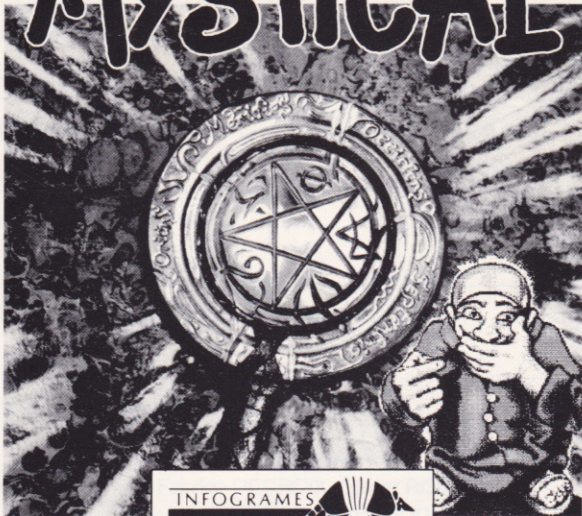


MYSTICAL



INFOGRAMES



CONTENTS

English	2
• Screen Description	27
Français	7
• Description de l'écran	27
Deutsch	12
• Aufteilung des bildschirms	27
Italiano	17
• Descrizione dello schermo	27
Castellano	22
• Descripción de la pantalla	27



Authors

Fabrice DECROIX, Olivier ROGE
Adaptation IKOS - © 1990 INFOGRAMES

ENGLISH**I - THE STORY SO FAR...**

You're a novice magician at the end of his studies. During a course on the opening of doors at the temple of the Great Wizard, you have clumsily caused the disappearance of all the phials and scrolls that he had so carefully classified over many years.

Needless to say, the rage of the Very Great Wizard is as big as your chances of failing the final exam. Therefore, if you want to obtain your magician's diploma someday, you will have to recover the majority of the scattered phials and scrolls...

This will not be easy because they have been thrown into parallel worlds dominated by unscrupulous gods, jealous of the magician's power.

Despite his intense anger, the Immense Wizard will allow you to use the potions contained in the phials or the magic words inscribed on the scrolls to defend yourself. Then, he will follow you throughout your whole adventure and use his limitless powers to transport you from one world to another and to give you life again should circumstances prove to be fatal.

Nevertheless, his patience is much more limited than his powers. That is why he will only give you new life twice after which you will be open to his most dreadful punishment.

II - OBJECT OF THE GAME

The Magician's goal is to collect as many phials and scrolls as possible while trying to reach the final stage of each world.

That is where he'll find a god who has taken all of the magic for himself and who will not hesitate to use it. Once this god has been defeated, the player will be projected into another dimension.

PRINCIPLE

The Magician advances in a setting that scrolls vertically. Many different characters attack him.

He must avoid them or clear them out of his path by casting a spell. Along the way, he will try to recover the phials, scrolls, and other magical objects.

There are three stages in each world and 4 worlds of different settings. At the end of each stage, the scenery stops scrolling and the Magician must place himself on the pentacle and wait to be projected into another world. At the end of each world, a god will forbid him the access to the pentacle.

Note: Perhaps you realize after 12 stages that the journey you just made was only a rehearsal for what lies ahead? That's your Masters will in order to preserve your life.

III - COMMANDS

TWO-PLAYER GAME

2 joysticks are needed.

At the beginning of the game, the Magician (controlled by player #1) is followed by another character called the Golem.

When the Golem is flashing, player #2 must press the button 1 (of his joystick), to signal that he wants to play, before the Golem disappears.

Note: The Golem is a magical character who goes with the Magician. When the Golem gets weak (less than 10 life points), he turns into a mole and digs himself in the ground. After some time, when he has got enough energy, he becomes the Golem again and is able to help the Magician...

MOVEMENTS

You can move the Magician and the Golem using the joystick.

The Magician: To fire (if you have a spell that can be fired), press button 1.

The Golem: Press button 1 to jump. As you fall on enemy creatures, you make them disappear.

The Golem can neither cast nor stock spells.

STOCKPILING A SPELL

To store a phial or a scroll, place the Magician on it and press button 2 immediately. You will see that one of your pouches contains something.

The pouches are represented by 8 notches in the screen's upper margin.

SELECTING A SPELL

To select one of the spells stored in the pouches, press button 2.

In the upper margin of the screen, the red dot moves one notch to the right each time you press.

In the left margin, a symbol indicates the type of spell it is (see LIST OF SPELLS).

CASTING A SPELL

To cast a spell, there are two possibilities:

- Either the Magician passes over it and you don't store it, after a few seconds he will cast the spell,
- Or you select a spell already stored in the pouches (button 2), then press button 1 and 2 simultaneously to cast it.

IV - INVENTORY

At the end of each stage you access the inventory screen enabling you to organize your pouches for the next stage.

A screen appears showing the scrolls and phials.

- Using the joystick, place the cursor on them. In the left margin you will see what kind of spell it is (the scrolls above, the phials below). In the right margin, a feature indicates the number of spells of this type.
- Press button 1 put the spell designated by the cursor in a pouch.
- Once you've finished selecting, press button 2 to go on.

Note: If you press button 2 without selecting a spell, you will be given a default selection. You must select a minimum of one spell.

V - SCORES

If you have a good score, it will be displayed on the scoreboard. Type your name on the keyboard and hit ENTER. Write your name by scrolling the letters with the directions ↑ and ↓, and confirm every letter by pressing button 1. When you have finished, press button 2.

FRANCAIS

I - L'HISTOIRE

Vous êtes un apprenti magicien arrivé au terme de ses études. Lors d'un cours sur l'ouverture des Portes chez le Grand Sorcier, vous avez maladroitement provoqué la disparition de toutes les fioles et de tous les parchemins qu'il avait soigneusement classés depuis de longues années.

Inutile de dire que la fureur du Très Grand Sorcier est aussi grande que vos chances d'être recalé à votre examen final. Aussi, si vous voulez obtenir un jour votre diplôme de magicien, il vous faudra récupérer la plus grande partie des fioles et des parchemins dispersés... Ce ne sera pas chose facile, car ils ont été projetés dans des mondes parallèles dominés par des dieux sans scrupules, jaloux du pouvoir des magiciens.

Malgré sa grande colère, l'Immense Sorcier vous permet d'utiliser les potions contenues dans les fioles ou les formules magiques inscrites sur les parchemins pour vous défendre; de plus, il vous suivra durant tout votre périple et utilisera ses pouvoirs illimités pour vous faire passer d'un monde à l'autre et pour vous redonner vie si les circonstances vous sont fatales. Toutefois, sa patience est bien plus limitée que ses pouvoirs. C'est pourquoi, il ne vous redonnera vie que deux fois, suite à quoi, vous vous exposerez à son terrible châtiment...

II - BUT DU JEU

Le but du Magicien est d'amasser le plus de fioles et de parchemins possible tout en essayant d'atteindre l'ultime étape de chaque monde : c'est là que se trouve un dieu qui s'est approprié toute la magie et n'hésitera pas à s'en servir. Une fois ce dieu vaincu, le joueur sera transporté dans une autre dimension...

PRINCIPE

Le Magicien avance dans un décor qui défile verticalement.

Des tas de créatures l'attaquent. Il doit les éviter ou alors les écarter de son passage en lançant un sort. Sur son parcours, il tentera de récupérer les fioles, les parchemins, et autres objets magiques.

Il y a trois tableaux dans un monde, et 4 mondes de décors différents. A la fin de chaque tableau, le décor ne défile plus et le Magicien doit se placer sur le pentacle et attendre d'être transporté dans un autre monde. A la fin de chaque monde, un dieu lui interdira l'accès du pentacle.

N.B : mais peut-être vous rendrez-vous compte après 12 tableaux que le trajet que vous venez de faire n'était qu'une répétition de ce qui vous attend ? Ainsi l'a voulu votre maître pour préserver votre vie.

III - COMMANDES

JEU A 2 JOUEURS

2 joysticks sont nécessaires.

Au début du jeu, le Magicien (que dirige le joueur n°1) est suivi d'un autre personnage qu'on appelle le Golem. Lorsque le Golem clignote, le joueur n°2 doit appuyer sur le bouton 1 (de son joystick) pour signaler qu'il veut jouer, avant que celui-ci ne disparaisse.

N. B : Le Golem est un personnage magique qui accompagne le Magicien. Quand le Golem est faible (moins de 10 points de vie), il se transforme en taupe et s'enfonce dans le sol.

Au bout d'un certain temps, quand il a récupéré suffisamment d'énergie, il redevient Golem et peut aider le Magicien de nouveau...

DEPLACEMENTS

Vous déplacez le Magicien et le Golem à l'aide du joystick.

Le Magicien : Pour tirer (si vous disposez d'un sort de tir) appuyez sur le bouton 1.

Le Golem : Appuyez sur le bouton 1 pour sauter. En retombant sur les créatures ennemies, vous les faites disparaître.

Le Golem ne peut pas lancer de sort, ni en stocker.

STOCKER UN SORT

Pour stocker une fiole ou un parchemin, placez le Magicien dessus et appuyez sur le bouton 2 immédiatement.

Vous voyez qu'une de vos poches contient quelque chose : les poches sont représentées par une huitaine d'encoches dans la marge supérieure de l'écran.

SELECTIONNER UN SORT

Pour sélectionner un des sorts stockés dans les poches, appuyez sur le bouton 2.

Dans la marge supérieure de l'écran, la pastille rouge se déplace d'un cran vers la droite à chaque appui.

Dans la marge gauche, un symbole indique de quel type de sort il s'agit (voir LISTE DES SORTS).

LANCER UN SORT

Pour lancer un sort, deux possibilités :

- soit le Magicien passe dessus et vous ne le stockez pas, au bout de quelques secondes il va lancer le sort,
- soit vous sélectionnez un sort déjà stocké dans les poches (bouton 2), puis vous appuyez sur les boutons 1 et 2 simultanément pour le lancer.

IV - INVENTAIRE

A la fin de chaque tableau vous accédez à l'écran d'inventaire qui vous permet d'organiser vos poches pour le tableau suivant.

Un écran apparaît avec des parchemins et des fioles.

- A l'aide du joystick, déplacez le curseur sur ceux-ci : vous verrez dans la marge gauche de quel sort il s'agit (en haut les parchemins, en bas les fioles). Dans la marge droite il y a un chiffre qui correspond au nombre de sorts de ce type.
- Appuyez sur le bouton 1 pour mettre le sort désigné par le curseur dans une poche.
- Lorsque vous avez terminé la sélection appuyez sur le bouton 2 pour passer à la suite.

NOTA : si vous appuyez sur le bouton 2 sans avoir sélectionné de sort, vous aurez une sélection de sorts par défaut. Vous ne pouvez sélectionner qu'un sort minimum.

V - SCORES

Si vous avez fait un bon score, celui-ci va s'inscrire dans le tableau des scores. Inscrivez votre nom en faisant défiler les lettres avec les directions ↑ et ↓ et validez chaque lettre en appuyant sur le bouton 1.

Lorsque vous avez fini, appuyez sur le bouton 2.

DEUTSCH**I - DIE GESCHICHTE**

Sie sind ein Zauberlehrling, der am Ende seiner Studienzeit steht. Während einer Lehrstunde über die Öffnung der "Pforten" beim Großhexer haben Sie ungeschickt das Verschwinden all seiner Fläschchen und Pergamente verursacht, die er nach langen Jahren zusammengetragen hatte.

Unnötig Ihnen zu sagen, daß der Zorn des Sehr Großen Hexers ebenso groß ist, wie die Wahrscheinlichkeit, daß Sie bei der Abschlußprüfung durchfallen. Deshalb müssen Sie, um Ihre Chancen fürs Diplom zu wahren, den Großteil der verstreuten Fläschchen und Pergamente wieder auffinden...

Es wird keine leichte Aufgabe sein, da sie in Parallelwelten geworfen wurden, die von skrupellosen Göttern beherrscht werden, die die Zauberer um ihre Macht beneiden.

Trotz seines gewaltigen Zornes erlaubt Ihnen der Immense Zauberer, die Zaubertränke in den Fläschchen oder die Zaubersprüche der Pergamentrollen anzuwenden; außerdem begleitet er Sie auf Ihrer Reise und setzt seine unbegrenzten Zauberkräfte ein, um Sie von einer Welt in die andere zu bringen und Sie wiederzubeleben, sollten die Umstände verhängnisvoll werden. Allerdings ist seine Geduld wesentlich begrenzter als seine Macht.

Deshalb ist er nur geneigt, Sie zweimal wieder zum Leben zu erwecken, wonach Sie sich seiner gestrengen Strafe unterziehen...

II - ZWECK DES SPIELS

Der Zauberlehrling soll so viele Fläschchen und Pergamente wie möglich einsammeln und die letzte Etappe jeder Welt erreichen. Dort trifft er auf einen Gott, der die ganze Magie an sich gerissen hat und nicht zögern wird, sie einzusetzen. Ist der Gott besiegt, wird der Spieler in eine andere Dimension befördert...

PRINZIP

Der Zauberlehrling bewegt sich in einem Dekor, der senkrecht abläuft. Zahlreiche Gestalten werden ihn angreifen. Er muß ihnen ausweichen oder sie durch Zauberei überwältigen. Auf seinem Weg wird er versuchen, Fläschchen, Pergamente und andere magische Dinge einzusammeln.

Es gibt drei Etappen in jeder Welt und vier Welten mit verschiedenem Dekor. Am Ende jeder Etappe bleibt der Dekor stehen, und der Zauberlehrling muß sich auf das Pentagramm stellen und warten, daß er in eine andere Welt gebracht wird. Am Ende jeder Welt wird ein Gott ihm den Zugang zum Pentagramm verweigern.

HINWEIS: Aber vielleicht wird Ihnen nach 12 Etappen klar, daß der Weg, den Sie zurückgelegt haben, nur eine Wiederholung dessen ist, was auf Sie wartet? So wollte es Ihr Meister, damit er Sie am Leben erhalten kann!

III - BEFEHLE

SPIEL ZU ZWEIT

Zwei Joysticks sind erforderlich.

Zu Spielbeginn wird der Zauberlehrling (Spieler Nr. 1) von einer anderen Gestalt, dem sogenannten Golem, begleitet. Wenn der Golem blinkt, muß der Spieler Nr. 2 Knopf 1 (seines Joysticks), um anzuzeigen, daß er spielen will, bevor jener verschwindet.

HINWEIS: Der Golem ist eine magische Gestalt, die den Zauberlehrling begleitet. Wenn der Golem schwach wird (weniger als 10 Lebenspunkte), verwandelt er sich in einen Maulwurf und gräbt sich ein. Nach einer Weile, sobald er genug Energie gewonnen hat, wird er wieder zum Golem und kann dem Zauberlehrling erneut helfen.

FORTBEWEGUNG

Sie bewegen den Zauberlehrling und den Golem mit dem Joystick.

Der Zauberlehrling: Um zu schießen (wenn Sie über einen entsprechenden Zauber verfügen), drücken Sie Knopf 1.

Der Golem: Drücken Sie Knopf 1, um zu springen. Wenn Sie auf feindliche Wesen fallen, verschwinden sie.

Der Golem kann weder zaubern noch Zauberkräfte sammeln.

ZAUBERKRÄFTE SAMMELN

Um ein Fläschchen oder ein Pergament aufzuheben, stellen Sie den Zauberlehrling darauf, und drücken Sie sofort Knopf 2.

Sie werden sehen, daß eine Ihrer Taschen etwas enthält: die Taschen werden durch acht Vertiefungen am oberen Bildschirmrand dargestellt.

EINEN ZAUBER WÄHLEN

Um die Zauberkraft eines Gegenstandes in Ihren Taschen auszuwählen, drücken Sie Knopf 2.

Am oberen Bildschirmrand bewegt sich die rote Pastille bei jedem Druck um ein Schritt nach rechts.

Am linken Rand zeigt ein Symbol an, um welche Art von Zauber es sich handelt (siehe LISTE DER ZAUBERKRÄFTE).

ZAUBERN

Es gibt zwei Möglichkeiten zu zaubern:

- Entweder der Zauberlehrling geht über den Zaubergegenstand, und Sie heben ihn nicht auf; dann wird er nach einigen Sekunden den Zauber anwenden;
- Oder Sie wählen einen Zauber aus den Taschen (Knopf 2), dann drücken Sie gleichzeitig Knopf 1 und 2, um ihn einzusetzen.

IV - TASCHENINHALT

Am Ende jeder Etappe erscheint die Aufstellung des Tascheninhalts, die Ihnen ermöglicht, Ihre Taschen für die folgende Etappe vorzubereiten.

Es erscheint ein Bildschirm mit den Pergamenten und Fläschchen.

- Mit Hilfe des Joysticks bewegen Sie den Cursor über die Gegenstände: am linken Rand sehen Sie, um welche Art von Zauber es sich handelt (oben die Pergamente, unten die Fläschchen). Am rechten Rand steht eine Ziffer, die angibt, wie oft Sie diesen Zauber einsetzen können.
- Drücken Sie Knopf 1, um den vom Cursor angezeigten Zaubergegenstand in eine Tasche zu stecken.
- Wenn Sie mit der Auswahl fertig sind, drücken Sie Knopf 2, um weiterzuspielen.

HINWEIS: wenn Sie Knopf 2 drücken, ohne einen Zauber gewählt zu haben, bekommen Sie eine Standardauswahl. Sie müssen mindestens einen Zauber wählen.

V - SCORES

Wenn Sie einen guten Score erreicht haben, erscheint dieser in der Scoretafel. Schreiben Sie Ihren Namen, indem Sie die Buchstaben mit den Richtungen ↑ und ↓ durchlaufen lassen, und bestätigen Sie jeden Buchstaben mit einem Druck auf Knopf 1. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie Knopf 2.

ITALIANO**I - LA STORIA**

Sei un apprendista stregone giunto alla fine dei tuoi studi. Durante un corso sull'apertura delle Porte dal Gran Mago, hai provocato, maldestramente, la scomparsa di tutte le fiale e di tutte le pergamene che aveva classificate con cura da tanti anni.

E' inutile dire che il furore del Mago Supremo è tanto grande quanto le tue probabilità di essere respinto al tuo esame finale. Perciò, se vorrai ottenere un giorno il tuo diploma di stregone, dovrai recuperare la maggior parte delle fiale e delle pergamene disperse... Non sarà cosa facile, perché sono state proiettate in mondi paralleli dominati da dei senza scrupoli, gelosi del potere dei maghi.

Malgrado la sua grandissima ira, l'Immenso Mago ti permette di utilizzare le pozioni contenute nelle fiale o le formule magiche iscritte sulle pergamene per difenderti; inoltre, ti seguirà per tutto il tuo periplo e userà i suoi poteri illimitati per farti passare da un mondo all'altro e per ridarti la vita se le circostanze ti saranno fatali.

Tuttavia, la sua pazienza è molto più limitata dei suoi poteri. Per questo, ti ridarà la vita soltanto due volte, dopo di che, ti esporrai al suo castigo terribile...

II - SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo dello stregone è di accumulare il maggior numero di fiale e di pergamene possibile pur tentando di raggiungere l'ultima tappa di ogni mondo: lì si trova un Dio che si è impadronito tutta la magia e che non esiterà ad usarla. Quando ha vinto questo dio, il giocatore verrà trasportato in un'altra dimensione.

PRINCIPIO

Lo Stregone avanza in una scena che scorre verticalmente. Viene attaccato da un sacco di personaggi.

Deve evitarli o scartarli dal suo passaggio usando un potere magico. Sul suo percorso, proverà di recuperare le fiale, le pergamene ed altri oggetti magici.

Ci sono tre tappe in un mondo e 4 mondi di scene diverse. Alla fine di ogni tappa, la scena non scorre più e lo stregone deve postarsi sul pentacolo ed aspettare di essere trasportato in un altro mondo.

Alla fine di ogni mondo, un dio gli vieta l'accesso al pentacolo...

N. B: Ma forse, ti accorgerai dopo 12 tappe che il tragitto che hai appena fatto era soltanto una ripetizione di ciò che ti sta aspettando? Così l'ha voluto il maestro per preservare la tua vita!

III - COMANDI

GIOCO CON 2 GIOCATORI

2 joystick sono necessari.

All'inizio del gioco, lo Stregone (diretto dal giocatore n°1) è seguito da un altro personaggio che viene chiamato il Golem.

Quando il Golem lampeggia, il giocatore n°2 deve premere il pulsante 1 (del suo joystick) per indicare che vuole giocare prima della scomparsa di questo.

Nota: Il Golem è un personaggio magico che accompagna lo Stregone. Quando il Golem è debole (meno di 10 punti di vita), si trasformerà in una talpa e si sprofonda nel suolo. Dopo un certo tempo, quando ha recuperato abbastanza energia, ridiviene Golem e può aiutare lo Stregone di nuovo...

SPOSTAMENTI

Puoi spostare lo Stregone ed il Golem mediante il joystick.

Lo Stregone: Per sparare (se disponi di un potere di tiro) premi il pulsante 1.

Il Golem: premi il pulsante 1 per saltare. Ricadendo sulle creature nemiche, le fai sparire.

Il Golem non ha potere magico, né può immagazzinare oggetti magici.

IMMAGAZZINARE UN OGGETTO MAGICO

Per immagazzinare una fiala o una pergamena, metti lo Stregone sopra e premi il pulsante 2 immediatamente.

Vedi che una delle tue tasche contiene qualcosa: le tasche vengono rappresentate da otto tacche nel margine superiore dello schermo.

SELEZIONARE UN POTERE MAGICO

Per selezionare uno dei poteri magici immagazzinati nelle tasche, premi il pulsante 2. Nel margine superiore dello schermo, il pallino rosso si sposta di un intervallo verso destra ogni volta che premi.

Nel margine sinistro, un simbolo indica di che tipo di potere si tratta (vedi ELENCO DEI POTERI).

USARE UN POTERE MAGICO

Per usare un potere magico, due possibilità:

- Sia lo Stregone passa sopra e non lo immagazzini, dopo qualche secondo, userà questo potere contro qualcuno.
- Sia selezioni un potere magico già immagazzinato nelle tasche (pulsante 2), poi premi i pulsanti 1 e 2 simultaneamente per usarlo.

IV - INVENTARIO

Alla fine di ogni tappa, accedi allo schermo d'inventario che ti permette di organizzare le tue tasche per la tappa seguente. Appare uno schermo con pergamene e fiale.

- Mediante il joystick, sposta il cursore su queste: vedrai nel margine sinistro di che oggetto si tratta (in alto le pergamene, in basso le fiale). Nel margine destro c'è una cifra che indica il numero di poteri magici di questo tipo.
- Premi il pulsante 1 per mettere l'oggetto designato dal cursore in una tasca.
- Quando hai finito la selezione, premi il pulsante 2 per continuare.

NOTA: se premerai il pulsante 2 senza aver selezionato un oggetto, avrai una selezione di oggetti per difetto. Devi selezionare al minimo un oggetto.

V - PUNTEGGI

Se il tuo punteggio è buono, verrà iscritto nella tabella dei punteggi. Iscrivi il tuo nome facendo scorrere le lettere con le direzioni ↑ e ↓, e convalida ogni lettera premendo il pulsante 1.

Quando avrai finito, premi il pulsante 2.

CASTELLANO

I - LA HISTORIA

Eres un aprendiz de mago que ha llegado al término de sus estudios. Durante uno de los cursillos con el Gran Mago has provocado la desaparición de todos los pergaminos y todas las jarras mágicas que él había clasificado cuidadosamente desde hace muchísimo tiempo.

Por supuesto, la cólera del Gran Mago fue muy grande y es probable que te suspenda el examen final. Tu última posibilidad de obtener el diploma de mago es recuperando el mayor número de jarras y pergaminos mágicos perdidos ...

No será nada fácil, ya que fueron proyectados en mundos paralelos dominados por dioses sin escrúpulos, celosos del poder de los magos.

Sin embargo, el Gran Mago te permite utilizar las pociones mágicas contenidas en las jarras y las fórmulas mágicas escritas en los pergaminos que te ayudarán en tu defensa; además te seguirá durante toda tu aventura y utilizará sus poderes ilimitados para hacerte pasar de un mundo a otro y para resucitarte si las circunstancias fueran fatales.

Pero cuidado: La paciencia del Gran Mago es mucho más limitada que sus poderes de forma que sólo resucitarás dos veces. Después te expondrás a su terrible castigo...

II - EL JUEGO

Tu misión es recoger el máximo de pergaminos y de jarras mágicas y tratar de llegar a la última etapa de cada mundo en los cuales permanece un dios que se ha apropiado de toda la magia y que no vacila en utilizarla.

Una vez este dios sea vencido, el jugador será transportado a otra dimensión...

El mago camina en un paisaje que se mueve verticalmente. Varias criaturas lo atacan. El debe evitarlas o echarlas fuera de su pasaje con la ayuda de un hechizo mágico.

Durante su trayecto, tratará recuperar de su camino las jarras, los pergaminos y otros objetos mágicos.

Hay tres etapas en cada mundo y cuatro mundos distintos.

Al final de cada etapa, el paisaje queda fijo y el mago debe hallarse sobre el pentáculo para ser transportado a otra etapa. Al final de cada mundo, un dios impide el acceso al pentáculo.

N.B: Tal vez te darás cuenta después de doce etapas, que el trayecto que acabas de realizar es idéntico al que te espera... Así lo deseó tu Maestro para salvarte la vida.

III - MANDOS

JUEGO CON DOS JUGADORES

Se necesitan dos joysticks.

Al principio del juego, el mago (dirigido por el jugador N°1) viene acompañado por otro personaje que se llama el Golem.

Cuando el Golem parpadea, el jugador N°2 debe pulsar el botón 1 (de su joystick) para señalar que quiere jugar, antes de que desaparezca.

N.B: El Golem es un personaje mágico que acompaña al mago. Cuando el Golem se siente débil (menos de 10 puntos de vida), se transforma en un topo y se oculta bajo tierra. Al cabo de un rato, cuando ha recuperado la energía suficiente, se vuelve a transformar en Golem y puede volver a ayudar al mago...

DESPLAZAMIENTOS

El mago y el Golem se desplazan con el joystick.

El mago: Para disparar (si dispones de un hechizo de tiro) pulsar el botón 1.

El Golem: Pulsar el botón 1 para saltar. Las criaturas enemigas desaparecen cuando el Golem les cae encima.

El Golem no puede ni echar ni guardar hechizos.

GUARDAR UN HECHIZO

Para guardar una jarra o un pergamino mágico coloca el mago encima del objeto y pulsa el botón 2 inmediatamente.

Verás que uno de tus bolsillos contiene algo: Los bolsillos están representados por ocho muescas en la parte superior de la pantalla.

SELECCIONAR UN HECHIZO

Para seleccionar uno de los hechizos guardados en los bolsillos, pulsa el botón 2.

En la parte superior de la pantalla, un indicador rojo se moverá un espacio hacia la derecha cada vez que se pulse el botón.

En la parte izquierda de la pantalla, un símbolo te indica de que tipo de hechizo se trata (ver LISTA DE HECHIZOS).

ECHAR UN HECHIZO

Para echar un hechizo, existen dos posibilidades:

- el mago pasa por encima y no lo almacenas. Al cabo de unos segundos el mago echará el hechizo; o sino
- seleccionas uno de los hechizos guardados en el bolsillo (botón 2), y después pulsas los botones 1 y 2 simultáneamente para echarlo.

IV - INVENTARIO

Al final de cada etapa puedes acceder a la pantalla de inventario, que te permite organizar tus bolsillos para la etapa siguiente.

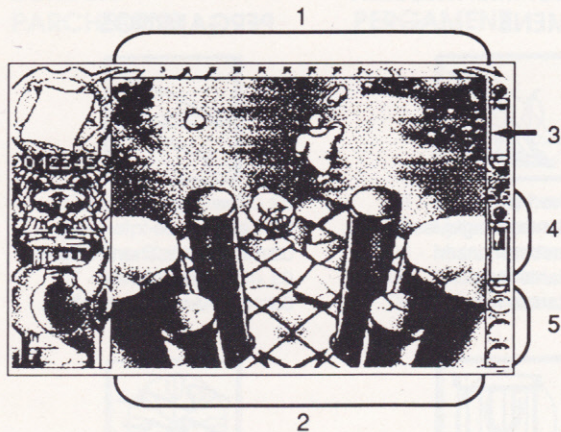
Una pantalla aparece con las jarras y los pergaminos.

- Con la ayuda del joystick, coloca el cursor sobre ellos: en la parte izquierda verás de que tipo de hechizo se trata (los pergaminos arriba, las jarras abajo). En la parte derecha, una cifra te indica la cantidad de hechizos que hay del mismo tipo.
- Pulsa el botón 1 para colocar el hechizo indicado por el cursor en un bolsillo.
- Después de haber seleccionado los hechizos, pulsa el botón 2 para continuar.

NOTA: Si pulsas el botón 2 sin haber seleccionado los hechizos, una selección se hará de forma automática. Podrás escoger un mínimo de 1 hechizo.

V - PUNTOS

Si logras obtener un máximo de puntos, estos aparecerán en la tabla de records. Teclea tu nombre haciendo pasar las letras con las direcciones ↑ y ↓ y confirma cada letra con el botón 1. Cuando hayas terminado, pulsa el botón 2.



AUFTEILUNG DES BILDSCHIRMS

- 1 - Taschen mit den Zaubergegenständen
- 2 - Spielzone
- 3 - Lebenspunkte des Golems
- 4 - Lebenspunkte des Zauberlehrlings
- 5 - Bleibende Leben

DESCRIZIONE DELLO SCHERMO

- 1 - Tasche che contengono oggetti e poteri magici
- 2 - Zona di gioco
- 3 - Punti di vita del Golem
- 4 - Punti di vita dello Stregone
- 5 - Vite rimanenti

SCREEN DESCRIPTION

- 1 - Pouches containing spells
- 2 - Game zone
- 3 - Life points for the Golem
- 4 - Life points for the magician
- 5 - Remaining lives.

DESCRIPTION DE L'ECRAN

- 1 - Poches contenant les sorts
- 2 - Zone de jeu
- 3 - Points de vie du Golem.
- 4 - Points de vie du Magicien
- 5 - Vies restantes

DESCRIPCION DE LA PANTALLA

- 1 - Bolsillos (conteniendo los hechizos)
- 2 - Zona de juego
- 3 - Puntos de vida del Golem
- 4 - Puntos de vida del Mago
- 5 - Vidas restantes

**SCROLLS
PARCHEMINS**



- 01 - Fire balls
- 01 - Boules de feu
- 01 - Feuerkugeln
- 01 - Palle di fuoco
- 01 - Bolas de fuego

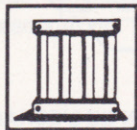


- 04 - Petrification
- 04 - Pétrification
- 04 - Versteinerung
- 04 - Pietrificazione
- 04 - Petrificación

**AUF PERGAMENTROLLEN
PERGAMENE**

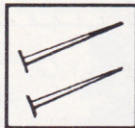


- 02 - The Vegetals
- 02 - Plantes magiques
- 02 - Zauberpflanzen
- 02 - Piante magiche
- 02 - Plantas mágicas



- 05 - Imprisonment
- 05 - Emprisonnement
- 05 - Gefangennahme
- 05 - Imprigionamento
- 05 - Encarcelamiento

PERGAMINOS

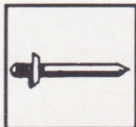


- 03 - The bloody blades
- 03 - Les lames infernales
- 03 - Die teuflischen Klingen
- 03 - Le lame infernali
- 03 - Las láminas infernales



- 06 - Earthquake
- 06 - Tremblement de terre
- 06 - Erdbeben
- 06 - Terremoto
- 06 - Terremoto

SCROLLS
PARCHEMINS



- 07 - The magic sword
- 07 - L'épée magique
- 07 - Das Zauberschwert
- 07 - La spada magica
- 07 - La espada mágica



- 10 - The Ice Storm
- 10 - Le cône de glace
- 10 - Vereisung
- 10 - Il cono di ghiaccio
- 10 - El cono de hielo

AUF PERGAMENTROLLEN
PERGAMENE



- 08 - Metamorphosis
- 08 - Metamorphose
- 08 - Metamorphose
- 08 - Metamorfofi
- 08 - Metamorfofis

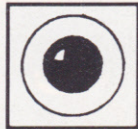


- 11 - The weird signs
- 11 - Les signes étranges
- 11 - Die seltsamen Zeichen
- 11 - I segni strani
- 11 - Los símbolos extraños

PERGAMINOS



- 09 - Fire wall
- 09 - Mur de flammes
- 09 - Flammenwall
- 09 - Muro di fiamme
- 09 - Muro de llamas



- 12 - Paralysis
- 12 - Paralyisie
- 12 - Lähmung
- 12 - Paralisi
- 12 - Parálisis

**PHIALS
FIOLES**



- 13 - Multiply vision x3
- 13 - Triplement
- 13 - Verdreifachung
- 13 - Triplicazione
- 13 - Triplicación



- 16 - The genius
- 16 - Le génie
- 16 - Der Geist
- 16 - Il genio
- 16 - El genio

**FLÄSCHCHEN
FIALE**



- 14 - Multiply vision x2
- 14 - Dédoublement
- 14 - Verdoppelung
- 14 - Sdoppiamento
- 14 - Desdoblamiento



- 17 - Fire aura
- 17 - Aura de feu
- 17 - Feueraura
- 17 - Aura di fuoco
- 17 - Aureola de fuego

JARRAS



- 15 - Fear
- 15 - Peur
- 15 - Furcht
- 15 - Paura
- 15 - Miedo



- 18 - Improve fire x 2
- 18 - Tir double
- 18 - Doppelschuß
- 18 - Tiro doppio
- 18 - Tiro doble

**PHIALS
FIOLES**



- 19 - Improve fire x 3
- 19 - Tir triple
- 19 - Dreifachschuß
- 19 - Tiro triplice
- 19 - Tiro triple



- 22 - Poisonous cloud
- 22 - Nuage empoisonné
- 22 - Giftwolke
- 22 - Nuvola avvelenata
- 22 - Nube envenenada

**FLÄSCHCHEN
FIALE**



- 20 - Lightning
- 20 - Foudre
- 20 - Blitz
- 20 - Fulmine
- 20 - Relámpago



- 23 - Shoot
- 23 - Tir
- 23 - Schuß
- 23 - Tiro
- 23 - Tiros

JARRAS

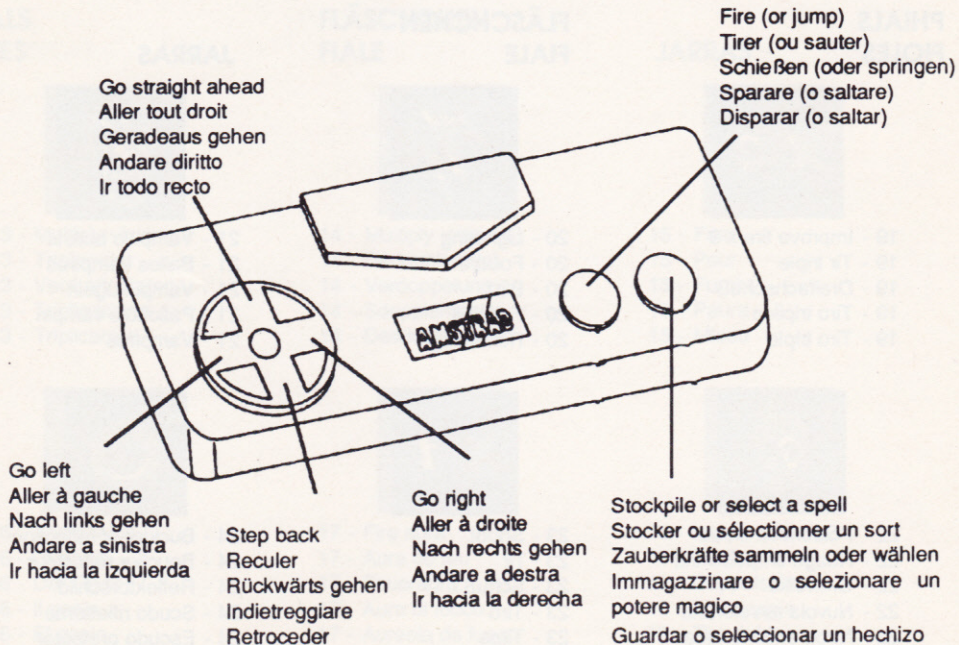


- 21 - Vampiric bullets
- 21 - Balles vampires
- 21 - Vampirkugeln
- 21 - Pallottole vampiri
- 21 - Vampiros



- 24 - Buckler of reflection
- 24 - Bouclier réflecteur
- 24 - Reflektorschild
- 24 - Scudo riflettente
- 24 - Escudo protector

MYSTICAL



Il bambino si muove
per il letto e
cambia posizione
volontariamente
e senza pianto.

Se il bambino piange, si muove
volontariamente
e senza pianto.



Il bambino
si muove
volontariamente
e senza pianto.
Il bambino
si muove
volontariamente
e senza pianto.

Il bambino
si muove
volontariamente
e senza pianto.
Il bambino
si muove
volontariamente
e senza pianto.

Il bambino si muove
volontariamente
e senza pianto.
Il bambino si muove
volontariamente
e senza pianto.
Il bambino si muove
volontariamente
e senza pianto.

