



SPIELANLEITUNG
 MODE D'EMPLOI



SUPER NINTENDOTM
 ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION



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

PRINTED IN JAPAN



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

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



SONY IMAGESOFT AND IMAGESOFT ARE TRADEMARKS OF SONY IMAGESOFT Inc. EQUINOX IS A TRADEMARK OF SONY MUSIC ENTERTAINMENT (JAPAN) Inc. ©1992 SONY MUSIC ENTERTAINMENT (JAPAN) Inc.

LICENSED BY

Nintendo

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

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

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.



Table des matières

La voie du fils	36
Chargement du jeu	38
Les royaumes du monde	39
La carte	39
Commandes	42
Vie et magie	44
Sauvegarde du jeu	46
Apprenez à connaître vos ennemis et leurs faib lesses	46
Le mystère des croix de pierre	48
Les donjons de la mort	49
Commandes	50
Ecran de sélection	51
Pièces, portes et briques	52
Outils à votre disposition	54
Pommes et potions	54
Clés et jetons	54
Armes	56
Sorts	57
Les démons des ténèbres	59
Les gardiens du destin	60
La chant de la harpe	63
Garantie Sony Imagesoft Inc.	64

La voie du fils

Mon cher fils,

Dans la magie comme dans les saisons, tout est question d'équilibre, du solstice à l'équinoxe, de l'équinoxe au solstice, l'équilibre des ténèbres et de la lumière continue à tourner, tourner encore, tourner toujours, à travers les cercles de l'éternité. Même nous, maîtres suprêmes de la magie, devons maintenir l'équilibre délicat du bien et du mal inhérent à notre pouvoir.

Il y a déjà bien des années que moi, Shadax, ton père, ai réussi à survivre aux épreuves du solstice. Des années de paix et de prospérité à travers notre Royaume de Galadonia.

Mais malheureusement, comme tu le sais déjà, cette ère de lumière a été dissolue et dispersée, emportée aux quatre vents comme les éclats d'un doux rêve par un affreux cauchemar, celui de ...

Sonia

Elle voulait faire de moi son professeur... mais elle était mon ennemie.
Elle s'est engagée à me suivre. Je suis désormais son prisonnier.



Elle a promis de mettre ses pouvoirs au service de l'humanité, mais son unique ambition a toujours été de devenir la reine du mal, de dominer le monde, de me dominer et de te dominer toi, mon fils.

Mon fils, la voie qui t'est tracée ne fait plus aucun doute. Libère nous de ces ténèbres, moi, ton père, tes terres, et toutes ces âmes désespérées. Délivre nous de cette nuit sans fin où reignent la peste bubonique, la terreur des fléaux et le désespoir.

Ne te trompe pas. Cette voie est un chemin long et sinueux. Elle te mènera dans les profondeurs obscures des donjons redoutables qui relient les sept royaumes de la création. Et méfie-toi surtout des démons venimeux de Sonia qui hantent jusqu'au dernier recoin de ce monde pitoyable et des vastes cavernes dans les donjons.

Mes pouvoirs s'épuisent rapidement, aussi vite que le peu d'énergie qu'il me reste, comme le temps qui s'écoule inexorablement. Je dois compter sur toi pour mener à bien cette mission.

Pars sans attendre un instant de plus.

Shadax

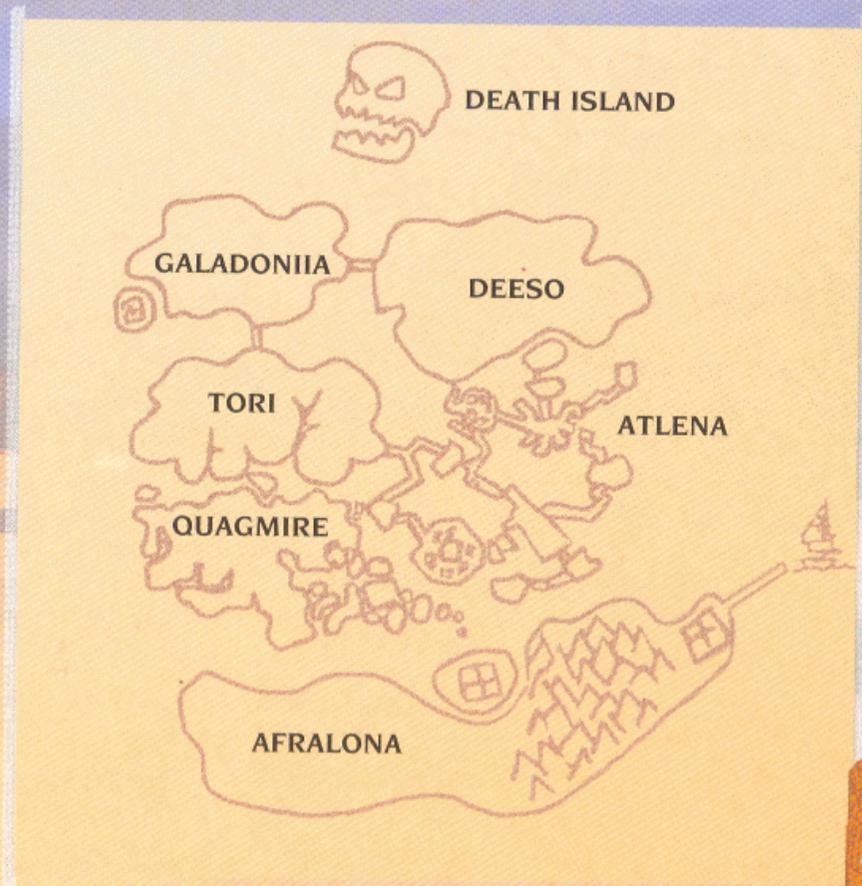
Shadax

Chargement du jeu

1. Mettez votre console Super Nintendo sous tension en éloignant la barre d'alimentation du chargeur de jeu. Connectez une unité de commande au système.
2. Insérez l'unité Equinox, étiquette vers le haut, dans le chargeur de jeu.
3. Mettez le système sous tension en faisant glisser la barre d'alimentation vers le chargeur de jeu.
4. Lorsque l'écran de titre apparaît, vous pouvez lire l'historique du jeu ou appuyer sur START pour commencer directement une partie.

Les royaumes du monde

L'univers d'Equinox se divise en sept royaumes, qui vont de Galadonia à Death Island, l'île de la mort sur laquelle règne Sonia la Barbare. Ces royaumes sont les suivants :



Galadonia

Votre royaume au coin nord-est de la carte. Il contient trois villages. Le donjon souterrain est relativement petit, comme tous les donjons.

Tori

Royaume de la forêt au sud de Galadonia. Quatre villages mènent à un réseau de cavernes dans les donjons.

Deeso

Ce royaume aride et déserté se trouve à l'est de Galadonia. Son donjon mystérieux est jonché et accablé de vestiges d'une ancienne civilisation.

Atlena

Un royaume artificiel qui ne contient qu'une poignée de villages reliés, les uns aux autres, par des plates-formes en bois que les habitants ont construites. Tout flotte au sud de Deeso, au-dessus du donjon ténébreux d'un château immergé.

Quagmire

Un endroit marécageux digne de son nom. Déjà difficile à négocier, il est rendu encore plus dangereux par le donjon humide au-dessous des cinq villages. Au sud de Tori.

Afralona

Ce grand royaume retiré, englouti par les mers tropicales, se situe au sud et dissimule une tombe tentaculaire, le donjon. La frontière est d'Afralona se hérissé d'une montagne infranchissable, mais le port sud-est de ce royaume vous ouvre la voie vers Death Island.

Death Island

Au coeur de mers mornes, balayées par les vents, se dresse l'île de la mort, figée sous les glaces. Ses paysages désolés ne donnent qu'un seul accès au donjon géant sous le Palais des glaces, la forteresse de Sonia, la prison de votre père... et votre ultime destination.

Le jeu commence dans Galadonia, mais vous devez ensuite traverser tous les royaumes et affronter une bande de trolls et de vampires que la sorcière maléfique a libéré. Et dans chaque royaume, vous devez descendre dans les donjons, ouvrir les portes, trouver et utiliser des objets et des armes, jeter des sorts - en bref, faire tout ce qui est en votre pouvoir pour vaincre les horribles compagnons de Sonia et, à grand renfort de coups, vous lancer au secours de votre père.



Galadonia et ses quatre royaumes voisins sont reliés par des ponts de bois qui sont bien souvent sous l'influence du gardien du donjon sous-jacent. Pour franchir le pont et poursuivre votre chemin, vous n'avez qu'une solution : terrasser le gardien.

Le Palais des glaces de Sonia sur Death Island n'est accessible que par mer, mais il n'existe aucun port dans Galadonia, ni dans les royaumes voisins, et le port d'Afralona au sud est bien trop éloigné pour pouvoir s'y rendre à pied. Vous devez donc trouver un moyen de transport pour rejoindre Afralona avant de vous lancer à l'assaut de Death Island.

Commandes

Utilisez les boutons de votre unité de commande comme indiqué pour vous déplacer à l'air libre dans les différents royaumes.

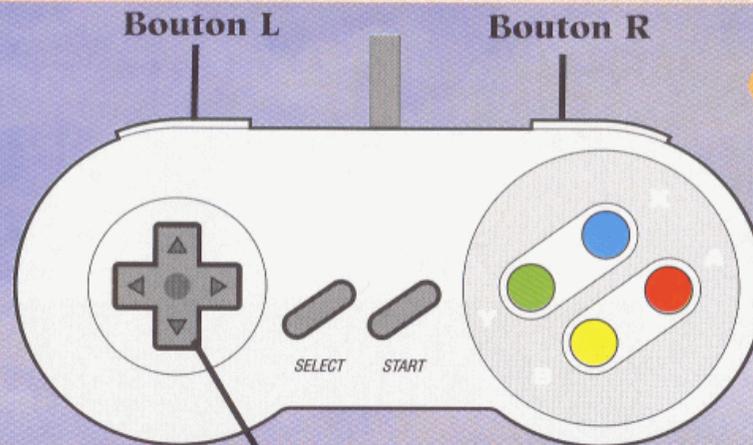
Pavé de commande Suit la direction indiquée par les différentes flèches.

Bouton B (jaune) Saute.

Bouton Y (vert) Joue de la harpe.

Bouton X (bleu) Fait tourner la carte pour s'orienter vers le nord au sommet de l'écran.

Bouton L Fait tourner la carte de 45 degrés vers la gauche.



Pavé de commande

Bouton R Fait tourner la carte de 45 degrés vers la droite.

Bouton START Suspend la partie pour afficher une carte à grande échelle ; une seconde pression permet de reprendre le jeu.

Vous pouvez marcher sur les terres et dans les bois, mais pas sur l'eau. Vous pouvez cependant franchir de petites mares et des ruisseaux, ainsi que de petits obstacles au sol, en sautant.

En appuyant sur les boutons R et L et en les relâchant, vous faites tourner la carte de 45 degrés à la fois pour pouvoir emprunter huit directions différentes. Si vous vous perdez, appuyez sur le bouton X bleu pour «réinitialiser» la carte, avec le nord au sommet de l'écran. Pour mieux vous situer, appuyez sur le bouton START qui affiche une carte à grande échelle du royaume dans lequel vous vous trouvez. Une seconde pression sur START reprend la partie.

Vie et magie

L'affichage de deux lignes vous indique :



LIFE
L'énergie qu'il vous reste.
MAGIC
Vos pouvoirs magiques.

Au début de la partie, vos deux réserves d'énergie rouges et vos deux réserves de pouvoirs magiques vertes sont totalement chargées.

L'énergie se consomme par demi-unités. Par exemple, lorsque vous perdez une première vie, votre énergie humaine est réduite à une unité et demie (vous devez en outre recommencer à zéro dans la pièce où l'accident s'est produit). Lorsque vos réserves d'énergie sont vides, la partie se termine dès que vous perdez votre dernière vie. Vous pouvez recharger vos réserves d'énergie d'une quantité variable en ramassant des pommes et en les croquant.



Les pouvoirs magiques vous permettent de jeter des sorts. Chaque sort demande une quantité d'énergie spécifique. S'il ne vous reste pas assez d'énergie pour lancer un sort, il est ignoré. Vous pouvez augmenter vos pouvoirs magiques en ramassant des potions magiques et en les buvant.

Vous ne pouvez pas avoir plus de deux réserves complètes, que ce soit pour l'énergie humaine ou les pouvoirs magiques. Si c'est le cas, les pommes et les potions n'ont aucun effet. Lorsque vos réserves d'énergie sont totalement rechargées, vous pouvez poursuivre votre chemin et garder les pommes et les potions que vous découvrirez pour plus tard. Notez toutefois que si vous ne ramassez pas toutes les pommes, potions, clés et jetons après avoir vaincu les démons, ils ressusciteront lorsque vous reviendrez dans la pièce.

Vous pouvez augmenter vos réserves maximum d'énergie humaine en utilisant une arme nouvellement ramassée contre la première créature ennemie que vous rencontrez et en terrassant un gardien de donjon. De même, vous pouvez augmenter vos réserves maximum d'énergie magique en apprenant un nouveau sort ou en terrassant un gardien.

Sauvegarde d'une partie

Vous pouvez sauvegarder quatre parties au plus sur l'unité de jeu Equinox protégée par une pile et sélectionner une d'entre elles par la suite pour la reprendre à partir du menu sur l'écran d'accueil.

La partie est automatiquement sauvegardée lorsque vous quittez un donjon et que vous revenez à la carte. Et, comme vous le découvrirez, il existe un sort permettant de sauvegarder votre position courante dans un donjon.

Une fois que vous avez perdu toutes vos vies, vous avez la possibilité de revenir à la dernière sauvegarde. Si vous choisissez de terminer, la partie est sauvegardée à partir de ce point pour vous permettre de la reprendre par la suite.

Apprenez à connaître vos ennemis et leurs faiblesses

Les trolls de Sonia, et ses vampires, hantent les sept royaumes, mais plus ils sont éloignés de Death Island, et plus ils sont faibles.

Les vampires vivent dans des trous dans le sol et sortent pour vous attaquer dès que vous approchez. Lorsqu'ils meurent, ils laissent généralement derrière eux une potion qui augmentera vos pouvoirs magiques, comme indiqué par le compteur MAGIC à l'écran.

Les trolls descendent des nuages pour vous poursuivre. En mourant, ils vous confèrent une nouvelle vie qui vient s'ajouter au nombre indiqué par le compteur LIFE à l'écran.

Au début d'une partie, vous êtes totalement désarmé - vous devez donc descendre dans le donjon sous Galadonia où vous trouverez votre première arme. Si un troll ou un vampire vous attaque avant d'avoir eu le temps de vous armer, votre seule défense est la fuite.

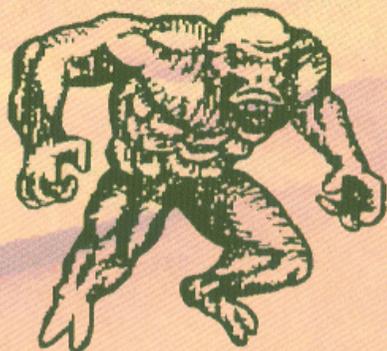
Cette solution ne vous sauve pas toujours car, en quittant Galadonia, vous pénétrez dans un autre royaume où les espaces sont moins ouverts et où vous devrez vous battre jusqu'à la mort si vous êtes attaqué.

Lorsque vous découvrez une nouvelle arme, le premier troll que vous rencontrez par la suite clignote pour vous indiquer qu'il est particulièrement redoutable. Il vous donne l'occasion de tester votre nouvelle arme. Si vous arrivez à le vaincre, vous obtenez une vie supplémentaire.



Le mystère des croix de pierre

Les croix de pierre que vous découvrirez dans chaque royaume font partie d'un ancien système de transport magique. Malheureusement, le secret de leur utilisation s'est perdu au fil des siècles.



Les donjons de la mort

Les donjons d'Equinox qui, pour la plupart, sont des cavernes souterraines, sont accessibles à partir des villages dans les royaumes. Les villages sont représentés par des huttes en bois dont les cheminées laissent échapper un filet de fumée. Lorsque vous quittez un donjon par un village différent de celui qui vous a permis d'y entrer, vous vous retrouvez tout simplement à un autre endroit dans le royaume.

Les donjons contiennent plusieurs pièces. En progressant à travers le royaume, vous vous apercevrez que les donjons deviennent de plus en plus vastes. Dans chacun d'entre eux, vous découvrirez des objets utiles à ramasser, des armes à collectionner et des portes à ouvrir. Vous y rencontrerez aussi bien des créatures barbares que vous devrez détruire sans pitié pour pouvoir poursuivre votre quête.





Commandes

Dans les donjons, utilisez les boutons de votre unité de commande comme suit :



- | | |
|-------------------------|---|
| Pavé de commande | Fait avancer dans la direction des flèches et pousse. |
| Bouton B (jaune) | Fait sauter. |
| Bouton Y (vert) | Actionne l'arme courante. |
| Bouton (bleu) | Jette un sort. |
| SELECT | Appelle l'écran de sélection. |
| START | Suspend ou reprend le jeu. |

Vous pouvez vous déplacer et sauter comme à la surface de la terre. Vous pouvez également marcher sur la plupart des objets rencontrés, briques, tables, souches ou cages, mais les pointes sont toujours fatales - vous perdez une vie si vous tombez ou sautez sur l'une d'entre elles, ou même si vous la touchez.

Vous pouvez sauter sur une hauteur d'une brique et demie. Normalement, vous arrivez tout juste à franchir la largeur de deux briques, entre deux briques de même hauteur. Vous ne vous faites jamais mal en tombant sauf, bien entendu, si vous atterrissez sur une pointe. Vous pouvez également changer de direction en sautant.

Ecran de sélection

L'écran de sélection vous permet de consulter le contenu de votre inventaire et de sélectionner une arme ou un sort. La partie se suspend lorsque l'écran de sélection est affiché.

L'écran de sélection indique le nom du donjon courant et le numéro de la pièce, les clés et jetons dans votre inventaire, les armes et sorts que vous avez ramassés, ainsi que l'arme et le sort sélectionnés.

Pour revenir au jeu, sélectionnez «Exit».

Pièces, portes et briques

Pièces

Les donjons se divisent en plusieurs pièces qui font généralement deux fois la taille de l'écran. A chaque fois que vous atteignez un nouveau donjon, il comprend plus de pièces que le précédent. Le premier donjon ne compte que 16 pièces, alors que le Palais des glaces en contient 100. Chaque pièce porte un numéro qui est indiqué sur l'écran de sélection.

Vous devez vider totalement une pièce de ses objets pour anéantir à jamais les créatures ennemies qu'elle contient ou, autrement dit, vous devez vaincre toutes les créatures, ramasser tous les objets et sortir de la pièce sans perdre de vie. Si vous n'arrivez à vaincre que la moitié des créatures, ou si vous laissez un objet dans la pièce, les créatures continueront à se multiplier et vous devrez vous livrer au même combat la prochaine fois que vous pénétrerez dans la pièce.

Vous devez sortir les clés, jetons et armes de la pièce où ils se trouvent pour les ajouter à votre inventaire. Si vous perdez une vie après avoir ramassé un objet, vous devez recommencer et vider toute la pièce, sans perdre toutefois les pommes, les potions et les sorts recueillis précédemment.

Portes

Les portes peuvent généralement avoir deux apparences différentes. Lorsqu'elles sont situées sur le mur le plus éloigné d'une pièce, vous apercevez un encadrement menant vers les ténèbres. Lorsqu'elles sont situées sur le mur en face de vous, elles deviennent des flèches au sol pour vous donner une meilleure vision de la pièce.

Il existe également des portes secrètes qui ne sont pas signalées par des encadrements, ni des flèches. A vous de les découvrir.

La plupart des portes sont ouvertes, mais certaines restent obstinément fermées. Les portes fermées de couleur bleue, rouge ou blanche peuvent être ouvertes au moyen d'une clé de la même couleur. Les portes clignotantes restent fermées tant que la pièce n'a pas été totalement vidée des créatures et objets qu'elle contient.

Briques

En vous rapprochant de votre but, vous vous apercevrez que les donjons contiennent de nombreuses briques qui ont des propriétés inhabituelles ou magiques susceptibles d'entraver ou de favoriser vos progrès. Les plus simples d'entre elles sont les briques qui peuvent être poussées. Identiques aux autres briques, vous pouvez toutefois les pousser. Certaines d'entre elles sont tellement lourdes que vous devez les pousser pendant plusieurs secondes avant de réussir à les faire bouger. Si vous vous trouvez coincé dans une pièce, essayez de déplacer les briques pour trouver la sortie.

Certaines briques agissent à la manière de transporteurs mécaniques. Identiques aux autres, elles pourront toutefois vous pousser (ou pousser une brique qui peut être poussée) dans une direction quelconque. Ces briques n'affectent pas les créatures ennemies.

Il existe aussi des briques glissantes, flottantes, invisibles et explosives que vous devrez découvrir par vous-même. Comme vous le verrez, le sort de révélation indique toutes les briques spéciales que contient une pièce, à l'exception des briques de transport.



Vos outils

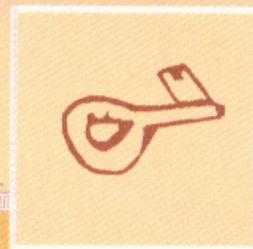
Dans les donjons d'Equinox, vous découvrirez deux types d'objets : ceux qui vous permettront de recharger vos réserves d'énergie et ceux que vous pourrez ajouter à votre inventaire pour les utiliser par la suite.

Pommes et potions

Les pommes rechargent vos réserves d'énergie humaine et les potions rechargent vos pouvoirs magiques, à concurrence du seuil maximum. La couleur des potions indique leur efficacité : verte, bleu, rouge et blanche de la plus faible à la plus puissante.

Vous trouverez des pommes et des potions dans toutes les pièces du donjon. Comme les autres objets, ils ont été abandonnés par les créatures anéanties.

*potions vertes → +1 point de magie
bleues → +2 points
rouge → +3 points
blanches → tous les points*



Clés et jetons

Il existe des clés de plusieurs couleurs qui ouvrent les portes de la même teinte. Une clé ne peut être utilisée qu'une seule fois et disparaît ensuite. Pour ouvrir quatre portes bleues, il vous faut donc quatre clés bleues.

Vous ne pouvez pas utiliser les clés d'un donjon dans un autre donjon. N'oubliez pas non plus qu'un donjon contient toujours le même nombre de clés et de portes fermées. S'il vous reste des clés à la sortie d'un donjon, c'est que vous ne l'avez pas totalement exploré.

Tous les donjons contiennent 12 jetons qui peuvent joncher le sol, être dissimulés dans une pièce ou même transportés par une créature démoniaque, auquel cas vous ne trouverez l'objet qu'une fois que toutes les créatures dans la pièce ont été détruites.

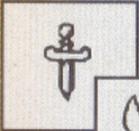
Vous devez ramasser les 12 jetons avant de convoquer le gardien à la fin du donjon. Une fois que vous avez les 12 objets, rendez-vous dans la salle du gardien pour le convoquer. Les objets disparaissent, mais le gardien reste pour se livrer à un combat mortel.



Armes

Chaque donjon dissimule une arme. La première arme que vous ramassez devient votre arme active. Une fois que votre répertoire contient plusieurs armes, vous devez choisir celle que vous voulez utiliser dans l'écran de sélection. Vous pouvez faire toute la partie avec une seule arme, mais les différentes armes sont destinées à vous faciliter la tâche progressivement.

Toutes les armes utilisent des projectiles que vous devez lancer. Elles varient toutefois en termes d'efficacité, de rapidité et de capacité.

	Nom	Nombre de projectiles	Vitesse	Efficacité
	Dague	1	Rapide	1
	Shuriken	2	Lente	2
	Hache	3	Rapide	2
	Double dague	3	Rapide	4
	Epée	2	Très rapide	5
	Cimeterre	3	Lente	6
	Massue	3	Lente	7
	Double épée	3	Très rapide	8

56

Sorts

Comme les armes, vous en trouverez un dans chaque donjon. Une fois que vous avez accumulé plusieurs sorts dans votre inventaire, vous devez choisir celui que vous souhaitez utiliser dans l'écran de sélection.

Certains sorts sont aussi importants que les armes pour gagner la partie.

Vous avez besoin de pouvoirs magiques pour utiliser les sorts - s'il ne vous reste pas assez de pouvoirs magiques, le sort jeté n'a aucun effet.

La plupart des sorts affectent votre personnage ou la pièce dans laquelle il se trouve et n'ont qu'une durée limitée. Lorsque vous jetez un sort, l'écran devient flou et une sonnerie magique retentit jusqu'à ce que le sort suive son cours.

Les sorts disponibles sont les suivants :

Chaleur. Ce sort augmente votre réserve d'énergie humaine d'une demi-unité au détriment de vos pouvoirs magiques à chaque fois que vous appuyez sur le bouton bleu (X).

Ralentissement. Ce sort ralentit tous les démons dans la pièce pendant 10 secondes sans vous affecter. Il utilise une réserve complète d'énergie magique.



57



Affaiblissement. Elle réduit de moitié l'énergie de toutes les créatures ennemies dans la pièce et utilise une unité et demie de pouvoirs magiques.

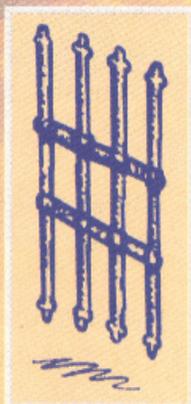
Gel. Ce sort, qui vous coûte deux unités de pouvoirs magiques, fige tous les démons dans la pièce pendant 10 secondes.

Destruction. Ce sort anéantit toutes les créatures ennemies dans la pièce et réduit votre réserve de pouvoirs magiques de deux unités et demie.

Sauvegarde. Pour trois unités de pouvoirs magiques, vous pouvez sauvegarder votre position courante dans le donjon sur l'unité de jeu Equinox protégée par pile. Ce sort n'a cependant aucun effet dans la pièce permettant d'accéder au donjon.

Révélation. Révèle toutes les briques qui peuvent être poussées ou qui ont un pouvoir magique dans la pièce. Il vous coûte trois unités et demie de pouvoirs magiques.

Ouverture. Ce sort ouvre toutes les portes fermées dans un donjon, sans avoir besoin de clés. Il vous faut quatre unités de pouvoirs magiques pour pouvoir l'utiliser.



Les démons des ténèbres

La plupart des ennemis qui rôdent dans les donjons d'Equinox sont verts, bleus, rouges ou blancs. Les démons verts sont les plus faciles à éliminer ; les blancs sont les plus dangereux.

Lorsque vous supprimez la dernière créature ennemie dans la pièce, vous avez parfois droit à un bonus, comme une pomme, un potion magique, une clé ou un jeton que les démons ont laissé derrière eux.

La plupart des démons vous tuent rien qu'en vous touchant.

Les fantômes rebondissent à différentes vitesses dans la pièce, mais sont relativement facile à supprimer.

Les chevaliers sont des démons lents et pas très malins, qui avancent péniblement. Ils sont toutefois très robustes et leur solide armure les protège efficacement de toute attaque. Pour éliminer un chevalier, vous devez trouver le défaut au dos de sa cuirasse.

Les herses tombent à vitesse variable. Elles peuvent vous barrer le chemin, mais ne sont vraiment dangereuses qu'au cours de leur chute. Ne restez pas au-dessous, sinon vous le regretterez.

Les diables tournoyants vous poursuivent dans toute la pièce. Invulnérables, ils sont aussi très adroits. Votre seule chance de les attaquer est lorsqu'ils s'arrêtent pour reprendre leur souffle.

Les tâches sont extrêmement intelligentes et il est très difficile de prédire dans quelle direction elles vont rebondir. La meilleure solution est de se déplacer sans arrêt.



Les gardiens du destin

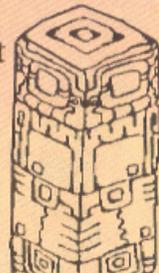
A la fin de chaque donjon, vous devez vaincre un gardien géant avant de pouvoir passer au donjon suivant. Vous ne pouvez convoquer le gardien qu'après avoir ramassé les 12 jetons dans le donjon - si vous entrez dans la salle du gardien avant d'avoir ramassé les 12 jetons, rien ne se passe. Une fois que le gardien a été convoqué, vous ne pouvez pas quitter la pièce tant que vous n'avez pas vaincu le gardien ou perdu toutes vos vies. Avec les gardiens, qui sont décrits ci-dessous dans leur ordre d'apparition, c'est à la vie, à la mort.

Bonehead. Ce crâne géant n'aime pas qu'on lui tire dessus. Il préfère lancer des fantômes.

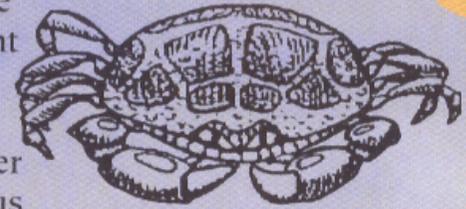


Sung Sung. C'est peut être son nom qui lui donne des complexes, car il passe son temps à se camoufler dans le sol pour ressortir de temps en temps vous lancer des cailloux.

Quetzalcoati. Cette immense statue vivante est bien trop résistante pour être anéantie d'un seul coup. Et méfiez-vous de la surprise qu'elle vous réserve à la fin.



Pincha. Les pinces de ce crabe lui permettent de protéger ses yeux vulnérables, alors dépêchez-vous de viser lorsqu'il essaie de vous

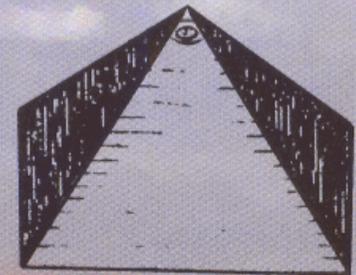


«cisailer».



Dollop. Ce n'est qu'une grosse boule de boue qui, après chaque saut, vomit des gouttes de boue dans votre direction.

Eyesis. Le problème avec cette pyramide gigantesque qui tourne sans cesse est que son seul point vulnérable se trouve au sommet.



Billy Bones. Le capitaine maniaque d'un gallion fantôme ne cesse de tirer ses boules de feu explosives que lorsqu'il est vraiment mort.

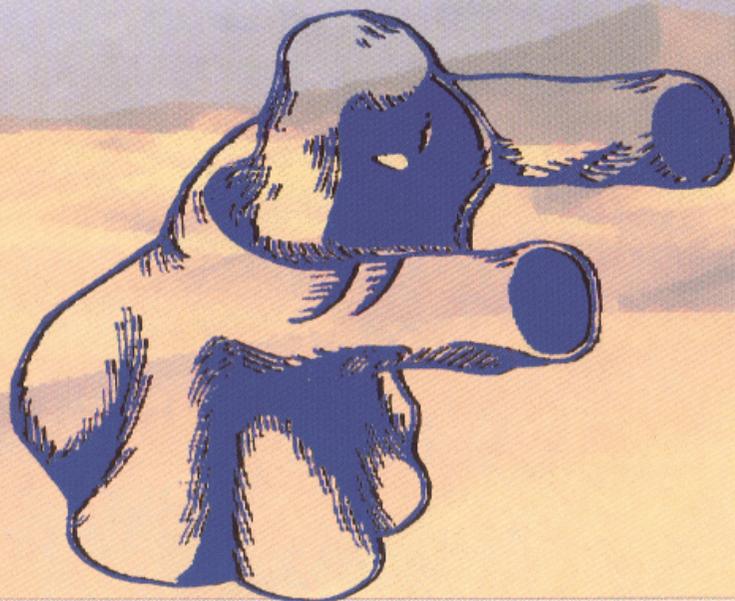


Sonia. La sorcière maléfique dans toute sa majesté. Elle peut se téléporter à loisir et les balles magiques qu'elle tire sont toujours fatales.

En général, vous devez atteindre les gardiens au visage ou entre les deux yeux pour les blesser. Dans ce cas, ils changent de couleur pour se rapprocher du rouge. Lorsqu'ils deviennent rouge vif, la fin n'est pas loin.

Lorsque vous détruisez un gardien, vos réserves d'énergie humaine et magique augmentent et l'esprit du gardien disparaît de la surface de la terre.

En outre, à chaque gardien éliminé, une corde s'ajoute à votre harpe.



Le chant de la harpe

Vous n'aurez aucun mal à jouer de la harpe, mais vous en tirerez un son plutôt discordant. A chaque corde que vous ajouterez, la sonorité s'améliorera.

Mais le secret de la harpe, comme celui des croix de pierre, a été perdu il y a longtemps. Le dernier magicien qui savait en jouer correctement a disparu, transporté instantanément dans d'autres lieux... dans d'autres temps... et peut-être même dans d'autres domaines de la magie... Allez-savoir!

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

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

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