



**SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI**



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION



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

PRINTED IN JAPAN



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

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

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



LICENSED BY

Nintendo

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

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

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



Inhalt

Der Weg Des Sohnes	4
Spielstart	6
Die Königreiche der Welt	7
Karte	7
Steuerung	10
"Life" und "Magic"	12
Speichern von Spielen	14
Die Gegner und wie sie zu schlagen sind	14
Das Geheimnis der Steinkreuze	16
Die Verliese des Todes	17
Steuerung	18
Der Auswahlbildschirm	19
Kammern, Türen und Backsteine	20
Die verfügbaren Werkzeug	22
Äpfel und Zaubetränke	22
Schlüssel und Symbole	23
Waffen	24
Zauber	25
Dämonen in der Dunkelheit	27
Die Schicksalswächter	28
Das Lied der Harfe	31
Garantie	32



InhaltDer Weg des Sohnes

Mein lieber Sohn,

In der Magie, wie auch bei den Jahreszeiten der Sonne, kommt es vor allem auf das Gleichgewicht an: Von der Sonnenwende zur Tagundnachtgleiche, von der Tagundnachtgleiche zur Sonnenwende ändert sich das Gleichgewicht von Dunkelheit und Licht wieder und wieder in einem ewigen Kreislauf. Und ebenso müssen auch wir, die wir Meister der Magie sind, das unserer Macht inhärente Gute und Böse ständig im Gleichgewicht halten.

Viele Jahre sind vergangen, seit ich, Dein Vater Shadax, die Prüfung der Sonnenwende überlebte. Es waren Jahre des Friedens und des Wohlstands für unser Land, das Königreich Galadonia.

Aber – wie Du zu Deinem Schrecken sicherlich schon weißt – die Ära des Lichts wurde zerschmettert und zerstreut, in alle Winde verweht, wie die Scherben eines süßen Traumes durch das schaurige Alpdrücken der ... Sonia!

Sie hatte mich zu ihrem Lehrer erkoren ... und entpuppte sich als mein Gegner.

Sie gelobte mir zu folgen ... und nahm mich gefangen.

Sie versprach, ihre Macht in den Dienst der Menschheit zu stellen. Ihr einziger Ehrgeiz war und ist es jedoch, als Kaiserin des Bösen die Welt und damit mich und Dich, o mein Sohn, zu beherrschen und zu vernichten.

Der Weg des Sohnes, der Weg, den Du nun beschreiten mußt, ist eindeutig: Es ist ein Weg zurück, zurück in das Licht aus dieser Dunkelheit, um Deinen Vater, Dein Land und alle Völker dieser Welt zu befreien von der zeitlosen Nacht der Pestilenz, der Seuchen, des Terrors und der Verzweiflung.

Gib Dich keinen Illusionen hin. Der Weg des Sohnes ist lang und mühsam. Er führt durch das Dunkel der tiefen, tödlichen Verliese, die unter den sieben Königreichen der Schöpfung liegen. Und überall – sowohl in den fernen Weiten der sichtbaren Welt als auch in den ausgedehnten Höhlen der unterirdischen Verliese – wimmelt es von Sonias hinterhältigen Dämonen. Meine Kraft, mein Leben und die mir verbleibende Zeit schwinden immer schneller. Auch jetzt, da ich Dich zu dieser Aufgabe berufe.

Beginne

Shadax

Shadax

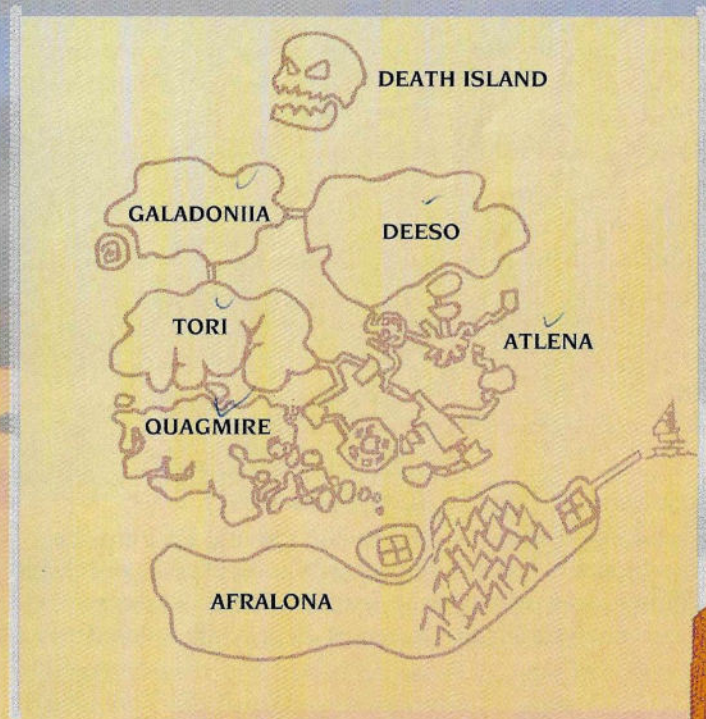


Spielstart

1. Das Super Nintendo Entertainment System ausschalten: Netzschalter von der Spielkassettenöffnung weg bewegen. Einen Controller anschließen.
2. Die Equinox-Spielkassette mit der Aufschrift nach vorn in die Spielkassettenöffnung stecken.
3. Das System einschalten: Netzschalter in Richtung Öffnung bewegen.
4. Bei Erscheinen des Anfangsbildschirms entweder auf die Hintergrundgeschichte warten oder das Spiel durch Drücken von START beginnen.

Die Königreiche der Welt

Die Welt von Equinox besteht aus sieben Königreichen, von Galadonia bis Death Island, der Heimat der wilden Sonia. Dies sind:



Galadonia ✓

Ihre im Nordwesten der Karte befindliche Heimat. Es gibt hier drei Dörfer. Das unterirdische Verlies ist relativ klein.

Tori ✓

Das südlich von Galadonia gelegene Waldkönigreich. Vier Dörfer führen in das wilde Höhlenlabyrinth.

Deeso ✓

Dieses unfruchtbare Wüstenkönigreich liegt im Osten von Galadonia. Sein unheimliches Verlies ist mit den Überresten einer alten Zivilisation übersät. Man munkelt, daß es dort spukt.

Atlana ✓

Dieses südlich von Deeso liegende Land wurde von Menschenhand geschaffen – es besteht aus einer Handvoll Dörfern, die auf einer von den Einwohnern errichteten hölzernen Plattform erbaut wurden. Die Plattform schwimmt über der unergründlichen Höhlenwelt einer versunkenen Burg.

Quagmire (zu dt: Sumpf, Morast) ✓

Ein Sumpfgebiet, das seinem Namen alle Ehre macht. Man findet sich darin nur schwer zurecht. Das durch die fünf Dörfer zugängliche feuchte Verlies ist ausgesprochen tückisch. Quagmire liegt südlich von Tori.

Afralona ✓

Dieses große Königreich befindet sich im tiefen Süden, umgeben von den Meeren der Tropen, und verbirgt eine ausgedehnte Gruft. Im Osten ist Afralona durch ein unpassierbares Gebirge begrenzt. Der Hafen im südöstlichen Zipfel des Königreichs ist das Tor zu Death Island.

Death Island

Die eisbedeckte Insel liegt inmitten der rauhen See im Norden. Ihre trostlose Landschaft bietet nur einen Eingang zu dem riesigen Verlies unter dem Eispalast, welcher Sonias Festung, Ihres Vaters Gefängnis ... und Ihr letztendliches Ziel ist.

Sie beginnen das Spiel in Galadonia und machen sich von dort aus auf den Weg durch sämtliche Königreiche, wo Sie den von der Hexe gesandten Trollen und Werfledermäusen gegenüberreten. In jedem Königreich müssen Sie in die Verliese absteigen und Türen öffnen, Objekte und Waffen finden und benutzen und Zauber anwenden – alles in dem Versuch, Sonias garstige Gefolgsleute zu schlagen und sich weiter vorzukämpfen, um schließlich Ihren Vater zu retten.

Galadonia und die vier benachbarten Königreiche sind durch Holzbrücken miteinander verbunden, welche zum Teil von dem Geist des Wächters des darunterliegenden Verlieses bewacht werden. Sie müssen den Wächter außer Gefecht setzen, bevor Sie die Brücke überqueren und Ihre Reise fortsetzen können.



Zu Sonias Eispalast auf Death Island gelangen Sie nur über den Seeweg. In Galadonia und den Nachbarländern gibt es jedoch keinen Hafen, und der Hafen des im Süden gelegenen Afralon ist zu weit entfernt, als daß er zu Fuß erreicht werden könnte. Sie benötigen also zuerst ein Fortbewegungsmittel, um nach Afralona zu reisen, bevor Sie in See stechen können.

Steuerung

Zum Durchreisen der überirdischen Königreiche verwenden Sie die Tasten auf dem Controller wie folgt:

Steuerblock In die Richtung des jeweiligen Pfeils gehen

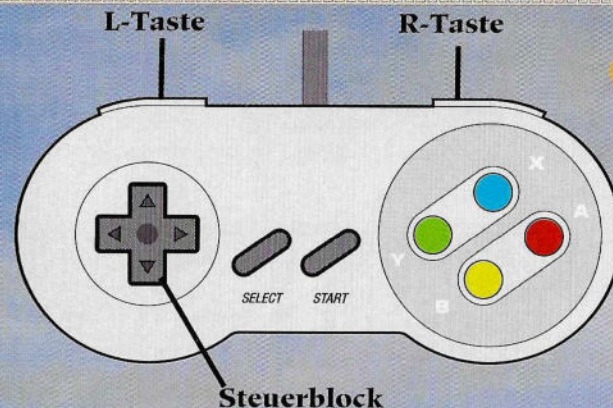
B-Taste (Gelb) Springen

Y-Taste (Grün) Harfe spielen

X-Taste (Blau) Karte drehen, so daß oben auf dem Bildschirm Norden ist

L-Taste Karte um 45 Grad nach links drehen

R-Taste Karte um 45 Grad nach rechts drehen



START-Taste Spiel unterbrechen, um eine Karte großen Maßstabs zu betrachten; erneut drücken, um das Spiel wiederaufzunehmen

Sie können über Land und Holz, aber nicht über Wasser gehen. Kleinere Wasserlöcher, schmale Flüsse und auf dem Boden liegende kleine Objekte können übersprungen werden.

Durch Drücken und Freigeben der Tasten L und R können Sie die Karte um jeweils 45 Grad drehen, so daß Sie insgesamt in acht verschiedene Richtungen gehen können. Sollten Sie die Orientierung verlieren, drücken Sie die Tasten X, um die Karte "zurückzusetzen", so daß oben auf dem Bildschirm wieder Norden ist. Um eine bessere Vorstellung von Ihrer Umgebung zu erhalten, drücken Sie auf START; es wird eine Karte des Königreichs angezeigt, in dem Sie sich gerade befinden. Drücken Sie START erneut, um das Spiel wiederaufzunehmen.



“Life” und “Magic”

Die zweizeilige Anzeige auf dem Bildschirm stellt folgendes dar:



LIFE
Lebensenergie
MAGIC
Magische Kraft

Zu Beginn des Spiels verfügen Sie über zwei volle rote Teile Lebensenergie und zwei leere grüne Teile magische Energie.

Energieteile werden in halben Einheiten verbraucht. Wenn Sie zum Beispiel das erste Leben verlieren, wird Ihre Lebensenergie um eineinhalb volle Teile reduziert (und Sie müssen den Raum, in dem Sie sich zur Zeit befinden, noch einmal von vorn beginnen). Wenn keine Lebensenergie mehr angezeigt wird, ist das Spiel beim nächsten Verlust eines Lebens vorüber. Durch das Aufnehmen und Verspeisen von Äpfeln können Sie Lebensenergie in unterschiedlichen Mengen auf-tanken.

Magische Energie benötigen Sie für die Zauber. Jeder Zauber erfordert ein bestimmtes Maß an Energie. Reicht Ihre magische Energie für einen bestimmten Zauber nicht aus, so können Sie ihn auch nicht anwenden. Nehmen Sie Zaubertränke auf und trinken Sie sie, um magische Energie zu gewinnen.

Sie können immer nur jeweils zwei volle Teile Energie speichern, auch wenn Sie noch so viele Äpfel und Zaubertränke zu sich nehmen. Wenn Sie über das Höchstmaß an Energie verfügen, können Sie vorausplanen und die gefundenen Äpfel und Zaubertränke für später aufheben. Wenn Sie nicht alle Äpfel, Zaubertränke, Schlüssel und Symbole aus einem Raum entfernen, nachdem Sie die Dämonen geschlagen haben, erscheinen diese beim nächsten Betreten des Raum wieder.

Die verfügbare Lebensenergie kann erhöht werden, indem Sie eine gerade aufgenommene, neue Waffe gegen den ersten Gegner, der Ihnen über den Weg läuft, einsetzen, oder indem Sie einen Verlieswächter schlagen. Die Höchstmenge der magischen Energie wird erweitert, indem Sie einen neuen Zauber lernen oder einen Wächter besiegen.



Speichern von Spielen

Auf der batteriegestützten Equinox-Spielkassette können bis zu vier Spiele gespeichert werden. Um ein gespeichertes Spiel wiederaufzunehmen, wählen Sie es im Menü auf dem Anfangsbildschirm.

Immer wenn Sie ein Verlies verlassen und zur Karte zurückkehren, wird das Spiel automatisch gespeichert. Wie Sie noch herausfinden werden, gibt es außerdem einen Zauber, mit dem die aktuelle Position in einem Verlies gespeichert werden kann.

Wenn Sie sämtliche Leben verlieren, haben Sie die Möglichkeit, an der letzten gespeicherten Stelle mit dem Spiel fortzufahren. Wählen Sie "GAME OVER" (Ende des Spiels), wird das Spiel an dieser Stelle gespeichert, so daß Sie es später hier wiederaufnehmen können.

Die Gegner und wie sie zu schlagen sind

Sonias Trolle und Werfledermäuse durchschwärmen die sieben Königreiche. Je weiter sie von Sonias Festung entfernt sind, desto schwächer werden sie jedoch.

Werfledermäuse leben in Erdlöchern. Wenn Sie sich diesen nähern, fliegen die Tiere heraus und greifen Sie an. Werden sie geschlagen, hinterlassen sie gewöhnlich einen Zaubertrank, der Ihre magische Energie erhöht (in der Anzeige "MAGIC" auf dem Bildschirm dargestellt).

Trolle fallen aus den Wolken und verfolgen Sie. Gelingt es Ihnen, sie zu schlagen, so erhalten Sie neue Lebenskraft, d. h. die Anzahl Ihrer Leben (in der Anzeige "LIFE" auf dem Bildschirm dargestellt) wird erhöht.

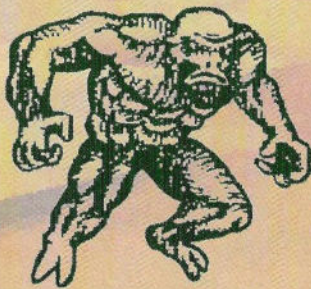
Bei Spielbeginn besitzen Sie keine Waffe. Steigen Sie in das Verlies unter Galadonia hinab, um Ihre erste Waffe zu finden. Sollten Sie von einem Troll oder einer Werfledermaus angegriffen werden, bevor Sie sich bewaffnen konnten, gibt es nur eins: Davonlaufen. Leider hilft Ihnen das nicht viel weiter, da das Land in dem benachbarten Königreich weniger offen ist und Sie mit jedem Angreifer bis auf den Tod kämpfen müssen.

Wenn es Ihnen schließlich gelingt, zu einer neuen Waffe zu kommen, blinkt der erste Troll, den Sie treffen, auf. Dies bedeutet, daß der Troll ein ganz harter Bursche ist, der Ihnen die Gelegenheit geben will, Ihre neue Waffe richtig auszuprobieren. Wenn Sie den Troll schlagen, erhalten Sie ein zusätzliches Leben.



Das Geheimnis der Steinkreuze

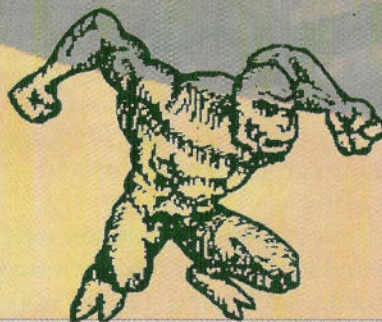
Die in jedem Königreich vorhandenen Steinkreuze sind Teil eines alten magischen Transportsystems. Leider ging das Wissen, wie man das System beherrscht und verwendet, verloren.



Die Verliese des Todes

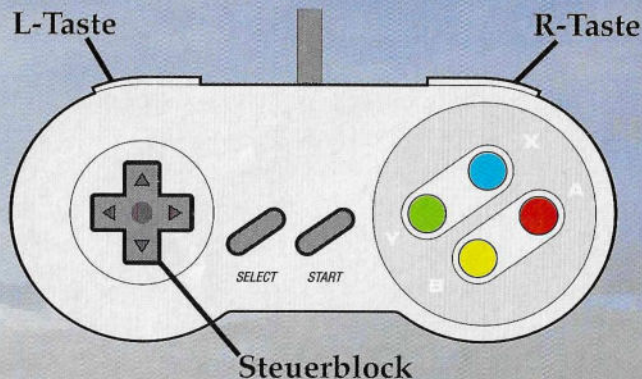
Die zum größten Teil aus unterirdischen Höhlen bestehenden Verliese von Equinox können über die Dörfer der Königreiche erreicht werden, welche als braune Hütten mit rauchenden Schornsteinen dargestellt sind. Wenn Sie ein Verlies über ein anderes Dorf verlassen als das, durch das Sie eingetreten sind, befinden Sie sich noch immer im selben Königreich, aber an einem anderen Ort.

Die Verliese enthalten verschiedene Kammern. Bei Ihrer Reise durch das Königreich werden Sie merken, daß jedes Verlies größer als das vorhergehende ist. In jedem finden Sie eine Vielzahl nützlicher Gegenstände, Waffen und verschlossener Türen. Und Sie stoßen natürlich auf wilde Kreaturen, welche Sie allesamt schlagen müssen, bevor Sie mit Ihrer Reise und der Erfüllung Ihrer Aufgabe fortfahren können.



Steuerung

Steuerblock In die Richtung des jeweiligen Pfeils gehen und drücken



- B-Taste (Gelb)** Springen
- Y-Taste (Grün)** Aktuelle Waffe feuern
- X-Taste (Blau)** Aktuellen Zauber anwenden
- SELECT** Auswahlbildschirm aufrufen
- START** Spiel unterbrechen und wieder aufnehmen

Genau wie in der überirdischen Welt können Sie auch hier gehen und springen. Sie können über die meisten Gegenstände, wie Steine, Tische Stümpfe und



Käfige gehen; spitze Pfähle sind jedoch immer tödlich – wenn Sie darauf fallen, springen oder sie auch nur berühren, verlieren Sie ein Leben.

Sie können ungefähr eineinhalb Backsteine hoch springen. Wenn Sie versuchen, von einem Stein zu einem anderen gleicher Höhe über eine Entfernung von zwei Steinen zu springen, werden Sie Ihr Ziel höchstwahrscheinlich um Zentimeter verfehlen. Stürze überstehen Sie unverletzt, es sei denn, Sie landen auf einem Pfahl. Während des Sprungs können Sie sich drehen und die Richtung wechseln.

Der Auswahlbildschirm

Über den Auswahlbildschirm können Sie auf Ihr Inventar zugreifen und eine Waffe oder einen Zauber wählen. Wenn Sie sich in den Verliesen befinden, ist es jederzeit möglich, den Bildschirm aufzurufen. Während er angezeigt wird, ist das Spiel unterbrochen.

Auf dem Auswahlbildschirm erscheinen der Name des aktuellen Verlieses und die Nummer der Kammer, in der Sie sich befinden, die in Ihrem Inventar befindlichen Schlüssel und Symbole sowie eine Liste der aufgenommenen Waffen und Zauber. Zudem wird angezeigt, welche Waffe und welcher Zauber derzeit gewählt ist.

Wählen Sie "EXIT" (Beenden), um das Spiel wieder aufzunehmen.



Kammern, Türen und Backsteine

Kammern

Die Verliese sind in Kammern unterteilt, die alle ungefähr doppelt so groß wie der Bildschirm sind. Die Anzahl der Kammern nimmt mit den Verliesen zu: das erste Verlies besteht aus nur 16 Kammern, der Eispalast aus mehr als 100. Jede Kammer hat eine Nummer, die auf dem Auswahlbildschirm angezeigt wird.

Um sämtlichen Wesen in einer Kammer den Garaus zu machen, müssen Sie die Kammer völlig leeren, d. h. jede Kreatur schlagen, jeden Gegenstand aufnehmen und die Kammer verlassen, ohne ein Leben zu verlieren. Wenn Sie nur die Hälfte der Gegner schlagen oder einen Gegenstand zurücklassen, vervielfältigen sich Sonias Ebene und stehen Ihnen wieder in der vollen Stärke gegenüber, wenn Sie die Kammer das nächste Mal betreten.

Tragen Sie Schlüssel, Symbole und Waffen aus der Kammer, in der Sie sie finden, hinaus, um Sie Ihrem Inventar hinzuzufügen. Wenn Sie nach dem Aufnehmen eines Gegenstands ein Leben verlieren, müssen Sie noch einmal von vorn mit dem Säubern der Kammer beginnen; Sie verlieren jedoch keine bereits aufgenommenen Nahrungsmittel, Zaubersprüche oder Zaubern.

Türen

Die meisten Türen treten in zwei Formen auf: An der hinteren Wand der Kammer erscheinen sie als Eingänge, die in die Dunkelheit führen; befinden sie sich in der vorderen Wand, erscheinen Sie als Pfeile auf dem Boden, um Ihre Sicht in die Kammer nicht zu behindern.

Zudem gibt es Geheimgänge, die nicht durch Eingänge oder Pfeile gekennzeichnet sind. Es liegt an Ihnen, diese zu finden.

Wenngleich die meisten Türen geöffnet sind, gibt es auch verschlossene. Farbige verschlossene Türen (grün, blau, rot und weiß) können mit einem Schlüssel derselben Farbe geöffnet werden. Aufblinkende verschlossene Türen bleiben so lange verschlossen, bis die Kammer geleert ist, d. h. bis alle Gegner geschlagen und alle Gegenstände eingesammelt sind.

Backsteine

Verliese, die sich näher an Ihrem Ziel befinden, enthalten zahlreiche Backsteine mit außergewöhnlichen oder magischen Eigenschaften, die Ihr Vorankommen behindern oder Ihnen helfen können. Die einfachste Sorte davon sind die verschiebbaren Steine. Sie sehen genau wie normale Steine aus, können jedoch verschoben werden; manche sind allerdings so schwer, daß Sie einige Sekunden lang drücken müssen, bevor sich von der Stelle bewegen. Wenn es scheint, als würden Sie in einer Kammer festsitzen, sollten Sie versuchen, die Steine zu verschieben, um einen Ausgang zu finden.

Manche Backsteine funktionieren wie Förderbänder. Sie sehen wie gewöhnliche Steine aus, drücken Sie (oder einen verschiebbaren Stein) jedoch in eine bestimmte Richtung. Auf Ihre Gegner haben Fördersteine keinen Einfluß.

Weitere besondere Backsteine sind beispielsweise gleitende Steine, schwebende Steine, unsichtbare Steine und explodierende Steine. Die Eigenschaften und Funktionen dieser Steine müssen Sie selbst herausfinden. Mit dem Aufdeckzauber werden alle besonderen Steine in einer Kammer (mit Ausnahme der Fördersteine) markiert.



Die verfügbaren Werkzeuge

In den Verliesen von Equinox sind zwei Arten von Gegenständen zu finden: solche, die Ihre Energie beeinträchtigen, und solche, die Sie Ihrem Inventar hinzufügen und verwenden können.

Äpfel und Zaubertränke

Äpfel erhöhen die Lebensenergie und Zaubertränke die magische Energie, bis das Höchstmaß erreicht ist. Zaubertränke gibt es in vier Farben (von geringer Stärke zu hochprozentig): grün, blau, rot und weiß.

Äpfel und Zaubertränke finden Sie über die Kammern jedes Verlieses verstreut. Wie andere Objekte können auch sie von geschlagenen Gegnern zurückgelassen worden sein.

Schlüssel und Symbole

Schlüssel gibt es in verschiedenen Farben, wobei jeder eine Tür derselben Farbe öffnet. Nach einmaliger Verwendung verschwindet ein Schlüssel wieder. Wenn Sie also z. B. auf vier verschlossene blaue Türen treffen, benötigen Sie vier blaue Schlüssel, um sie zu öffnen.

Es ist nicht möglich, Schlüssel von einem Verlies in das nächste mitzunehmen. Beachten Sie, daß jedes Verlies die gleiche Anzahl Schlüssel enthält wie verschlossene Türen. Sollten sich also Schlüssel in Ihrem Besitz befinden, wenn Sie sich anschicken, das Verlies zu verlassen, wurde noch nicht alles erkundet.

Jedes Verlies enthält 12 Symbole, welche entweder auf dem Boden liegen oder in einer Kammer versteckt sind oder gar von einem Dämon getragen werden. Im letzteren Fall finden Sie das Symbol erst, wenn alle Gegner in der Kammer geschlagen wurden.

Um am Ende des Verlieses den Wächter zu rufen, benötigen Sie alle 12 Symbole. Wenn diese in Ihrem Besitz sind, gehen Sie einfach in die Kammer des Wächters, um ihn zu rufen. Die Symbole verschwinden, während der Wächter in voller Lebensgröße vor Ihnen steht, um mit Ihnen einen Kampf auf Leben und Tod auszufechten.





Waffen

Jedes Verlies enthält eine verborgene Waffe. Die zuerst aufgenommene Waffe ist Ihre gewählte Waffe. Wenn Sie Ihrem Inventar weitere Waffen hinzufügen, müssen Sie auf dem Auswahlbildschirm festlegen, welche Sie verwenden wollen. Sie können das Spiel mit nur einer einzigen Waffe bestreiten; mit jeder neuen Waffe wird das Leben im Spiel für Sie jedoch ein bißchen leichter.

Alle Waffen werden geworfen. Sie unterscheiden sich aber in Stärke, Geschwindigkeit und in der Anzahl, die zugleich geworfen werden kann.



Name	Anzahl der Geschosse	Geschwindigkeit	Stärke
✓ Dolch 1		Schnell	1
✓ Shuriken	2	Langsam	2
✓ Axt	3	Schnell	3
✓ Zwillingssdolch	3	Schnell	4
✓ Schwert	2	Sehr schnell	5
✓ Krummsäbel	3	Langsam	6
✓ Keule	3	Langsam	7
✓ Zwillingsschwert	3	Sehr schnell	8

Zauber

Mit den Zaubern verhält es sich ähnlich wie mit den Waffen: Es gibt einen pro Verlies, und wenn in Ihrem Inventar mehrere Zauber vorhanden sind, wählen Sie den gewünschten über den Auswahlbildschirm.

Im Gegensatz zu den Waffen sind jedoch einige Zauber für ein erfolgreiches Beenden des Spiels unerlässlich.

Um die Zauber anwenden zu können, benötigen Sie magische Energie. Wenn Sie bei der Anwendung eines Zaubers nicht über die erforderte Energie verfügen, passiert auch nichts.

Die meisten Zauber betreffen Sie selbst oder die Kammer, in der Sie sich zur Zeit der Zauberei befinden. Die Wirkung hält nur vorübergehend an. Wenn Sie einen Zauber verwenden, verschimmt der Bildschirm und eine magische Glocke ertönt, bis die Wirkung des Zaubers einsetzt.

Es gibt folgende Zauber:

- ✓ **Heal (Hitze):** Dieser Zauber reduziert Ihre magische Energie und erhöht Ihre Lebensenergie um jeweils einen halben Teil, wenn Sie die blaue Taste (x) drücken.
- ✓ **Slow (Langsam):** Dieser Zauber verlangsamt 10 Sekunden lang sämtliche Dämonen in der Kammer. Auf Sie selbst hat er keine Wirkung. Erfordert einen vollen Teil magische Energie.





Damage (Schaden): Hiermit wird die Energie sämtlicher Gegner im Raum um die Hälfte reduziert. Kostet eineinhalb Teile magische Energie.

Freeze (Erstarren): Für zwei volle Teile Magie bewirkt dieser Zauber, daß sämtliche Dämonen in der Kammer für 10 Sekunden erstarren.

Zap (Erledigen): Erledigen Sie mit diesem Zauber sämtliche Bösewichte in der Kammer. Das kostet Sie allerdings zweieinhalb Teile magische Energie.

Save (Speichern): Für drei Energieteile können Sie Ihre aktuelle Position im Verlies auf die batteriegestützte Equinox-Spielekassette speichern.

Reveal (Aufdecken): Markiert sämtliche Backsteine in der Kammer, die sich verschieben lassen oder anderweitige magische Eigenschaften aufweisen. Preis: dreieinhalb Teile magische Energie.

Unlock (Aufschließen): Mit diesem Zauber werden sämtliche noch verschlossenen Türen in einer Kammer aufgeschlossen, ohne daß Sie dafür Schlüssel benötigen. Erfordert vier volle Teile Magie.



Dämonen in der Dunkelheit

Die meisten Gegner, die in den Verliesen von Equinox auf Sie lauern, gibt es in den Farben grün, blau, rot und weiß. Die grünen Kerle sind am einfachsten zu schlagen, während die weißen Dämonen nur sehr schwer zu erledigen sind.

Mitunter kommt es vor, daß ein Bonus-Objekt, wie z. B. ein Apfel oder ein Zaubertrank oder auch ein Schlüssel oder ein Symbol, zurückbleibt, nachdem Sie den letzten Gegner in einer Kammer geschlagen haben.

Die meisten Dämonen töten Sie schon durch ihre Berührung.

Geister hüpfen unterschiedlich schnell durch die Kammer, sind jedoch relativ einfach zu schlagen.

Ritter sind langsame, schwerfällige und dumme Dämonen. Sie sind jedoch zäh und tragen eine schwere Rüstung, die sie vor Angriffen schützt. Halten Sie nach dem schmalen Spalt hinten an der Rüstung Ausschau, um sich die Ritter zu schnappen.

Fallgitter rollen sich einfach auf und fallen mit unterschiedlicher Wucht wieder herunter. Sie können Ihnen den Weg versperren, sind jedoch nur beim Herunterfallen tödlich. Sie sollten daher versuchen, sich nicht unter ein Fallgitter zu stellen, wenn es gerade fällt.

Drehteufel jagen Sie durch die Kammer. Sie sind so unverwundbar und schwer zu fassen wie Wirbelwinde und können nur angegriffen werden, wenn sie anhalten, um Luft zu holen.

Blobs sind ausgesprochen intelligent und mit ihren hüpfenden Bewegungen unberechenbar. Wenn man auf einen Blob trifft, sollte man immer in Bewegung bleiben.

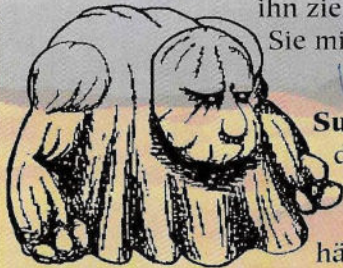


Die Schicksalswächter

Am Ende jedes Verlieses müssen Sie gegen einen riesigen Wächter antreten, bevor Sie sich zum nächsten Verlies begeben können. Um den Wächter eines Verlieses zu rufen, müssen Sie sämtliche 12 Symbole im Verlies gefunden haben. Betreten Sie die Kammer des Wächters ohne die Symbole, geschieht nichts. Wenn der Wächter gerufen wurde, können Sie die Kammer erst wieder verlassen, wenn Sie ihn geschlagen oder all Ihre Leben verloren haben. Bei diesen Burschen heißt es "sterben oder sterben lassen". Im folgenden sind Sie in der Reihenfolge, in der Sie auf sie stoßen, aufgelistet:

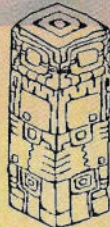
Bonehead (Knochenkopf):

Dieser riesige Totenschädel hat es gar nicht gern, wenn man auf ihn zielt. Er bewirft Sie mit Vorliebe mit Geistern.



Sung Sung: Vielleicht hat dieser Kerl einen Komplex wegen seines Namens, er versteckt sich jedenfalls häufig in der Erde und

taucht nur ab und zu auf, um einen Felsbrocken auf Sie zu werfen.



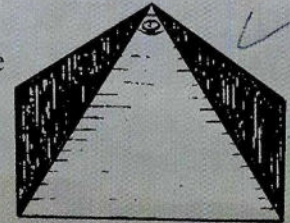
Quetzalcoati: Diese enorm große lebende Statue ist zu gewaltig, um in einer einzigen Runde erledigt zu werden. Passen Sie auf: Er hält am Ende eine Überraschung für Sie bereit.

Pincha (Zwickia): Die Scheren dieser Krabbe schützen ihre empfindlichen Augen. Nehmen Sie sie ins Visier, wenn Sie versucht, auf Sie einzuschlagen.

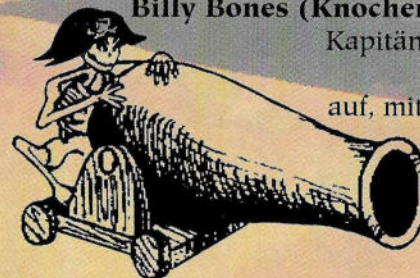


Dollop: Dieses Wesen ist ein einziger riesiger Schleimball. Nach jedem Sprung speit er kleinere Schleimkleckse in Ihre Richtung.

Eyesis (Augsis): Das Schlimme an dieser gewaltigen, sich drehenden Pyramide ist, daß sich ihre verwundbare Stelle ganz oben befindet.



Billy Bones (Knochenkarl): Der wahnsinnige Kapitän der geisterhaften Galeone hört erst dann auf, mit den explodierenden Kanonenkugeln auf Sie zu schießen, wenn er mausetot ist.

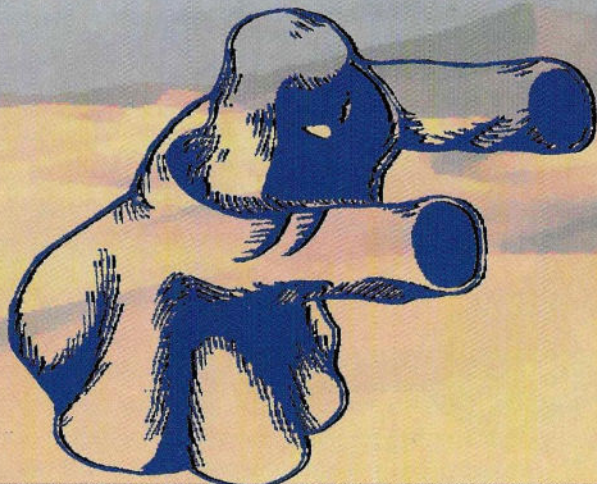


Sonia: Die Zauberin des Bösen in Person. Sie kann sich auf Wunsch teleportieren. Die schwebenden magischen Kugeln, die sie abfeuert, sind absolut tödlich.

Die meisten Wächter können nur verletzt werden, wenn Sie ihnen ins Gesicht oder ins Auge schießen. Nach mehreren Treffern dieser Art ändert sie ihre Farbe langsam in Rot. Wenn die Wächter knallrot leuchten, ist das ein Zeichen, das es dem Ende zu geht.

Für die Vernichtung eines Wächters werden Sie mit einer Erhöhung Ihrer Lebens- und magischen Energie belohnt. Der Geist des Wächters verschwindet von der Oberfläche der Welt.

Mit dem Sieg über die ersten fünf Wächter erhalten Sie jeweils eine Saite für Ihre Harfe.



Das Lied der Harfe

Sie können die Harfe zwar spielen, aber es wird nicht sehr gut klingen. Fügen Sie der Harfe Saiten hinzu, um ihr Lied zu verbessern.

Das Geheimnis des Lieds der Harfe ging – wie auch das Geheimnis der Steinkreuze – leider verloren. Der letzte Magier, der die Harfe richtig zum Singen bringen konnte, verschwand urplötzlich – vielleicht wurde er an einen anderen Ort ... in eine andere Zeit ... oder gar in mächtige neue Bereiche der Magie transportiert ... Wer weiß?



Equinox

Sony Imagesoft garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Sony Imagesoft-Produktes für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum, daß dieses Game Pak frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Sollte dennoch innerhalb der 90 Tage ein Defekt dieser Art auftreten, ersetzt oder repariert Sony Imagesoft das Game Pak kostenlos. Dazu senden Sie das Produkt und einen datierten Kaufnachweis bitte ausreichend frankiert an die unten angegebene Adresse. Diese Garantie gilt nicht für und erlischt im Fall von unsachgemäßer Handhabung, Vernachlässigung oder mutwilliger Beschädigung dieses Sony Imagesoft-Produktes.

DIESE GARANTIE GILT ANSTELLE JEGLICHER ANDERER GARANTIE, UND KEINERLEI ANDERE ERKLÄRUNGEN ODER FORDERUNGEN BELIEBIGER ART SIND FÜR SONY IMAGESOFT BINDEND ODER VERPFLICHTEND. JEGLICHE AUF DIESES SOFTWAREPRODUKT ANWENDBARE IMPLIZIERTE GARANTIE, EINSCHLIESSLICH DERER ZU HANDELSÜBLICHER QUALITÄT UND EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, IST AUF DIE OBEN GENANNTE FRIST VON NEUNZIG (90) TAGEN BEGRENZT. IN ANBETRACHT DESSEN WIRD DIESES SONY IMAGESOFT-PRODUKT "IM GEGENWÄRTIGEN ZUSTAND" VERKAUFT, OHNE JEDWEDE AUSDRÜCKLICHE ODER INDIREKTE GARANTIE, UND SONY IMAGESOFT ÜBERNIMMT IN KEINER WEISE HAFTUNG FÜR VERLUSTE ODER SCHÄDEN, DIE AUS DER BENUTZUNG DIESES PRODUKTS HERVORGEGANGEN SIND. IN KEINEM FALL HAFTET SONY IMAGESOFT FÜR INDIREKTE ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS BESITZ, BENUTZUNG ODER VERSAGEN DIESES SOFTWAREPRODUKTES ENTSTEHEN.

Einige Staaten verbieten den Ausschluß und/oder die Begrenzung von zufälligen oder Folgeschäden und/oder die zeitliche Begrenzung der Garantie. Es ist daher möglich, daß die oben aufgeführten Einschränkungen und/oder Ausschlüsse nicht auf Sie zutreffen. Mit dieser Garantie erhalten Sie bestimmte gesetzliche Rechte. Ihre zusätzlichen landesüblichen Rechte werden davon nicht beeinträchtigt.



Table des matières

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

La voie du fils

Mon cher fils,

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

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

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

Sonia

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

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

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

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

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

Pars sans attendre un instant de plus.

Shadax

Shadax

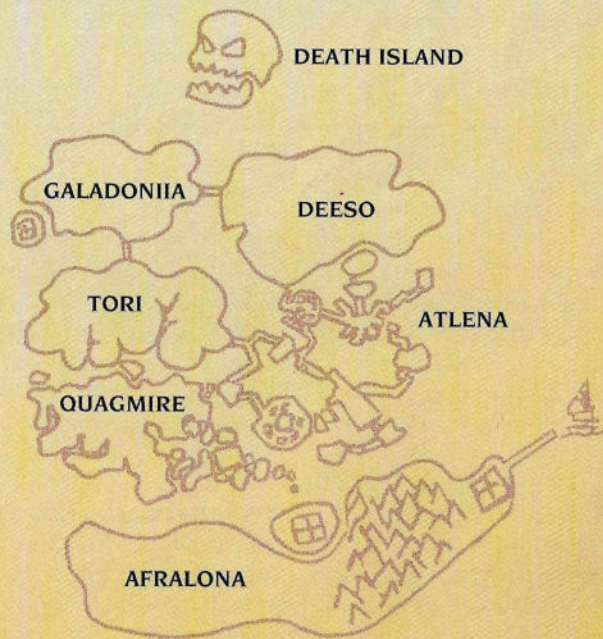


Chargement du jeu

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

Les royaumes du monde

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



Galadonia

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

Tori

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

Deeso

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

Atlena

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

Quagmire

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

Afralona

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

Death Island

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

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



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

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

Commandes

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

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

Bouton B (jaune) Saute.

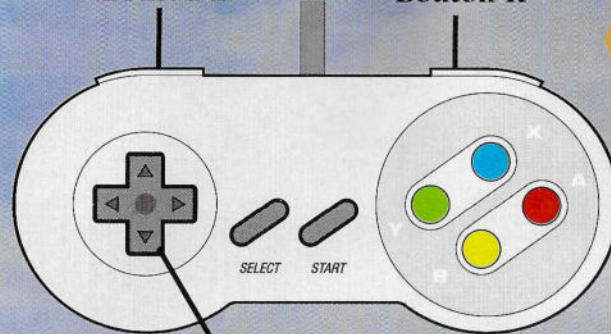
Bouton Y (vert) Joue de la harpe.

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

Fait tourner la carte de 45 degrés vers la gauche.

Bouton L

Bouton R



Pavé de commande

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

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

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

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



Vie et magie

L'affichage de deux lignes vous indique :



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

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



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

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

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

Sauvegarde d'une partie

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

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

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

Apprenez à connaître vos ennemis et leurs faiblesses

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

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



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

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

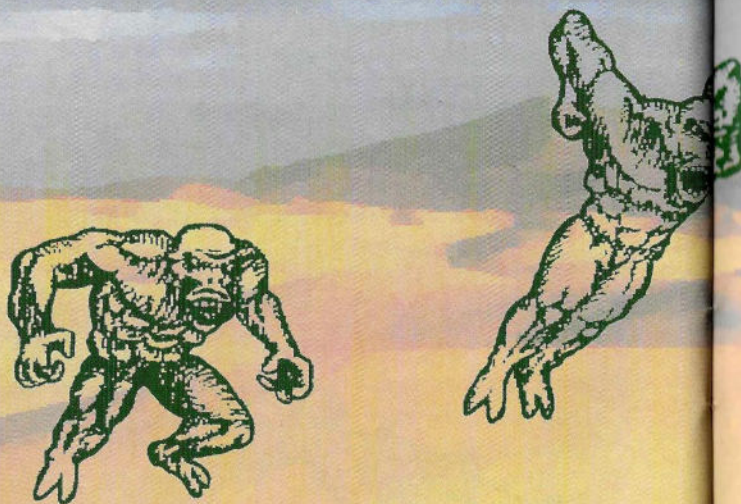
Cette solution ne vous sauve pas toujours car, en quittant Galadonia, vous pénétrez dans un autre royaume où les espaces sont moins ouverts et où vous devrez vous battre jusqu'à la mort si vous êtes attaqué.

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



Le mystère des croix de pierre

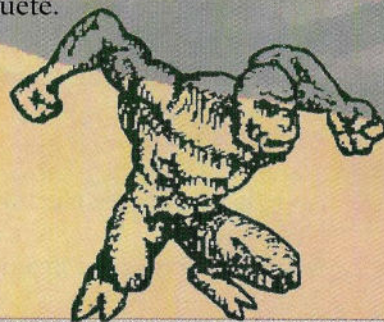
Les croix de pierre que vous découvrirez dans chaque royaume font partie d'un ancien système de transport magique. Malheureusement, le secret de leur utilisation s'est perdu au fil des siècles.



Les donjons de la mort

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

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



Commandes

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



Pavé de commande Fait avancer dans la direction des flèches et pousse.

Bouton B (jaune) Fait sauter.

Bouton Y (vert) Actionne l'arme courante.

Bouton (bleu) Jette un sort.

SELECT Appelle l'écran de sélection.

START Suspend ou reprend le jeu.



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

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

Ecran de sélection

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

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

Pour revenir au jeu, sélectionnez «Exit».

Pièces, portes et briques

Pièces

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

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

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

Portes

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



52



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

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

Briques

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

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

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



53

Vos outils

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

Pommes et potions

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

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



Clés et jetons

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

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

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

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



Armes

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

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

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

Sorts

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

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

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

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

Les sorts disponibles sont les suivants :

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

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





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

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

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

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

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

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



Les démons des ténèbres

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

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

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

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

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

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

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

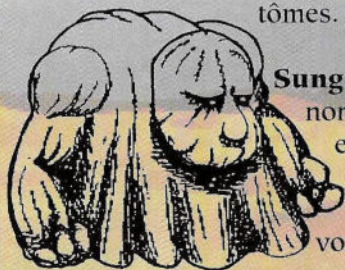
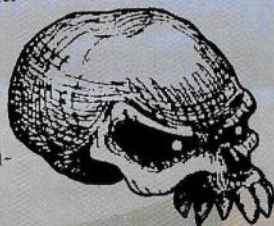
Les tâches sont extrêmement intelligentes et il est très difficile de prédire dans quelle direction elles vont rebondir. La meilleure solution est de se déplacer sans arrêt.



Les gardiens du destin

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

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



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

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

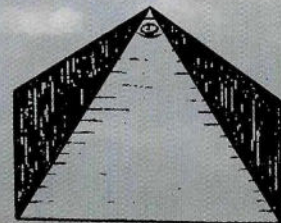


Pincha. Les pinces de ce crabe lui permettent de protéger ses yeux vulnérables, alors dépêchez-vous de viser lorsqu'il essaie de vous «cisailler».

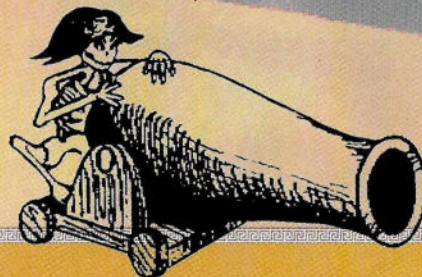


Dollop. Ce n'est qu'une grosse boule de boue qui, après chaque saut, vomit des gouttes de boue dans votre direction.

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



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

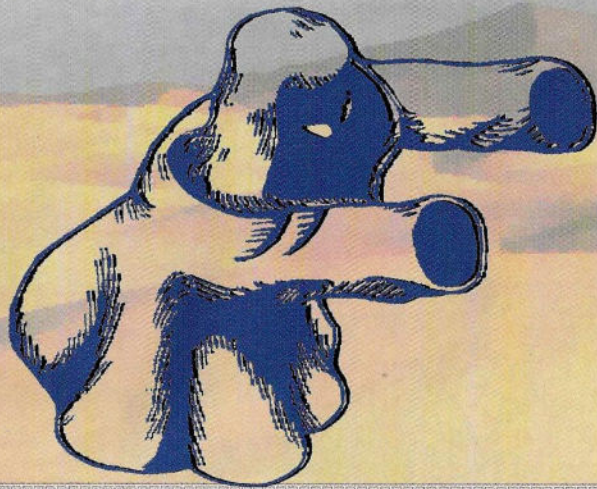


Sonia. La sorcière maléfique dans toute sa majesté. Elle peut se téléporter à loisir et les balles magiques qu'elle tire sont toujours fatales.

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

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

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



Le chant de la harpe

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

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



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

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

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

Un ver wandbar:

Bei "Press Start"
2 L, 2 R, 3 L, 3 R, 2 L, 2 R, 1 L, 1 R

LLRRLLRRRLRRLL