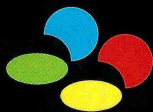


CAPCOM®

SNSP-MD-FAH



**MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING**



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

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.

WAARSCHUWING: LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO®-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

Magic Sword™

©CAPCOM 1990. 1992 ALL RIGHTS RESERVED.



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

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

LICENSED BY



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

TABLE DES MATIERES

Précautions d'emploi	3
Mise en route	4
Options de jeu.....	5-6
L'Épée est-elle vraiment magique ?	7
Mohun se dirige vers le danger (mouvements du personnage)	8
Les alliés	9-10
Commençons le voyage.....	11
Soyez sur vos gardes	12
Ecran de jeu	13
Objets magiques.....	14-15
Astuces	16-17

PRECAUTIONS D'EMPLOI

Suivez ces conseils afin de garder votre cartouche de jeu Super NES en parfait état de fonctionnement.

1. Faites attention de toujours couper le courant avant d'introduire ou de retirer la cartouche.
2. N'essayez pas de démonter la cartouche, ou de toucher à ses connecteurs.
3. Gardez votre cartouche à l'abri du soleil, ainsi que des températures très chaudes ou très froides. Ne la pliez pas, ne la cognez pas, ne l'exposez pas à l'humidité. En dehors des périodes d'utilisation, rangez-la dans son boîtier de protection dans un endroit tempéré.
4. Si votre cartouche est poussiéreuse, nettoyez-la avec un tissu doux et sec. N'employez jamais de diluant, solvant, benzine, alcool, ou tout autre produit de nettoyage pouvant l'endommager.
5. Pour jouer dans les meilleures conditions, éloignez-vous de 1,5 à 2,5 mètres de votre poste de télévision ou de votre moniteur. Faites une pause de 10 à 20 minutes après avoir joué deux heures en continu pour prolonger la durée de vie de votre cartouche.

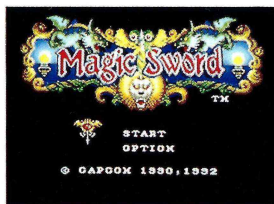
MISE EN ROUTE

1. Introduisez votre cartouche de jeu "Magic Sword" dans la Super Nintendo Entertainment System.
2. Poussez le bouton **POWER** de la console vers l'avant pour mettre le système sous tension (ON).
3. A l'apparition de l'écran Titre **Magic Sword**, trois choix s'offrent à vous :
 - *Visionner une introduction* au jeu en attendant quelques instants, ou
 - *Commencer le jeu* en appuyant sur le bouton **START** de la manette et continuer comme indiqué ci-après, ou
 - *Sélectionner les Options de Jeu* décrites à la page suivante.
4. Après avoir appuyé sur START, l'écran de Point de Départ apparaît. Choisissez l'étage de la tour où vous voulez débiter votre quête :
 - Appuyez sur **HAUT** ou sur **BAS** de la manette multidirectionnelle pour choisir l'étage de départ, puis
 - Appuyez sur le bouton **START** pour commencer à jouer.

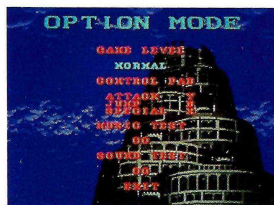
OPTIONS DE JEU

L'écran **Options** vous permet de changer certaines caractéristiques du jeu. Vous pouvez appeler cet écran à partir de l'écran Titre :

1. L'écran Titre vous offre deux options : START et OPTION. Appuyez sur **BAS** de la manette multidirectionnelle pour amener le curseur sur OPTION et appuyez sur le bouton **START**.



2. Quand l'écran Options apparaît :
 - Appuyez sur **HAUT** ou sur **BAS** pour mettre une option en surbrillance.
 - Appuyez sur **GAUCHE** ou sur **DROITE** pour faire défiler les paramètres de cette option.



OPTIONS DE JEU

Niveau de Jeu (Game Level).

Définit votre niveau de jeu. Vous pouvez choisir entre Facile (Easy), Normal ou Difficile (Hard).

Manette de Jeu (Control Pad).

Change la définition des boutons que vous utilisez pour ATTAQUER, SAUTER, ou faire quelque chose de SPECIAL, comme anéantir tous vos ennemis.

Essai Musical (Music Test).

Vous fait entendre les divers airs de musique. Appuyez sur **GAUCHE** ou sur **DROITE** de la manette multidirectionnelle pour choisir un air numéroté. Ensuite, appuyez sur **START** pour l'écouter.

Essai Sonore (Sound Test).

Vous fait entendre les différents effets sonores. Appuyez sur **GAUCHE** ou sur **DROITE** pour choisir un effet sonore numéroté. Ensuite, appuyez sur **START** pour l'écouter. (Si vous avez passé auparavant l'Essai Musical, vous entendrez l'effet sonore avec l'air de musique).

Quitter (Exit).

Mettez cette option en surbrillance et appuyez sur **START** pour revenir à l'écran Titre.

L'ÉPÉE EST-ELLE VRAIMENT MAGIQUE ?

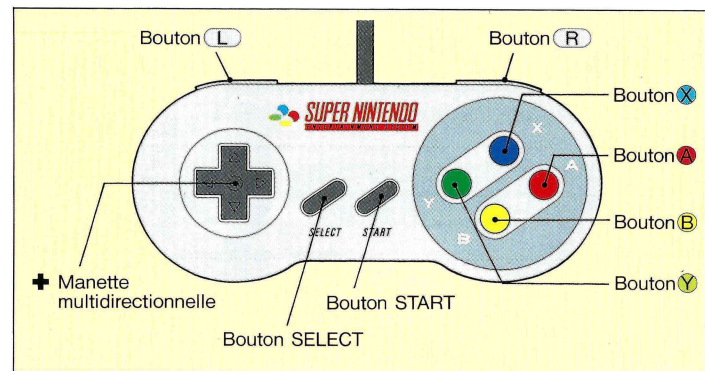
Le Royaume de Zar attend que Mohun le libère des ténèbres. Une fois encore, le ciel s'est obscurci sous la maléfique menace. La Sphère Noire vient de sortir de son long sommeil. Elle n'y retournera qu'après avoir asservi toute l'humanité.

Mohun, le guerrier intrépide, et son Épée Magique représentent l'ultime espoir du Royaume. Au Donjon de Drockmar, la tour du dragon est flamboyante. C'est là qu'arrive Mohun dans sa quête pour trouver la Sphère Noire et neutraliser son pouvoir maléfique. Vous devez le guider dans chaque étage de la tour redoutable, et l'aider à trouver des alliés puissants pour lutter contre les monstres indescritibles et les pièges tapis dans les profondeurs.

Eventrez des coffres à trésors, et Mohun pourra y découvrir des objets magiques qui l'aideront dans sa quête. Et si vous trouvez le sceptre royal depuis longtemps égaré, l'épée de Mohun se chargera de la puissance enchantée du magicien. Mais soyez prudent ! Des périls innombrables se cachent derrière chaque pierre.

Rassemblez votre courage. La Sphère Noire vient de se réveiller. Détruisez-la et rendez la lumière à notre monde !

MOHUN SE DIRIGE VERS LE DANGER



POUR FAIRE CECI :

Courir à gauche ou à droite

Poignarder, taillader ou lancer des armes

Éliminer des ennemis qui vous encerclent

Sauter ou grimper

Sauter très haut

Sauter vers le bas

Esquiver ou s'accroupir

Ouvrir des portes

Saisir des objets magiques ou d'autres choses

APPUYEZ SUR :

GAUCHE ou DROITE de la manette multidirectionnelle.

Bouton **Y** (ou le bouton d'attaque que vous avez défini sur l'écran Options).

Bouton **X** (ou le bouton spécifique que vous avez défini sur l'écran Options).

Bouton **B** (ou le bouton de saut que vous avez défini sur l'écran Options).

Boutons **B** et **HAUT** simultanément.

Boutons **B** et **BAS** simultanément.

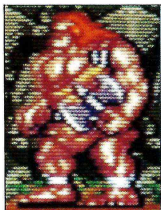
BAS

HAUT

Courir par-dessus l'objet.

LES ALLIES

Déverrouillez des portes, et les alliés de Mohun apparaissent pour l'aider à braver les sombres défis du Donjon de Drockmar. Si Mohun les touche, ils rejoindront la quête. Mais faites attention quand vous ouvrez les portes !



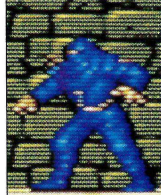
Big Man

Le Géant (Big Man) est fort et fait preuve de beaucoup d'endurance. Sa hache boomerang est puissante, mais lente.



Knight

Le Chevalier (Knight) est d'une habileté incroyable avec sa lance. C'est votre meilleur allié. Il est retenu captif dans le plus haut niveau de la tour.



Ninja

Le Ninja lance de deux à cinq étoiles qui rebondissent sur les murs et les plafonds. Rapide, mais pas très fort.



Cleric

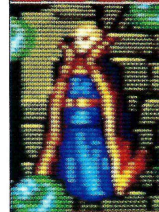
Le Prêtre (Cleric) manque de force physique et de rapidité, mais ses balles magiques peuvent gravement endommager les morts-vivants.

LES ALLIES



Amazon

L'Amazone (Amazon) tire à l'arc sans discontinuer. Son attaque est rapide, mais manque de puissance.



Wizard

Le Magicien (Wizard) lance des missiles ensorcelés. Son attaque est la plus puissante, mais il est lent et ne vaut pas grand chose sur le plan physique.



Lizardman

L'Homme-Lézard (Lizardman) ne devient votre allié que si vous le soudoyez avec une bague de diamants. C'est une brute dotée d'une grande force physique, de rapidité, et de pugnacité.



Thief

Le Voleur (Thief) est capable de trouver des coffres à trésors cachés ainsi que des pièges. En outre, sa bombe est fracassante.

Les cœurs rouges magiques rendent vos alliés plus puissants en augmentant leur niveau d'attaque. Aussi, si Mohun trouve un cœur rouge, prenez-le !

COMMENÇONS LE VOYAGE

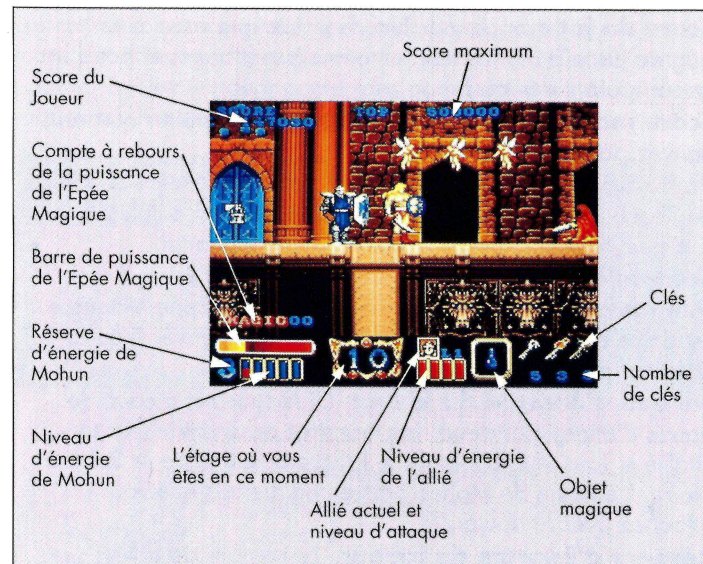
Rassemblez votre science et vos forces avant de vous aventurer dans la tour. Mohun doit se frayer un chemin à coup d'épée ou de magie pour arriver au 50ème étage, là où la Sphère Noire l'attend. Avancez avec prudence ou bien avec audace si vous l'osez.

Eventrez des coffres remplis de trésors, ramassez des pièces de monnaie, des objets magiques, des armures et de nouvelles épées. Chaque épée est plus puissante que la précédente. Utilisez, sur les portes des donjons, les clés adéquates pour ouvrir des verrous en or, en argent ou en platine. L'ouverture des portes peut vous mener à un autre étage de la tour, ou dévoiler un allié. Gardez votre allié actuel, ou prenez-en un autre en vous arrêtant et en touchant votre nouveau compagnon.

Vous pouvez brandir l'Épée Magique de Mohun n'importe quand, mais elle n'assènera un coup mortel que lorsque sa puissance est maximale. Terrassez les monstres rusés de la Sphère Noire, évitez ses pièges et aidez Mohun à atteindre le sommet de la tour.

Collectez le plus de points possible pour augmenter l'énergie de Mohun. Mais s'il vient à être blessé, s'il est touché par une boule métallique ou tombe dans un fossé, ses forces déclinent rapidement. Son énergie diminue également chaque fois qu'il attaque. S'il en perd de trop, sa quête est vouée à l'échec et c'est la fin du Royaume de Zar.

SOYEZ SUR VOS GARDES



Vous devez conserver toute votre présence d'esprit pour sortir sain et sauf du labyrinthe de la tour. Vérifiez, en bas de l'écran, le niveau de réserve et d'énergie de Mohun. Celui de vos alliés est tout aussi important. En fait, vous devez surveiller les divers points qui sont indiqués ci-dessus et dont la description est donnée à la page suivante.

Gardez un œil sur votre score en haut de l'écran.

ECRAN DE JEU

Score du joueur - Le nombre de points que vous avez gagnés jusqu'à maintenant, en démolissant brutes et bêtes et en récupérant des trésors.

Score maximum - Le nombre maximum de points que vous pouvez gagner.

Barre de puissance de l'Épée - Indique le degré d'énergie de l'Épée Magique. Attendez que la barre soit complètement chargée (rouge/jaune) pour lancer un coup mortel.

Compte à rebours de la puissance de l'Épée

Magique - Horloge montrant le moment où l'Épée Magique est dotée d'une charge d'énergie super destructive. (Voir le chapitre "Astuces".)

Niveau d'énergie du joueur - Si Mohun est à court de barres d'énergie, il meurt. Les monstres aussi diminuent sa vitalité si vous leur laissez faire la sale besogne de la Sphère Noire. L'énergie de Mohun baisse chaque fois que vous attaquez avec le bouton X.

Réserve d'énergie du joueur - Le nombre de barres d'énergie dont Mohun dispose. Si les réserves manquent, cela devient malsain !

Étage - L'étage sur lequel se trouve Mohun.

Allié actuel - L'allié de Mohun en ce moment.

Niveau d'énergie de l'allié - Le niveau d'énergie de votre allié.

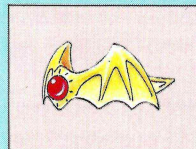
Objet magique - L'objet magique actuellement transporté par Mohun.

Clés - Le nombre de clés d'or, d'argent, ou de platine dont dispose Mohun. Vous perdez une clé chaque fois que vous ouvrez une porte. Vous devez toujours garder vos dernières clés d'or, d'argent et de platine pour vous enfuir du château. Le magicien ne vous permettra pas d'utiliser vos dernières clés, même si vous essayez.

OBJETS MAGIQUES

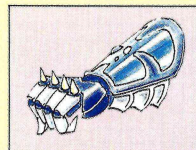
Les coffres à trésors contiennent une abondance d'objets magiques. Des créatures peuvent en sortir. Certains objets peuvent également dégringoler des portes ouvertes. Mohun peut tout aussi bien trébucher, par hasard, sur l'un d'eux.

La Couronne Royale (King's Crown)



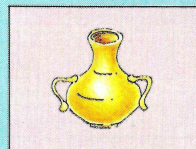
La Couronne Royale (King's Crown) augmente les pouvoirs défensifs de Mohun contre les vampires et autres démons.

Le Gantelet (Gauntlet)



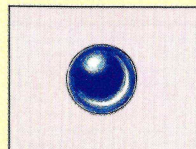
Le Gantelet (Gauntlet) augmente les pouvoirs offensifs de Mohun contre les démons.

Le Pot d'Or (Golden Pot)



Le Pot d'Or (Golden Pot) renferme la magie qui aidera vos alliés à guérir des coupures, morsures et coups mortels.

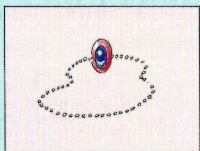
La Boule de Cristal (Crystal Ball)



La Boule de Cristal (Crystal Ball) aide Mohun à trouver des boîtes à trésors cachées, susceptibles de renfermer un butin d'une très grande valeur.

OBJETS MAGIQUES

Le Pendentif (Pendant)



Le Pendentif (Pendant) vous aide à doubler vos points quand vous terrassez des monstres.

La Potion Magique (Magic Potion)



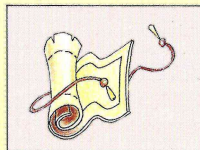
La Potion Magique (Magic Potion) fait monter l'énergie de l'Épée Magique plus rapidement. La barre de puissance de l'Épée grimpe.

La Bague de Diamants (Diamond Ring)



La Bague de Diamants (Diamond Ring) incite l'Homme-Lézard à rejoindre Mohun dans sa quête. Il devient votre allié.

Le Parchemin (Scroll)



Le Parchemin (Scroll) incite les ennemis - quand ils sont confrontés - à lâcher plus souvent des objets.

ASTUCES

— Si Mohun ramasse le sceptre royal, le compte à rebours de la puissance de l'Épée Magique commence à 60. Au cours de cette période, l'épée de Mohun reçoit de l'énergie supplémentaire. Attendez que la barre de puissance de l'épée soit chargée à bloc pour libérer un coup d'une force extrême.

— L'utilisation de la magie diminue les forces de Mohun. Aussi, faites-lui absorber beaucoup de nourriture. Mais ne mangez pas le champignon empoisonné. Cela vous engourdirait.

— Cherchez attentivement des coffres à trésors cachés. Sans les objets qu'ils dissimulent, Mohun n'a aucune chance contre la Sphère Noire.

— Apprenez quels sont les alliés les plus adaptés face à certains périls. Choisissez-les donc avec discernement.

— Choisissez l'allié le mieux adapté à un étage donné de la tour. Certains étages peuvent comporter des ennemis qui sont vulnérables à un allié spécifique.

— A certains étages, essayez de marcher dans la direction opposée à celle prise au départ. Ou franchissez la porte conduisant Mohun à l'étage suivant. Vous pouvez trouver des objets utiles.

— Recherchez des P-Ups pour accroître le niveau d'attaque de vos alliés. Mais, attention ! Un objet donné pourra également diminuer ce niveau.

ASTUCES

— Si Mohun ramasse une cloche, il peut s'en servir pour appeler un autre Homme-Lézard. Mais, tout d'abord, il doit disposer d'une bague de diamants pour l'attirer.

— S'il touche un ennemi, Mohun laisse tomber son épée. Il devient également invisible pendant un certain temps. Profitez-en pour ramasser votre épée, ou pour sortir d'une affaire compliquée.

— Cherchez très attentivement une porte cachée qui vous fera sauter des étages.

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)

BANDAI S.A. ("BANDAI") garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux Nintendo, appelez le S.O.S. NINTENDO au 16 (1) 34.64.77.55.

Si vous avez un Minitel, **3615 NINTENDO**, 24h/24h, 7 jours/7.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Attention : Nintendo S.A.V.
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots-mutants entravent votre progression ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?

Vous êtes bloqué dans un niveau ?

Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en jeux ! Pour vous, il fera l'impossible !

Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

(16 1) 34 64 77 55

DU LUNDI AU SAMEDI, DE 9H à 19H

(18H LES VENDREDI ET SAMEDI)

ou 24H sur 24,

3615 NINTENDO

EN BELGIQUE

02/478.92.08

DU LUNDI AU VENDREDI, DE 10H A 13H ET DE 14H A 18H

Magic Sword™

©CAPCOM 1990, 1992 ALL RIGHTS RESERVED.

INHOUD

Voorzorgsmaatregelen	23
Het starten van het spel.....	24
Keuze speltypen.....	25-26
Is de magie van het zwaard voldoende?.....	27
Mohun gaat waar het gevaar loert (bewegingen figuur)	28
Bondgenoten tijdens de speurtocht	29-30
Het begin van de reis	31
Blijft alert of sterf	32
Speelscherm	33
Magische voorwerpen	34-35
Speurtips	36-37

VOORZORGSMAATREGELEN

Volg de hierna volgende suggesties nauwgezet op om dit Super NES spel in topconditie te houden:

1. Controleer altijd of de Super NES uit staat alvorens er een spelcassette in te doen of uit te halen.
2. Probeer nooit de cassette uit elkaar te halen of de elektrische contacten ervan aan te raken.
3. Bescherm de cassette tegen direct zonlicht en tegen extreme hitte of kou. Buig hem niet, zet hem niet klem en voorkom dat hij nat wordt. Bewaar hem bij kamertemperatuur in zijn beschermende doosje als er niet mee wordt gespeeld.
4. Als de cassette stoffig wordt, maak hem dan schoon met een schone, droge doek. Gebruik nooit verfverdunner, wasbenzine, alcohol of andere sterke schoonmaakmiddelen, want daardoor kan hij beschadigd raken.
5. Ga om het meeste plezier van dit spel te hebben 1 à 2 1/2 meter van de televisie of monitor zitten. Neem na twee uur achtereens spelen een pauze van 10 à 20 minuten om de levensduur van de cassette te vergroten.

HET STARTEN VAN HET SPEL

1. Doe de cassette met Magic Sword in het Super Nintendo Entertainment System.
2. Duw de **aan/uit-knop** van het control deck naar voren om het systeem aan te zetten.
3. Als het titelscherm met **Magic Sword** verschijnt, zijn de volgende keuzes mogelijk:
 - *View an Introduction (bekijk de inleiding)* van het spel door enkele ogenblikken te wachten, of
 - *Start the Game (start het spel)* door op de **startknop** op de controller te drukken en hierna verder te gaan, of
 - *Selecteer "Option" (instellingen)* die op de volgende pagina worden beschreven.
4. Nadat op de **startknop** is gedrukt, verschijnt het "Start Point"- (startpunt-) scherm. Kies de etage van de toren waar de speurtocht moet beginnen.
 - Druk op de **boven- of onderkant** van de vierpuntsdruktoets om de etage uit te kiezen en
 - Druk vervolgens op de **startknop** om met spelen te beginnen.

KEUZE INSTELLINGEN

Op het **keuzescher**m ("Option") kunnen enkele van de spelmogelijkheden worden gewijzigd. Het keuzescher wordt vanuit het titelscher bereikt:

1. Op het titelscher staan twee mogelijkheden, START en OPTION. Druk op de **onderkant** van de vierpuntsdruktoets om de cursor bij OPTION te plaatsen en druk vervolgens op de **startknop**.



2. Als het keuzescher verschijnt:
 - Druk op de **boven- of onderkant** van de vierpuntsdruktoets om een keuze te laten oplichten.
 - Druk op de **linker- of rechterkant** om door de instellingen voor die keuze heen te lopen.



KEUZE INSTELLINGEN

Game Level (spelniveau).

Stelt het spelniveau in. Er kan worden gekozen uit "Easy" (gemakkelijk), "Normal" (normaal) of "Hard" (moeilijk).

Control Pad.

Hiermee worden de functies van de knoppen voor ATTACK (aanval) en JUMP (springen) veranderd of kunnen er SPECIAL (speciale) dingen worden gedaan, zoals bijvoorbeeld het vernietigen van alle vijanden.

Music Test.

Hiermee kunnen de verschillende muziekjes worden beluisterd. Druk op de **linker- of rechterkant** van de vierpuntsdruktoets om een genummerd stukje muziek uit te zoeken. Druk vervolgens op de **startknop** om dat te beluisteren.

Sound Test.

Hiermee kunnen de verschillende geluidseffecten worden beluisterd. Druk op de **linker- of rechterkant** van de vierpuntsdruktoets om een genummerd geluidseffect uit te kiezen. Druk vervolgens op de **startknop** om dat te beluisteren. (Als eerst voor Music Test is gekozen, blijft de muziek hoorbaar).

Exit.

Laat deze keuze oplichten en druk op de **startknop** om naar het titelscher terug te gaan.

IS DE MAGIE VAN HET ZWAARD VOLDOENDE?

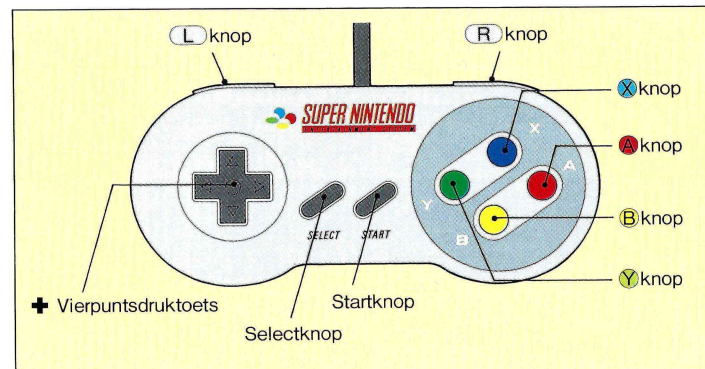
O, wat zit het huiverende koninkrijk Zar met smart te wachten tot Mohun het van de duisternis verlost. Opnieuw wordt de hemel verduisterd door de dreiging van het kwaad. De Black Orb is uit zijn sluimertoestand gewekt. Hij zal niet rusten voordat hij de hele mensheid met zijn boze oog heeft vervloekt.

Mohun, de onbevreesde krijger, en zijn magische zwaard zijn de laatste hoop voor het koninkrijk. Bij Drockmar Keep straalt de drakentoren zijn rode gloed uit. Mohun is daarheen gereisd om naar de Black Orb te zoeken en een einde te maken aan zijn regime. Nu moet onze held door elke etage van de gevreesde toren worden geleid. Help hem tevens sterke bondgenoten te vinden om afgrijselijke monsters en vallen die in de duisternis loeren te bestrijden.

Hak schatkisten open, zodat Mohun magische voorwerpen kan vinden die hem tijdens zijn speurtocht kunnen helpen. En als hij de lang verdwenen scepter weet te vinden, wordt Mohuns zwaard met de extra krachtige magie van de tovenaars geladen. Maar wees verstandig! Achter elke steen liggen ontelbare gevaren.

Wees dapper. De Black Orb is opnieuw ontwaakt. Vernietig hem en breng weer licht in onze wereld!

MOHUN GAAT WAAR HET GEVAAR LOERT



OM DIT TE DOEN

Naar links of rechts rennen

Steken, slaan of met wapens gooien

Vijanden om Mohun heen uitschakelen

Springen of omhoog klimmen

Extra hoge sprong

Naar beneden springen

Bukken of knielen

Deuren openen

Magische voorwerpen of andere dingen pakken

MOET OP DEZE KNOP WORDEN GEDRUKT

Druk op de linker- of rechterkant van de vierpuntsdruktoets.

Y knop (of de aanvalsknop die daarvoor op het keuzeschermbord is gekozen).

X knop (of de speciale knop die daarvoor op het keuzeschermbord is gekozen).

B knop (of de springknop die op het keuzeschermbord is gekozen).

Druk tegelijkertijd op de **B knop** en op de **bovenkant** van de vierpuntsdruktoets.

Druk tegelijkertijd op de **B knop** en op de **onderkant** van de vierpuntsdruktoets.

Onderkant vierpuntsdruktoets.

Bovenkant vierpuntsdruktoets.

Over het voorwerp heen rennen.

BONDGENOTEN TIJDENS DE SPEURTOCHT

Als Mohun deuren opent, verschijnen er bondgenoten om hem te helpen de duistere uitdagingen van de Drockmar Keep te trotseren. Als zij door Mohun worden aangeraakt, gaan zij aan deze speurtocht meedoen. Maar pas op bij het openen van deuren!



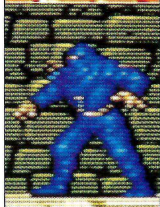
Big Man

Big Man (Grote Man) is sterk en heeft een enorm uithoudingsvermogen. Zijn boemerangbijl is krachtig maar traag.



Knight

Knight (Ridder) is ongelooflijk vaardig met zijn speer en hij is Mohuns beste bondgenoot. Hij wordt in de bovenste etage van de toren gevangen gehouden.



Ninja

Ninja gooit met twee tot vijf werpsterren die van muren en plafonds terugketsen. Snel, maar niet zo krachtig.



Cleric

Cleric (priester) heeft maar weinig lichaamskracht en snelheid, maar zijn toverkogels kunnen levende dode monsters zwaar verwonden.

BONDGENOTEN TIJDENS DE SPEURTOCHT



Amazon

Amazon (amazone) schiet voortdurend met haar kruisboog. Haar aanval is snel, maar heeft weinig kracht.



Wizard

Wizard (magiër) schiet magische bollen af. Hij beschikt over de krachtigste aanval, maar is traag en stelt ook lichamelijk weinig voor.



Lizardman

Lizard Man (Hagedisman) wordt alleen een bondgenoot als Mohun hem met een diamanten ring omkoopt. Hij is een bruto met enorm veel lichaamskracht, snelheid en aanvalskracht.



Thief

Thief (Dief) is in staat verborgen schatkisten en vallen op te sporen. Ook zijn bommen zijn behoorlijk krachtig.

Magische rode harten maken bondgenoten krachtiger door hun aanvalsniveau te verhogen. Als Mohun dus een rood hart vindt, moet hij het zeker meenemen.

HET BEGIN VAN DE REIS

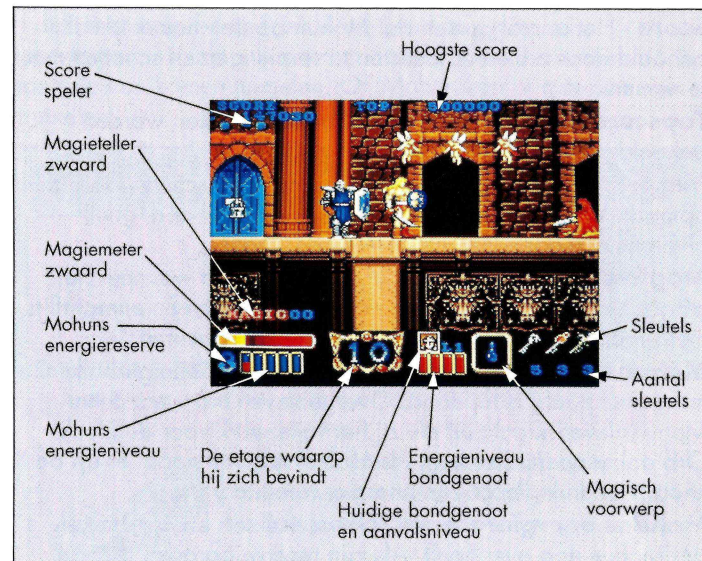
Laat Mohun de spullen en de kracht verzamelen die hij nodig heeft om zich in de toren te kunnen wagen. Hij moet zich tot aan de 50ste etage naar boven vechten. Daar wacht de Black Orb hem op. Laat hem voorzichtig en stoutmoedig voorwaarts gaan, voorzover zijn moed hem dat toestaat.

Hij moet schatkisten openhakken en munten oprapen, evenals magische voorwerpen, wapenrusting en nieuwe zwaarden. Elk nieuw zwaard is krachtiger dan het vorige. Hij moet ook de juiste sleutels gebruiken om gouden, zilveren of platina sloten in kerkerdeuren te openen. Door deuren te openen kan hij in een ander level van de toren terecht komen of een bondgenoot vinden. Laat hem zijn huidige bondgenoot behouden of een andere meenemen door te stoppen en zijn nieuwe kameraad aan te raken.

Mohun kan te allen tijde met zijn magische zwaard zwaaien, maar er komt alleen een dodelijke flits uit als het volledig is opgeladen. Laat hem met succes de sluwe monsters van de Black Orb vernietigen en zijn vallen vermijden, en help hem bovenin de toren te komen.

Onderweg moet hij zoveel mogelijk punten verzamelen om zijn levenskracht te vergroten. Als hij gewond raakt, door een metalen bal wordt geraakt of in een gracht valt, verliest hij heel snel zijn energie. Zijn energie raakt ook uitgeput als hij aanvalt. Raakt hij daar te veel van kwijt, dan is zijn speurtocht gedoemd te mislukken en is het koninkrijk Zar verloren.

BLIJF ALERT OF STERF



Mohun moet voortdurend goed zijn verstand gebruiken om veilig door het doolhof van de toren te komen. Houd de onderkant van het scherm goed in het oog om Mohuns energiereserve en energieniveau bij te houden. Maar het energieniveau van zijn bondgenoten is zeker zo belangrijk. In feite moet er een aantal zaken in het oog worden gehouden. Zij worden hierboven getoond en op de volgende pagina beschreven.

Let ook op de score op de bovenkant van het scherm.

SPEELSCHERM

Score - Het aantal punten dat Mohun op dat moment heeft behaald door bruten en beesten te vernietigen en schatten mee te nemen.

Topscore - Het maximale aantal punten dat kan worden behaald.

Magiemeter zwaard - Toont hoe het magische zwaard zich oplaadt. Wacht tot het volledig is opgeladen (rood/geel) alvorens een dodelijke flits af te vuren.

Magieteller zwaard - De klok die aangeeft wanneer het magische zwaard voldoende energie heeft om een energieflits met superkracht af te geven (zie hoofdstuk "Speurtips").

Mohuns energieniveau - Als Mohun geen energiebalken meer over heeft, is hij dood. Overgebleven monsters putten Mohuns levenskracht uit als zij het vuile werk voor de Black Orb opknappen. Elke keer als Mohun aanvalt nadat er op de X knop is gedrukt, loopt zijn energieniveau terug.

Mohuns energiereserve - Het aantal sets energiebalken dat Mohun nog over heeft. Als zijn reserve oprakt, is hij in gevaar!

Verdieping - De etage waarop Mohun zich bevindt.

Huidige bondgenoot - Mohuns bondgenoot op dat moment.

Energieniveau bondgenoot - Het energieniveau van de bondgenoot.

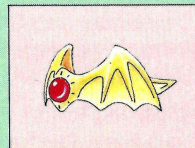
Magisch voorwerp - Het magische voorwerp waarover Mohun op dat moment beschikt.

Sleutels - Het aantal gouden, zilveren of platina sleutels dat Mohun over heeft. Elke keer als hij een deur opent, raakt hij een sleutel kwijt. Hij moet altijd zijn laatste gouden, zilveren of platina sleutels bewaren om uit het kasteel te kunnen ontsnappen. De magiër laat hem zijn laatste sleutels niet gebruiken, hoe hij ook zijn best doet.

MAGISCHE VOORWERPEN

In de schatkisten bevindt zich een keur aan magische voorwerpen. Wezens kunnen ze laten vallen. Ze kunnen uit open deuren komen tuimelen. Of Mohun kan er gewoon over struikelen.

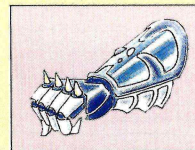
Koningskroon (king's crown)



Koningskroon (king's crown)

verhoogt Mohuns afweerkracht tegen monsters en vijanden.

Handschoen (gauntlet)



Handschoen (gauntlet)

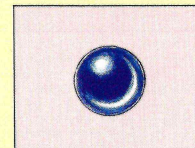
verhoogt Mohuns aanvalskracht als hij naar vijanden uithaalt.

Gouden pot (golden pot)



Gouden pot (golden pot) bevat de toverkracht die Mohuns bondgenoten helpt te herstellen van sneden, beten en dodelijke slagen.

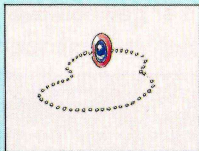
Kristallen bal (crystal ball)



Kristallen bal (crystal ball) helpt Mohun verborgen schatkisten te vinden waarin een extra waardevolle buit kan zitten.

MAGISCHE VOORWERPEN

Hanger (pendant)



Hanger (pendant) helpt hem dubbele punten te scoren om monsters te verslaan.

Toverdrank (magic potion)



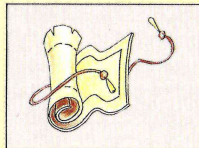
Toverdrank (magic potion) laadt het magische zwaard sneller op. De krachtbalk van het zwaard loopt dan sneller vol.

Diamanten ring (diamond ring)



Diamanten ring (diamond ring) brengt de Lizard Man ertoe om Mohun tijdens zijn speurtocht te vergezellen. Hij wordt dan zijn bondgenoot.

Perkamentrol (scroll)



Perkamentrol (scroll) zorgt ervoor dat de vijand tijdens een aanval vaker dingen laat vallen.

SPEURTIPS

— Als Mohun de scepter vindt, gaat de klok van het magische zwaard terugtellen vanaf 60. Gedurende deze tijd heeft Mohuns zwaard extra energie. Als de krachtbalk van het zwaard volledig is opgeladen, komt er een flits met enorm veel energie uit.

— Het gebruik van toverkracht kost Mohun energie. Laat hem daarom veel eten. Maar laat hem niet de giftige paddestoelen eten, want daardoor raakt hij verdoofd.

— Zoek heel goed naar verborgen schatkisten. Zonder de voorwerpen die daarin verborgen zitten heeft Mohun geen enkele kans tegen de Black Orb.

— Ontdek welke bondgenoten Mohun het beste kunnen helpen tegen bepaalde gevaren. Hij moet ze met zorg uitkiezen.

— Kies een bondgenoot die het meest geschikt is voor een bepaald level in de toren. In sommige levels bevinden zich vijanden die kwetsbaar zijn voor een bepaalde bondgenoot.

— Probeer Mohun in bepaalde levels de tegenovergestelde richting op te laten lopen van die, waarin hij stond toen hij begon. Of laat hem voorbij de deur lopen die hem naar de volgende etage voert. Hij kan dan nuttige voorwerpen vinden.

— Laat hem naar power-ups zoeken om de aanvalskracht van zijn bondgenoten te vergroten. Maar pas op! Een bepaald voorwerp verlaagt die ook.

SPEURTIPS

— Als Mohun een bel meeneemt, kan hij die gebruiken om de Lizard Man te roepen. Maar eerst heeft hij een diamanten ring nodig om de Lizard Man tot bondgenoot te maken.

— Als Mohun een vijand aanraakt, laat hij zijn zwaard vallen. Het maakt hem ook enige tijd onkwetsbaar. Gebruik die tijd om het zwaard op te rapen of uit een benarde situatie te komen.

— Zoek heel grondig om een verborgen deur te vinden die Mohun in staat stelt etages over te slaan.

90 DAGEN GARANTIE

Super Nintendo Entertainment System SPEL CASSETTE

BANDAI B.V. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat deze spelcassette voor het Super Nintendo Entertainment System («cassette») gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90-dagen garantie, zal BANDAI de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u de cassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs, aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 271
1020 Brussel
BELGIË
Tel. 02-4789048

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90-dagen-termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo Technische Dienst - tussen 09.00 en 17.00 uur, onder nummer 03440-14234 (Nederland), of 02-4789048 (België).

Deze garantie geldt niet als de cassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik, of als er veranderingen aan de cassette zijn aangebracht na de aanschaf.

Heeft u spelvragen? Bel de Nintendo Servicelijn!

In Nederland kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur.
Telefoonnummer 03440 - 32222.

In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 10.00 en 13.00 uur en tussen 14.00 en 18.00 uur. Telefoonnummer 02 - 4789208.

CAPCOM®



DISTRIBUTED BY BANDAI
DISTRIBUE PAR BANDAI

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON