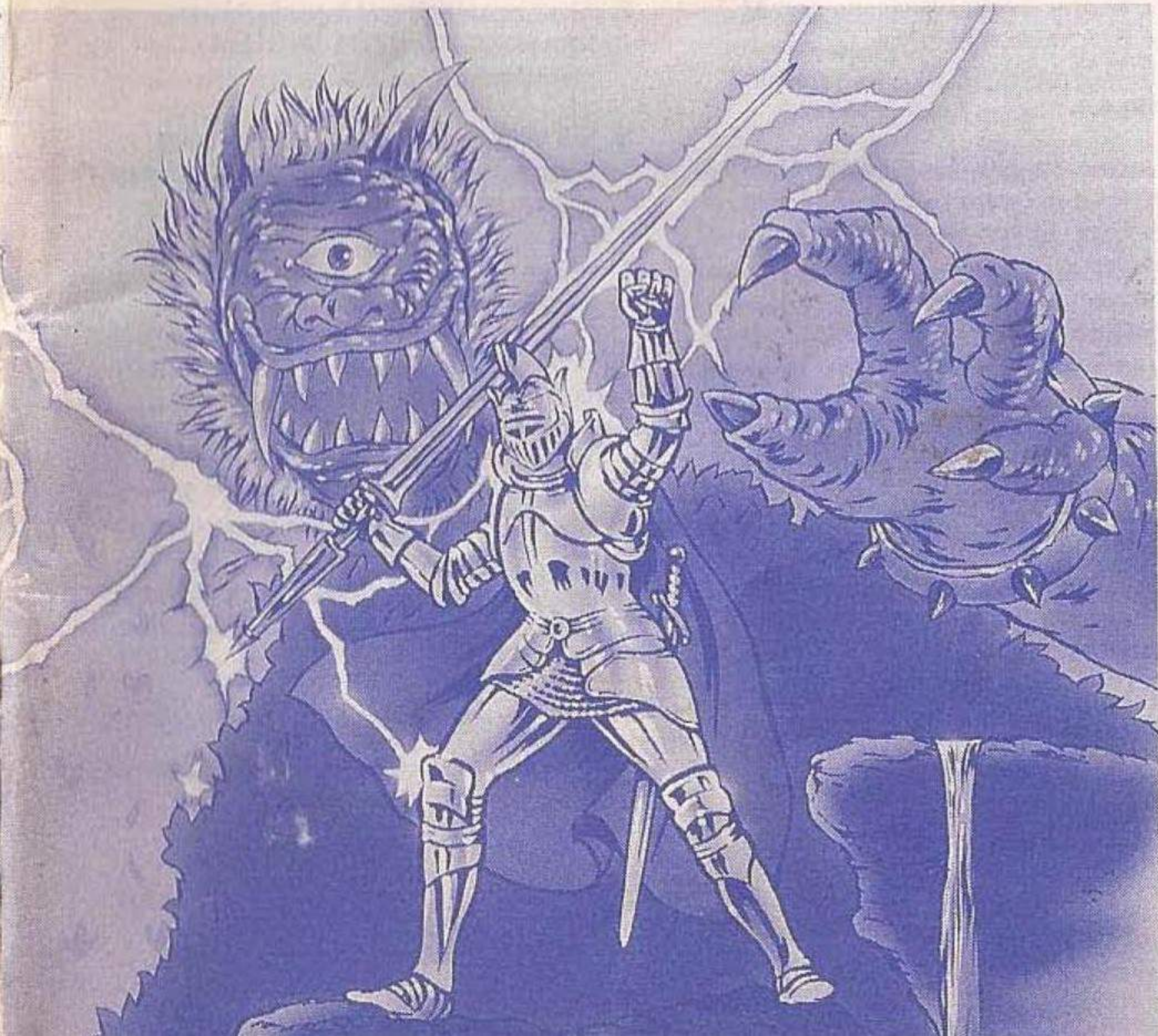


GHOULS'N GHOSTS™



SEGA

Loading Instructions:

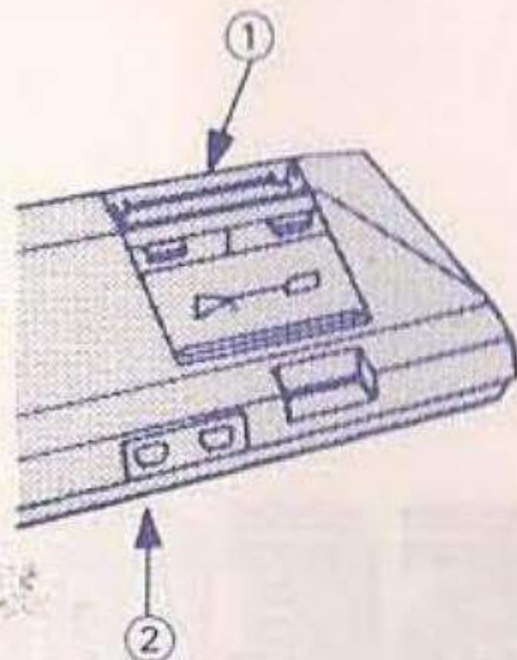
Starting Up:

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the game cartridge in the Power Base as described in your SEGA SYSTEM manual.
3. Turn the power switch ON. If nothing appears on the screen, turn the power switch OFF, remove the cartridge, and try again.
4. At the title screen, to start the game, press Button 1 or Button 2.

IMPORTANT:

Always make sure that the Power Base is turned OFF when inserting or removing your Mega Cartridge.

- ① Insert Mega Cartridge
- ② Insert Control Pad 1



Ladeanweisungen:

Inbetriebnahme:

1. Vergewissern Sie sich, daß der Ein-/Aus-Schalter ausgeschaltet ist.
2. Setzen Sie die Spielkassette gemäß der Beschreibung in Ihrer SEGA SYSTEM-Anleitung in die Power Base ein.
3. Schalten Sie den Ein-/Aus-Schalter ein. Falls auf dem Bildschirm nichts erscheint, sollten Sie den Ein-/Aus-Schalter ausschalten, die Kassette entfernen und diese dann erneut einsetzen.
4. Wenn das Titelbild erscheint, drücken Sie die Taste 1 oder die Taste 2, um das Spiel zu beginnen.

WICHTIG:

Achten Sie beim Einsetzen oder Entfernen Ihrer Mega-Kassette stets darauf, daß die Power Base ausgeschaltet ist.

- ① Mega-Kassette einsetzen
- ② Steuerpult 1 anschließen

Innan du börjar spela:

Hur du startar spelet:

1. Se till att huvudenhetens strömbrytare står i frånslaget läge.
2. Skjut in kassetten i huvudenheten, som beskrivs i SEGA SYSTEM-manualen.
3. Slå till strömbrytaren. Om ingenting händer, slå ifrån strömbrytaren och ta ur kassetten. Gör om steg 1 - 3.
4. När spelets titelbild visas, tryck på knapp 1 eller 2 för att starta spelet.

ATT OBSERVERA:

Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan du sätter i eller tar ur kassetten.

- ① Här skjuter du in kassetten.
- ② Här ansluter du styrplattan 1.

Instructions de chargement:

Mise en route:

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode l'emploi de votre "SEGA SYSTEM".
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez à nouveau.
4. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur la touche 1 ou la touche 2 pour commencer une partie.

IMPORTANT:

Faites toujours très attention à ce que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche Mega.

- ① Introduisez la cartouche Mega
- ② Introduisez le bloc de commande 1

Instrucciones de carga:

Puesta en funcionamiento:

1. Cerciórese de que el interruptor de la alimentación esté en OFF.
2. Introduzca el cartucho del juego en la base de alimentación como se describe en el manual SEGA SYSTEM.
3. Ponga el interruptor de la alimentación en ON. Si no aparece nada en la pantalla, póngalo en OFF, retire el cartucho y pruebe de nuevo.
4. En la pantalla titular, pulse el botón 1 o el botón 2 para iniciar la partida.

IMPORTANTE:

Cerciórese siempre de que la base de alimentación esté apagada antes de introducir o retirar el cartucho Mega.

- ① Inserte el cartucho Mega
- ② Inserte el Teclado de Control 1

Istruzioni di caricamento:

Inizio:

1. Accertatevi che la Console sia spenta.
2. Inserite la cartuccia del gioco nella Console come descritto nel manuale SEGA SYSTEM.
3. Accendete il sistema. Se sullo schermo non appare niente, spegnete il sistema, estraete la cartuccia e ripetete daccapo il procedimento.
4. Non appena il titolo appare sullo schermo, premere il tasto 1 o il tasto 2 per dare inizio al gioco.

IMPORTANTE:

Accertatevi sempre che la Console sia spenta prima di inserire o di estrarre la cartuccia Mega.

- ① Inserite la cartuccia Mega
- ② Collegate la Pulsantiera di Comando 1

Exterminate Loki!

It was three years ago when the Dark Prince, Loki, made an attempt to destroy the beautiful, peaceful kingdom of Lexet. It was Sir Arthur who courageously fought Loki and saved the people of Lexet from Loki's nasty grasp.

But the wicked and evasive Dark Prince has once again pillaged Lexet and plagued the people with paralyzing fear. And this time he took the breathtaking beauty, Princess Tamara!

You as Sir Arthur must avenge your village and rescue Princess Tamara. It's not going to be easy! Snorting pigmen, scythe-wielding skeletons and haunted guillotines with an appetite for human flesh are some of the countless loathsome creatures that you will encounter. That's not all.



Vernichten Sie Loki!

Drei Jahre ist es her, seit der schwarze Prinz Loki versuchte, das schöne, friedvolle Königreich Lexet zu zerstören. Sir Arthur jedoch stellte sich Loki im Kampf und befreite die Bewohner von Lexet aus Lokis eisernen Klauen.

Der bösertige und hinterlistige schwarze Prinz gab jedoch nicht auf und hat Lexet erneut in Angst und Schrecken versetzt. Diesmal jedoch hat er auch die atemberaubende Schönheit, Prinzessin Tamara, entführt!

Sie, als Sir Arthur, müssen Ihr Dorf rächen und Prinzessin Tamara retten, und das wird nicht einfach sein! Grunzende Schweinemänner, herumschwirrende Skelette und angsteinflößende Guillotinen mit großem Appetit auf Menschenfleisch sind nur einige der unzähligen Gefahren, die auf Sie warten. Aber damit nicht genug:

Förinta Loki!

För tre år sedan gjorde Mörkets Prins, Loki, ett försök att ödelägga det vackra och fredliga kungariket Lexet. Den gången var det Riddaren Arthur som modigt slog tillbaka Loki och räddade invånarna i Lexet ur Lokis plågsamma grepp.

Men den ondsinta och illusoriska Mörkets Prins har igen anfallit och plundrat Lexet och plågat dess invånare tills de blivit paralyserade av rädsla. Och denna gång tog han dessutom den bildsköna prinsessan Tamara till fånge!

Du, som Riddaren Arthur, måste hämnas för det onda som drabbat din by och rädda prinsessan Tamara. Det kommer inte att bli lätt! Frustande grismän, liar svingande skelett och spökande giljotiner med smak på människor är bara några bland de skrämmande demoner och våldnader du kommer att möta. Med det är inte allt! Du måste få tag i nycklarna till de låsta slottsportarna för att kunna gå in i Lokis slott.

Exterminez Loki!

Trois ans auparavant, le prince noir Loki avait essayé de détruire le royaume merveilleux et tranquille de Lexet. Sir Arthur avait courageusement combattu Loki et sauvé son peuple de l'emprise désagréable de Loki.

Mais l'affreux prince noir fuyard a de nouveau pillé Lexet et paralysé les gens de peur. Et cette fois-ci, il a capturé Tamara, la belle princesse!

En tant que Sir Arthur, vous devez venger votre village et sauver la princesse Tamara. Ce ne sera pas facile! Des Hommes-porcs reniflants, des squelettes qui manient la faux et des guillotines hantées avec un appétit pour la chair humaine sont quelques unes des innombrables créatures répugnantes que vous allez rencontrer. Ce n'est pas tout.

¡Extermine a Loki!

Hace tres años que Loki, el Príncipe de las Tinieblas, trató de destruir el hermoso y pacífico reino de Lexet. Gracias a Arthur, que luchó con gran coraje, los habitantes de Lexet pudieron salvarse de las garras de Loki.

Pero el malvado y escurridizo Príncipe de las Tinieblas ha saqueado de nuevo el reino de Lexet y sus habitantes se encuentran paralizados de terror. Y eso no es todo, esta vez se ha llevado a la hermosa princesa Tamara.

Usted, el caballero Arthur, debe vengar a su pueblo y rescatar a la princesa Tamara. No va ha ser tarea fácil. Porquerizos que bufan, esqueletos con guadañas, y guillotinas embrujadas con hambre de carne humana son algunas de las horrendas criaturas que le esperan.

Sterminate Loki

Fu tre anni fa che Loki, il Principe delle Tenebre, fece un tentativo di distruggere lo stupendo e pacifico reame di Lexet. Fu Sir Arthur che combattè coraggiosamente contro Loki e salvò il popolo di Lexet dalla terribile presa di Loki.

Ma il perfido e inafferrabile Loki ha ancora una volta saccheggiato Lexet e ha seminato un terrore paralizzante tra gli abitanti. E stavolta egli ha rapito la bellissima principessa Tamara!

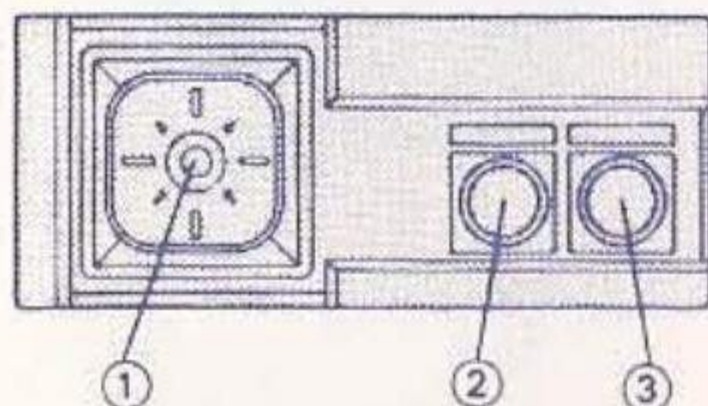
Voi e Sir Arthur dovete vendicare il villaggio e salvare la principessa Tamara. Non è un'impresa facile! Uomini-maiali sbuffanti, scheletri armati di falce e ghigliottine stregate con un lugubre appetito per la carne umana sono solo alcune delle spaventose creature che incontrerete. E non finisce qui.

In order to reach Loki's castle you must obtain the keys to the locked gates. But first you must confront the Gatekeepers who will do anything to keep you away from the keys. Sounds tough? Someone has to do it. You can — if you have the right weapons, plenty of luck and lots of guts!

Take Control!

To help Arthur succeed, learn how to use your Control Pad before you start playing.

- ① Directional Button (D-Button)
- ② Button 1
- ③ Button 2



Um Lokis Schloß zu erreichen, müssen Sie in den Besitz der Schlüssel für die verschlossenen Tore kommen. Und dabei stehen Sie zunächst den Torwächtern gegenüber, die alles tun werden, um Sie von den Schlüsseln fernzuhalten. Schwierig? Nun, jemand muß es tun, und mit den richtigen Waffen, viel Glück und Mut könnten Sie es durchaus schaffen!

Spielsteuerung

Machen Sie sich vor dem Spielbeginn zuerst mit den verschiedenen Funktionen der Steuerpulttasten vertraut.

- ① Richtungstaste (D-Taste)
- ② Taste 1
- ③ Taste 2

Men innan det måste du möta portvakterna som kommer att göra allt för att förhindra dig att få tag i nycklarna. Låter det tufft? Kanske, men någon måste ju göra det. Du kan — bara du ser till att du har de rätta vapnen, har turen på din sida och massor av mod!

Ta ledningen!

Lär dig före spelstart att använda reglagen på styrplattan för att kunna hjälpa Arthur.

- ① Styrtangenten D (rikttangnt)
- ② Knappen 1
- ③ Knappen 2

Pour atteindre le château de Loki, vous devez obtenir les clés des portes verrouillées. Mais d'abord, il faut affronter les gardiens des portes qui feront tout leur possible pour vous empêcher de prendre les clés. Pas facile? Quelqu'un doit le faire. Vous le pouvez, si vous avez les armes qu'il faut, beaucoup de chances et du cran!

Aux commandes!

Pour aider Arthur à gagner, apprenez à utiliser votre bloc de commande avant de commencer à jouer.

- ① Touche directionnelle (touche D)
- ② Touche 1
- ③ Touche 2

Y por si fuera poco, para poder llegar al castillo de Loki, usted tendrá que hacerse con las llaves de las puertas trabadas. Pero para empezar tendrá que enfrentarse a los guardianes que harán todo lo posible para que no pueda tomar las llaves. ¿Le parece difícil? Alguien tiene que hacerlo. Con las armas adecuadas, mucha suerte y mucho coraje, usted seguro que podrá.

Toma de control

Para ayudar a Arthur, aprenda primero a utilizar el panel de control.

- ① Botón de dirección (Botón D)
- ② Botón 1
- ③ Botón 2

Per raggiungere il castello di Loki dovrete entrare in possesso delle chiavi per le porte chiuse. Ma prima dovrete affrontare i Guardiani delle porte che faranno di tutto pur di tenervi lontani dalle chiavi. Sembra un'impresa dura? Qualcuno deve pur provarci. Voi potete, se avete le armi giuste, tanta fortuna e un bel po' di fegato!

Prendete il controllo!

Per aiutare Sir Arthur a portare a termine l'impresa con successo, imparate ad usare la pulsantiera di controllo prima di iniziare a giocare.

- ① Tasto di direzione (tasto D)
- ② Tasto 1
- ③ Tasto 2

① Directional Button (D-Button)

- Press left or right to move Arthur in those directions.
- Press up to climb ladders; press down to descend ladders.
- Press down to crouch.
- On the Status screen, press up or down to select the type of magic. (To make the Status screen appear, press the Pause button on the Master System base unit.)

② Button 1

- Press to start the game.
- Press to attack.
- Press and hold to use magic.

③ Button 2

- Press to start the game.
- Press to jump.

④ Pause Button

- Press to pause the game and to view the Status screen.

① Richtungstaste (D-Taste)

- Drücken Sie diese Taste nach links oder rechts, um Arthur in die jeweilige Richtung zu steuern.
- Drücken Sie diese Taste nach oben, um auf Leitern zu klettern bzw. nach unten, um Leitern herunter zu klettern.
- Drücken Sie diese Taste, um sich kriechend fortzubewegen.
- Drücken Sie diese Taste nach Erscheinen des Spielstatusbildschirms nach oben oder unten, um die gewünschte magische Kraft zu wählen. (Drücken Sie zum Entfernen des Spielstatusbildschirms die Pausentaste an der Master System-Basiseinheit.)

② Taste 1

- Drücken Sie diese Taste zum Starten des Spiels.
- Drücken Sie diese Taste zum Angreifen.
- Halten Sie diese Taste zur Verwendung der magischen Kräfte gedrückt.

③ Taste 2

- Drücken Sie diese Taste zum Starten des Spiels.
- Drücken Sie diese Taste zum Springen.

④ Pausentaste

- Drücken Sie diese Taste, um das Spiel vorübergehend zu unterbrechen und die Informationen auf dem Spielstatusbildschirm zu überprüfen.

① Styr tangenter D (rikt tangent)

- Vicka styr tangenter åt vänster eller höger (i pilarnas riktning) för att få Arthur att röra sig åt vänster/höger.
- Vicka styr tangenter uppåt för att klättra upp för en stege och nedåt för att gå ned för en stege.
- Vicka styr tangenter nedåt för att få Arthur att huka sig.
- Vicka styr tangenter uppåt eller nedåt, när menyn för spelställningen visas på bildskärmen, för att välja den magiska kraft du vill använda. (Tryck på pausknappen på själva spel datorn för att ta fram menyn för spelställning på bildskärmen.)

② Knappen 1

- Tryck på denna knapp för att börja spela spelet.
- Tryck på denna knapp för att anfalla.
- Tryck in och håll denna knapp intryckt för att använda en magisk kraft.

③ Knappen 3

- Tryck på denna knapp för att börja spela spelet.
- Tryck på denna knapp för att få Arthur att hoppa.

④ Paus knapp

- Tryck på denna knapp för att koppla in pausen under spelets gång och ta fram menyn för spelställningen på bildskärmen.

① Touche directionnelle (Touche D)

- Appuyez vers la gauche ou la droite pour déplacer Arthur dans ces directions.
- Appuyez vers le haut pour grimper des échelles; vers le bas pour les descendre.
- Appuyer vers le bas pour s'accroupir.
- Sur l'écran de statut, appuyer vers le haut ou le bas pour sélectionner le type de magie. (Pour faire apparaître l'écran de statut, appuyer sur la touche pause sur l'unité de base du Master System.)

② Touche 1

- Appuyer sur cette touche pour commencer la partie.
- Appuyer pour attaquer.
- Appuyer et maintenir pour utiliser la magie.

③ Touche 2

- Appuyer pour commencer la partie.
- Appuyer pour sauter.

④ Touche Pause

- Appuyer pour arrêter la partie momentanément et voir l'écran de statut.

① Botón de dirección (Botón D)

- Presiónelo hacia la izquierda o hacia la derecha para mover a Arthur en esas direcciones.
- Presiónelo hacia arriba para subir escaleras; presiónelo hacia abajo para bajarlas.
- Presiónelo hacia abajo para agacharse.
- En la pantalla de estado, presiónelo hacia arriba o hacia abajo para seleccionar el tipo de magia. (Para que aparezca la pantalla de estado, presione el botón de pausa de la unidad base del sistema Master System.)

② Botón 1

- Presiónelo para comenzar el juego.
- Presiónelo para atacar.
- Presiónelo continuamente para usar la magia.

③ Botón 2

- Presiónelo para comenzar el juego.
- Presiónelo para saltar.

④ Botón de pausa

- Presiónelo para hacer una pausa en el juego y ver la pantalla de estado.

① Tasto di direzione (tasto D)

- Premetelo verso sinistra o verso destra per far muovere Sir Arthur in queste direzioni.
- Premetelo verso l'alto per fargli salire le scale; premetelo verso il basso per farglielo scendere.
- Premetelo verso il basso per farlo rannicchiare.
- Quando è visualizzato lo schermo di stato, premetelo verso l'alto o verso il basso per selezionare il tipo di potere magico. (Per far apparire lo schermo di stato, premete il tasto di pausa sull'unità base Master System.)

② Tasto 1

- Premetelo per iniziare a giocare.
- Premetelo per attaccare.
- Tenetelo premuto per usare il potere magico.

③ Tasto 2

- Premetelo per iniziare a giocare.
- Premetelo per saltare.

④ Tasto di pausa

- Premetelo per fare una pausa durante il gioco e per visualizzare lo schermo di stato.

Arthur's Skills of Combat

Shooting up

While pressing the D-Button up, press Button 1.

Shooting while crouching

While pressing the D-Button down, press Button 1.

Shooting down while jumping

When jumping, press Button 1 while pressing the D-Button down.

Using Magic

Press Button 1. When Arthur and the Magic gauge start flashing, lift your finger from the button.

Arthurs Kampffähigkeiten

Schießen

Halten Sie die Richtungstaste nach oben hin gedrückt, und drücken Sie die Taste 1.

Schießen in kriechender Lage

Halten Sie die Richtungstaste nach unten hin gedrückt, und drücken Sie die Taste 1.

Im Sprung schießen

Drücken Sie beim Springen die Taste 1, während Sie die Richtungstaste nach unten hin gedrückt halten.

Verwendung der magischen Kräfte

Drücken Sie die Taste 1. Geben Sie die Taste frei, sobald Arthur und die Magie-Meßanzeige blinken.

Arthurs specialtrick i strider

Vapenkastning uppåt

Vicka styrtangenten D uppåt, håll i det läget, och tryck på knappen 1.

Vapenkastning i krypande ställning

Vicka styrtangenten D nedåt, håll i det läget, och tryck på knappen 1.

Vapenkastning under hopp

Vicka styrtangenten D nedåt under ett hopp, håll i det läget, och tryck på knappen 1.

Att utnyttja de magiska krafterna

Håll knappen 1 intryckt. Släpp upp knappen så fort Arthur och mätaren för magiska krafter börjar blinka.

L'habileté au combat d'Arthur

Tir vers le haut

Tout en appuyant vers le haut sur la touche D, appuyer sur la touche 1.

Tir accroupit

Tout en appuyant vers le bas sur la touche D, appuyer sur la touche 1.

Tir vers le bas en sautant

Lors d'un saut, appuyer sur la touche 1 tout en appuyant vers le bas sur la touche D.

Utilisation de la magie

Appuyer sur la touche 1. Lorsque Arthur et la jauge de magie commence à clignoter, enlever votre doigt de la touche.

Habilidad del Caballero Arthur en el combate

Disparo hacia arriba

Mientras presiona el botón D hacia arriba, presione también el botón 1.

Disparo mientras está agachado

Mientras presiona el botón D hacia abajo, presione también el botón 1.

Disparo hacia abajo mientras salta

Cuando salte, presione el botón 1 mientras mantiene presionado el botón D hacia abajo.

Uso de la magia

Presione el botón 1. Cuando Arthur y el medidor de magia empiecen a parpadear, deje de presionar el botón.

Le tecniche di combattimento di Sir Arthur

Colpo verso l'alto

Tenendo premuto il tasto D verso l'alto, premete il tasto 1.

Colpo mentre è rannicchiato

Tenendo premuto il tasto D verso il basso, premete il tasto 1.

Colpo verso il basso mentre salta

Durante un salto, premete il tasto 1 tenendo premuto il tasto D verso il basso.

Uso dei poteri magici

Premete il tasto 1. Quando Arthur e l'indicatore di poteri magici iniziano a lampeggiare, togliete il dito dal tasto.

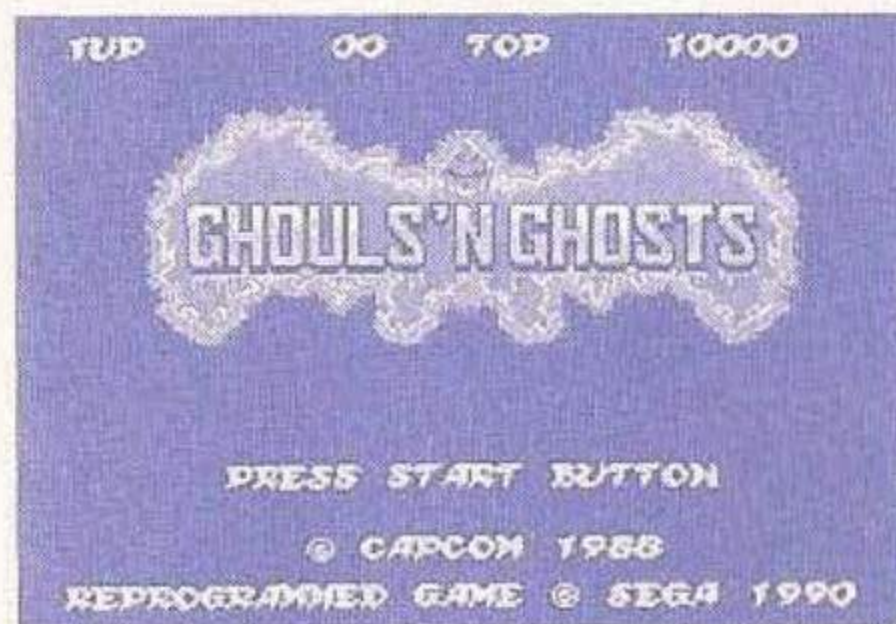
Getting Started

When you turn the power switch on, the Title screen appears. At the Title screen, press Button 1 or 2 to start the game.

Can Sir Arthur Survive?

Arthur dons his silver armor and starts the long, grueling journey to rescue poor Princess Tamara and to destroy Loki, the Dark Prince. All sorts of fiendish creatures await him on his way to Loki's castle. Arthur will also run into treasure chests packed with some real surprises. He starts with only three chances to accomplish his duty and you're the only one who can help him survive!

The gauges on the screen indicate how Arthur and you are performing.



Vorbereitung

Nach Einschalten der Netzversorgung erscheint automatisch der Titelschirm. Drücken Sie hiernach die Taste 1 oder 2, um das Spiel zu starten.

Wird Sir Arthur überleben?

Arthur legt seine silberne Rittersrüstung an und macht sich auf die weite, gefährvolle Reise zur Rettung von Prinzessin Tamara, fest entschlossen Loki, den schwarzen Prinzen, zu vernichten. Auf dem Weg zu Lokis Schloß lauern zahlreiche üble Kreaturen. Darüber hinaus wird Arthur auch auf Schatztruhen treffen, die einige große Überraschungen bereithalten. Er beginnt mit nur drei Chancen seine Mission erfolgreich zu beenden, und Sie sind die einzige Person, auf deren Hilfe er rechnen kann!

Die Meßanzeigen auf dem Bildschirm zeigen Arthurs Leistung an.

Spelstart

Rubriksenen visas på bildskärmen efter att du har slagit till strömbrytaren. Tryck på knappen 1 eller 2, när rubriksenen visas, för att börja spela spelet.

Kommer Riddaren Arthur att överleva?

Arthur tar på sig sitt silverharnesk och börjar sin långa, ansträngande resa för att rädda den stackars prinsessan Tamara och förinta Loki, Mörkets Prins. Alla möjliga slags illvilliga varelser väntar på honom på hans väg till Lokis slott. Men lyckligtvis hittar Arthur också skattkistor, fulla med överraskningar. När han börjar sin resa har han bara tre chanser att fullfölja sitt uppdrag, och du är den enda som kan hjälpa honom att överleva!

Mätarna på bildskärmen visar under spelets gång hur du och Arthur klarar er.

Préparatifs

Lors de la mise sous tension, l'écran de titre apparaît. Sur l'écran de titre, appuyer sur la touche 1 ou 2 pour commencer la partie.

Sir Arthur peut-il survivre?

Arthur revêt son armure d'argent et commence le long et éreintant voyage pour sauver la pauvre princesse Tamara et détruire Loki, le prince noir. Toutes sortes de créatures diaboliques l'attendent sur le chemin qui mène au château de Loki. Arthur va aussi rencontrer des coffres à trésor remplis de vraies surprises. Il commence avec uniquement trois chances d'accomplir son devoir et vous êtes le seul à pouvoir l'aider à survivre!

Les jauges sur l'écran indiquent vos performances et celles d'Arthur.

Preparativos

Cuando conecte la alimentación aparece la pantalla de título. Cuando aparezca la pantalla de título, presione el botón 1 o el botón 2 para comenzar el juego.

¿Podrá sobrevivir el caballero Arthur?

Con su armadura de plata puesta, Arthur comienza el largo y tortuoso camino para rescatar a la princesa Tamara y destruir a Loki, el Príncipe de las Tinieblas. Todo tipo de diabólicas criaturas le acechan a lo largo del camino que lleva al castillo de Loki. Arthur también se encontrará con cofres de tesoros que le depararán verdaderas sorpresas. Arthur empieza con tres oportunidades de cumplir con su misión y usted será el único que puede ayudarlo a sobrevivir.

Los medidores de la pantalla indican cómo Arthur y usted llevan a cabo su misión.

Preparativi

Quando attivate l'interruttore di accensione, appare lo schermo del titolo. Quando è visualizzato lo schermo del titolo, premete il tasto 1 o 2 per iniziare a giocare.

Riuscirà Sir Arthur a sopravvivere?

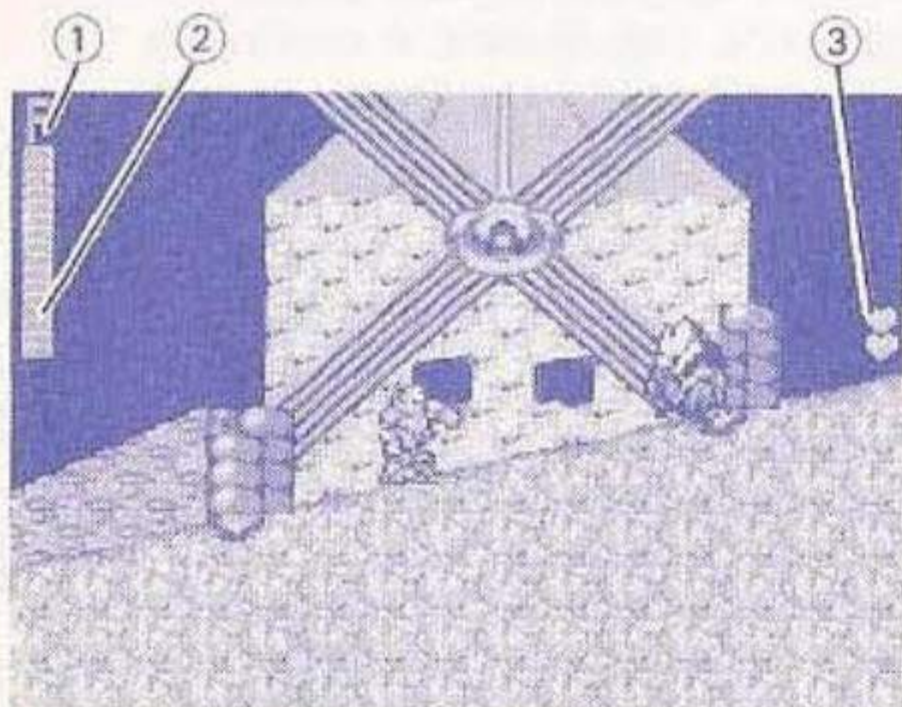
Arthur indossa la sua corazza d'argento e inizia il lungo, faticoso viaggio per salvare la principessa Tamara e annientare Loki, il Principe delle Tenebre. Creature diaboliche di ogni sorta lo attendono sul suo cammino verso il castello di Loki. Arthur si imbatte anche in scrigni del tesoro che custodiscono delle vere sorprese. Egli inizia solo con tre possibilità di compiere la sua missione e voi siete l'unico che può aiutarlo a sopravvivere.

Gli indicatori sullo schermo indicano in che modo Arthur e voi state conducendo il gioco.

- ① **Magic Initial** is the first letter of the magic that Arthur can use.
- ② **Magic Gauge** shows how much magic Arthur can use. Every time he uses magic, he loses some units. The number of units he loses is determined by the type of magic he uses.
- ③ **Life Gauge** shows how many chances Arthur has left to get through the game. When he is attacked by an enemy he loses one heart. When he falls into a pit he loses all his hearts. He earns additional hearts whenever he gets a new armor.

- ① **Magisches Initial** Dies ist der erste Buchstabe der magischen Kraft, die Arthur einsetzen kann.
- ② **Magische Meßanzeige** Dieser Messer zeigt an, wieviele magische Kräfte Arthur zum Einsatz zur Verfügung stehen. Bei jedem Einsatz der magischen Kräfte verliert Arthur einige Einheiten. Die Anzahl der verlorenen Einheiten hängt vom Typ der jeweiligen magischen Kraft ab.
- ③ **Lebensmesser** Zeigt an, wieviele Chancen Arthur noch bleiben, um das Spiel erfolgreich zu beenden. Bei einem Feindesangriff verliert Arthur ein Herz. Fällt Arthur in eine Grube, verliert er alle seine Herzen. Durch die Aneignung einer neuen Rüstung erhält Arthur zusätzliche Herzen.

- ① **Den magiska bokstaven** är den första bokstaven i namnet på den magiska kraft Arthur just vid det tillfället kan utnyttja.
- ② **Mätaren för de magiska krafterna** visar hur mycket av den magiska kraften Arthur kan använda. Några fyrkanter slocknar varje gång Arthur använder sig av en magisk kraft. Antalet fyrkanter, som slocknar, beror på den typ av magiska kraft han för tillfället tar till hjälp.
- ③ **Livsmätaren** visar hur många chanser Arthur har kvar för att klara sig. Ett hjärta slocknar varje gång han blir anfallen av en fiende. Alla hjärtan slocknar när Arthur ramlar i ett hål. Han vinner nya hjärtan varje gång han får tag i ett nytt harnesk.



① **Magic initial** est la première lettre de la magie que Arthur peut utiliser.

② **Magic Gauge** est une jauge qui indique la quantité de magie que Arthur peut utiliser. A chaque fois qu'il utilise de la magie, il perd des unités. Le nombre d'unités qu'il perd est déterminé par le type de magie qu'il utilise.

③ **Life gauge** est une jauge qui indique combien il reste de chances à Arthur pour terminer la partie. Lorsqu'il est attaqué par un ennemi, il perd un coeur. Lorsqu'il tombe dans un puit, il perd tous ses coeurs. Il gagne des coeurs supplémentaires à chaque fois qu'il obtient une nouvelle armure.

① **Inicial de magia** es la primera letra de magia que Arthur puede utilizar.

② **Medidor de magia** muestra cuánta magia puede utilizar Arthur. Cada vez que utiliza la magia pierde algunas unidades. El número de unidades que pierde se determina por el tipo de magia que utiliza.

③ **Medidor de vida** muestra cuántas oportunidades le quedan a Arthur para terminar su misión. Cuando le ataca un enemigo pierde un corazón. Cuando cae a un foso pierde todos los corazones. Cuando obtiene una nueva armadura gana nuevos corazones.

① **L'iniziale magica** è la prima lettera del potere magico che Arthur può usare.

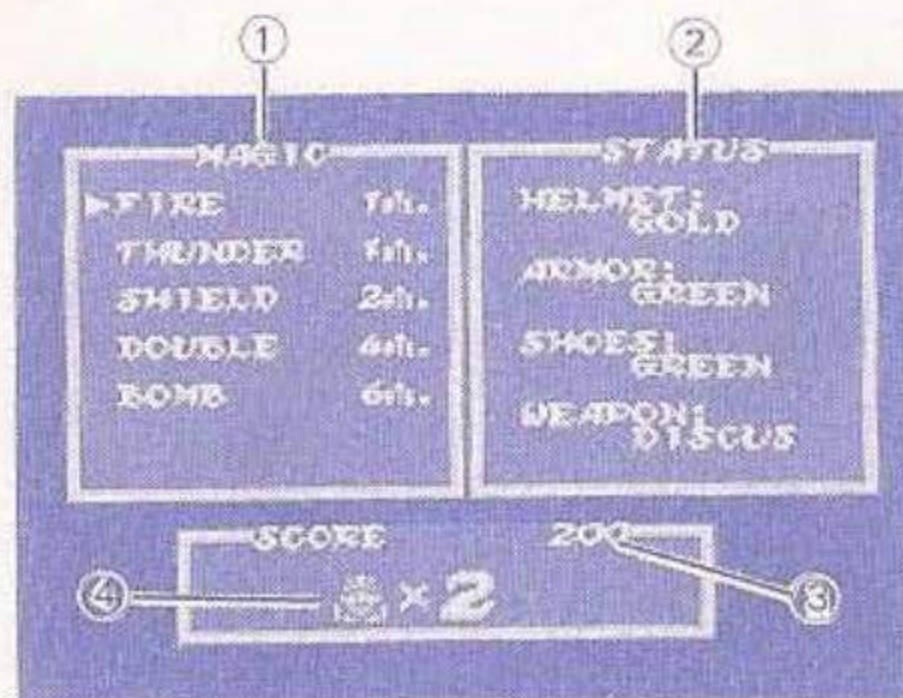
② **L'indicatore di poteri magici** mostra la quantità di potere magico che Arthur può usare. Ogni volta che egli usa un potere magico, perde qualche unità. Il numero di unità perdute è determinato dal tipo di potere magico usato.

③ **L'indicatore di vita** indica quante altre possibilità rimangono ad Arthur per arrivare alla fine del gioco. Quando egli viene attaccato da un nemico, perde un cuore. Quando cade in una buca perde tutti i cuori. Ogni volta che ottiene una nuova corazza guadagna altri cuori.

Status Screen

To see the Status screen during a game, press Pause on the Master system. Press Button 1 or 2 to go back to the game.

- ① **Magic:** This is a list of the different types of magic you can use. Press the D-Button up or down to select a magic
- ② **Status:** This list shows the type of helmet, armor, shoes and weapon you have.
- ③ **Score:** Your present score.
- ④ **Arthur:** This shows the number of times you have left to get through the game. You have three tries. If you lose them all, the game is over.



Spielstatusbildschirm

Drücken Sie zum Abrufen des Spielstatusbildschirms die Pausentaste am Master System während des Spiels. Drücken Sie die Taste 1 oder 2, um das Spiel fortzusetzen.

- ① **Magic:** Dies ist eine Liste der verschiedenen magischen Kräfte, die Arthur einsetzen kann. Wählen Sie die gewünschte magische Kraft durch Drücken der Richtungstaste nach oben oder unten.
- ② **Status:** Diese Liste zeigt, welche Art von Helm, Rüstung, Schuhen und Waffen sie haben.
- ③ **Score:** Ihr Punktestand
- ④ **Arthur:** Diese Anzeige zeigt an, wieviele Chancen Sie noch haben, um das Spiel erfolgreich zu beenden. Sie beginnen das Spiel mit drei Chancen. Wenn Sie alle Ihre Chancen verlieren, ist das Spiel beendet.

Menyn för spelställning

Tryck på pausknappen på själva speldatorn för att ta fram menyn för spelställningen på bildskärmen. Tryck på knappen 1 eller 2 för att fortsätta med spelet.

- ① **De magiska krafterna — MAGIC:** På denna lista står namnen på de fem magiska krafter du kan ta till hjälp. Vicka styrtangenten D uppåt eller nedåt för att välja den kraft du vill använda.
- ② **Vapentyp — STATUS:** Denna lista visar vilken typ av hjälm, harnesk, skor och vapen Arthur har för tillfället.
- ③ **Poängställning — SCORE:** Här visas dina poäng.
- ④ **Artur:** Här visas det antal chanser du har kvar för att klara av spelet. Du har tre chanser. Spelet slutar så fort du har förlorat alla dina chanser.

Ecran de statut

Pour faire apparaître l'écran de statut pendant la partie, appuyer sur la touche de pause du Master System. Appuyer sur la touche 1 ou 2 pour revenir à la partie.

- ① **Magic:** Cette liste indique les différents types de magie qui peuvent être utilisés. Appuyer sur la touche D vers le haut ou le bas pour sélectionner une magie.
- ② **Status:** Cette liste indique le type de casque, d'armure, de chaussures et d'arme que vous possédez.
- ③ **Score:** Votre score actuel.
- ④ **Arthur:** Indique le temps qu'il vous reste pour terminer la partie. Vous avez trois essais. Si vous les perdez tous, la partie est terminée.

Pantalla de estado

Para ver la pantalla de estado durante un juego, presione el botón de pausa del sistema principal. Presione el botón 1 o el botón 2 para volver al juego.

- ① **Magic:** Es la lista de diferentes tipos de magia que usted puede utilizar. Presione el botón D hacia arriba o hacia abajo para seleccionar la magia.
- ② **Estado:** Esta lista muestra el tipo de casco, armadura, zapatos y armas en su posesión.
- ③ **Puntuación:** Su puntuación actual.
- ④ **Arthur:** Muestra el número de tentativas que le quedan para terminar el juego. Usted dispone de tres tentativas. Si pierde todas ellas, el juego termina.

Schermo di stato

Per visualizzare lo schermo di stato durante il gioco, premere il tasto di pausa sul Master System. Premere il tasto 1 o 2 per ritornare al gioco.

- ① **Poteri magici:** Questa è una lista di diversi tipi di poteri magici che è possibile usare. Premere il tasto D verso l'alto o verso il basso per selezionare un potere magico.
- ② **Stato:** Questa lista indica il tipo di elmo, corazza, scarpe e arma che avete.
- ③ **Punteggio:** Il vostro punteggio attuale.
- ④ **Arthur:** Questo indica il numero di volte rimanenti per arrivare alla fine del gioco. Avete tre tentativi a disposizione. Se fallite in tutti e tre, il gioco finisce.

End of Game and Continue Game

When you lose all your tries, the game ends and the Continue screen appears. On the Continue screen, press Button 1 or 2 before the timer reaches zero to continue from the beginning of the scene you left off. The number of times you can continue is unlimited.

Mysterious Treasure Chests

As Arthur continues his trying journey, he comes across treasure chests. Break them open with your weapon.

① Magician

When a magician pops out, destroy him right away. Otherwise, his magic can turn you into a duck (if you have your armor on) or into an old man (if you're naked).



Spielende und -fortsetzung

Wenn Sie alle Ihre Chancen verlieren, endet das Spiel, und der Fortsetzungsbildschirm (CONTINUE) erscheint. Drücken Sie nach Erscheinen des Fortsetzungsbildschirms die Taste 1 und 2, bevor der Zeitzähler Null erreicht, um das Spiel vom Anfang der Szene an fortzusetzen, an der das Spiel unterbrochen wurde. Das Spiel kann unbegrenzt oft fortgesetzt werden.

Mysteriöse Schatztruhen

Arthur stößt auf seinem gefährvollen Weg hin und wieder auf Schatztruhen. Brechen Sie diese Truhen mit einer Ihrer Waffen auf.

① Zauberer

Wenn ein Zauberer aus der Truhe springt, gilt es diesen sofort zu vernichten. Andernfalls kann dessen Zauberkraft Sie in eine Ente verwandeln (sofern Sie Ihre Rüstung tragen), oder in einen alten Mann (wenn Sie unbekleidet sind).



Spelslutet och fortsatt spel — CONTINUE

Spelet slutar i samma ögonblick du har förlorat alla dina chanser. Nu visas menyn CONTINUE för fortsatt spel på bildskärmen. Tryck på knappen 1 eller 2, när CONTINUE visas innan tiden nedräknas till noll, för att fortsätta spelet från och med den scen där spelet slutade. Du kan fortsätta spelet hur många gånger som helst.

De mystiska skattkistorna

Under sin hårda vandring får Arthur tag i skattkistor. Använd dina vapen för att bända upp skattkistorna.

① Trollkarln

Du måste genast göra slut på trollkarln, i samma ögonblick en trollkarl hoppar upp ur en kista. Gör du inte det, förvandlar han dig till en anka (om du har ditt harnesk på dig) eller till en gammal man (om du råkar vara naken).

Fin de la partie et suite

Lorsque vous avez perdu tous vos essais, la partie se termine et l'écran "Continue" (suite) apparaît. Sur l'écran "Continue", appuyez sur la touche 1 ou 2 avant que la minuterie atteigne zéro pour continuer à partir du début de la scène que vous avez quitté. Vous pouvez continuer autant de fois que vous le souhaitez.

Coffres à trésor mystérieux

Tout au long de la poursuite de son voyage, Arthur rencontre des coffres à trésor. Ouvrez-les avec votre arme.

① Magicien

Lorsqu'un magicien apparaît brusquement, détruisez-le tout de suite. Sinon, il peut vous transformer en canard avec sa magie (si vous avez votre armure) ou en un vieil homme (si vous ne l'avez pas).

①



Fin y continuación del juego

Cuando usted pierde todas sus tentativas, el juego termina y aparece la pantalla de continuación. Cuando aparece la pantalla de continuación, presione el botón 1 o el 2 antes de que el temporizador llegue a cero para continuar desde la escena en la que usted paró. El número de veces que usted puede continuar no tiene límite.

Misteriosos cofres de tesoros

Según Arthur va avanzando en su difícil misión se encuentra con cofres de tesoros. Abra estos cofres con sus armas.

① Los magos

Cuando aparezca un mago destrúyalo lo antes posible. En caso contrario, su magia puede convertirle a usted en un pato (si tiene la armadura puesta) o en un viejo (si no lleva la armadura puesta).



Fine del gioco e continuazione del gioco

Quando fallite in tutti i tentativi a vostra disposizione, il gioco finisce e appare lo schermo per la continuazione del gioco. Quando è visualizzato lo schermo per la continuazione del gioco, premete il tasto 1 o 2 prima che il timer giunga a zero per continuare dall'inizio della scena alla quale eravate rimasti. Potete continuare un numero illimitato di volte.

I misteriosi scrigni del tesoro

Man mano che Arthur procede nel suo viaggio, si imbatte in scrigni del tesoro. Rompeteli con la vostra arma per aprirli.

① Mago

Quando dallo scrigno fuoriesce un mago, annientatelo subito, altrimenti il suo potere magico può trasformarvi in un anatroccolo (se indossate la corazza) o in un vecchio (se siete senza corazza).



② Secret Gates

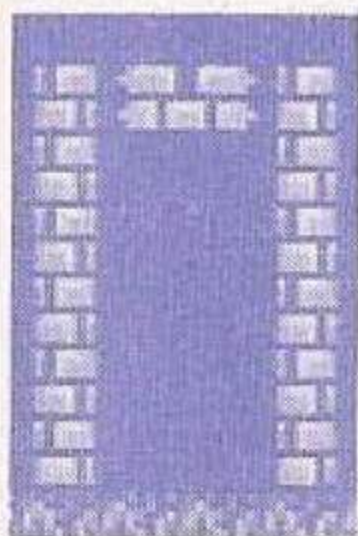
When these gates appear, enter them. Sometimes you'll meet an old man who'll restore your life and magic. Other gates lead you to a chamber where an old man gives you weapons and armor. And some doors lead you to...

③ Arthur's Gear

There are three types of armor and each serves a different purpose.

- **Helmet** allows you to use magic. The amount of magic you can use increases whenever you get a new helmet.
- **Armor** earns you extra hearts.
- **Shoes** make you run faster and can also make you jump better.

②



② Geheime Toreingänge

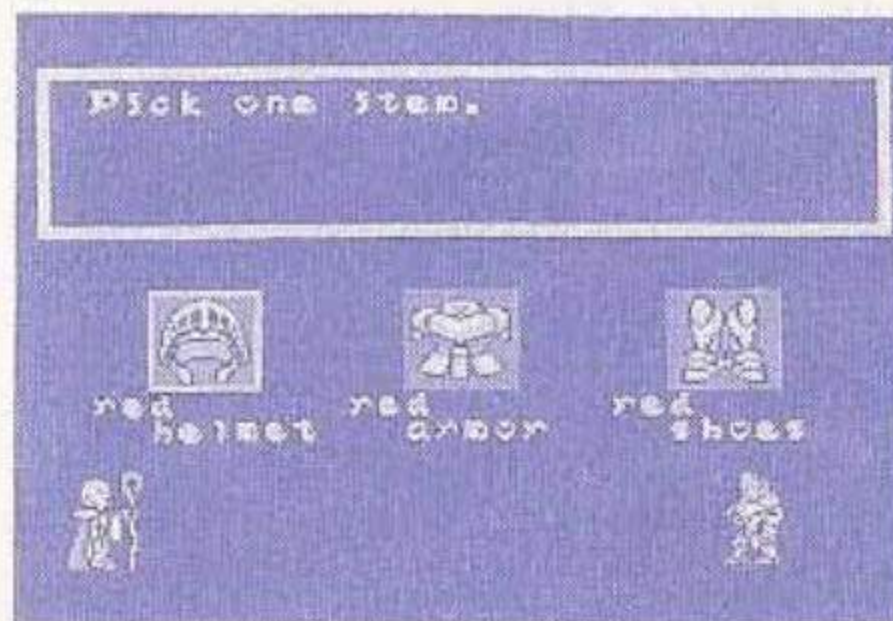
Wenn eines dieser Tore erscheint, schreiten Sie unverzüglich hindurch. Bei einigen Toren treffen Sie dabei einen alten Mann, der Sie wiederbelebt und Ihre magischen Kräfte wiederherstellt. Andere Tore führen in eine Kammer, wo ein alter Mann Sie mit Waffen und Rüstungen versorgt. Wieder andere Tore führen Sie zu...

③ Arthurs Ausrüstung

Es gibt drei Arten von Rüstungen, die jeweils einen unterschiedlichen Zweck erfüllen.

- **Helm** Ermöglicht Ihnen den Einsatz Ihrer magischen Kräfte. Der Einsatz der magischen Kräfte erhöht sich wann immer Sie einen neuen Helm erhalten.
- **Rüstung** Verdient Ihnen zusätzliche Herzen.
- **Schuhe** Mit den Schuhen können Sie schneller rennen und höher springen.

③



② Hemlig port

Stig in genom porten, så fort du får syn på en. Ibland kan du möta en gammal man som återställer alla hjärtan på din livsmätare och alla fyrkanter på mätaren för de magiska krafterna. Andra portar leder dig in i en kammare, där den gamla mannen ger dig vapen och ett harnesk. Och andra portar leder till...

③ Arthurs skyddsklädsel

Arthur har tre olika typer av skyddsklädsel och var och en av dem används för olika ändamål.

- **Hjälmen** — **Helmet** gör att du kan ta en magisk kraft till hjälp. Mängden av den magiska kraft, du har, ökas varje gång du får tag i en ny hjälm.
- **Harnesk** — **Armor** gör att du vinner fler hjärtan.
- **Skorna** — **Shoes** gör att du springer fortare och hoppar bättre.

② Portes secrètes

Lorsque ces portes apparaissent, entrez. Parfois, vous rencontrerez un vieil homme qui restaure votre vie et votre magie. D'autres portes vous conduisent à une pièce où un vieil homme vous donne des armes et une armure. D'autres portes vous conduisent à...

③ L'équipement d'Arthur

Il existe trois sortes d'armure et chacune a un emploi différent.

- **Le casque** vous permet d'utiliser de la magie. La quantité de magie que vous pouvez utiliser augmente à chaque fois que vous obtenez un nouveau casque.
- **L'armure** vous rapporte des coeurs supplémentaires.
- **Les chaussures** vous font courir plus vite et sauter mieux.

② Puertas secretas

Cuando aparezcan estas puertas entre por ellas. Algunas veces se encontrará con un hombre viejo que repondrá su vida y magia. Otras puertas le conducirán a una cámara en la que otro hombre viejo le dará armas y armaduras. Y otras puertas le llevarán derecho a...

③ Equipo de Arthur

Hay tres tipos de armas. Y cada una de ellas tiene una finalidad diferente.

- **El casco** le permite utilizar magia. La cantidad de magia que usted puede utilizar aumenta cuando quiera que obtenga un nuevo casco.
- **Con la armadura** usted gana más corazones.
- **Los zapatos** le permiten correr más y saltar mejor.

② Porte segrete

Quando appaiono queste porte, entrate all'interno. A volte incontrerete un vecchio che ripristinerà la vostra vita e il vostro potere magico. Altre porte conducono ad una sala in cui un vecchio vi rifornisce di armi e corazza. Altre porte, invece, conducono a...

③ L'equipaggiamento di Arthur

Ci sono tre tipi di armatura e ciascuno serve ad uno scopo diverso.

- **L'elmo** consente di usare il potere magico. La quantità di potere magico che potete usare aumenta ogni volta che ottenete un nuovo elmo.
- **La corazza** vi fa guadagnare dei cuori extra.
- **Le scarpe** vi rendono più veloci e possono anche farvi saltare meglio.

The color of the helmet, armor and shoes determines how much protection Arthur has.

Silver	Min. Protection
Red	↕
Green	
Gold	Max. Protection

Die Farbe von Helm, Rüstung und Schuhen bestimmt, wieviel Schutz sie Arthur gewähren.

Silber	Minimaler Schutz
Rot	↕
Grün	
Gold	Maximaler Schutz

Färgen på hjälmen, harnesket och skorna bestämmer hur mycket de skyddar Arthur:

Silverfärgade	Minsta skyddskraft
Röda	↕
Gröna	
Guldfärgade	Högsta skyddskraft

La couleur du casque, de l'armure et des chaussures détermine le degré de protection d'Arthur.

Argent	Protection min.
Rouge	↕
Vert	
Doré	Protection max.

El color del casco, armadura y zapatos determina cuánta protección tiene Arthur.

Plateado	Protección mínima
Rojo	↕
Verde	
Dorado	Protección máxima

Il colore dell'elmo, della corazza e delle scarpe determina il grado di protezione che Arthur ha.

Argento	Protezione minima
Rosso	↕
Verde	
Oro	Protezione massima

Weapons

- ① **Javelin** Flies straight and is your first weapon.
- ② **Dagger** Flies faster than the javelin. You can throw three of these consecutively.
- ③ **Axe** Can penetrate enemies but cannot be thrown consecutively.
- ④ **Discus** Will skim the ground when thrown from a kneeling position.
- ⑤ **Fireball** Allows you to throw fiery balls consecutively.

①



Waffen

- ① **Speer** Fliegt gerade und ist Ihre erste Waffe.
- ② **Dolch** Der Dolch fliegt schneller als der Speer, und Sie können drei Dolche hintereinander werfen.
- ③ **Axt** Wirksam gegen Feinde, kann jedoch nicht hintereinander geworfen werden.
- ④ **Diskus** Aus knieender Stellung heraus geworfen, gleitet der Diskus über den Boden.
- ⑤ **Feuerball** Sie können mehrere Feuerbälle hintereinander auf Feinde werfen.

②



Vapnen

- ① **Spjutet** — **Javelin** flyger rakt fram och är det första vapnet.
- ② **Dolken** — **Dagger** flyger snabbare än spjutet. Du kan kasta tre dolkar i följd.
- ③ **Yxan** — **Axe** tränger in i fiender, men kan inte kastas i följd.
- ④ **Diskus** — **Discus** flyger fram längs marken när den kastas i knäande ställning.
- ⑤ **Eldkulan** — **Fireball** du kan kasta eldkulor i följd, den ena efter den andra.

③



Armes

- ① **Le javelot** vole tout droit et est votre première arme.
- ② **Le poignard** vole plus vite que le javelot. Vous pouvez en lancer trois de façon consécutive.
- ③ **La hache** peut pénétrer les ennemis mais ne peut pas être lancée de façon consécutive.
- ④ **Le disque** rase le sol quand il est lancé en position agenouillée.
- ⑤ **La boule de feu** vous permet de lancer des boules enflammées de façon consécutive.

④



Armas

- ① **Javalina** Vuela directa y es su primer arma.
- ② **Daga** Vuela más rápidamente que la javalina. Podrá lanzar tres dagas consecutivamente.
- ③ **Hacha** Puede penetrar el cuerpo de sus enemigos, pero no puede lanzarla consecutivamente.
- ④ **Disco** Cuando lo lanza de rodillas pasa rasando sobre la superficie del terreno.
- ⑤ **Bola de fuego** Le permite lanzar bolas de fuego consecutivamente.

⑤



Armi

- ① **Giavellotto** Vola diritto ed è la vostra prima arma.
- ② **Pugnale** Vola più velocemente del giavellotto. Potete lanciarne tre consecutivamente.
- ③ **Ascia** Può penetrare nel corpo dei nemici ma non può essere lanciata consecutivamente.
- ④ **Disco** Sfiora il terreno quando viene lanciato stando inginocchiati.
- ⑤ **Palla di fuoco** È possibile lanciare le palle infuocate consecutivamente.

Magic

- ① **Fire Magic** Four balls of fire burn enemies to a crisp.
- ② **Thunder Magic** Flashes of lightning that zap the enemies.
- ③ **Shield Magic** Two shields appear which protect you from the enemies.

①



Magische Kräfte

- ① **Feuermagie** Vier flammende Bälle verbrennen die Feinde zu Kohle und Asche.
- ② **Donnermagie** Herabzuckende Blitze vernichten die Feinde.
- ③ **Schutzschildmagie** Zwei Schutzschilder erscheinen, die Sie vor den Feinden schützen.

②



De magiska krafterna

- ① **Elden — FIRE** fyra eldkulor bränner ner fienderna till askhögar.
- ② **Åskan — THUNDER** blixtrande blixtar som slår ned i fiender.
- ③ **Magiska sköldar — SHIELD** två magiska sköldar skyddar dig mot fiender.

③



Magie

- ① **Feu magique** Quatre boules de feu brûlent les ennemis jusqu'à l'os.
- ② **Tonnerre magique** Des éclairs de lumière qui détruisent les ennemis.
- ③ **Ecran magique** Deux écrans apparaissent pour vous protéger des ennemis.



Magia

- ① **Magia de fuego** Cuatro bolas de fuego que reducen sus enemigos a cenizas.
- ② **Magia de tormenta** Relámpagos que destruyen a sus enemigos.
- ③ **Magia de escudo** Aparecen dos escudos que le protegen de sus enemigos.



Poteri magici

- ① **Potere magico del fuoco** Quattro palle di fuoco bruciano completamente i nemici.
- ② **Potere magico del tuono** Il suo lampo elimina i nemici.
- ③ **Potere magico degli scudi** Appaiono due scudi che vi proteggono dai nemici.



④ **Double Magic** Your double appears and the two of you can fight together.

⑤ **Bomb Magic** Blows away enemies instantly.

⑥ **Life Magic** Restores life.

④ **Doppelmagie** Ein Doppelgänger von Ihnen erscheint, um gemeinsam mit Ihnen gegen den Feind zu kämpfen.

⑤ **Bombenmagie** Zerfetzt Feinde im Handumdrehen.

⑥ **Lebensmagie** Bringt sofortige Wiederbelebung.

④ **Den magiska tvillingen — DOUBLE:** Din tvilling uppenbarar sig och nu kan ni två kämpa tillsammans.

⑤ **Den magiska bomben — BOMB:** spränger inom ett ögonblick fiender i små smulor.

⑥ **De förtrollade livsstjärnorna:** fyller upp din livsmätare.

④



⑤



⑥



④ **Sosie magique** Votre sosie apparaît et vous pouvez combattre ensemble.

⑤ **Bombe magique** Fait exploser les ennemis sur-le-champ.

⑥ **Vie magique** Redonne vie.

④ **Magia doble** Aparece su doble y juntos pueden luchar contra sus enemigos.

⑤ **Magia de bomba** Deshace a sus enemigos instantáneamente.

⑥ **Magia de vida** Repone vida.

④ **Potere magico del sosia** Appare il vostro sosia e potete combattere in due insieme a lui.

⑤ **Potere magico della bomba** Fa saltare in aria i nemici all'istante.

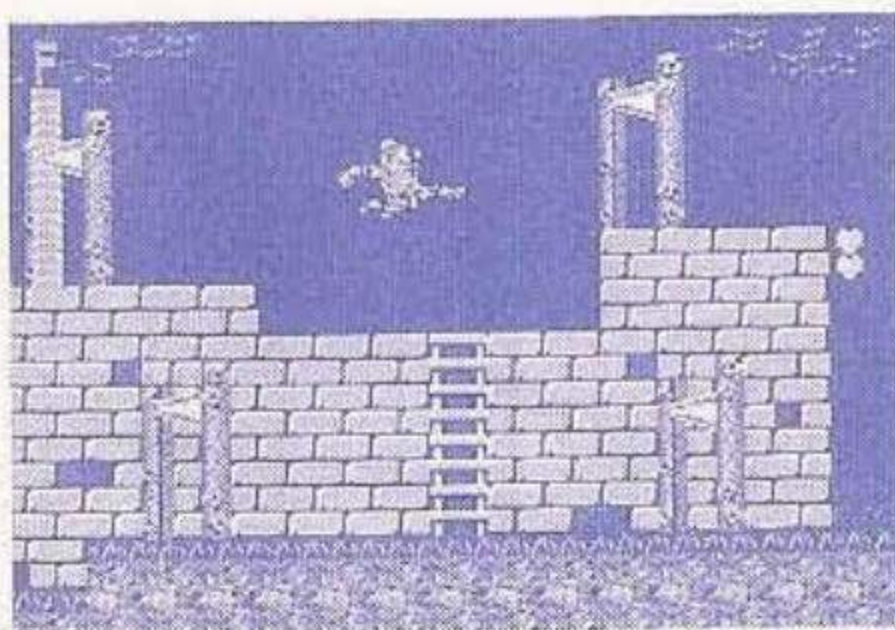
⑥ **Potere magico della vita** Ripristina la vita.

The World of Ghouls'n Ghosts

There are five stages to survive, each with different levels of play. Here's a rundown of what to expect.

The Hill of Torture

This is the entrance to Loki's world. Poisonous Flowers spit out deadly skulls and snorting Pigmen come at you with pitchforks. The Spirits of Death are out with razor-sharp scythes to reap your life.



Die Welt der Geister und Dämonen

Sie müssen fünf Spielabschnitte, die sich jeweils aus verschiedenen Spielstufen zusammensetzen, überleben. Nachfolgend eine Kurzbeschreibung der Gefahren, die dabei auf Sie warten.

Die Hügelfolter

Dies ist der Eingang zu Lokis Welt. Giftige Blumen spucken tödliche Totenköpfe, und grunzende Schweine greifen Sie mit Mistgabeln an. Die Geister der Verstorbenen gehen um und sind mit rasiermesserscharfen Sensen auf Ihr Leben aus.

Demonernas och spökenas värld

Du måste överleva fem olika spelomgångar, varje spelomgång med flera olika nivåer. Det följande beskriver kortfattat vad du har framför dig:

Pinans kulle

Detta är ingången in i Lokis värld. Giftiga blommor spottar ut dödliga dödsallar och frustande grismän anfaller dig med högafflar. Döden är ute efter dig med sin rakbladsvassa lie för att döda dig.

Le monde des démons et des fantômes

Il faut survivre à cinq scènes, chacune ayant différents niveaux de jeu. Voici un recensement minutieux de ce qui vous attend.

La colline de la torture

C'est l'entrée dans le monde de Loki. Des fleurs empoisonnées crachent des crânes meurtriers et des Hommes-porcs reniflants viennent vers vous avec des fourches. Les esprits de la mort sont prêts à vous prendre la vie avec des faux tranchantes comme des rasoirs.

El mundo de los espíritus y fantasmas

Hay cinco etapas para sobrevivir, cada una con diferentes niveles de juego. Esto es lo que puede esperar en ellas:

La colina de la tortura

Esta es la entrada al mundo de Loki. Flores venenosas le escupirán calaveras mortíferas y los porquerizos le atacarán con horquillas. Los espíritus de la muerte le atacarán con guadañas para segarle la vida.

Il mondo dei demoni e dei fantasmi

Ci sono cinque fasi attraverso le quali dovete sopravvivere, ognuna delle quali con un diverso livello di gioco. Ecco un elenco di ciò che vi aspetta.

La collina delle torture

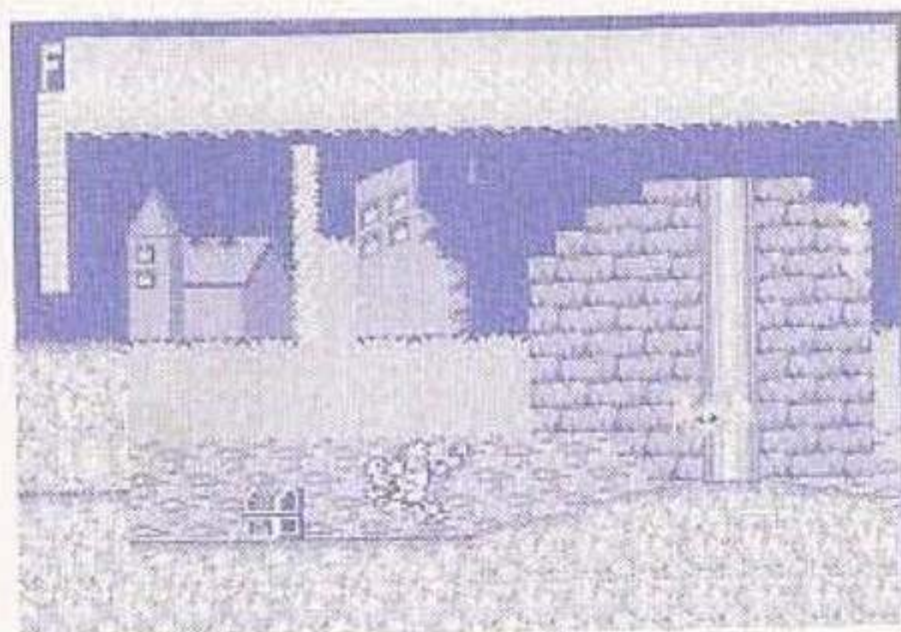
Questa è l'entrata al mondo di Loki. Fiori velenosi sputano teschi micidiali e uomini-maiali sbuffanti vi attaccano armati di forche. Gli Spiriti della Morte sono pronti a stroncare la vostra vita con falci taglienti come rasoi.

The Village of Decay and Destruction

Knock down Creta Turtles and Magma Heads. Carefully cross over a bottomless pit where a giant insect tries to drag you in. Then find yourself in a town enveloped in raging flames where Fire Bats and burning columns block your path.

Baron Rankle's Tower

Watch out for the ceiling and for the Flying Goblins that drop iron balls on you. Walk across slippery, purple tongues without getting swallowed. Quick thinking and fast moves are the keys to staying alive!



Das Dorf des Verfalls und der Zerstörung

Schlagen Sie Creta-Schildkröten und Magma-Köpfe über den Haufen. Überqueren Sie vorsichtig die abgrundtiefe Grube, in die ein riesiges Insekt Sie hinunterzuziehen versucht. Anschließend befinden Sie sich in einem brennenden Dorf, wo Ihnen Feuerfledermäuse und brennende Säulen den Weg versperren.

Baron Rankles Turm

Achten Sie auf die Decke und die fliegenden Goblins, die Eisenkugeln auf Sie herunter fallen lassen. Laufen Sie über schlüpfrige, lilafarbene Zungen, ohne verschlungen zu werden. Nur blitzschnelle Entscheidungen und flinke Bewegungen werden Sie y hier am Leben halten!

Förruttnelsens och undergångens by

Knuffa omkull creta-sköldpaddor och magmahuvuden. Gå försiktigt över den bottenlösa avgrunden, varifrån jättekryp försöker dra dig ned i hålet. Sedan befinner du dig plötsligt i en av rasande flammor omringad stad, där eldfladdermöss och brinnande pelare blockerar din väg.

Baron Rankles torn

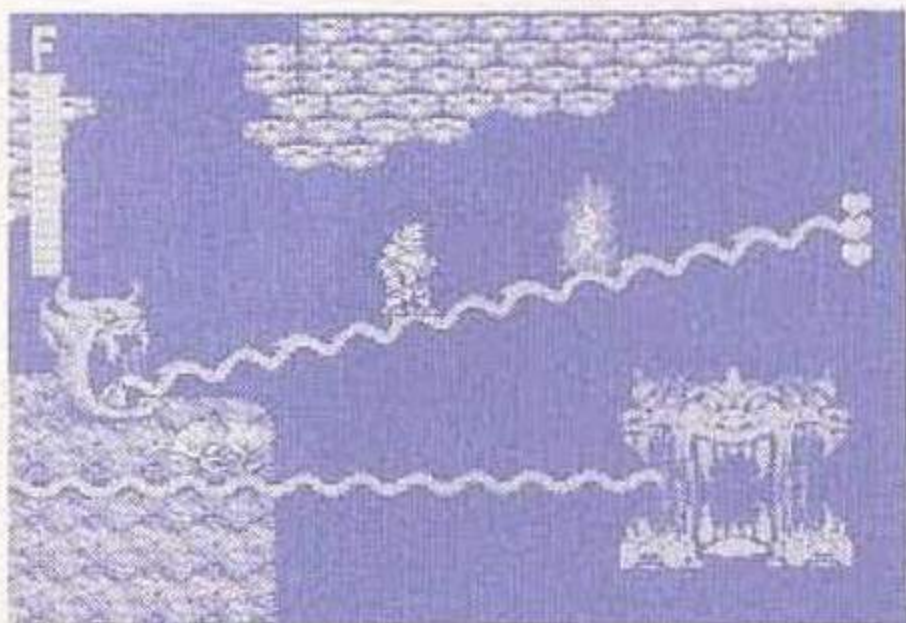
Håll ett öga på taket och ett på de flygande svartalvar som kastar järnkulor på dig. Gå försiktigt över hala, lilaröda tungor utan att bli uppäten. Kvick tankegång och snabba rörelser är nyckeln till att överleva!

Le village de la décadence et de la destruction

Abbattez les tortues de mer Creta et les têtes de Magma. Traversez avec précautions un puit sans fond vers lequel un insecte géant essaye de vous entraîner. Puis, vous vous retrouvez dans une ville en flammes où des chauves-souris de feu et des colonnes enflammées bloquent votre chemin.

La tour du Baron Rankle

Faites attention au plafond et aux lutins volants qui laissent tomber des boules de fer sur vous. Marchez sur des langues mauves, glissantes sans vous faire avaler. Il faut réfléchir et se déplacer rapidement pour rester en vie!



El pueblo de decadencia y destrucción

Deje fuera de combate a las tortugas Creta y a las cabezas de magma. Cruce con cuidado los fosos sin fondo de los que saldrán insectos gigantes que querrán arrastrarle a sus guaridas. Y luego llegue a una ciudad envuelta en llamas donde vampiros de fuego y columnas ardientes bloquearán su camino.

La torre del Barón Rankle

Cuidado con el techo porque los duendes volantes le tirarán bolas de hierro. Camine a través de lenguas moradas y deslizantes que tratarán de tragarle. Pensar y moverse rápidamente es la clave para seguir con vida.

Il villaggio della rovina e della distruzione

Abbattete le tartarughe di creta e le teste di magma. Attraversate con attenzione una buca senza fondo in cui un insetto gigante cerca di tirarvi. Quindi vi ritroverete in una città avvolta da fiamme violente, dove i pipistrelli di fuoco e le colonne di fuoco vi bloccano il cammino.

La torre del barone Rankle

State attenti al soffitto e agli spiritelli maligni volanti che gettano palle di ferro su di voi. Attraversate viscide lingue color porpora senza farvi ingoiare. Il segreto per rimanere vivi è pensare rapidamente e muoversi velocemente.

The Crystal Forest

Wander through a deep, dark cave that leads to Loki's castle. Climb skeletons of dinosaurs and jump over gorges. When you're sliding down the stream stay away from big, blubbery fingers!

Der Kristallwald

Wandern Sie durch eine tiefe, dunkle Höhle, die zu Lokis Schloß führt. Klettern Sie auf Dinosaurier, und überspringen Sie Felsschluchten. Hüten Sie sich vor großen, speckigen Fingern, wenn Sie den Fluß heruntertreiben!

Kristallskogen

Vandra genom den djupa, mörka grottan som leder till Lokis slott. Klättra över dinosaurusskelett och hoppa över klyftor. Håll dig undan för de stora, plufsiga fingrarna när du flyter ned längs strömmen!

The Castle

Now you're in the eerie maze of Loki's castle. Destroy Loki and save Princess Tamara!

Die Burg

Sie befinden sich jetzt in Lokis Schloß-ein schauriger Irrgarten. Vernichten Sie Loki und retten Sie Prinzessin Tamara!

Slottet

Nu befinner du dig i den kusliga labyrinten i Lokis slott. Besegra Loki och rädda prinsessan Tamara!

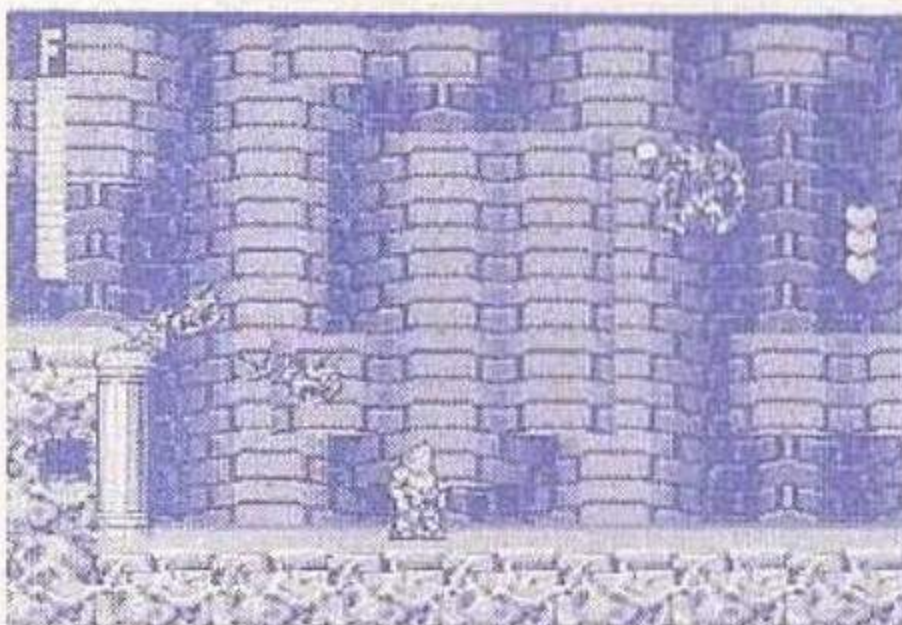


La forêt de cristal

Errez dans une caverne sombre et profonde qui mène au château de loki. Grimpez sur des squelettes de dinosaures et sautez par-dessus les abîmes. Lorsque vous glissez le long du courant, prenez garde aux grands doigts épais!

Le château

Maintenant, vous êtes dans le labyrinthe étrange du château de Loki. Détruisez Loki et sauvez la princesse Tamara!



El bosque de cristal

Camine por una cueva profunda y oscura que le llevará al castillo de Loki. Suba por esqueletos y dinosaurios y salte por encima de cascadas. Cuando se deslice corriente abajo, aléjese de los dedos grandes y obesos.

El castillo

Ahora se encuentra en el laberinto tenebroso del castillo de Loki. Destruya a su enemigo y salve a la princesa Tamara.

La foresta di cristallo

Vagate attraverso una profonda e buia caverna che porta al castello di Loki. Scalate scheletri di dinosauri e saltate sopra burroni. Quando discendete il torrente, state lontani dai grossi tentacoli!

Il castello

Ora siete nel lugubre labirinto del castello di Loki. Annientate Loki e salvate la principessa Tamara!

Arthur's Hints

- Open every treasure chest that appears. It'll be difficult to continue the game if you don't.
- Choose your armor (including helmet and shoes) in the right order. Wearing mismatched armor may give you difficulties.
- Learn how all the different enemies move. It'll be quicker and easier for you to defeat them.
- Find the Gatekeepers' weak spots. You'll have an easier time destroying them.



Tips für Arthur

- Öffnen Sie jede Schatztruhe, die erscheint. Ohne den Inhalt dieser Truhen wird die Fortsetzung des Spiels zunehmend schwieriger.
- Wählen Sie Ihre Rüstung (einschließlich Helm und Schuhe) in der richtigen Reihenfolge. Nicht zusammenpassende Rüstungsteile führen eventuell zu Bewegungsschwierigkeiten.
- Prägen Sie sich die charakteristischen Bewegungen der einzelnen Feindestypen ein. Dies zählt sich im Kampf gegen die Kreaturen aus.
- Finden Sie den schwachen Punkt der Torwächter heraus. Wenn Sie diesen Punkt kennen, ist deren Vernichtung wesentlich einfacher.

Bra råd som hjälper Arthur att vinna

- Öppna varendaste en skattkista du får syn på. Det blir svårt att fortsätta med spelet om du inte gör det.
- Välj ditt harnesk (omfattande hjälmen och skorna) i rätt ordningsföljd. Du kan råka ut för svårigheter när du blandar ihop olika färger som inte passar ihop.
- Lär dig att känna till dina fiender och deras rörelser, då blir det lättare och snabbare att besegra dem.
- Lista ut de svaga punkterna hos portvakterna, så att du lättare kan besegra dem.

Les conseils d'Arthur

- Ouvrez tous les coffres à trésor qui apparaissent. Il vous sera difficile de continuer la partie si vous ne le faites pas.
- Choisissez votre armure (casque et chaussures compris) dans le bon ordre. Le fait de mettre des armures dépareillées peut vous causer des difficultés.
- Apprenez les mouvements des différents ennemis. Il vous sera plus rapide et plus facile de les vaincre.
- Cherchez les points faibles des gardiens. Vous aurez moins de difficultés à les détruire.

Sugerencias para Arthur

- Abra cada uno de los cofres de tesoros que aparezcan. Será difícil continuar el juego si no lo hace.
- Elija su armadura (incluyendo casco y zapatos) en el orden apropiado. Si se pone una armadura que no concuerde podrá encontrarse con problemas.
- Aprenda cómo se mueven sus enemigos. Así podrá derrotarlos más rápida y fácilmente.
- Encuentre el punto débil de los porteros. Así le será más fácil destruirlos.

Suggerimenti di Arthur

- Aprite ogni scrigno del tesoro che appare, altrimenti sarà difficile continuare il gioco.
- Scegliete la vostra armatura (compresi elmo e scarpe) nell'ordine giusto. Se indossate l'armatura male assortita, potrete trovarvi di fronte a molte difficoltà.
- Imparate in che modo si muove ciascun nemico. Sarà più veloce e facile sconfiggerli.
- Scoprite i punti deboli dei Guardiani delle porte. Annientandoli, sarà più facile procedere.

HANDLING THE MEGA CARTRIDGE

The MEGA CARTRIDGE is intended exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM.

For Proper Usage

- ① Do not immerse in water!
 - ② Do not bend!
 - ③ Do not subject to any violent impact!
 - ④ Do not expose to direct sunlight!
 - ⑤ Do not damage or disfigure!
 - ⑥ Do not place near any high temperature source!
 - ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!
- When wet, dry completely before using.
 - When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
 - After use, put it in its case.
 - * Be sure to take an occasional recess during extended play.



BEHANDLUNG DER MEGA-CARTRIDGE

Die MEGA-CARTRIDGE ist ausschließlich zur Verwendung mit dem SEGA MASTER SYSTEM bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

- ① Vor Nässe schützen!
 - ② Nicht knicken!
 - ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
 - ④ Nicht direkt der Sonne aussetzen!
 - ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
 - ⑥ Vor Hitze schützen!
 - ⑦ Nicht mit Verdünnung, Benzin usw. in Berührung bringen!
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
 - Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
 - Nach Gebrauch in die Hülle legen.
 - * Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!



HUR DU SKÖTER KASSETTEN

Kassetten är endast avsedd att användas tillsammans med SEGA MASTER SYSTEM.

Försiktighetsåtgärder

- ① Aktas för fukt och vatten!
 - ② Får ej vikas!
 - ③ Får ej utsättas för stötar!
 - ④ Utsätt dem ej för starkt solljus!
 - ⑤ Öppna dem ej eller skada dem!
 - ⑥ Får inte utsättas för värme!
 - ⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!
- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, så torka bort det innan användning.
 - Om kassetten blir smutsig — torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålatten.
 - Efter användandet så lägg tillbaka kassetten i kassettasken.
 - * Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

MANIPULATION DE LA CARTOUCHE MEGA

La CARTOUCHE MEGA est conçue exclusivement pour le SEGA MASTER SYSTEM.

Pour une utilisation appropriée

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



MANEJO EL CARTUCHO MEGA

El cartucho MEGA está diseñado únicamente para el SEGA MASTER SYSTEM.

Para un mejor uso

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

PRECAUZIONI MEGA CARTRIDGE

La MEGA CARTRIDGE è destinata esclusivamente al "MASTER SYSTEM" SEGA.

Per un uso appropriato

- ① Non bagnarla!
 - ② Non piegarla!
 - ③ Evitare i colpi violenti!
 - ④ Non esporla alla luce diretta del sole!
 - ⑤ Non danneggiarla o colpirla!
 - ⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
 - ⑦ Non bagnarla con solvente benzina o altro!
- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
 - Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
 - Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
 - * Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.



SEGA

Printed in Japan