus amis à la suite d'une punition. Vous étiez arrivés en retard à l'école et aviez dû passer la journée à nettoyer la porcherie. Jaha est solide pour son âge. Il fait tout pour devenir grand et fort. Personne n'a encore osé lui dire que les nains ne grandissent pas...

Race : Nain

Classe : Guerrier

Promotion : Gladiateur

Remarque :

Avec l'aide d'un objet spécial, Jaha peut être promu baron.

Jaha

Usted y Jaha tienen una larga historia. Se hicieron amigos el día en que ambos llegaron tarde a la escuela y tuvieron que pasar el día limpiando el corral de los cerdos. Jaha es un tipo muy fuerte para su edad y piensa crecer mucho para hacerse grande y fuerte. Nadie ha tenido valor para decirle que los enanos no crecen mucho.

Raza: Enana

Clase: Guerrero

Ascenso: Gladiador

Nota:

Con la ayuda de un artículo especial, Jaha puede ser ascendido a Barón.

Chester

Chester is a powerful warrior and a master of spear-throwing techniques. He likes to be in the front line, where the going is toughest. Make sure he doesn't get overzealous and get into trouble.

Race: Centaur

Class: Knight

Promotion: Paladin

Note:

With the aid of a special item, Chester can be promoted to Pegasus Knight.



Chester

Chester ist ein mächtiger Krieger und ein Meister der Speerwurftechnik. Er ist gerne in der ersten Reihe dabei, wo die Schlacht am heftigsten ist. Achten Sie darauf, daß er nicht übereifrig wird und in Schwierigkeiten gerät.

Rasse: Zentaur

Klasse: Ritter

Stufe: Paladin

Hinweis:

Mit Hilfe eines Spezialgegenstands kann Chester zum Pegasus-Ritter befördert werden.

Chester

Chester est un farouche guerrier passé maître dans l'art du jet de lances. Il aime se trouver au front où l'action est la plus dure. Faites attention à ses excès de zèle qui risquent de le mettre en péril.

Race : Centaure

Classe : Chevalier

Promotion : Paladin

Remarque :

Avec l'aide d'un objet spécial, Chester peut être promu chevalier de Pégase.

Chester

Chester es un guerrero poderoso y un maestro en la técnica del lanzamiento de la lanza. Le gusta estar en primera línea, donde las cosas están más difíciles. Asegúrese de que no sea demasiado entusiasta y se meta en problemas.

Raza: Centauro

Clase: Caballero

Ascenso: Paladín

Nota:

Con la ayuda de un artículo especial, Chester puede ser ascendido a Caballero de Pegaso.

Sarah

Sarah has been your friend since childhood, and has pledged to protect your life at all costs. She is a great healer, and will try to keep you and the rest of the members of the Shining Force in top condition.

Race: Elf

Class: Priest

Promotion: Vicar

Note:

With the aid of a special item, Sarah can be promoted to Master Monk.



Sarah

Sarah ist Ihre Freundin seit Ihrer Kindheit und hat gelobt, Ihr Leben um jeden Preis zu schützen. Sie ist eine große Heilkundige und wird alles daransetzen, Sie und den Rest des Shining Force-Teams in Topform zu halten.

Rasse: Elfe

Klasse: Priesterin

Stufe: Vikarin

Hinweis:

Mit Hilfe eines Spezialgegenstands kann Sarah zur Äbtissin befördert werden.

Sarah

Sarah est une amie d'enfance. Elle a juré de vous protéger à tout prix. C'est une guérisseuse accomplie et veillera à ce que vous et tous les membres de la "Shining Force" restiez toujours en pleine forme.

Race : Lutin

Classe : Prêtre

Promotion : Vicaire

Remarque :

Avec l'aide d'un objet spécial, Sarah peut être promue maître-moine.

Sarah

Sarah ha sido su amiga desde la niñez, y ha prometido proteger su vida a toda costa. Es una gran curadora, y tratará de mantenerle a usted y al resto de los miembros de Shining Force en plena forma.

Raza: Duende

Clase: Sacerdotisa

Ascenso: Vicaria

Nota:

Con la ayuda de un artículo especial, Jaha puede ser ascendida a Monja Maestra.

Kazin

Don't let Kazin's shy, sad demeanor fool you — he packs some mean spells up his sleeves and he'll gladly back you up when the odds are against you.

Race: Elf

Class: Mage

Promotion: Wizard



Kazin

Lassen Sie sich nicht von Kazins scheuem, betrübnen Gesichtsausdruck täuschen — er hat ein paar kräftige Zaubersprüche in seinen Ärmeln versteckt und deckt Ihnen gern den Rücken, wenn die Chancen schlecht stehen.

Rasse: Elf

Klasse: Magier

Stufe: Zauberer

Kazin

Ne vous laissez pas tromper par l'air un peu triste et timide de Kazin. Il a plus d'un tour dans son sac et se fera le plaisir de venir à la rescousse lorsque vous êtes en mauvaise posture.

Race : Lutin

Classe : Mage

Promotion : Sorcier

Kazin

No permita que el porte tímido y triste de Kazin le engañe —esconde bajo sus mangas algunos encantamientos y se alegrará de ayudarle cuando la situación no le sea favorable—.

Raza: Duende

Clase: Mago

Ascenso: Hechicero

LATER ADDITIONS

Slade

This is the guy (er, rat) who caused the whole mess. Lucky for everybody he's decided to make up for his past mistakes. You have an extremely powerful warrior here.

Race: Giant Rat

Class: Thief

Promotion: Ninja



SPÄTERE NEUZUGÄNGE

Slade

Das ist die Type (äh, die Ratte), die den ganzen Schlamassel verursacht hat. Zum Glück für alle Beteiligten hat er beschlossen, seine vergangenen Fehler wiedergutzumachen. Sie haben in ihm einen äußerst starken Krieger.

Rasse: Riesenratte

Klasse: Dieb

Stufe: Ninja

LES DERNIERS VENUS

Slade

Voici un rat qui a fait autrefois bien des bêtises. Heureusement pour tous, il est rentré dans le droit chemin. Vous disposez là d'un guerrier très puissant.

Race : Rat géant

Classe : Voleur

Promotion : Ninja

ÚLTIMAS ADICIONES

Slade

Este es el tipo (bueno... la rata) que causó todo el lío. Por suerte para todos, decidió compensar sus errores pasados. Éste es un guerrero muy poderoso.

Raza: Rata gigante

Clase: Ladrón

Ascenso: Ninja

Ash

Ash is one of the last of the phoenixes, the legendary creatures which regenerate from their own ashes after they die. Ash has seen you in battle and realizes that only you can defeat Zeon.

Race: Phoenix

Class: Phoenik

Promotion: Phoenix



Ash

Ash ist einer der letzten Phönixe, jener legendären Wesen, die sich nach ihrem Tod aus ihrer eigenen Asche wieder regenerieren. Ash hat Sie im Kampf gesehen und erkannt, daß nur Sie Zeon besiegen können.

Rasse: Phönix

Klasse: Phönix

Stufe: Phönix

Ash

Ash est l'un des derniers phénix, ces oiseaux légendaires qui renaissent de leurs cendres après la mort. Depuis qu'il vous a vu combattre, Ash sait que vous seul pouvez vaincre Zéon.

Race : Phénix

Classe : Phénix

Promotion : Phénix

Ash

Ash es uno de los últimos fénix, las legendarias criaturas que renacen de sus propias cenizas después de morir. Ash le ha visto en la batalla y se ha dado cuenta de que sólo usted podrá derrotar a Zeon.

Raza: Fénix

Clase: Fénix

Ascenso: Fénix

May

This cheerful little centaur is ready to fight, and her longer range provides you with excellent backup.

Race: Centaur

Class: Ranger

Promotion: Bow Knight



May

Diese heitere kleine Zentaurin ist stets kampfbereit, und ihre längere Reichweite gibt Ihnen eine ausgezeichnete Unterstützung.

Rasse: Zentaurin

Klasse: Ranger

Stufe: Bogenritterin

May

Cette joyeuse petite centaure est toujours prête à combattre et la longue portée de son tir vous assure un excellent soutien.

Race : Centaure

Classe : Ranger

Promotion : Chevalier archer

May

Este pequeño y alegre centauro está listo para luchar, y su alcance más largo le ofrecerá un apoyo excelente.

Raza: Centauro

Clase: Guardabosques

Ascenso: Dama del Arco

TOOLS OF THE TRADE

Rune is a fantastic land of magic and technology, where you'll battle with spells and missiles, lances and lasers. You can sometimes acquire weapons from foes you defeat in battle but you can't pick them up if your hands are full, so try not to load up all your characters fully.

Note:

Some of the Character types listed below aren't on the *Shining Force II* team list. Wonder who they are...?

Character	Class	Character	Class
Archer	ACHR	Priest	PRST
Bird Battler	BDBT	Ranger	RNGR
Birdman	BDMN	Red Baron	RDBN
Bow Knight	BWNT	Robot	RBT
Brass Gunner	BRGR	Sniper	SNIP
Gladiator	GLDT	Sorcerer	SORC
Golem	GLM	Swordsman	SDMN
Hero	HERO	Thief	THIF
Knight	KNTE	Vicar	VICR
Mage	MAGE	Warrior	WARR
Master Monk	MRMK	Wolf Baron	WFBR
Ninja	NINJ	Wolfman	WFMN
Pegasus Knight	PGNT	Wizard	WZRD
Phoenix	PHNK or PHNX		

On the following pages are lists of some of the weapons that can be found in Rune, and who can use them. The class that can use each weapon is shown to the right of the weapon in abbreviated form. Naturally, characters can use better weapons once they are promoted.

DAS HANDWERKSZEUG

Rune ist ein phantastisches Land der Zauberkunst und der fortgeschrittenen Technik, wo Sie mit Zaubersprüchen und Raketen, Lanzen und Laserstrahlen kämpfen. Sie können manchmal Waffen von den im Kampf geschlagenen Gegnern erwerben, aber wenn Ihre Hände bereits voll sind, können Sie sie nicht aufheben. Versuchen Sie daher nicht, Ihre Spielfiguren von Anfang an mit Waffen zu überladen.

Hinweis:

Einige der unten aufgeführten Spielfigurenklassen stehen nicht auf der Liste des *Shining Force II*-Teams. Haben Sie eine Ahnung, wer sie sind...?

Spielfigurenklasse	Abkürzung	Spielfigurenklasse	Abkürzung
Bogenschütze	ACHR	Priester	PRST
Vogelkämpfer	BDBT	Ranger	RNGR
Vogelmensch	BDMN	Roter Baron	RDBN
Bogenritter	BWNT	Roboter	RBT
Messingkanonier	BRGR	Heckenschütze	SNIP
Gladiator	GLDT	Hexer	SORC
Golem	GLM	Schwertkämpfer	SDMN
Held	HERO	Dieb	THIF
Ritter	KNTE	Vikarin	VICR
Magier	MAGE	Krieger	WARR
Abt	MRMK	Wolf-Baron	WFBR
Ninja	NINJ	Wolfmann	WFMN
Pegasus-Ritter	PGNT	Zauberer	WZRD
Phönix	PHNK oder PHNX		

Auf den folgenden Seiten sind einige der in Rune vorhandenen Waffen und ihre Benutzer aufgelistet. Die Spielfigurenklasse, die die jeweilige Waffe benutzen kann, ist rechts von der Waffe in abgekürzter Form aufgeführt. Natürlich können die Spielfiguren bessere Waffen benutzen, sobald sie befördert worden sind.

LES ARMES

La terre de Rune est un centre fabuleux de magie et de technologie où vous combattrez aussi bien avec des sortilèges et des lances qu'avec des missiles et des lasers. Vous pourrez vous emparer des armes des ennemis vaincus à condition que vous n'ayez pas déjà les mains pleines. Ne chargez donc pas complètement tous vos personnages.

Remarque :

Certains personnages ci-dessous ne figurent pas sur la liste de l'équipe de la *Shining Force II*. Voyez-vous de qui il s'agit ?

Personnage	Classe	Personnage	Classe
Archer	ACHR	Prêtre	PRST
Oiseau combattant	BDBT	Ranger	RNGR
Oiseleur	BDMN	Baron rouge	RDBN
Chevalier archer	BWNT	Robot	RBT
Artilleur	BRGR	Franc-tireur	SNIP
Gladiateur	GLDT	Sorcier	SORC
Golem	GLM	Fine lame	SDMN
Héros	HERO	Voleur	THIF
Chevalier	KNTE	Vicaire	VICR
Mage	MAGE	Guerrier	WARR
Maître-moine	MRMK	Baron loup	WFBR
Ninja	NINJ	Loup-garou	WFMN
Chevalier de Pégase	PGNT	Magicien	WZRD
Phénix	PHNK ou PHNX		

Les armes du pays de Rune et les personnages qui peuvent les utiliser sont énumérés dans les listes des pages suivantes. Les personnages sont indiqués sous forme abrégée à droite de l'arme. Naturellement, ces personnages peuvent utiliser des armes supérieures dès qu'ils sont promus.

HERRAMIENTAS DE TRABAJO

Rune es una tierra fantástica de magia y tecnología, donde usted luchará con encantamientos y misiles, lanzas y láseres. Algunas veces podrá adquirir armas a los enemigos que derrote en la batalla, pero no podrá tomarlas si tiene las manos llenas, así que no trate de cargar completamente a todos sus personajes.

Nota:

Algunos de los personajes de la lista de abajo no se encontrarán en la lista del equipo *Shining Force II*. ¿Se pregunta quiénes serán...?

Personaje	Clase	Personaje	Clase
Arquero	ACHR	Sacerdote	PRST
Pájaro batallador	BDBT	Guardabosques	RNGR
Hombre pájaro	BDMN	Barón Rojo	RDBN
Dama del Arco	BWNT	Robot	RBT
Artillero de latón	BRGR	Francotirador	SNIP
Gladiador	GLDT	Brujo	SORC
Golem	GLM	Espadachín	SDMN
Héroe	HERO	Ladrón	THIF
Caballero	KNTE	Vicaria	VICR
Mago	MAGE	Guerrero	WARR
Monja Maestra	MRMK	Barón lobo	WFBR
Ninja	NINJ	Hombre lobo	WFMN
Caballero de Pégaso	PGNT	Hechicero	WZRD
Fénix	PHNK o PHNX		

En las páginas siguientes aparecen listas de algunas de las armas que se pueden encontrar en Rune, y de los personajes que pueden utilizarlas. La clase que puede utilizar cada arma se muestra a la derecha del arma de forma abreviada. Naturalmente, los personajes podrán utilizar mejores armas una vez que hayan sido ascendidos.

ARROWS

Weapon	User	Attack
Wooden Arrow	ACHR, RNGR, BWKT, SNIP, BRGR	+5
Iron Arrow	ACHR, RNGR, BWKT, SNIP, BRGR	+7
Steel Arrow	ACHR, RNGR, BWKT, SNIP, BRGR	+12
Robin Arrow	ACHR, RNGR, BWKT, SNIP, BRGR	+17

SPEARS AND LANCES

Weapon	User	Attack
Wooden Spear	KNTE, PLDN, PGKT	+3
Short Spear	KNTE, PLDN, PGKT	+6
Bronze Lance	KNTE, PLDN, PGKT	+9
Spear	KNTE, PLDN, PGKT	+12
Steel Lance	KNTE, PLDN, PGKT	+16
Power Spear	KNTE, PLDN, PGKT	+20

AXES

Weapon	User	Attack
Short Axe	WARR, RDBN	+5
Hand Axe	WARR, RDBN	+9
Middle Axe	WARR, RDBN	+13
Power Axe	WARR, RDBN	+17
Battle Axe	WARR, RDBN	+21

PFEILE

Waffe	Benutzer	Angriff
Holzpfeil	ACHR, RNGR, BWKT, SNIP, BRGR	+5
Eisenpfeil	ACHR, RNGR, BWKT, SNIP, BRGR	+7
Stahlpfeil	ACHR, RNGR, BWKT, SNIP, BRGR	+12
Robin-Pfeil	ACHR, RNGR, BWKT, SNIP, BRGR	+17

SPEERE UND LANZEN

Waffe	Benutzer	Angriff
Holzspeer	KNTE, PLDN, PGKT	+3
Kurzspeer	KNTE, PLDN, PGKT	+6
Bronzelanze	KNTE, PLDN, PGKT	+9
Speer	KNTE, PLDN, PGKT	+12
Stahllanze	KNTE, PLDN, PGKT	+16
Kraftspeer	KNTE, PLDN, PGKT	+20

ÄXTE

Waffe	Benutzer	Angriff
Kurzaxt	WARR, RDBN	+5
Handaxt	WARR, RDBN	+9
Mittelaxt	WARR, RDBN	+13
Kraftaxt	WARR, RDBN	+17
Streitaxt	WARR, RDBN	+21

FLÈCHES

Arme	Utilisateur	Attaque
Flèche en bois	ACHR, RNGR, BWKT, SNIP, BRGR	+5
Flèche en fer	ACHR, RNGR, BWKT, SNIP, BRGR	+7
Flèche en acier	ACHR, RNGR, BWKT, SNIP, BRGR	+12
Flèche de Robin	ACHR, RNGR, BWKT, SNIP, BRGR	+17

JAVELOTS ET LANCES

Arme	Utilisateur	Attaque
Javelots en bois	KNTE, PLDN, PGKT	+3
Javelot court	KNTE, PLDN, PGKT	+6
Lance en bronze	KNTE, PLDN, PGKT	+9
Javelot	KNTE, PLDN, PGKT	+12
Lance en acier	KNTE, PLDN, PGKT	+16
Super-javelot	KNTE, PLDN, PGKT	+20

HACHES

Arme	Utilisateur	Attaque
Hache courte	WARR, RDBN	+5
Hache à main	WARR, RDBN	+9
Hache moyenne	WARR, RDBN	+13
Super-hache	WARR, RDBN	+17
Hache de combat	WARR, RDBN	+21

FLECHAS

Arma	Usuario	Ataque
Flecha de madera	ACHR, RNGR, BWKT, SNIP, BRGR	+5
Flecha de hierro	ACHR, RNGR, BWKT, SNIP, BRGR	+7
Flecha de acero	ACHR, RNGR, BWKT, SNIP, BRGR	+12
Flecha de Robin	ACHR, RNGR, BWKT, SNIP, BRGR	+17

LANZAS Y PICAS

Arma	Usuario	Ataque
Lanza de madera	KNTE, PLDN, PGKT	+3
Lanza corta	KNTE, PLDN, PGKT	+6
Pica de bronce	KNTE, PLDN, PGKT	+9
Lanza	KNTE, PLDN, PGKT	+12
Pica de acero	KNTE, PLDN, PGKT	+16
Lanza potente	KNTE, PLDN, PGKT	+20

HACHAS

Arma	Usuario	Ataque
Hacha corta	WARR, RDBN	+5
Hacha de mano	WARR, RDBN	+9
Hacha media	WARR, RDBN	+13
Hacha potente	WARR, RDBN	+17
Hacha de batalla	WARR, RDBN	+21

RODS AND MAGICAL WEAPONS

Weapon	User	Attack
Wooden Rod	PRST, MAGE, SRCR, WZRD	+3
Short Rod	PRST, MAGE, SRCR, WZRD	+5
Bronze Rod	PRST, MAGE, SRCR, WZRD	+8
Iron Rod	PRST, MAGE, SRCR, WZRD	+12
Power Stick	PRST, MAGE, SRCR, WZRD	+18

KNIVES AND NINJA BLADES

Weapon	User	Attack
Short Knife	THIF	+5
Dagger	THIF	+8
Knife	THIF	+12
Thieve's Dagger	THIF	+17

STÄBE UND MAGISCHE WAFFEN

Waffe	Benutzer	Angriff
Holzstab	PRST, MAGE, SRCR, WZRD	+3
Kurzstab	PRST, MAGE, SRCR, WZRD	+5
Bronzestab	PRST, MAGE, SRCR, WZRD	+8
Eisenstab	PRST, MAGE, SRCR, WZRD	+12
Kraftstab	PRST, MAGE, SRCR, WZRD	+18

MESSER UND NINJA-KLINGEN

Waffe	Benutzer	Angriff
Kurzmesser	THIF	+5
Dolch	THIF	+8
Messer	THIF	+12
Diebesdolch	THIF	+17



BAGUETTES ET ARMES MAGIQUES

Arme	Utilisateur	Attaque
Baguette en bois	PRST, MAGE, SRCR, WZRD	+3
Baguette courte	PRST, MAGE, SRCR, WZRD	+5
Baguette en bronze	PRST, MAGE, SRCR, WZRD	+8
Baguette en fer	PRST, MAGE, SRCR, WZRD	+12
Super-baguette	PRST, MAGE, SRCR, WZRD	+18

COUTEAUX ET LAMES NINJA

Arme	Utilisateur	Attaque
Couteau court	THIF	+5
Poignard	THIF	+8
Couteau	THIF	+12
Poignard de voleur	THIF	+17

VARITAS Y ARMAS MÁGICAS

Arma	Usuario	Ataque
Varita de madera	PRST, MAGE, SRCR, WZRD	+3
Varita corta	PRST, MAGE, SRCR, WZRD	+5
Varita de bronce	PRST, MAGE, SRCR, WZRD	+8
Varita de hierro	PRST, MAGE, SRCR, WZRD	+12
Palo potente	PRST, MAGE, SRCR, WZRD	+18

CUCHILLOS Y CUCHILLAS DE NINJA

Arma	Usuario	Ataque
Cuchillo corto	THIF	+5
Daga	THIF	+8
Cuchillo	THIF	+12
Daga de ladrón	THIF	+17

SWORDS

Weapon	User	Attack
Wooden Sword	SDMN, BDMN, RDBN, HERO, BDBT, NINJ	+3
Short Sword	SDMN, BDMN, RDBN, HERO, BDBT, NINJ	+5
Middle Sword	SDMN, BDMN, RDBN, HERO, BDBT, NINJ	+8
Long Sword	SDMN, BDMN, RDBN, HERO, BDBT, NINJ	+12
Steel Sword	SDMN, BDMN, RDBN, HERO, BDBT, NINJ	+16
Achilles Sword	HERO	+19

HAND TO HAND

Weapon	User	Attack
Leather Ring	MRMK	+26
Power Glove	MRMK	+33
Brass Knuckles	MRMK	+39
Iron Knuckles	MRMK	+43

SCHWERTER

Waffe	Benutzer	Angriffe
Holzsword	SDMN, BDMN, RDBN, HERO, BDBT, NINJ	+3
Kurzsword	SDMN, BDMN, RDBN, HERO, BDBT, NINJ	+5
Mittelsword	SDMN, BDMN, RDBN, HERO, BDBT, NINJ	+8
Langsword	SDMN, BDMN, RDBN, HERO, BDBT, NINJ	+12
Stahlsword	SDMN, BDMN, RDBN, HERO, BDBT, NINJ	+16
Achilles-Schwert	HERO	+19

HANDWAFFEN

Waffe	Benutzer	Angriffe
Lederring	MRMK	+26
Krafthandschuh	MRMK	+33
Messingknöchel	MRMK	+39
Eisenknöchel	MRMK	+43

ÉPÉES

Arme	Utilisateur	Attaque
Épée en bois	SDMN, BDMN, RDBN, HERO, BDBT, NINJ	+3
Épée courte	SDMN, BDMN, RDBN, HERO, BDBT, NINJ	+5
Épée moyenne	SDMN, BDMN, RDBN, HERO, BDBT, NINJ	+8
Épée longue	SDMN, BDMN, RDBN, HERO, BDBT, NINJ	+12
Épée en acier	SDMN, BDMN, RDBN, HERO, BDBT, NINJ	+16
Épée d'Achille	HERO	+19

ARMES DE MAIN

Arme	Utilisateur	Attaque
Anneau en cuir	MRMK	+26
Super-gant	MRMK	+33
Coup de poing américain en laiton	MRMK	+39
Coup de poing américain en fer	MRMK	+43

ESPADAS

Arma	Usuario	Ataque
Espada de madera	SDMN, BDMN, RDBN, HERO, BDBT, NINJ	+3
Espada corta	SDMN, BDMN, RDBN, HERO, BDBT, NINJ	+5
Espada media	SDMN, BDMN, RDBN, HERO, BDBT, NINJ	+8
Espada larga	SDMN, BDMN, RDBN, HERO, BDBT, NINJ	+12
Espada de acero	SDMN, BDMN, RDBN, HERO, BDBT, NINJ	+16
Espada de Aquiles	HERO	+19

CUERPO A CUERPO

Arma	Usuario	Ataque
Anillo de cuero	MRMK	+26
Guante potente	MRMK	+33
Nudillos de latón	MRMK	+39
Nudillos de hierro	MRMK	+43

ITEMS

There are a large number of items which you'll come across in your journeys. You'll find some in treasure chests, some on the battlefield; others in shops in the towns and villages you visit.

Edible Items: Usually found in treasure chests, these goodies increase the power, speed or magic ability of the character who uses them.

Medical Herb: This inexpensive item can be bought in any shop in Rune. It restores 10 HP to a character when he or she uses it.

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

Healing Seed, Healing Drop: More expensive than the Medical Herb, these powerful potions restore a large number of HPs to a character when he/she uses them.

Angel Wing: This magic item allows the user to return to the town he or she was last in. Usually the Leader of the Shining Force uses the Egress spell to take the group out of danger, but there may be times when this isn't possible.

Rings: Throughout the game, you will run across rings with various uses. Let various characters try them on to see what their effects are.

GEGENSTÄNDE

Es gibt eine große Anzahl von Gegenständen, denen Sie auf Ihren Reisen begegnen werden. Manche finden Sie in Schatztruhen, manche auf dem Schlachtfeld, andere wiederum in Läden in den Städten und Dörfern, die Sie besuchen.

Essbare Gegenstände: Diese Häppchen befinden sich meist in Schatztruhen und erhöhen die Kraft, Schnelligkeit oder Zauberkraft der Spielfigur, die sie benutzt.

Heilkraut: Diesen preisgünstigen Gegenstand können Sie in jedem Laden in Rune kaufen. Er gibt einer Spielfigur 10 Trefferpunkte zurück, wenn er von ihr verwendet wird.

Gegenmittel: Die Blätter dieser Pflanze lösen Gifte im Blut auf. Bei der großen Anzahl von Zombies und anderen herumstreunenden Untoten werden Sie diesen Gegenstand irgendwann einmal benötigen.

Heilsamen, Heiltropfen: Diese kraftvollen Tränke sind zwar teurer als das Heilkraut, dafür geben sie aber einer Spielfigur eine große Anzahl von Trefferpunkten zurück, wenn sie von ihr verwendet werden.

Engelflügel: Dieser magische Gegenstand ermöglicht es dem Benutzer, zu der zuletzt besuchten Stadt zurückzukehren. Normalerweise benutzt der Anführer der Shining Force den Egress-Zauberspruch, um die Gruppe aus Gefahren herauszuholen, doch es kann Situationen geben, wo dies nicht möglich ist.

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.

OBJETS

Au cours de vos voyages, vous rencontrerez un grand nombre d'objets. Certains se trouvent dans des coffres au trésor, d'autres sur le champ de bataille, d'autres encore dans les magasins des villes et villages que vous traverserez.

Articles comestibles : Vous les trouverez principalement dans les coffres au trésor. Ils augmentent la puissance, la vitesse et les pouvoirs magiques du personnage qui les utilise.

Herbe médicinale : Cet article bon marché est en vente dans tous les magasins de Rune. Les herbes médicinales redonnent 10 HP (points de coup) au personnage qui les utilise.

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

Graines médicinales, gouttes médicinales : Plus chères que les herbes médicinales, ces potions sont également plus efficaces et redonnent un grand nombre de HP (points de coup) au personnage qui les utilise.

Ailes d'ange : Cet objet magique permet à son utilisateur de retourner dans la dernière ville où il se trouvait. Le leader de la "Shining Force" utilise en général le sortilège "Egress" pour tirer son groupe d'une situation difficile, mais ceci n'est pas toujours possible.

Anneaux : Pendant le jeu, vous trouverez des anneaux aux usages multiples. Essayez-les sur vos divers personnages pour voir quels sont leurs effets.

ARTÍCULOS

Hay un gran número de artículos que usted encontrará en sus viajes. Algunos los encontrará en cofres de tesoros, otros en el campo de batalla y otros en las tiendas de las ciudades y de los pueblos que visite.

Artículos comestibles: Estas golosinas, encontradas generalmente en cofres, aumentarán la potencia, la velocidad y la habilidad mágica del personaje que las utilice.

Hierba medicinal: Este artículo barato se podrá comprar en cualquier tienda de Rune. Devolverá 10 HPs a un personaje cuando éste lo utilice.

Antídoto: Las hojas de esta planta disolverán los venenos de la sangre. Con los muchos cadáveres resucitados y otras criaturas que vagan por los alrededores, usted necesitará este artículo en algún momento.

Semilla y gotita curativas: Más caras que la hierba medicinal, estas potentes pociones devolverán un gran número de HPs a un personaje cuando éste las utilice.

Aia de Ángel: Este artículo mágico permitirá al usuario volver a la última ciudad en que se encontraba. Generalmente, el líder de Shining Force utilizará el encantamiento de Salida para sacar al grupo del peligro en que se encuentre, pero habrá veces en que esto no será posible.

Anillos: En el juego, se encontrará anillos que podrá utilizar de varias formas. Deje que los prueben personajes diferentes para ver los efectos que producen.

SPELLS

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 some spells each type of spellcaster can use:

ATTACK SPELLS

Blaze: A hail of fire rains down on the opponent(s). This spell is particularly useful against the undead.

Freeze: This spell creates a whirlwind of ice in the air around the opponent(s), bringing the temperature in that area down to incredibly low levels.

Blast: This spell accosts the opponent(s) with lightning and whirling winds.

Bolt: Energy is channelled from the earth and through the spellcaster, who acts as a rod. The energy is then released as electricity, causing the enemy great damage.

Muddle: Creates a wall of fog around the opponent.

Desoul: This spell invokes one of the Ancient Gods of Death to come and pull the soul from the opponent. This dark spell can only be attempted by the highest level of spellcaster, as the thought of the spell backfiring is too much for the weak-of-heart.

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

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

ZAUBERSPRÜCHE

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:

ANGRIFFS-ZAUBERSPRÜCHE

Blaze (Feuer): Ein Feuerregen überschüttet den (die) Gegner. Dieser Zauberspruch ist besonders wirksam gegen die Untoten.

Freeze (Frost): Dieser Zauberspruch erzeugt einen Wirbelwind von Eis in der Luft um den (die) Gegner und senkt die Temperatur in diesem Bereich auf unglaublich niedrige Werte.

Blast (Explosion): Dieser Zauberspruch grüßt den (die) Gegner mit Blitzen und Wirbelwinden.

Bolt (Blitz): Energie wird der Erde entzogen und durch den als Blitzableiter wirkenden Zauberer gebündelt. Die Energie wird dann als Elektrizität abgegeben und fügt dem Gegner großen Schaden zu.

Muddle (Durcheinander): Hüllt den Gegner in eine Wand aus Nebel ein.

Desoul (Entseelen): Dieser Zauberspruch ruft einen der alten Götter des Todes an, zu erscheinen und dem Gegner die Seele zu entreißen. Dieser düstere Zauberspruch kann nur von einem Zauberer des höchsten Rangs ausgesprochen werden, da der Gedanke an ein Fehlschlagen des Zauberspruchs zuviel für Angsthassen ist.

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

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

SORTILÈGES

Au début de votre périple, vos sorciers ne connaissent que des sortilèges pouvant frapper un seul adversaire à la fois. Mais, à mesure que leur science progresse, ils peuvent foudroyer plusieurs ennemis d'un seul coup. Voici une liste des sortilèges qu'ils peuvent utiliser :

LES SORTILÈGES OFFENSIFS

Feu : Une pluie de feu s'abat sur l'ennemi. Ce sortilège est particulièrement utile contre les non-trépassés.

Gel : Ce sortilège crée un tourbillon de glace et d'air autour de vos adversaires, faisant tomber la température à des niveaux extrêmement bas.

Rafale : Ce sortilège envoie la foudre et un tourbillon de vent sur l'ennemi.

Eclair : Grâce à ce sortilège, le sorcier canalise l'énergie terrestre comme un paratonnerre. Cette énergie est ensuite déchargée sur les adversaires en leur infligeant d'énormes dégâts.

Confusion : Ce sortilège crée un mur de brouillard autour de l'adversaire.

Déshumanisation : Ce sortilège fait intervenir l'un des Anciens Dieux de la mort pour qu'il extirpe l'âme de votre adversaire. Ce sortilège funeste ne peut être utilisé que par le plus grand sorcier. Les risques seraient trop grands pour des novices sensibles.

Sommeil : Ce sortilège plonge vos adversaires dans un profond sommeil, les rendant inoffensifs jusqu'à leur réveil, pour autant s'ils se réveillent.

Ralenti : Ce sortilège ralentit considérablement les mouvements de vos ennemis, donnant à votre équipe plus de temps pour attaquer.

ENCANTAMIENTOS

Al comenzar su viaje, sus encantadores sólo conocerán encantamientos que podrán alcanzar a un enemigo cada vez, pero al mejorar su habilidad, podrán destruir un gran número de adversarios con un encantamiento. A continuación se ofrece una lista de algunos de los encantamientos que cada encantador podrá utilizar:

ENCANTAMIENTOS DE ATAQUE

Llamarada: Una lluvia de fuego caerá sobre el(los) adversario(s). Este encantamiento será particularmente útil contra los vivos.

Helada: Este encantamiento creará un torbellino de hielo en el aire que se encuentre alrededor del(los) oponente(s), haciendo que la temperatura en ese área disminuya a niveles increíblemente bajos.

Ráfaga: Este encantamiento atacará al(los) adversario(s) con rayos y vientos arremolinados.

Rayo: La energía se canalizará desde la tierra a través del encantador, que actuará como una varilla. La energía se liberará luego como electricidad, causando un gran daño al enemigo.

Desorden: Crea una pared de niebla alrededor del adversario.

Desalmar: Este encantamiento invocará a uno de los Ancianos Dioses de la Muerte para que venga y le quite el alma al adversario. Este encantamiento tenebroso sólo podrá ser intentado por los encantadores de la máxima categoría, ya que sólo pensar que el encantamiento podría salir mal sería demasiado para los débiles de corazón.

Dormir: Este encantamiento adormecerá profundamente a su(s) adversario(s), inmovilizándolos hasta que se despierten... si se despiertan.

Lento: Este encantamiento reducirá considerablemente la velocidad del enemigo, dando a su equipo más tiempo para atacar.

DEFENSIVE SPELLS

Egress: This spell is reserved for the Leader of the Shining Force. If you find yourself in trouble, use Egress to transport you and your team back to the last safe place the game was saved at — usually an abbey.

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....

Detox: Any character who has been poisoned by an enemy can be cured by this spell.

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

Dispel: More like a spell absorber, dispel prevents any spell cast by the enemy from taking effect. Used at the right times, this spell can be devastating against powerful spellcasting enemies.

Quick: This spell increases the speed of your team.

Boost: This spell increases the recipient's attack power, speed and agility for a short time.

VERTEIDIGUNGS-ZAUBERSPRÜCHE

Egress (Ausweg): Dieser Zauberspruch bleibt dem Anführer der Shining Force vorbehalten. Wenn Sie in Schwierigkeiten sind, benutzen Sie den Egress-Zauberspruch, um sich und Ihr Team zu dem Platz zurückzutransportieren, wo das Spiel zuletzt abgespeichert wurde — gewöhnlich eine Abtei.

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...

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

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

Dispel (Zerstreuen): Dieser Verteidigungsspruch wirkt wie ein Spruchabsorber, der verhindert, daß der von einem Gegner ausgesprochene Zauberspruch seine Wirkung entfaltet. Zum richtigen Zeitpunkt eingesetzt, kann dieser Zauberspruch eine verheerende Wirkung gegen mächtige, sprüchesagende Gegner erzielen.

Quick (Schnell): Dieser Zauberspruch erhöht die Geschwindigkeit Ihres Teams.

Boost (Verstärkung): Dieser Zauberspruch erhöht die Angriffskraft, Schnelligkeit und Beweglichkeit des Empfängers für kurze Zeit.

LES SORTILÈGES DÉFENSIFS

Egress (échappée) : Ce sortilège est réservé au leader de la "Shining Force". Si vous vous trouvez dans une situation difficile, vous pouvez l'utiliser pour retourner avec votre équipe au dernier endroit sûr où le jeu a été sauvegardé, généralement une abbaye.

Heal (guérison) : Ce sortilège rétablit une partie des HP (points de coup) d'un personnage. Les potions et herbes médicinales sont efficaces, mais si vous combattez longtemps votre santé ne résistera pas.

Detox (désintoxication) : Ce sortilège permet de guérir un personnage empoisonné par un ennemi.

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

Dispel (dissipation) : Comparable à un amortisseur, "dispel" rend inefficaces les sortilèges. Si vous l'utilisez au bon moment, il aura des effets dévastateurs sur les puissants sorciers ennemis.

Quick (rapide) : Ce sortilège augmente la vitesse de votre équipe.

Boost (turbo) : Ce sortilège augmente pendant un court moment la force d'attaque, la vitesse et l'agilité du personnage qui le reçoit.

ENCANTAMIENTOS DEFENSIVOS

Salida: Este encantamiento se reservará para el líder de Shining Force. Si se encuentra con problemas, utilice Salida para transportarle a usted y a su equipo hasta el último lugar seguro en que almacenó el juego —generalmente una abadía—.

Curar: El encantamiento de curar repondrá algunos de los HPs de un personaje. Llevar hierbas y pociones reconstituyentes estará muy bien, pero si se encuentra al descubierto durante un largo periodo de tiempo, a la larga las agotará.

Desenvenamiento: Cualquier personaje que haya sido envenenado por un enemigo podrá ser curado mediante este encantamiento.

Aura: Este poderoso encantamiento curativo devolverá HPs a todos los personajes que se encuentren dentro de la zona de influencia del encantador.

Disipar: Esto es como un amortiguador de encantamientos, disipar evitará que los encantamientos echados por el enemigo tengan efecto. Utilizado en el momento oportuno, este encantamiento podrá ser devastador contra los enemigos que echen poderosos encantamientos.

Rápido: Este encantamiento aumentará la velocidad de su equipo.

Refuerzo: Este encantamiento aumentará durante un breve espacio de tiempo la potencia de ataque, la velocidad y la agilidad del que lo reciba.

FINAL ADVICE FROM ASTRAL

- If you don't talk to characters you meet in towns and travelling around, you may miss a valuable opportunity to gain new members. You can get other news and information about your quest as well! Talk, talk, talk!
- Bear in mind that all members have their own strengths and weaknesses, such as moving speed or the ability to do well against certain opponents. Keep your warriors fairly close together to avoid having anyone singled out and surrounded, but be aware that this makes your group vulnerable to magic attack. Try to keep your Leader and weaker members of the group protected as much as possible.
- Jumping into battle recklessly is not the mark of a great Leader. To defeat your enemy, you must first know what they can do. Use the Special Game option described on pages 42 and 44 to look at your opponents' Stats sheets and find out where the strongest warriors are. Then use that information to plan your attack.
- Pay attention to the characteristics of each battlefield. Your enemies will try to use the different types of terrain to their advantage. You should too.
- Once a character reaches level 20, he or she can be promoted to a new fighting class. Once that character has been promoted, he or she will increase in HP, Speed and Attack strength, and be able to use stronger, more advanced weapons than before. On the other hand, the character may lose previously learned spells, or lose some HPs. Keep a few members of your team (such as Knights and Archers) in reserve, and promote spellcasters and the Leader as early as possible.

LETZTER RATSCHLAG VON ASTRAL

- Wenn Sie nicht mit den Spielfiguren reden, denen Sie in den Städten und unterwegs begegnen, verpassen Sie womöglich eine gute Gelegenheit, neue Mitstreiter zu gewinnen. In Gesprächen können Sie außerdem andere Neuigkeiten und Informationen über Ihren Ritterzug erfahren! Reden, reden, reden!
- Bedenken Sie, daß jedes Mitglied seine eigenen Stärken und Schwächen besitzt: manche bewegen sich langsam, andere wiederum kämpfen gut gegen bestimmte Gegner. Halten Sie Ihre Gruppe ziemlich dicht beisammen, um zu vermeiden, daß ein Mitglied ausgesondert und umzingelt wird. Bedenken Sie aber, daß dadurch Ihre Gruppe anfällig für magische Attacken ist. Versuchen Sie auch, den Anführer und die schwächeren Mitglieder der Gruppe möglichst gut zu schützen.
- Unbesonnenes Hineinspringen ins Schlachtgetümmel ist nicht das Kennzeichen eines großen Anführers. Um Ihre Gegner zu schlagen, müssen Sie erst feststellen, wozu sie in der Lage sind. Benutzen Sie die auf den Seiten 42 und 44 beschriebenen besonderen Spiel-Optionen, um die Statusblätter der Gegner zu betrachten und herauszufinden, wo die stärksten gegnerischer Krieger sind. Legen Sie dann anhand dieser Informationen Ihren Angriffsplan zurecht.
- Berücksichtigen Sie die besonderen Merkmale jedes Schlachtfelds. Ihre Gegner werden versuchen, das abwechslungsreiche Terrain zu ihrem Vorteil auszunutzen. Sie sollten dies auch tun.
- Sobald ein Mitglied die Stufe 20 erreicht, kann es zu einer neuen Kampfklasse befördert werden. Nachdem diese Spielfigur befördert worden ist, nehmen ihre Trefferpunkte, Geschwindigkeit und Angriffskraft zu. Außerdem ist diese Spielfigur nun in der Lage, modernere und stärkere Waffen als vorher zu benutzen. Es kann aber auch vorkommen, daß die Spielfigur Zaubersprüche verlernt oder einige Trefferpunkte verliert. Halten Sie ein paar Mitglieder Ihres Teams (z.B. Ritter und Bogenschützen) in Reserve, und befördern Sie Zauberer und den Anführer so früh wie möglich.

LES DERNIERS CONSEILS D'ASTRAL

- Si vous ne parlez pas aux habitants que vous rencontrez dans les villes et ailleurs, vous perdrez de bonnes occasions de recruter de nouveaux membres. Les personnages peuvent aussi vous donner des nouvelles et des informations précieuses sur ce que vous cherchez. Parlez, parlez et parlez encore !
- Les membres de votre équipe ont chacun leurs points forts et leurs faiblesses. Ainsi, certains sont plus lents que d'autres, mais se révèlent très efficaces contre certains adversaires. Regroupez suffisamment vos guerriers pour éviter que l'un d'eux soit trop exposé et se fasse encercler par l'ennemi, mais sachez que ceci rend votre groupe vulnérable aux attaques magiques. Essayez de protéger le plus possible votre leader et les membres les plus faibles de votre groupe.
- Se lancer dans la bataille sans réfléchir n'est pas la marque d'un grand leader. C'est en connaissant bien l'ennemi que vous parviendrez à le vaincre. Consultez donc les fiches de statistiques de vos adversaires en utilisant les options spéciales de jeu décrites aux pages 43 et 45 et voyez quels sont les guerriers les plus forts. Utilisez ensuite ces informations pour préparer votre attaque.
- Etudiez les caractéristiques de chaque champ de bataille. Vos ennemis essaieront d'utiliser les différents types de terrain à leur avantage. Faites de même !
- Lorsqu'un personnage atteint le niveau 20, il peut être promu dans une nouvelle catégorie de combat. Une promotion augmente les HP (points de coup), la vitesse et la puissance d'attaque du personnage. Elle lui permet aussi d'utiliser des armes plus puissantes et plus modernes. En revanche, ceci peut lui faire perdre des sortilèges appris précédemment ou certains HP (points de coup). Gardez quelques membres de votre équipe (chevaliers ou archers, par exemple) en réserve et accordez dès que possible une promotion aux sorciers et au leader.

CONSEJOS FINALES DE ASTRAL

- Si no habla con los personajes que encuentre en las ciudades y en sus viajes perderá una oportunidad valiosa de ganar nuevos miembros. También podrá obtener otras noticias e información acerca de su búsqueda. Hable, hable hable.
- Tenga en cuenta que todos los miembros tienen sus propios puntos fuertes y débiles, tales como la velocidad de movimiento o la habilidad de obtener buenos resultados contra ciertos adversarios. Mantenga bien juntos sus guerreros para evitar que ninguno de ellos sea separado y rodeado, pero tenga en cuenta que esto hará que su grupo quede vulnerable a los ataques mágicos. Procure proteger todo lo posible a su líder y a los miembros más débiles del grupo.
- Saltar temerariamente a la batalla no es la característica de un gran líder. Para derrotar a sus enemigos tendrá que saber primero lo que éstos sean capaces de hacer. Utilice las opciones especiales del juego descritas en las páginas 43 y 45 para ver las estadísticas de su adversario y encontrar el lugar en que se encuentran los guerreros más fuertes. Luego utilice esa información para planear su ataque.
- Ponga atención a las características de cada campo de batalla. Sus enemigos tratarán de utilizar los diferentes tipos de terreno a su favor. Usted deberá hacer lo mismo.
- Una vez que un personaje alcance el nivel 20, éste podrá ser ascendido a una nueva clase de luchador. Una vez ascendido el personaje, éste aumentará sus HPs, velocidad y fuerza de ataque, y podrá utilizar armas más fuertes y más avanzadas que las que utilizaba con anterioridad. Por otra parte, el personaje quizá pierda encantamientos que haya ganado previamente, o algunos HPs. Mantenga en reserva algunos miembros de su equipo (caballeros y arqueros, por ejemplo), y ascienda a los encantadores y al líder tan pronto como sea posible.

- A lot of characters will join you on your mission, but as the team Leader, you know that only eleven warriors can accompany you in battle. Don't overlook a member just because he or she is new, and don't keep other members 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 Zeon.
- Be prepared to fight to the finish if there's no escape, but remember that if the Leader is defeated, it doesn't matter if there's only one monster left or twenty — you'll have to start back at the beginning of that battle. When things look hopeless, a fool keeps fighting and a wise warrior retreats, rethinks and tries again.
- Each member of the Shining Force has his or her own walking or flying speeds, so you'll find that some members soon outdistance others. Remember though, that your goal isn't reached with speed, but with careful planning and knowledge of your team's strong and weak points.
- Viele Spielfiguren werden sich Ihrem Team auf Ihrer Mission anschließen. Als Teamführer wissen Sie aber, daß nur elf 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, Zeon zu besiegen, wenn Sie Ihre besten Krieger einsetzen.
- Seien Sie bereit, bis aufs Äußerste zu kämpfen, wenn es kein Entrinnen gibt. Doch bedenken Sie, daß es bei einer Niederlage des Anführers keine Rolle spielt, ob nur noch ein Monster oder 20 übrig sind — Sie müssen ohnehin ab dem Anfang dieser Schlacht wieder von vorn anfangen. Nur ein Dummkopf kämpft weiter, wenn die Lage aussichtslos ist. Ein weiser Krieger zieht sich zurück, überdenkt die Lage noch einmal und unternimmt dann einen erneuten Versuch.
- Da jedes Mitglied des Shining Force-Teams seine eigene Lauf- oder Fluggeschwindigkeit besitzt, können sich einige der Mitglieder schneller fortbewegen als die anderen. Bedenken Sie jedoch, daß Sie Ihr Ziel nicht mit Schnelligkeit, sondern nur mit sorgfältiger Planung und Kenntnis der starken und schwachen Punkte Ihres Teams erreichen.

- Une foule de personnages se joindront à vous pour votre mission. Mais en tant que leader de l'équipe, vous savez que seuls onze guerriers peuvent vous accompagner au combat. Ne commettez pas l'erreur d'ignorer un personnage parce qu'il est nouveau ou de vous concentrer sur un autre parce qu'il est familier. Votre équipe sait aussi bien que vous que seuls les guerriers les plus valeureux parviendront à terrasser Zéon.
- Soyez prêt à combattre jusqu'à la mort lorsqu'il n'y a pas d'issue, mais n'oubliez pas que si le leader est vaincu, il importera peu qu'il reste un seul 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 sait qu'il vaut mieux se replier, préparer une nouvelle stratégie et lancer une nouvelle attaque.
- Certains membres de la "Shining force" marchent ou volent plus rapidement que d'autres. N'oubliez pas que ce n'est pas avec la vitesse que vous atteindrez votre but, mais avec une préparation minutieuse et une bonne connaissance des points forts et des faiblesses de l'ennemi.
- En su misión se le unirán muchos personajes, pero como líder del equipo, sabrá que sólo once guerreros podrán acompañarle a la batalla. No pase por alto a un miembro porque es nuevo, y no mantenga a otros miembros sólo porque se ha acostumbrado a su presencia. Su equipo, al igual que usted, sabe que sólo con los mejores guerreros tendrá usted la posibilidad de derrotar a Zeon.
- Prepárese para luchar hasta el final si no tiene escape, pero recuerde que si el líder es derrotado, no tendrá ninguna importancia que quede un solo monstruo o veinte —tendrá que volver a empezar desde el principio de esa batalla—. Cuando la situación sea desesperada, un tonto seguirá luchando y un guerrero sabio se retirará, volverá a pensar en la situación y lo intentará de nuevo.
- Cada miembro de Shining Force tiene su propia velocidad al caminar o al volar, así que notará que algunos miembros pronto dejan atrás a otros. Recuerde sin embargo, que su objetivo no se logra con velocidad, sino con una planificación cuidadosa y con el conocimiento de los puntos fuertes y débiles de su equipo.

HANDLING THIS CARTRIDGE

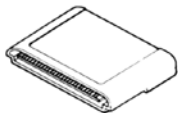
This cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive System.

For Proper Usage

- ① Do not immerse in water!
- ② Do not bend!
- ③ Do not subject to any violent impact!
- ④ Do not expose to direct sunlight!
- ⑤ Do not damage or disfigure!
- ⑥ Do not place near any high temperature source!
- ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.
- * Be sure to take an occasional recess during extended play.

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



HANDHABUNG DER KASSETTE

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

- ① Vor Nässe schützen!
- ② Nicht knicken!
- ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
- ④ Nicht direktem Sonnenlicht aussetzen!
- ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
- ⑥ Vor Hitze schützen!
- ⑦ Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.
- * Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Projektionsfernsehgeräten werden darauf hingewiesen, daß Standbilder oder unbewegliche Grafiken bleibende Beschädigungen der Bildröhre verursachen oder sich in die Phosphorbeschichtung der Kathodenstrahlröhre einbrennen können. Vermeiden Sie daher wiederholte oder übermäßig lange Wiedergabe von Videospielen auf Großbild-Projektionsfernsehgeräten.

MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

La cartouche Megadrive est conçue exclusivement pour le Sega Megadrive System.

Pour une utilisation appropriée

- ① Ne pas mouiller.
 - ② Ne pas plier.
 - ③ Ne pas soumettre à des chocs violents.
 - ④ Ne pas exposer au soleil.
 - ⑤ Ne pas abîmer.
 - ⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
 - ⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.
- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
 - Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
 - Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
- * N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube d'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.



MANEJO DEL CARTUCHO

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega Mega Drive System.

Para un mejor uso

- ① ¡No mojarlo!
 - ② ¡No doblarlo!
 - ③ ¡No darle golpes violentos!
 - ④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
 - ⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
 - ⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
 - ⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!
- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
 - Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
 - Después de usarlo, colóquelo en su funda.
- * Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante periodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.

©SEGA



We use recycled paper.
Wir verwenden Recyclingpapier.
Nous utilisons du papier recyclé.
Usamos papel reciclado.
Utilizziamo carta riciclata.
Wij gebruiken kringlooppapier.
Vi använder returpapper.
Käytämme palautettavaa paperia.