

INSTRUCTION
MANUAL

# CHAKAN™

SEGA

## EPILEPSY WARNING

### WARNING: READ BEFORE USING YOUR SEGA VIDEO GAME SYSTEM

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain light patterns or backgrounds on a television screen or while playing video games may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may induce undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. **If you, or anyone in your family, has an epileptic condition, consult your physician prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing a video game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement, or convulsions, IMMEDIATELY discontinue use and consult your physician before resuming play.**

## EPILEPSIE-WARNUNG

### WARNUNG: VOR GEBRAUCH DES SEGA-VIDEO-GAME-SYSTEMS LESEN!

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn diese bestimmten Lichteffekten durch aufblitzende Lichter ausgesetzt sind. Bei diesen Personen kann ein epileptischer Anfall dadurch hervorgerufen werden, daß sie bestimmten Lichtmustern auf oder im Hintergrund eines Fernsehbildschirmes oder beim Spielen von Video-Spielen ausgesetzt sind. Bestimmte Umstände können unentdeckte epileptische Symptome auch in solchen Personen hervorrufen, die zuvor keine Anfälle oder Epilepsie gehabt haben. **Falls Sie oder ein Familienmitglied von Ihnen an Epilepsie leidet, so fragen Sie Ihren Arzt, ehe Sie mit dem Spielen beginnen. Sollte bei Ihnen während des Spielens eins der folgenden Symptome wie: Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientierung, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und suchen Sie einen Arzt auf, ehe Sie weiterspielen.**

## AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

### AVERTISSEMENT: A LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTEME DE JEU VIDEO SEGA

Un très petit nombre de personnes risquent d'avoir des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certains motifs lumineux ou à des lumières clignotantes. L'exposition à certaines lumières ou arrière-plans sur un écran de télévision, ou pendant le jeu vidéo, risque de provoquer des crises épileptiques chez ces personnes. Certaines conditions peuvent provoquer des symptômes épileptiques non décelés, même chez certaines des personnes qui n'ont jamais eu de crises d'épilepsie. **Si vous, ou un membre de votre famille est dans un état épileptique, consultez un médecin avant de jouer. Si vous présentez un des symptômes suivants en jouant un jeu vidéo: vertiges, vue affaiblie, clignotement des yeux ou contractions musculaires, perte de conscience, déséquilibre, mouvement involontaire ou convulsions, arrêtez IMMEDIATEMENT l'utilisation et consultez votre médecin avant de reprendre le jeu.**

## ADVERTENCIA A EPILÉPTICOS

### ADVERTENCIA: LEA ESTA NOTA ANTES DE USAR SU SISTEMA DE JUEGO DE VÍDEO SEGA

Un porcentaje muy pequeño de individuos podrá sufrir ataques de epilepsia al exponerse a ciertos patrones de luz o luces destellantes. La exposición á ciertos patrones de luz o fondos en una pantalla de televisión, o al jugar juegos de vídeo, podrá provocar ataques de epilepsia en estos individuos. Ciertas condiciones podrán inducir síntomas de epilepsia no detectables incluso en personas que no hayan sufrido de epilepsia con anterioridad. **Si usted, o alguien de su familia, sufre de epilepsia, consulte a un médico antes de jugar. Si al jugar un juego de vídeo usted presenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida de conciencia, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, interrumpa INMEDIATAMENTE el uso del sistema, y consulte a un médico antes de reanudar el juego.**

## AVVERTENZA PER GLI EPILETTICI

### ATTENZIONE: LEGGERE LE SEGUENTI ISTRUZIONI PRIMA DI UTILIZZARE IL SISTEMA DI VIDEOGIOCHI SEGA

Un ristretto numero di persone può subire attacchi epilettici in seguito all'esposizione a certi schemi di luci intermittenti chiare. Pertanto l'esposizione a luci intermittenti chiare, durante la visione di programmi TV oppure il gioco, espone queste persone al rischio di attacchi epilettici. Certe situazioni possono indurre attacchi epilettici impercettibili anche in persone non classificate epilettiche. **Se voi o un membro della vostra famiglia soffrite di epilessia, prima di giocare consultate un medico. Se durante il gioco provate uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazioni della vista, contrazioni agli occhi o ai muscoli, perdita di coscienza o dell'orientamento, movimenti involontari, convulsioni, smettete SUBITO di giocare e, prima di riprendere, consultate un medico.**

## EPILEPSI-VARNING

### VARNING: LÄS DETTA INNAN DU BÖRJAR ANVÄNDA ETT SEGA-VIDEOSPEL

En mycket liten grupp individer kan utsättas för epilepsianfall när de förnimmer speciella bildmönster och blinkade ljuseffekter. Vissa människor, som utsätts för speciella bildmönster eller bakgrunder på en TV-skärm, löper risk för epilepsianfall. Vissa situationer kan utlösa epilepsianfall till och med hos personer som aldrig förr har haft sådana anfall. **Om du, eller någon i din familj, lider utav epilepsi, måste läkare rådfrågas innan du börjar spela videospel. Kontakta läkare OMEDELBART om du märker några av följande symptom: yrsel, förändrad synförmåga, ryckningar i ögon eller muskler, förlorad sinnesnärvaro, desorientering, ofrivilliga rörelser eller kramprycknin**gar. **Fortsätt ej spela, utan kontakta läkare utan dröjsmål.**

## WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

### WAARSCHUWING: DOORLEZEN VOORDAT U UW SEGA VIDEO GAME SYSTEEM IN GEBRUIK NEEMT

Het zou kunnen gebeuren dat een enkeling epileptische aanvallen krijgt door blootstelling aan bepaalde lichtpatronen van knipperende lichten of achtergronden van een televisiescherm of bij het spelen van videospelletjes. Bepaalde omstandigheden kunnen niet-waargenomen epileptische symptomen opwekken bij mensen, ook al hebben zij geen eerdere aanvallen van epilepsie gehad. **Als u, of iemand in uw familie, één van de volgende symptomen van een epileptische aanval vertoont tijdens het spelen van een videospelletje, moet u het gebruik ONMIDDELLIJK staken en uw arts raadplegen voordat u weer begint. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, een reflexbeweging, of stuiptrekkingen.**

## VAROITUS KAATUMATAUDISTA

### VAROITUS: LUE, ENNENKUIN KÄYTÄT SEGA-VIDEOPELIJÄRJESTELMÄÄ

Erittäin pieni prosenttimäärä yksilöistä saattaa kokea kaatumatautikohtauksia, joutuessaan alttiiksi vilkkuvien valojen tietyille vilkkuville valoille tai valokuvioille. Altistus tietyille valokuvioille tai television kuvaruudun taustoille, tai videopelien pelaaminen saattaa aiheuttaa kaatumatautikohtauksen näissä ihmisissä. Tietyt olosuhteet saattavat aiheuttaa huomaamattomia epileptisiä oireita jopa sellaisissakin henkilöissä, joilla ei ole aikaisemmin ollut kohtauksia tai kaatumatautia. **Jos sinulla tai jollain perheesi jäsenellä on epileptinen terveystila, kysy neuvoja lääkäriltä, ennen kuin pelaatte näitä pelejä. Jos sinulle tulee jokin seuraavista oireista videopelin pelaamisen aikana: huimaus, vaihtuva näkö, silmien tai lihasten nykäyksiä, tiedottomuus, epätietoisuus ajasta ja paikasta, mitä tahansa odottamattomia liikkeitä tai kouristuksia, lopeta VÄLITTÖMÄSTI laitteen käyttö ja kysy neuvoja lääkäriltä, ennen kuin jatkat peliä.**

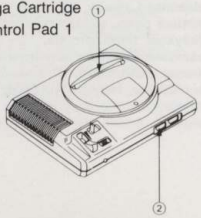
## Starting Up

1. Set up your Sega Mega Drive/ Genesis System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

**Important:** Always make sure that the Console is turned OFF when inserting or removing your Mega Drive/Genesis Cartridge.

**Note:** This game is for one player only.

① Sega Cartridge
② Control Pad 1




## Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive/Genesis-Gerät wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Steuerpult 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf OFF gestellt ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein (Netzschalter auf ON). Kurz darauf erscheint automatisch der Titelbildschirm.
4. Falls der Titelbildschirm nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschalter auf OFF). Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

**Wichtig:** Den Netzschalter vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

**Hinweis:** Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

① Sega-Spielkassette
② Steuerpult 1

## Mise en route

1. Installez votre Sega Mega Drive/Genesis System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

**Important:** Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

**Remarque:** Ce jeu est pour un joueur uniquement.

① Cartouche Sega
② Bloc de commande 1

## Inicio

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive/Genesis como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación está en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, ponga en OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que el cartucho esté correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

**Importante:** Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho.

**Nota:** Este juego es sólo para un jugador.

① Cartucho Sega
② Controlador 1

## Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Mega Drive/Genesis come descritto nel suo manuale di istruzioni. Collegate la pulsantiera di controllo 1.

2. Assicuratevi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserite la cartuccia Sega nella console.

3. Attivate l'alimentazione (ON). In breve tempo appare lo schermo del titolo.

4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnete l'apparecchio (OFF). Accertatevi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivate di nuovo l'alimentazione (ON).

**Importante:** Assicuratevi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire o estrarre la cartuccia Sega Mega Drive/Genesis.

**Nota:** Questo gioco è per un solo giocatore.

① Cartuccia Sega

② Pulsantiera di controllo 1

## Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas speldator Mega Drive/Genesis. Anslut styrplattan 1.

2. Kontrollera att strömbrytaren står i frånslaget läge. Sätt därefter i Segas spelkassett i speldatorn.

3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.

4. Slå ifrån strömbrytaren om rubrikscenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå till strömbrytaren igen.

**Viktigt!** Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts i/tas ut ur speldatorn.

**OBS!** Detta spel kan bara spelas av en spelare.

① Segas spelkassett

② Styrplattan 1

## Starten

1. Sluit je Sega Mega Drive/Genesis aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit controller 1 aan.

2. Zet de Mega Drive/Genesis UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.

3. Zet de Mega Drive/Genesis AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.

4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Mega Drive/Genesis weer UIT zetten. Kijk goed na of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer AAN.

**Let op:** Zorg ervoor dat de Mega Drive/Genesis altijd UIT staat als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

**N.B.:** Dit is een spel voor één speler.

① Sega Cassette

② Controller 1

## Aloitus

1. Kytke Sega Mega Drive/Genesis System -järjestelmäsi käyttöohjeen mukaisesti. Kytke säätölaippa 1 paikalleen.

2. Varmista, että virta on katkaistu (kytkin on asennossa OFF). Työnnä sen jälkeen Sega-kasetti loveensa.

3. Siirrä virtakytkin asentoon ON. Otsikkoruutu ilmestyy hetken kuluttua.

4. Jos otsikkoruutu ei ilmesty, siirrä virtakytkin asentoon OFF. Varmista että järjestelmäsi on kytketty oikein, ja että kasetti on kunnollisesti lovessaan. Siirrä virtakytkin sen jälkeen uudelleen asentoon ON.

**Tärkeää:** Varmista aina, että virta on kytketty pois päältä (OFF), ennenkuin asetat kasetin paikalleen tai poistat sen.

**Huom:** Tämä peli on tarkoitettu ainoastaan yhtä pelaajaa varten.

① Sega-kasetti

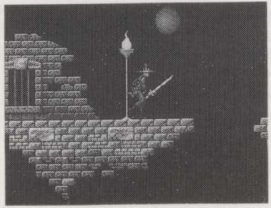
② Säätölaippa 1

## "I Wander Forever, Seeking Rest"

*"I have been a warrior of mighty strength and skill. I have been steeped in the darkest occult mysticisms and versed in the ways of dealing death.*

*"I was powerful and proud... so proud that I believed I had no equal, not even Death himself. When Death challenged me to a duel, I arrogantly accepted. I had no fear of losing my soul. Only the reward, eternal life, gleamed before my inner vision like the brightest jewel, and would be mine.*

*"I battled Death with spell and steel... and won. Now I suffer my doom. For Death kept his promise with a hideous twist. As my reward, I must wander in agony, haunted by the pain of victims, until all beasts of darkness have been destroyed.*



## "Auf ewig wandre ich und suche Ruhe"

*"Ich war einst ein Krieger von gewaltiger Stärke und großer Gewandtheit. Ich habe mich mit den tiefsten okkulten Geheimnissen befaßt und vielmals den Tod gebracht.*

*Ich war mächtig und stolz... so stolz, daß ich glaubte, niemand sei mir gewachsen, nicht einmal der Tod selber. Als der Tod mich zu einem Duell herausforderte, ging ich arrogant darauf ein. Ich hatte keine Angst, meine Seele zu verlieren. Nur die Belohnung, das ewige Leben, schwebte mir vor den Augen wie ein schönes Juwel, und ich wollte es unbedingt haben.*

*Ich kämpfte gegen den Tod mit Zauber und mit Stahl... und gewann. Und jetzt leide ich dafür. Denn der Tod hat sein Versprechen eingehalten — mit allen grausamen Folgen. Ich habe zwar das ewige Leben, leide aber die Schmerzen aller meiner Opfer, und zwar bis alle Geschöpfe der Dunkelheit für immer zerstört sind.*

## "Depuis toujours j'erre et en vain recherche le repos"

*"J'étais un soldat à la force et aux capacités exceptionnelles. J'étais imbu du mysticisme occulte le plus sombre et commerçais avec la mort.*

*J'étais puissant et fier... tellement fier que je pensais que personne ne pourrait jamais se mesurer à moi, pas même la mort. Lorsque celle-ci me provoqua en duel, j'acceptais, tant j'étais arrogant. Je ne craignais pas de perdre mon âme. Je ne voyais miroiter que la récompense, la vie éternelle que mon imagination me peignait comme un joyau resplendissant: C'était déjà le mien.*

*Je me battis à coups de sortilèges et d'épées ...et gagnai. Mais maintenant je subis ma destinée, car la Mort tint sa promesse en me jouant un tour abominable. Je dois errer dans l'agonie, hanté par la douleur des victimes, jusqu'à ce que les monstres de l'obscurité soient tous anéantis. Voici ma récompense!*

## "Ando errante desde siempre buscando la paz"

*"He sido un guerrero de mucha fuerza y destreza. Adquirí amplios conocimientos el misticismo más oculto y conozco bien cómo tratar a la muerte".*

*"Fuí poderoso y orgulloso... tan orgulloso que creí que no tenía igual, ni la muerte podía compararse conmigo. Cuando la muerte me retó a duelo yo acepté. No tenía miedo de perder mi alma. Sólo la recompensa, la vida eterna, brillaba ante mis ojos como si fuese la joya más brillante del universo. Una joya que sería mía".*

*"Luché contra la muerte con toda mi fuerza... y vencí. Ahora debo sufrir mi destino. Porque la muerte guardó su promesa con una malvado ingrediente. Como recompensa, debo errar en agonía perseguido por el dolor de mis víctimas hasta que todas las bestias de la oscuridad hayan sido destruidas.*

## "Vago sempre, in cerca di pace"

*"Sono stato un guerriero di forza e abilità vigorose, immerso nel misticismo occulto più oscurantista e versato nei modi di combattere la morte."*

*"Ero potente e orgoglioso... così orgoglioso che credevo di non avere eguali, nemmeno la Morte stessa. Quando la Morte mi sfidò a duello, io, arrogantemente accettai. Non avevo nessun timore di perdere la mia anima. Solo la ricompensa, una vita eterna, risplendeva davanti alla mia visione interna, come il gioiello più luccicante, e sarebbe stata mia."*

*"Combattei la morte con la magia e la spada... e vinsi. Ora subisco il mio fato. Perché la morte ha mantenuto la sua promessa con un'orribile svolta. Come ricompensa, devo vagare in agonia, ossessionato dal tormento delle vittime, fino a quando tutti i mostri delle tenebre non saranno distrutti.*

## "Jag är ständigt på jakt efter lugn och ro"

*"Jag har varit en skicklig krigare med väldig styrka. Jag har kunnat allt om den mörkaste av alla övernaturliga magier och varit förtrogen med hur man handskas med döden."*

*"Jag var mäktig och stolt... så stolt att jag inte trodde det fanns någon som kunde mäta sig med mig, inte ens döden själv. När döden utmanade mig på duell, så accepterade jag alltid utan omsvep. Jag kände ingen fruktan för att förlora min själ. Jag såg bara belöningen, i form av evigt liv, glimma framför mitt inre synfält likt den vackraste juvel, och den skulle bli min."*

*"Med hjälp av trollkraft och stål kämpade jag mot döden... och jag vann. Nu plågas jag av mitt öde, eftersom döden höll sitt löfte med en otäck grimas. Som belöning tvingas jag nu irra omkring i dödsångest, förföljd av offrens smärta, tills jag har lyckats förgöra mörkrens alla odjur."*

## "Ik Zwerf Altijd Rond, Op Zoek Naar Rust"

*"Ik ben een sterke, bedreven krijger geweest. Ik heb blootgestaan aan de meest magische mysteries en ben ervaren in de verschillende manieren van doden.*

*"Ik was toen machtig en trots, zo trots zelfs dat ik dacht dat er niemand aan mij kon tippen, zelfs de Dood niet. Met enige arrogantie accepteerde ik het aanbod van de Dood om hem uit te dagen. Ik was niet bang om mijn ziel te verliezen. Het enige wat voor mij telde was de beloning, het eeuwige leven.*

*"Ik vechtte voor wat ik waard was... en won. Nu moet ik mijn lot ondergaan omdat de Dood zich wel aan zijn belofte gehouden heeft maar er een andere draai aan gegeven heeft. Als beloning moet ik vechten voor mijn leven, beesten der duisternis doden totdat ze allemaal vernietigd zijn.*

## "Vaellan iäti, etsien lepoa"

*"Olin suuri sankari, ja tietoni ja voimani oli rajaton. Tunsin synkkyyden suurimmat salaisuudet, ja taisin tuhat tapaa tuottaa kuolemaa.*

*"Olin väkevä, ja ylpeydelläni ja uskalluksellani ei ollut rajoja. Olin varma ettei kukaan ollut veroiseni, ei edes itse kuoleman enkeli, ja kun tuo Tuonelan tumma vartija haastoi minut otteluun, otin haasteen vastaan pelkäämättä sieluni kadotusta. Vain lupaus ikuisesta elämästä kimalteli katseeni edessä kuin kirkkainkin jalokivi, ja uskoin sen jo olevan omani.*

*"Taistelin Tuonelaa vastaan, käyttäen liekehtiviä loitsuja ja kylmää terästä, ja voitin osakseni kirouksen. Kuolema piti lupauksensa, mutta olen vailla korkeimman siunausta, ja palkkioni on vaeltaa vaivassa, kantaen rinnassani kaikkien kurjien ja kärsivien kipuja, kunnes viimeinenkin pimeyden peto on kukistettu.*

*"I journey through subterranean mazes of horror, drawing my blade against the crawling, stinging and flying fiends of a supernatural world. I wade through evil poisoned seas, slashing all that lurks in the depths. I travel through the web of evil, raising my sword again and again in weary battle... endless combat...*

*"I have lived through twenty torturous lifetimes. All that creeps, walks or flies behind the four portals of the world must feel the edge of my sword. All that howls or buzzes, all that breathes, whistles or moans in the gloom of night, all that is undead, must die by my hand. Only then will I be released from this dark misery... and find rest."*

*"Ich reise durch unterirdische Labyrinthe des Horrors und ziehe mein Schwert gegen die kriechenden, stechenden und fliegenden Feinde der übernatürlichen Welt. Ich wate durch böse vergiftete Seen und kämpfe gegen alles, was in der Tiefe lauert. Ich reise durch Welten des Bösen und hebe mein Schwert immer wieder, in einer Schlacht, die niemals endet...*

*Ich habe jetzt zwanzig gräßliche Leben durchlebt. Alles was hinter den vier Pforten der Welt kriecht, läuft oder fliegt, muß die Klinge meines Schwertes zu spüren bekommen. Alles, was heult oder summt, alles, was im Dunkel der Nacht atmet, pfeift oder stöhnt, alles, was verhext ist, muß von meiner Hand sterben. Erst dann werde ich aus diesem dunklen Elend erlöst werden... und Ruhe finden."*

*Je traverse des labyrinthes souterrains remplis d'horreur, brandissant mon épée contre les démons d'un monde surnaturel, qui rampent, mordent et volent. Je marche dans des mers empoisonnées de monstres, j'écrase tout ce qui se cache dans les profondeurs. Je traverse cette masse de démons, levant encore et toujours mon épée dans cette bataille épuisante... ce combat sans fin.*

*J'ai déjà vécu vingt vies pleines de tortures. Tout ce qui rampe, marche ou vole derrière les quatre portes du monde doit sentir la lame de mon épée. Tout ce qui hurle, bourdonne, tout ce qui respire, siffle ou gémit dans l'obscurité de la nuit, tout ce qui n'est pas encore mort, doit mourir de ma propre main. Alors je pourrais sortir de cette sombre misère... et trouver le repos."*

*"Viajo por laberintos subterráneos horribles, empleando mi espada conta horrendas bestias de un mundo supernatural. Paso por mares envenenados por demonios, cortando con mi espada todo lo que se esconde en las profundidades. Viajo por el mundo del mal levantando mi espada continuamente en un combate sin fin".*

*"Ya he vivido veinte tortuosas vidas. Todo lo que se arrastra, camina y vuela por este mundo ha probado ya el filo de mi espada. Todo lo que aúlla o zumba, todo lo que respira, silba o se lamenta en la oscuridad de la noche, todo lo que está vivo debe morir ejecutado por mi espada. Sólo entonces podré escapar de esta misera y encontrar el reposo final".*

*"Viaggio attraverso i sotterranei labirinti dell'orrore, sguainando la spada contro demoni di un mondo soprannaturale che strisciano, pungono e volano. Guado i mari avvelenati del male, squarciando tutto ciò che si nasconde negli abissi. Viaggio attraverso la rete del male, alzando e rialzando la spada in battaglie faticose... in combattimenti senza fine..."*

*"Ho vissuto venti vite strazianti. Tutto ciò che striscia, cammina o vola dietro le quattro porte del mondo, deve provare la punta della, mia spada. Tutto ciò che geme o emette brusii, tutto ciò che respira, fischia o si lamenta nell'oscurità della notte, tutto ciò che non è morto, deve morire per mia mano. Solo dopo, sarò liberato da questa cupa sofferenza e troverò pace."*

*"Jag reser genom en underjordisk labyrint av skräck, och drar mitt svärd mot alla krälande, stickande och flygande fiender som lever i denna övernaturliga värld. Jag vadar genom förgiftade hav av ondska och hugger ner allt som lurar i djupen. Jag färdas genom ondskans väv, och jag höjer mitt svärd gång på gång i uttröttande strider... en evig kamp..."*

*"Jag har genomlevt tjugo plågsamma liv. Allt som kryper, går eller flyger bakom världens fyra element får smaka på min svärdsegg. Allt som ylar eller surrar, allt som andas, visslar eller hörs stöna i nattens dunkel, allt som inte redan är dött måste jag ta död på. Bara efter att ha gjort det kan jag befrias från detta mörka öde... och finna ro."*

*"Met mijn lemmet verdedig ik mij tegen kruipende, prikkende en vliegende vijanden uit een bovennatuurlijke wereld, terwijl ik door angstige ondergrondse doolhoven reis. Ik waad door giftige zeeën, beweeg mij door door een web van kwaad en hef telkens weer mijn zwaard in een afmattend gevecht... een eindeloos gevecht..*

*"Ik heb al vierentwintig martelende tijden doorgemaakt. Alles wat kruipt, loopt of vliegt achter de vier poorten van de wereld, krijgt met mijn zwaard te maken. Alles wat nog niet dood is, zal door mij sterven. Alleen dan zal ik van deze ellende af zijn... en rust vinden."*

*"Kuljen nyt läpi maanalaisten sokkeloiden, tuoden taistelussa teräkseni vasten kaikkia hiiden ryömiviä, pistäviä ja lentäviä hirmuja. Kahlaan halki myrkytettyjen merien, silpoen kaiken joka niiden saastaisissa syövereissä väijyy. Kuljen yli pahan vetämien verkkojen kerran toisensa jälkeen, nostaen säiläni uudelleen ja yhä uudellen, uuvuttavassa taistelussa jolle ei näy loppua.*

*"Olen jo nähnyt kahdenkymmenen sukupolven vaipuvan hautaan. Kaiken joka ryömii, liikkuu, tai lentää maailman neljän tuulen portin takana on maistettava miekkani terää. Kaiken joka ulvoo tai surisee, joka hönkii, viheltää tai valittaa yön pimeydessä; kaiken jossa on luonnotonta elämää on kuoltava käsieni kautta. Vain siten pääsen tästä tummasta tuskastani, ja vasta kun se on suoritettu saan lopulta levätä."*

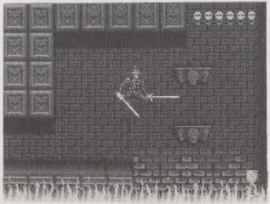
## Getting Started

### Game Demos

Wait a few moments at the Title screen to see the first of four game demos. Watch it closely. The attacks and maneuvers you see Chakan perform will serve you well when you're thrust into actual warfare. After the demo, you can press **Start** to skip the legend screens, then wait at the Title screen to see the second demo. Do this for all four demos, to arm yourself with vital battle knowledge.

### Start Game

Press **Start** at the Title screen to see your two selections: "Start Game" and "Options."



## Es geht los

### Spielvorführungen

Zuerst erscheint das Titelbild, und nach einigen Momenten eine Spielvorführung. Schauen Sie genau hin. Die Angriffe und Manöver, die Chakan hier vorführt, kommen Ihnen später zunutze, wenn Sie selber das Spiel steuern. Nach der Vorführung können Sie die **Starttaste** drücken, um die Spielgeschichten-Bilder zu überspringen, und dann beim Titelbild warten, um die zweite Vorführung zu sehen. Sie sollten alle vier Vorführungen einmal anschauen, um sich mit dem nötigen Wissen über Kampfstrategien auszustatten.

### Spielstart

Drücken Sie die **Starttaste** beim Titelbild, und es erscheinen zwei Möglichkeiten auf dem Bildschirm: Spielstart (START GAME) und Optionen (OPTIONS).

## Pour commencer

### Démonstration du jeu

Attendez un instant lorsque l'écran-titre apparaît pour regarder la première des quatre démonstrations. Observez-la avec attention. Les attaques et manoeuvres de Chakan, vous serviront quand vous serez en pleine lutte. Après la démonstration, vous pouvez appuyer sur la touche **Start** pour sauter les écrans expliquant la légende, puis appuyez sur l'écran-titre pour voir la deuxième démonstration. Faites de même pour les quatre démonstrations, avant de posséder toutes les connaissances qui vous permettront de survivre.

### Début du jeu

Appuyez sur **Start** lorsque l'écran-titre apparaît pour voir les deux sélections: "Start Game" (début du jeu) et "Options".

## Inicio del juego

### Demonios del juego

Espere un momento mientras se muestra la pantalla del juego para ver los primeros cuatro demonios del juego. Obsérvelos con atención. Los ataques y maniobras que realiza Chakan le servirán para cuando usted tenga que luchar. Después de la demostración podrá presionar el **botón de inicio** para omitir las pantallas de explicación, y esperar viendo la pantalla del título hasta que vea la segunda demostración. Haga esto para ver las cuatro demostraciones y adquirir todo el conocimiento necesario para la batalla.

### Inicio del juego

Presione el **botón de inicio** mientras se muestra la pantalla del título para ver sus dos opciones: "inicio del juego" u "opciones".

## Inizio del gioco

### Dimostrazioni di gioco

Attendete qalche attimo allo schermo del titolo per vedere la prima di quattro dimostrazioni di gioco. Osservatela attentamente. Gli attacchi e le manovre che vedete effettuare a Chakan, vi servono quando siete immersi nella guerra vera e propria. Dopo la dimostrazione, potete premere il pulsante di **avvio** per saltare gli schermi della leggenda, quindi aspettate allo schermo del titolo per vedere la seconda dimostrazione. Fatelo per tutte e quattro le dimostrazioni, in modo da armare voi stessi della vitale arte della guerra.

### Avvio del gioco

Premete il pulsante di **avvio** allo schermo del titolo per vedere due selezioni: quella di avvio del gioco (START GAME) e quella di opzioni (OPTIONS).




## Klar för spelstart

### Demonstrationsscener

Vänta en liten stund när rubrikscenen visas för att få se den första av fyra demonstrationsscener. Studera den noga. Du kommer att få stor nytta av att ha sett hur Chakan rör sig och attackerar när du själv tvingas in i verklig strid. Tryck på **START** när den första demonstrationsscenen tagit slut för att hoppa över legendberättelsen, och vänta sedan ett tag vid rubrikscenen när du vill se nästa demonstrationsscen. Gör på samma sätt för att se alla fyra demonstrationsscenerna och utrusta dig med livsnödvändig kunskap om hur strid går till.

### Börja spelet

Tryck på **START** när rubrikscenen visas för att se de två orden START GAME och ordet OPTIONS.

## Het Spel Starten

### Spel Demonstraties

Op het Titelscherm moet je even wachten om de eerste van vier demonstraties te zien. Bekijk deze goed want de aanvallen en bewegingen die Chakan hier voordoet zullen je in het echte gevecht goed van pas komen. Na de demonstratie kun je op **Start** drukken om de Verhaal schermen over te slaan en terug te keren naar het Titelscherm om daar te wachten op de tweede demonstratie. Bekijk alle vier demonstraties om zo veel mogelijk gevechtskennis op te doen.

### Het Spel Beginnen

Druk bij het Titelscherm op **Start** om je twee keuzes "Start Game" en "Options" te zien.

## Aluksi

### Pelinäytökset

Odota muutama hetki otsikkoruudussa, kunnes ensimmäinen neljästä pelinäytöksestä alkaa. Katso sitä tarkasti, koska hyökkäystavat ja temput joita Chakan siinä suorittaa ovat oivallinen apu kun myöhemin itse joudut taisteluun. Kun näytös on lopussa, voit ohittaa selitykset painamalla **aloitusnäppäintä** jälleen, ja odottaa taas otsikkoruudussa seuraavaa pelinäytöstä. Katsele kaikki neljä ennen pelin aloitusta, omaksuaksesi tärkeitä tietoja ja taistelutaitoja.

### Pelin aloitus

Kun painat **aloitusnäppäintä** otsikkoruudussa, kaksi vaihtoehtoa ilmestyy. Voit valita joko pelin aloituksen (START GAME) tai valintaruudun (OPTIONS).

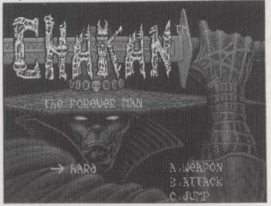
Press **Start** again to begin your endless wandering and the arduous battles to fulfill Chakan's destiny. Or press the **D-Button** RIGHT and then press **Start** or **Button A, B** or **C** to see the Options screen.

## Options

Use this screen to set your skill mode and button controls. Press the **D-Button** RIGHT or LEFT to move between the selections. Press **Button A, B** or **C** to change the settings. Press **Start** to exit.

### Skill Mode

Choose a Practice game to have the use of all Chakan's alchemies and weapons from the start. Experiment with them during battle to learn their powers. Then choose Easy mode to refine your warrior prowess in the murky netherworlds. Finally, use your mighty skills in Hard mode to destroy the onslaught of supernatural fiends.




Drücken Sie die **Starttaste** erneut, um Ihre endlose Wanderung zu beginnen und als Chakan zu kämpfen. Oder drücken Sie die **Richtungstaste** nach rechts und danach die **Starttaste** oder **Taste A, B** oder **C**, um zum Optionen-Bild zu schalten.

## Optionen

In diesem Bild können Sie die Spielart und die Tastenbelegungen einstellen. Drücken Sie **Taste A, B** oder **C**, um die Einstellungen zu ändern, und die **Starttaste**, um zum Spiel zurückzuschalten.

### Spielart

Wählen Sie ein Übungsspiel, um alle alchemistischen Künste und Waffen Chakans einmal kennenzulernen. Experimentieren Sie mit ihnen beim Kampf, um sich damit vertraut zu machen. Dann wählen Sie die Spielart EASY, um Ihre Kriegerkünste in der dunklen Unterwelt zu schärfen. Und wenn Sie es sich zutrauen, können Sie Ihr Können schließlich im Expertenmodus (HARD) beweisen.

Appuyez de nouveau sur **Start** pour prendre le chemin de l'errance et aller à l'encontre de batailles difficiles pour vivre la destinée de Chakan. Vous pouvez aussi appuyer sur la droite de la **touche D**, puis appuyez sur **Start** ou la **touche A, B** ou **C** pour passer à l'écran d'options.

## Options

Cet écran sert à régler vos aptitudes et les commandes. Appuyez sur la droite ou gauche de la **touche D** pour passer d'une option à l'autre. Appuyez sur la **touche A, B** ou **C** pour changer de réglage. Appuyer sur **Start** pour sortir de cet écran.

### Aptitudes

Choisissez une partie d'entraînement pour utiliser tous les arts de l'alchimie et les armes de Chakan dès le début. Essayez-les pendant la bataille pour connaître leurs pouvoirs. Choisissez ensuite le mode de jeu "Easy" (facile) pour peaufiner les prouesses de votre soldat lorsqu'il traverse l'obscur néant. Finalement en mode "Hard" (difficile) employez toutes vos capacités pour anéantir les monstres surnaturels qui vous assaillent.

Vuelva a presionar el **botón de inicio** para comenzar a errar sin fin y a batallar duramente, cumpliendo así con el destino inevitable de Chakan. O presione el **botón D** hacia la derecha y luego presione el **botón A, B**, o **C** para ver la pantalla de opciones.

## Opciones

Utilice esta pantalla para ajustar su modo de pericia y los controles de los botones. Presione el **botón D** hacia la derecha o hacia la izquierda para moverse entre las opciones. Presione el **botón A, B**, o **C** para cambiar los ajustes. Presione el **botón de inicio** para abandonar esta pantalla.

### Modo de pericia

Elija un juego de práctica para conocer desde el principio el uso de la alquimia y de las armas de Chakan. Experimente con ellas durante la batalla para aprender sus poderes. Y luego elija el modo sencillo para refinar su arte guerrero en los oscuros mundos del más allá. Finalmente, emplee toda su potencia en el modo difícil para destruir las ordas de bestias supernaturales.

Premete ancora il pulsante di **avvio** per iniziare il vostro vagabondaggio senza fine e le ardue battaglie in modo da compiere il destino di Chakan. O premete il **pulsante D** a DESTRA e quindi il pulsante di **avvio** o i **pulsanti A, B** o **C** per vedere lo schermo delle opzioni.

## Opzioni

Usate questo schermo per regolare il modo di abilità che vi è più consono e i comandi a pulsante. Premete il **pulsante D** a DESTRA o SINISTRA per scorrere le selezioni. Premete i **pulsanti A, B** o **C** per cambiare le regolazioni. Premete il pulsante di **avvio** per uscire.

### Modo di abilità

Scegliete un gioco di pratica per avere dall'inizio l'uso delle alchimie e delle armi di Chakan. Sperimentatele durante le battaglie per imparare le loro potenzialità. Quindi scegliete il modo facile per raffinare il vostro valore di guerriero negli inferi tenebrosi. Infine, usate le vostre capacità vigorose nel modo difficile per sventare l'assalto furioso dei demoni soprannaturali.

Tryck en gång till på **START** när du vill börja din ändlösa färd och det mödosamma stridandet för att fullborda Chakans öde. Vicka **styrkulan D** åt HÖGER och tryck därefter på **START** eller **knappen A, B** eller **C** när du vill komma till valmenyn OPTIONS.

## Valmenyn OPTIONS

Här kan du välja svårighetsgrad SKILL MODE och bestämma vilka funktioner knapparna på styrplattan ska ha BUTTON CONTROLS. Vicka **styrkulan D** åt HÖGER eller VÄNSTER för att bestämma det val du vill göra. Tryck på **knappen A, B** eller **C** för att komma till respektive valmeny. Tryck på **START** för att lämna menyn.

### Valmenyn SKILL MODE

Välj först övningsspel PRACTICE för att ha tillgång till Chakans samtliga magiska krafter och vapen redan från start. Pröva att använda dem i strid för att lära dig utnyttja deras krafter. Välj därefter lätt spel EASY för att bli ännu stridsdugligare i den mörka underjorden. Använd slutligen din otroliga skicklighet till att förgöra de övernaturliga odjuren när de går till våldsamt angrepp i svårt spel HARD.

Druk nog een keer op **Start** om je eindeloze zwerftocht te beginnen en Chakan's droom om rust te vinden waar te maken, of druk op de **R-toets** op RECHTS en daarna op **Start** of **Toets A, B** of **C** om het Optiescherm te zien.

## Opties

Gebruik dit scherm om je skill mode en toets functies te kiezen. Druk op de **R-toets** op RECHT of LINKS om je keuzes te bekijken. Druk op **Toets A, B,** of **C** om de instellingen te veranderen. Druk op **Start** om het scherm te verlaten.

### Skill Mode

Kies voor een Oefenspel om vanaf het begin al Chakan's wapens en chemische mengsels te mogen gebruiken. Probeer ze tijdens de strijd uit om hun krachten te leren kennen. Kies daarna voor de makkelijke (EASY) mode om je bekwaamheid ten uitvoer te brengen in de duistere onderwereld. Kies tenslotte voor de moeilijke (HARD) mode om bekwaam de onverslagen bovennatuurlijke vijanden te vernietigen.

Aloita loputon vaelluksesi ja tuikeat taistelut jotka joudut läpäisemään ennenkuin Chakan täyttää kohtalonsa painamalla jälleen **aloitusnäppäintä,** tai siirry valintaruutuun painamalla **suuntanäppäintä** oikealle, ja painamalla siiten **näppäintä A, B** tai **C**.

## Valintaruutu

Säädä vaikeusaste ja näppäinten toiminnot tässä ruudussa. Valitse muutettava kohta painamalla **suuntanäppäintä** oikealle tai vasemmalle. Suorita sitten säädöt painamalla **näppäintä A, B** tai **C**. Poistu valintaruudusta painamalla **aloitusnäppäintä**.

### Vaikeusaste

Valitse ensin harjoituspeli, jossa käytössäsi on kaikki Chakanin alkemian tuntemus ja aseet heti alusta asti. Koeta miten ne toimivat, ja harjoittele niiden käyttöä. Hio sitten taitojasi valitsemalla helppo pelimuoto, ja tuhoamalla vihollisia maan syövereissä. Siirry sitten vaikeaan muotoon, ja näytä mahtisi taistelussa yliluonnollisia hirviöitä ja pahoja henkiä vastaan.

**Button Controls**

Tailor the actions of **Buttons A, B** and **C** to your liking. If you don't change this option, the settings will be:
**A — Weapon,**
**B — Attack** and
**C — Jump**.

## Take Control

### Before Play

① **D (Directional) Button:**

- RIGHT or LEFT moves the arrow between selections on the Title and Options screens.

② **Start Button:**

- Skips the legend screens and exits the game demos.
- Brings up the "Start Game" and "Options" selections on the Title screen.




**Tastenbelegung (BUTTON CONTROLS)**

Belegen Sie die Tasten **Taste A, B** oder **C** nach Ihrem eigenen Geschmack. Wenn Sie unter dieser Option keine Einstellungen vornehmen, ist die Tastenbelegung folgendermaßen:
**A — Waffe,**
**B — Angriff** und
**C — Sprung.**

## Spielsteurung

### Vor dem Spiel

① **Richtungstaste:**

- Nach rechts oder links drücken, um den Pfeil zwischen den Menüpunkten in den Titel- und Optionsbildern zu bewegen.

② **Starttaste:**

- Überspringt die Bildschirmbilder mit der Spielgeschichte und verläßt die Spielvorführungen.
- Ruft im Titelbild die Wahlpunkte "Spielstart" und "Optionen" auf.

**Commandes**

Choisissez les fonctions des **touches A, B** ou **C** selon vos goûts. Si vous ne changez rien, les touches sont réglées ainsi:
**A — Arme,**
**B — Attaque** et
**C — Saut**.

## Aux commandes!

### Avant de commencer

① **Touche (de direction) D:**

- Appuyez sur la droite ou la gauche pour déplacer la flèche d'une sélection à l'autre sur l'écran-titre et celui des options.

② **Touche Start:**

- Pour sauter les écrans de légende et sortir des démonstrations.
- Pour passer au début du jeu "Start Game" et aux sélections d'"Options" sur l'écran-titre.

**Controles de botones**

Ajuste la acción de los **botones A, B**, y **C** como usted quiera. Si no cambia esta opción, los ajustes serán:
**A — para las armas,**
**B — para el ataque** y
**C — para saltar**.

## Toma de control

### Antes de jugar

① **Botón (direccional) D:**

- Presionándolo hacia la derecha o hacia la izquierda hace que la flecha se mueva entre las opciones de las pantallas del título y de las opciones.

② **Botón de inicio:**

- Omite las pantallas de explicaciones y abandona las demostraciones del juego.
- Hace aparecer las opciones "inicio del juego" y "opciones" en la pantalla del título.

## Comandi a pulsante

Adattate le funzioni dei **pulsanti A, B** e **C** alle vostre esigenze. Se non cambiate questa opzione, le regolazioni sono:
**A — armi,**
**B — attaccattare,**
**C — saltare.**

### Valmenyn BUTTON CONTROLS

Skräddarsy **knapparna A, B** och **C**:s funktioner efter eget tycke. Om ingenting ändras på denna meny får knapparna följande funktioner:
**A — vapenknapp WEAPON,**
**B — attackknapp ATTACK** och
**C — hoppknapp JUMP.**

### Toets Functies

Stel **Toets A, B** of **C** in naar eigen keuze. Als je niks verandert, zullen de instellingen zijn:
**A — Weapon,**
**B — Attack** en
**C — Jump**.

### Näppäinten toiminnot

Säädä näppäinten toiminnot itsellesi sopiviksi. Jos et muuta niiden säätöjä, ne toimivat seuraavasti:
**A — asenäppäin,**
**B — hyökkäysnäppäin,** ja
**C — hyppynäppäin**

## Prendete il comando!

### Prima di giocare

① **Pulsante D (di direzione):**

- A DESTRA o SINISTRA sposta la freccia sulle selezioni degli schermi di titolo e di opzioni.

② **Pulsante di avvio:**

- Salta gli schermi di leggenda e fa uscire dalle dimostrazioni di gioco.
- Sovrappone allo schermo del titolo le selezioni di "avvio del gioco" (START GAME) e "opzioni" (OPTIONS).

## Styr spelet!

### Innan spelet börjat

① **Styrkulan D:**

- Vicka styrkulan D åt HÖGER eller VÄNSTER för att flytta pilen mellan de olika valen på rubrikscenen och de olika valmenyerna.

② **Startknappen START:**

- Tryck på START för att lämna legendberättelsen eller någon av demonstrationsscenerna.
- Tryck på START för att lämna rubrikscenen och komma till menyn för val av spelstart START GAME eller valmenyn OPTIONS.

## De Besturing!

### Voor het Spelen

① **R- (Richting) toets:**

- RECHTS of LINKS beweegt de cursor tussen de keuzes op de Titel- en Optie schermen.

② **Start Toets:**

- Slaat de Verhaal schermen over en verlaat de spel demonstraties.
- Laat de keuzes "Start Game" en "Options" op het Titelscherm zien.

## Ota ohjaimet käsiisi!

### Ennen pelin aloitusta

① **Suuntanäppäin:**

- Siirtää nuolta valintojen välillä otsikko ja valintaruudussa kun painat sitä oikealle tai vasemmalle.

② **Aloitusnäppäin:**

- Ohittaa selitysruudut, ja lopettaa pelinäytökset.
- Kutsuu pelin aloitus "START GAME" ja valintaruutuvaihtoehdon "OPTIONS" otsikkoruutuun.

- Starts the game when "Start Game" is marked.
- Goes to the Options screen when "Options" is marked.
- Exits the Options screen.

- Startet das Spiel, wenn "Spielstart" (START GAME) gewählt wird.
- Ruft das Optionen-Bild ab, wenn "Optionen" (OPTIONS) gewählt wird.
- Verläßt das Optionen-Bild.

- Pour démarrer le jeu quand "Start Game" est éclairé.
- Pour passer à l'écran d'options quand "Options" est éclairé.
- Pour sortir de l'écran d'options.

- Da comienzo al juego cuando se marque "inicio del juego".
- Pasa a la pantalla de opciones cuando se marque "opciones".
- Abandona la pantalla de opciones.

③, ④, ⑤ **Button A, B or C:**

- Advances through the legend screens.
- Goes to the Options screen from the Title screen when "Options" is marked.
- Changes the setting of the marked item on the Options screen.

③, ④, ⑤ **Taste A, B oder C:**

- Schaltet durch die Spielgeschichten-Bilder.
- Schaltet zum Optionen-Bild um, wenn im Titelbild "Optionen" (OPTIONS) gewählt wird.
- Ändert die Einstellung des markierten Punktes im Optionen-Bild.

③, ④, ⑤ **Touche A, B ou C:**

- Pour passer d'un écran de légende à l'autre.
- Pour passer de l'écran-titre à l'écran d'options quand "Options" est éclairé.
- Pour changer le réglage de l'objet éclairé sur l'écran d'options.

③, ④, ⑤ **Botón A, B, o C:**

- Para avanzar por las pantallas de explicaciones.
- Pasa de la pantalla de opciones a la pantalla del título cuando se marque "opciones".
- Cambia el ajuste del ítem marcado en la pantalla de opciones.

## During Play

① **D-Button:**

- Moves Chakan LEFT or RIGHT.
- Makes Chakan duck or crouch DOWN.

## Während des Spiels

① **Richtungstaste:**

- Bewegt Chakan nach links oder rechts.
- Bewirkt, daß sich Chakan duckt oder kauert, wenn sie nach unten gedrückt wird.

## Pendant le jeu

① **Touche D:**

- Pour déplacer Chakan vers la droite ou à gauche.
- Pour que Chakan s'accroupisse ou rampe.

## Durante el juego

① **Botón D:**

- Hace que Chakan se mueva hacia la derecha o hacia la izquierda.
- Hace que Chakan se agache rápidamente o baje su cuerpo para esconderse.

- Avvia il gioco quando è selezionato "avvio del gioco".
- Passa allo schermo di opzioni quando è selezionato "opzioni".
- Fa uscire dallo schermo di opzioni.

- Tryck på START för att börja spelet när orden START GAME är markerade.
- Tryck på START för att komma til valmenyn OPTIONS när ordet OPTIONS är markerat.
- Tryck på START för att lämna valmenyn OPTIONS.

- Begint het spel als je "Start Game" hebt gekozen.
- Brengt je naar het Optie scherm als je "Options" hebt gekozen.
- Verlaat het Optiescherm.

- Aloittaa pelin kun "START GAME" on valittu.
- Siirtää pelaajan valintaruutuun milloin "OPTIONS" on valittu.
- Siirtää pelaajan pois valintaruudusta.

③, ④, ⑤ **Pulsanti A, B o C:**

- Scorre in avanti gli schermi di leggenda.
- Passa allo schermo di opzioni da quello del titolo quando è selezionato "opzioni".
- Cambia la regolazione della voce selezionata sullo schermo di opzioni.

③, ④, ⑤ **Knappen A, B eller C:**

- Tryck på knappen A, B eller C för att komma till nästa sida i legendberättelsen.
- Tryck på knappen A, B eller C för att lämna rubrikscenen och komma till valmenyn OPTIONS när ordet OPTIONS är markerat.
- Tryck på knappen A, B eller C för att ändra det val som markerats på valmenyn OPTIONS.

③, ④, ⑤ **Toets A, B of C:**

- Gaat versneld door de Verhaal schermen.
- Gaat van het Optie scherm naar het Titelscherm als je "Options" hebt gekozen.
- Verandert de instelling van je keuze op het Optie scherm.

③, ④, ⑤ **Näppäimet A, B ja C:**

- Siirtävät selitysruutua eteenpäin.
- Siirtävät pelaajan otsikkoruudusta valintaruutuun jos "OPTIONS" on valittu.
- Suorittavat säädöt valintaruudussa.

## Durante il gioco

① **Pulsante D:**

- Muove Chakan a SINISTRA o DESTRA.
- Fa piegare o chinare GIÙ Chakan.

## Under spelets gång

① **Styrkulan D:**

- Vicka styrkulan D åt lämpligt håll för att få Chakan att förflytta sig åt VÄNSTER eller HÖGER.
- Vicka styrkulan D NEDÅT för att få Chakan att ducka eller krypa.

## Tijdens het Spel

① **R-toets:**

- Beweegt Chakan naar LINKS of naar RECHTS.
- Laat Chakan OMLAAG duiken of kruipen.

## Pelin aikana

① **Suuntanäppäin:**

- Liikuttaa Chakania oikealle ja vasemmalle.
- Panee Chakanin kumartumaan, tai kyyristymään alas.

- Controls the attacking direction of your weapon.
- Moves the Mystic Hand on the Alchemy screen to select an alchemy.

- Steuert die Angriffsrichtung mit der Waffe.
- Bewegt die mystische Hand im Alchemie-Bild, um eine Alchemie-Waffe zu wählen.

- Pour contrôler la direction où l'arme est envoyée.
- Pour déplacer la main mystique sur l'écran d'alchimie et choisir un type d'alchimie.

- Controla la dirección de ataque de su arma.
- Mueve la mano mística de la pantalla de alquimia para elegir una de las funciones de alquimia.

② **Start:**

- Brings up the Alchemy screen and pauses the sand dripping through the hour glass.
- Returns to Chakan's trials from the Alchemy screen and resumes the dripping sand.

② **Starttaste:**

- Ruft das Alchemie-Bild ab und stoppt den Sand in der Sanduhr.
- Schaltet vom Alchemie-Bild zum Spiel zurück und läßt den Sand in der Sanduhr weiterrieseln.

② **Start:**

- Pour afficher l'écran d'alchimie et faire arrêter le sable qui coule dans le sablier.
- Pour retourner aux exploits de Chakan et laisser à nouveau couler le sable.

② **Botón de inicio:**

- Hace aparecer la pantalla de alquimia y para el reloj de arena.
- Hace pasar de la pantalla de alquimia a las tribulaciones de Chakan y vuelve a poner en funcionamiento el reloj de arena.

③ **Button A (Weapon):**

- Changes Chakan's weapon. Press repeatedly to cycle through all the available weapons (including potions, if you've chosen an alchemy but haven't yet used it).

③ **Taste A (Waffe):**

- Ändert Chakans Waffe. Wiederholt drücken, um durch alle zur Verfügung stehenden Waffen weiterzuschalten (einschließlich Zauberstoffe, wenn Sie eine Alchemiewaffe gewählt, aber noch nicht eingesetzt haben).

③ **Touche A (Arme):**

- Pour que Chakan change d'arme. Appuyez à plusieurs reprises pour passer toutes les armes que vous pouvez utiliser en revue (y compris les potions magiques si vous avez choisi un type d'alchimie et que vous ne l'avez pas encore utilisé).

③ **Botón A (Arma):**

- Cambia el arma de Chakan. Presione repetidamente este botón para ver todas las armas disponibles (incluyendo pócimas si elige la alquimia pero no la ha empleado aún).

- Controlla la direzione di attacco della vostra arma.
- Sposta la mano mistica sullo schermo di alchimie per selezionarne una.

- Vicka styrkulan D åt lämpligt håll för att attackera med vapnet i olika riktningar.
- Vicka styrkulan D åt lämpligt håll för att flytta den magiska handen och välja ut en magi på magimenyn.

- Bestuurt de aanvalsrichting van je wapen.
- Beweegt de Mysterieuze Hand op het Alchemy scherm om een chemisch mengsel te kiezen.

- Ohjaa aseesi hyökkäyssuuntaa.
- Siirtää maagista kättä alkemiaruudussa taian valintaa varten.

② **Pulsante di avvio:**

- Visualizza lo schermo di alchimie e sospende lo scorrere della sabbia nella clessidra.
- Torna alle prove di Chakan dallo schermo di alchimie e riprende lo scorrimento della sabbia.

② **Startknappen START:**

- Tryck på START för att komma till magimenyn och få sanden i timglaset att sluta rinna under tiden.
- Tryck på START för att återgå från magimenyn til Chakans prövningar och få sanden i timglaset att fortsätta rinna.

② **Start:**

- Laat je het Alchemy scherm zien en zet de zandloper even stop.
- Gaat terug naar Chakan's mengels van het Alchemy scherm en laat de zandloper weer lopen.

② **Aloitusnäppäin:**

- Kutsuu esiin alkemiaruudun, ja keskeyttää hiekan valumisen tuntilasissa.
- Palauttaa Chakanin taisteluun, ja aloittaa jälleen hiekan valumisen.

③ **Pulsante A (armi):**

- Cambia l'arma di Chakan. Premete ripetutamente per scorrere ciclicamente tutte le armi disponibili (pozioni incluse se avete scelto un'alchimia ma non l'avete ancora usata).

③ **Knappen A (som vapenknapp):**

- Tryck på knappen A för att få Chakan att byta vapen. Tryck flera gånger på samma knapp för att välja bland alla vapen som finns tillgängliga (även bland de magiska dryckerna efter att ha valt ut en magi, men inte använt den än).

③ **Toets A (Wapen):**

- Verandert Chakan's wapen. Druk herhaaldelijk om alle te gebruiken wapens te bekijken (inclusief de flessen met chemische bestanddelen als je een mengsel gekozen hebt maar nog niet hebt gebruikt).

③ **Asenäppäin (A):**

- Vaihtaa Chakanin asetta. Ase vaihtuu järjestyksessä joka kerta kun painat tätä näppäintä. Asenäppäin kutsuu esiin vuorollaan myös taian, jos olet valinnut sellaisen mutta et ole vielä käyttänyt sitä.

④ **Button B (Attack):**

- Attacks with Chakan's current weapon in the direction he's facing. Press along with the **D-Button** UP, DOWN or DIAGONALLY to aim your attack.
- Uses an alchemy when Chakan is holding potions.

④ **Taste B (Angriff):**

- Läßt Chakan mit der Waffe, die er zur Zeit trägt, geradeaus angreifen. Zusammen mit der **Richtungstaste** nach oben, unten oder diagonal drücken, um die Richtung des Angriffs zu bestimmen.
- Setzt eine Alchemiewaffe ein, wenn Chakan Zauberstoffe hält.

④ **Touche B (Attaque):**

- Pour attaquer avec l'arme que Chakan tient en main et dans le sens où il marche. Appuyez en même temps sur le haut, bas ou en diagonale de la **touche D** pour lancer l'arme dans une direction.
- Pour utiliser l'alchimie quand Chakan tient des potions.

④ **Botón B (Ataque):**

- Ataca en la dirección que mira Chakan, empleando el arma que se encuentra en sus manos en ese momento. Presiónelo junto con el **botón D** hacia arriba, hacia abajo o diagonalmente para dirigir el ataque.
- Utiliza una función de alquimia cuando Chakan tenga pociones en sus manos.

⑤ **Button C (Jump):**

- Takes Chakan through a Mystic Portal at the Navigation level.
- Makes Chakan jump up to climb rocky stairs or reach higher footholds. Press the **D-Button** while jumping to maneuver RIGHT or LEFT.

**Note:** You can change the actions of **Buttons A, B** and **C** on the Options screen. See page 14.

⑤ **Taste C (Springen):**

- Führt Chakan durch ein mystisches Tor in der Navigations-Stufe.
- Läßt Chakan höher springen, um Felsentreppen zu erklimmen oder weiter oben gelegene Stellen zu erreichen. Drücken Sie die **Richtungstaste** beim Springen, um nach rechts oder links zu steuern.

**Hinweis:** Sie können die Funktionen von **Taste A, B** oder **C** im Optionen-Bild nach Wunsch umbelegen. Siehe Seite 14.

⑤ **Touche C (Saut):**

- Pour que Chakan passe par la porte mystique au niveau "Navigation".
- Pour faire sauter Chakan afin qu'il escalade des rochers ou monte plus haut. Appuyez sur la **touche D** quand il saute pour qu'il aille à droite ou à gauche.

**Remarque:** Vous pouvez changer les fonctions des **touches A, B** et **C** sur l'écran d'options. Voir page 14.

⑤ **Botón C (Salto):**

- Lleva a Chakan por el portal místico en el nivel de navegación.
- Hace que salte Chakan para subir escaleras o llegar a puntos más elevados. Presione el **botón D** mientras salta para maniobrar hacia la derecha o hacia la izquierda.

**Nota:** Usted podrá cambiar las acciones de los **botones A, B**, y **C** de la pantalla de opciones. Consulte la página 14.

④ **Pulsante B (attacco):**

- Attacca usando i'attuale arma di Chakan nella direzione in cui lui è rivolto. Premete questo pulsante insieme a quello D in SU, in GIÙ o DIAGONALMENTE per puntare il vostro attacco.
- Usate un'alchimia quando Chakan ha una pozione.

④ **Knappen B (som attackknapp):**

- Tryck på knappen B för att få Chakan att attackera i den riktning han är vänd åt med det vapen han för tillfället använder. Vicka samtidigt **styrkulan D** UPPÅT, NEDÅT eller DIAGONALT för att rikta in attacken.
- Tryck på knappen B för att få Chakan att använda en magisk kraft, när han har de magiska drycker som behövs.

④ **Toets B (Aanval):**

- Valt aan met Chakan's wapen in de richting waarin hij staat. Druk op de **R-toets** op OMHOOG, OMLAAG of SCHUIN om je aanval richting te geven.
- Gebruikt een mengsel om aan te vallen, wanneer Chakan dit bij zich heeft.

④ **Hyökkäysnäppäin (B):**

- Laukaisee käytössä olevan aseen siihen suuntaan johon Chakan on kääntynyt. Suuntaa hyökkäys painamalla **suuntanäppäintä** ylös, alas, tai viistosti.
- Käyttää alkemiallisen taian jos olet valinnut sellaisen.

⑤ **Pulsante C (salto):**

- Fa varcare a Chakan la porta mistica al livello di navigazione.
- Fa saltare Chakan in su, o lo fa salire scale di roccia o raggiungere punti d'appoggio più in alto. Premete il **pulsante D** mentre saltate per fare manovra a DESTRA o SINISTRA.

**Nota:** Potete cambiare le funzioni dei **pulsanti A, B** e **C** sullo schermo delle opzioni. Vedete a pagina 15.

⑤ **Knappen C (som hoppknapp):**

- Tryck på knappen C för att få Chakan att gå in genom en mystisk port på navigationskartan.
- Tryck på knappen C för att få Chakan att hoppa. På detta sätt kan han klättra upp för steniga trappor eller hoppa upp till högre höjder. Vicka samtidigt **styrkulan D** åt HÖGER eller VÄNSTER för att styra riktningen på hoppet.

**OBS!** Det är möjligt att ändra funktionerna för **knapparna A, B** och **C**. Läs mer om det på sidan 15.

⑤ **Toets C (Sprong):**

- Laat Chakan door bij een Mysterieuze Poort op de Navigatie level.
- Laat Chakan rotsachtige trappen beklimmen of hogere voetsteunen bereiken. Druk tijdens het springen op de **R-toets** om hem naar RECHTS of LINKS te bewegen.

**Let op:** Je kunt de instellingen van **Toets A, B** of **C** veranderen op het Optie scherm. Zie pagina 15.

⑤ **Hyppynäppäin (C):**

- Siirtää Chakanin läpi tuulen portin suunnistusruudussa.
- Panee Chakanin hyppimään ylös kivisiä portaita, tai ulkonemien päälle. Siirry hypätessäsi oikealle tai vasemmalle painamalla samalla **suuntanäppäintä**.

**Huom:** Voit vaihtaa **näppäinten A, B** ja **C** toimintoja valintaruudussa sivun 15 ohjeen mukaan.

## Special Moves and Attacks

### Descend:

Press the **Jump** button + the **D-Button** DOWN to jump down difficult or blocked descents.

### Roll:

Press the **Jump** button + the **D-Button** DOWN DIAGONALLY to roll through narrow passages or under attacking beings of darkness.

### Double Spin Jump:

Press the **Jump** button twice (once to jump, and again at the top of the jump) for a high-reaching, spinning leap. Press the **D-Button** while jumping to maneuver RIGHT or LEFT.

## Spezielle Bewegungen und Angriffe

### Herabspringen:

Drücken Sie die **Sprungtaste** und die **Richtungstaste** nach unten, um schwierige oder blockierte Hänge hinabzuspringen.

### Rollen:

Drücken Sie die **Sprungtaste** und die **Richtungstaste** diagonal nach unten, um durch enge Passagen oder unter Angreifern hindurch zu rollen.

### Doppelter Drehsprung:

Drücken Sie die **Sprungtaste** zweimal (einmal zum Springen und dann erneut an der höchsten Stelle des Sprungs), um einen hohen Drehsprung zu machen. Drücken Sie die **Richtungstaste**, während Sie nach rechts oder links manövrieren.

## Mouvements et attaques spéciales

### Descente:

Appuyez sur la touche de **saut** et le bas de la **touche D** pour descendre des pentes dangereuses ou bloquées.

### Roulade:

Appuyer sur la touche de **saut** et le bas de la **touche D** en diagonale pour traverser en roulant des passages étroits ou lors de l'attaque des monstres de l'obscurité.

### Double saut en tornade:

Appuyez deux fois sur la touche de **saut** (une fois pour sauter, la deuxième pour rebondir au plus haut point du saut) pour aller encore plus haut et en tournant. Appuyez sur la **touche D** tout en sautant pour diriger Chakan vers la droite ou la gauche.

## Movimientos y ataques especiales

### Descenso:

Presione el botón de **salto** y mueva el **botón D** hacia abajo para descender por lugares difíciles o bloqueados.

### Para rodar:

Presione el botón de **salto** y mueva el **botón D** diagonalmente hacia abajo para rodar a través de pasajes angostos o cuando le ataquen seres de la oscuridad.

### Salto con doble giro:

Presione dos veces el botón de **salto** (una para saltar y otra en el punto más elevado del salto) para llegar más alto. Presione el **botón D** mientras salta para maniobrar hacia la derecha o hacia la izquierda.

## Mosse speciali e attacchi

### Per scendere:

Premete il pulsante per **saltare** e il **pulsante D** in GIÙ per scendere saltando pendii ardui o bloccati.

### Per rotolarsi:

Premete il pulsante per **saltare** e il **pulsante D** in GIÙ DIAGONALMENTE per rotolarvi attraverso passaggi stretti o durante attacchi di esseri delle tenebre.

### Doppio salto mortale:

Premete due volte il pulsante per **saltare** (una volta per saltare e un'altra volta all'apice del salto) per un salto mortale molto alto. Premete il **pulsante D** mentre saltate per fare manovra a DESTRA o SINISTRA.

## Speciella rörelser och attacker

### Nedfart:

Vicka **styrkulan D** NEDÅT, samtidigt som **hoppknappen** trycks in, för att hoppa nedför svåra eller blockerade sluttningar.

### Rullning:

Vicka **styrkulan D** SNETT NEDÅT, samtidigt som **hoppknappen** trycks in, för att rulla genom trånga passager eller under mörkrens odjur när de anfaller.

### Dubbelt spinnhopp:

Tryck två gånger på **hoppknappen** (en gång för att hoppa, och en gång till vid hoppets högsta läge) för att utföra ett högt spinnhopp. Vicka samtidigt **styrkulan D** åt HÖGER eller VÄNSTER för att styra riktningen på hoppet.

## Speciale Bewegingen en Aanvallen

### Afdalen:

Druk op de **Sprong** Toets en op de **R-toets** op OMLAAG om moeilijke of geblokkeerde hellingen af te dalen.

### Rollen:

Druk op de **Sprong** Toets en op de **R-toets** SCHUIN OMLAAG om door nauwe doorgangen te rollen of tijdens het aanvallen van de beesten der duisternis.

### Dubbele Draai Sprong:

Druk tweemaal op de **Sprong** Toets (een keer om te springen en nog een keer op het hoogste punt van je sprong) voor een extra hoge draaiende sprong. Druk tijdens de sprong op de **R-toets** om naar RECHTS of naar LINKS te bewegen.

## Erikoisliikkeet ja hyökkäykset

### Laskeutuminen:

Paina yhtä aikaa **hyppynäppäintä** ja **suuntanäppäintä** (alas) laskeutuaksesi alas vaiketa tai tukittuja alaskäyntejä.

### Kieriminen:

Paina yhtä aikaa **hyppynäppäintä** ja **suuntanäppäintä** alaviistoon kieriäksesi läpi kapeiden käytävien tai ali hyökkäävien hiiden henkien.

### Kaksoiskierrehyppy:

Paina **hyppynäppäintä** kaksi kertaa, (kerran hypyn aloittamiseksi, ja toisen kerran hypyn huipulla) hypätäksesi pyörien kauas. Siirry samalla oikealle tai vasemmalle painamalla **suuntanäppäintä**.

### ① Spin Attack:

During a double spin jump, press the **Attack** button to extend your weapon in a slicing spin attack. With practice, you'll be able to decimate multiple swarming enemies with one spin.

### ① Drehangriff:

Während eines doppelten Drehsprungs drücken Sie die **Angriffstaste**, um Ihre Waffe im Sprung einzusetzen. Mit genug Übung können Sie auf diese Weise mehrere Feinde in einem Schlag umlegen.

### ① Attaque en tornade:

Appuyez sur la touche **d'attaque** pendant un double saut en tornade, pour allonger la portée de votre arme qui décimera tout. Avec un peu de pratique, vous serez vite capable d'anéantir en un tour une multitude d'ennemis grouillant de toutes parts.

### ① Ataque con giro:

Durante el salto con doble giro, presione el botón de **ataque** para extender su arma en un ataque rebanador. Con práctica, podrá derrotar a múltiples enemigos con un solo giro.

### ② Projectile Attack:

When attacking with the swords of alchemy, press the **Attack** button repeatedly to launch devastating projectiles. The Fire Sword and Cold Fire Sword hurl fireballs; the Earth Sword and Air Sword launch lightning bolts. Use the **D-Button** to manuever this attack, spewing an avalanche of projectiles at onrushing foes.

### ② Projektilangriff:

Während Sie mit dem Schwert oder mit Alchemie angreifen, drücken Sie die **Angriffstaste** wiederholt, um vernichtende Geschosse abzufeuern. Das Feuerschwert und das kalte Feuerschwert lassen Feuerbälle fliegen; das Erdschwert und das Luftschwert feuern Blitze ab. Mit der **Richtungstaste** können Sie diesen Angriff steuern und eine ganze Serie von Geschossen auf die angreifenden Horden loslassen.

### ② Attaque avec des projectiles:

Quand vous attaquez avec les épées magiques de l'alchimie, appuyez plusieurs fois sur la touche **d'attaque** pour lancer des projectiles dévastateurs. L'épée de feu et l'épée de feu froid projettent des balles de feu. L'épée de la Terre et celle de l'Air lancent des boulons foudroyants. Servez-vous de la **touche D** pour diriger l'attaque, en crachant une avalanche de projectiles sur les ennemis accourants.

### ② Ataque con proyectil:

Cuando ataque con las espadas de alquimia, presione repetidamente el botón de **ataque** para lanzar proyectiles devastadores. La espada de fuego y la espada de fuego frío lanzan bolas de fuego. La espada de la tierra y la del aire lanzan relámpagos. Utilice el **botón D** para maniobrar durante este ataque, escupiendo una avalanza de proyectiles contra sus atacantes.

①



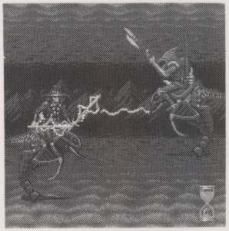
### ① Attacco a effetto:

Durante un doppio salto mortale, premete il pulsante per **attaccare** per stendere la vostra arma in un attacco roteante a effetto. In questo modo sarete in grado di decimare moltitudini di nemici con una rotazione.

### ② Attacco con i proiettili:

Quando attaccate con le spade dell'alchimia, premete ripetutamente il pulsante per **attaccare,** per lanciare proiettili devastanti. La spada del fuoco e la spada del fuoco freddo scagliano palle di fuoco; la spada della terra e la spada dell'aria lanciano saette. Usate il **pulsante D** per manovrare l'attacco e lanciare valanghe di proiettili contro i nemici che avanzano impetuosamente.

②



### ① Spinnattack:

Tryck på **attackknappen** under ett dubbelt spinnhopp för att förlänga ditt vapen med hjälp av en roterande spinnattack. Efter en del övning är det möjligt att förgöra hela skaror av fiender med en enda spinnattack.

### ② Skjutattack:

Tryck upprepade gånger på **attackknappen**, samtidigt som du går till anfall med de magiska svärden, för att avlossa förödande projektiler. Eldsvärdet och det kalla eldsvärdet slungar eldkulor, medan jordsvärdet och luftsvärdet avlossar blixtar. Vicka **styrkulan D** åt lämpligt håll för att styra attacken, och beskjut de anfallande fienderna med ett regn av projektiler.

### ① Draaiende Aanval:

Druk tijdens de dubbele draai sprong op de **Aanvals** Toets om je wapen meer bereik te geven bij een draai aanval. Na een beetje oefening kun je de meest rondzwermende vijanden in een draai in mootjes hakken.

### ② Voorwerp Aanval:

Als je met de chemische zwaarden aanvalt, moet je herhaaldelijk op de **Aanvals** Toets drukken om verwoestende voorwerpen weg te schieten. Het Vuur Zwaard en het Koud Vuur Zwaard schieten vuurballen; het Aarde Zwaard en het Lucht Zwaard schieten bliksemschichten. Gebruik de **R-toets** om de aanval te sturen terwijl je een lawine van voorwerpen spuwt op je vijanden.

### ① Kierrehyökkäys:

Paina **asenäppäintä** kaksoiskierrehypyn aikana, ojentaaksesi aseesi silpovaa kierrehyökkäystä varten. Pystyt kokemuksen myötä kaatamaan montakin rykelmässä olevaa vastustajaa yhdellä kertaa.

### ② Ohjushyökkäys:

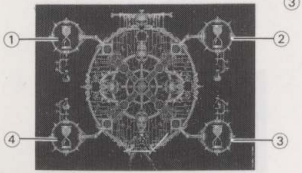
Paina **hyökkäysnäppäintä** laukaistaksesi tuhoisia ammuksia alkemian taikamiekkoja käyttäessäsi. Tulimiekka ja kylmä tulimiekka lennättävät liekkipalloja, ja maan ja ilman miekat salamoita. Ohjaa hyökkäystäsi käyttäen **suuntanäppäintä,** suunnaten sarja tuhoisia ammuksia kohti hyökkääviä hiisiä.

## Navigating the Planes of Darkness

Chakan is doomed to search the four portals of the world — Earth, Air, Fire and Water — seeking out and destroying the Inhuman Royalty of Supernatural Darkness.

His search begins at the Navigation level, where a huge chart marks the four points of the world. Here the ebb and flow of his wanderings are counted. Here also Chakan returns, amid the eerie howling of beasts, when he is overcome by the forces of horror.

① Earth ② Fire
③ Air ④ Water




## Durch das Gewirr der Dunkelheit navigieren

Chakan ist dazu verdammt, die vier Pforten der Welt — Erde, Luft, Feuer und Wasser — zu suchen und schließlich den König der Dunkelheit zu zerstören.

Seine Suche beginnt in der Navigationsebene, wo auf einer riesigen Karte die vier Eckpunkte der Welt markiert sind. Hier werden seine Wanderungen aufgezeichnet, und hierher kehrt Chakan unter dem gespenstischen Heulen der Unterweltgeschöpfe zurück, wenn er von den Mächten des Bösen überwältigt wird.

① Erde ② Feuer
③ Luft ④ Wasser

## Navigation dans l'obscurité

Chakan est condamné à rechercher les quatre portes du monde — la Terre, l'Air, le Feu et l'Eau — pour retrouver et anéantir le roi inhumain d'un monde surnaturel et obscur.

Sa recherche commence au niveau "Navigation", où une immense carte indique les quatre coins du monde. C'est ici que sont enregistrés ses va-et-vient. C'est ici aussi que Chakan revient, parmi les monstres hurlant à faire peur, quand il est dominé par les forces de l'horreur.

① Terre ② Feu
③ Air ④ Eau

## Navegando por los planos de la oscuridad

Chakan está condenado a buscar los cuatro portales del mundo — la tierra, el aire, el fuego y el agua — destruyendo en su búsqueda la realeza inhumana de la oscuridad supernatural.

Su búsqueda comienza en el nivel de navegación, donde un enorme gráfico marca los cuatro puntos del mundo. Aquí es donde se cuentan los éxtos y los fracasos de su errar. Aquí vuelve también Chakan, entre horribles aullidos de bestias, cuando le vencen las fuerzas del horror.

① Tierra ② Fuego
③ Aire ④ Agua

## Navigazione per i piani delle tenebre

Chakan è condannato a cercare le quattro porte del mondo (Terra, Aria, Fuoco e Acqua) cacciando e distruggendo la crudele famiglia reale delle tenebre soprannaturali.

La sua ricerca inizia al livello di navigazione, dove un enorme carta nautica traccia i quattro punti del mondo. Sulla carta viene segnato anche il flusso e il riflusso del suo vagabondaggio. Inoltre, è qui che Chakan ritorna, fra il lugubre ululare dei mostri, quando viene sopraffatto dalle forze dell'orrore.

① Terra ② Fuoco
③ Aria ④ Acqua

## Navigera bland mörkrens alla nivåer

Chakan är dömd till att söka igenom världens fyra element, jorden, luften, elden och vattnet, och där leta reda på och förgöra de omänskliga kungarna av det övernaturliga mörkret.

Han börjar sitt sökande på navigationskartan, där en jättelik karta visar världens fyra element. På denna karta visas också Chakans framgångar under hans färd. Det är också hit som Chakan återvänder mitt under de spöklika tjuten från odjuren, när han har besegrats av skräckens krafter.

① Jord ② Eld
③ Luft ④ Vatten

## De Werelden der Duisternis Bereizen

Chakan's missie is om de vier poorten van de wereld te zoeken, Aarde, Lucht, Vuur en Water, om de Onmenselijke Bovennatuurlijke Beesten der Duisternis te vernietigen.

Zijn zoektocht begint op de Navigatie level waar een grote tekening de vier werelddelen in kaart brengt. Hier worden zijn zwerftochten geteld en komt Chakan terug, te midden van akelig enge beesten, wanneer hij door de krachten van deze griezels is verslagen.

① Aarde ② Vuur
③ Lucht ④ Water

## Suunnistus halki pimeyden valtakunnan

Chakan on tuomittu vaeltamaan halki maailman neljän tuulen portin — maan, ilman, tulen, ja veden — etsiäkseen ja tuhotakseen yliluonnollisen pimeyden epäinhimilliset ruhtinaat.

Vaellus alkaa suunnistustasosta, jossa suuri kaavio näyttää maan neljä kulmaa. Chakanin matka vaivat ja tulokset lasketaan täällä, ja tänne hän myös palaa kadotuksen hirviöiden ulvonnan saattamana kun hän sortuu pimeyden kauhujen edessä.

① Maa ② Tuli
③ Ilma ④ Vesi

Four Mystic Portals can be found in the Navigation level. Each leads to one point of the world. Move Chakan through the Navigation level to seek and discover the portals. When you reach a portal, stand in front of it and press the **Jump** button to travel into its levels.

Each portal of the world has two planes: Terrestrial and Elemental. You must first subdue the fiends of all four Terrestrial planes before you are allowed entry to the Elemental planes.

Vier mystische Pforten sind in der Navigationsebene zu finden. Jede führt zu einem Punkt der Welt. Bewegen Sie Chakan durch die Navigationsebene, um diese vier Pforten zu suchen. Wenn Sie eine Pforte gefunden haben, stellen Sie sich davor und drücken die **Sprungtaste**, um Chakan eintreten zu lassen.

Jede Pforte der Welt hat zwei Ebenen: terrestrisch und elementar. Sie müssen zuerst die Gegner aller vier terrestrischen Ebenen besiegen, bevor Sie in die Elementar-Ebenen eintreten können.

Les quatre portes mystiques peuvent être découvertes au niveau "Navigation". Chacune d'elles conduit à un point du monde. Chakan doit traverser ce niveau et découvrir les portes. Quand il atteint une porte, il doit s'arrêter devant. Appuyez alors sur la touche de **saut** pour qu'il traverse ses niveaux.

Chaque porte du monde comprend deux plans: Le plan terrestre et le plan élémentaire. Vous devez soumettre les monstres des quatre plans terrestres avant de pouvoir parvenir au plan élémentaire.

En el nivel de navegación pueden encontrarse cuatro portales místicos. Cada uno de ellos lleva a un punto del mundo. Mueva a Chakan por el nivel de navegación para buscar y descubrir los portales. Cuando llegue a un portal, quédese frente a él y presione el botón de **salto** para viajar al interior de sus niveles.

Cada portal del mundo tiene dos planos: el terrestre y el elemental. Antes de entrar en los planos elementales tendrá que vencer a las bestias de los planos terrestres.



Si possono trovare quattro porte mistiche al livello di navigazione. Ciascuna conduce ad un punto del mondo. Spostate Chakan lungo il livello di navigazione per cercare e scoprire le porte. Quando raggiungete una porta, stateci di fronte e premete il pulsante per **saltare** per viaggiare ai suoi vari livelli.

Ciascuna porta del mondo ha due piani: quello terrestre e quello degli elementi della natura. Per prima cosa dovete vincere i demoni di tutti e quattro i piani terrestri prima che vi sia permesso di entrare ai piani degli elementi della natura.

På navigationskartan syns fyra mystiska portar. Varje port leder till ett av världens fyra element. Flytta runt Chakan på navigationkartan för att söka, och finna, portarna. Stå framför porten, och tryck på **hoppknappen,** när du nått fram till en port för att gå in genom porten och resa till de olika nivåerna i den portens element.

Vart och ett av världens element består av två nivåer, en jordisk och en elementär. Du måste först besegra odjuren på alla fyra jordiska nivåer, innan du kan komma till de elementära nivåerna.

De vier Mysterieuze Poorten kun je vinden op de Navigatie level. Elke poort leidt naar een werelddeel. Beweeg Chakan door de Navigatie level om de poorten te zoeken en te vinden. Als je een poort vindt, moet je ervoor gaan staan en op de **Sprong** Toets drukken om de werelden te kunnen betreden.

Elke poort van een werelddeel heeft twee delen: Aards en Niet Aards. Je moet eerst de vijanden van alle vier Aardse delen verslaan voordat je naar de Niet Aardse delen mag.

Suunnistustasossa on neljä tuulen porttia. Kukin johtaa maan salaiselle alueelle. Kulje Chakanin kera halki suunnistustason, ja kun löydät portin, mene sen läpi painamalla **hyppynäppäintä**.

Kunkin portin takana on kaksi tasoa, maallinen ja alkuvoimallinen. Sinun täytyy ensin kukistaa kaikkien maallisten tasojen pahat henget ennenkuin voit vaeltaa alkuvoimien asuinsijoille.

The table below shows the enormity of your anguished journey.

| Positions of the World | Conquer all punishing phases of the Terrestrial Planes... |
|---|---|
| | **Terrestrial Planes** |
| **Earth** | Phase 1<br>Phase 2<br>Phase 3 |
| **Fire** | Phase 1<br>Phase 2<br>Phase 3 |
| **Water** | Phase 1<br>Phase 2<br>Phase 3 |
| **Air** | Phase 1<br>Phase 2<br>Phase 3 |

| Positions of the World | ...to enter the unnamed horrors of the Elemental Planes. |
|---|---|
| | **Elemental Planes** |
| **Earth** | Phase 1<br>Phase 2<br>Phase 3 |
| **Fire** | Phase 1<br>Phase 2<br>Phase 3 |
| **Water** | Phase 1<br>Phase 2<br>Phase 3 |
| **Air** | Phase 1<br>Phase 2<br>Phase 3 |

Die folgende Tabelle zeigt, wie gewaltig Ihre Aufgabe ist.

| Orte der Welt | Erobern Sie alle terrestrischen Ebenen... |
|---|---|
| | **Terrestrische Ebenen** |
| **Erde** | Phase 1<br>Phase 2<br>Phase 3 |
| **Feuer** | Phase 1<br>Phase 2<br>Phase 3 |
| **Wasser** | Phase 1<br>Phase 2<br>Phase 3 |
| **Luft** | Phase 1<br>Phase 2<br>Phase 3 |

| Orte der Welt | ...bevor Sie den namenlosen Schrecken der elementaren Ebenen gegenübertreten können. |
|---|---|
| | **Elementare Ebenen** |
| **Erde** | Phase 1<br>Phase 2<br>Phase 3 |
| **Feuer** | Phase 1<br>Phase 2<br>Phase 3 |
| **Wasser** | Phase 1<br>Phase 2<br>Phase 3 |
| **Luft** | Phase 1<br>Phase 2<br>Phase 3 |

Le tableau ci-dessous indique l'ampleur de votre angoissant périple.

| Positions dans le monde | Subissez tous les châtiments du plan terrestre... |
|---|---|
| | **Plan Terrestre** |
| **Terre** | Phase 1<br>Phase 2<br>Phase 3 |
| **Feu** | Phase 1<br>Phase 2<br>Phase 3 |
| **Eau** | Phase 1<br>Phase 2<br>Phase 3 |
| **Air** | Phase 1<br>Phase 2<br>Phase 3 |

| Positions dans le monde | ...pour aborder les horreurs du plan élémentaire. |
|---|---|
| | **Plan Élémentaire** |
| **Terre** | Phase 1<br>Phase 2<br>Phase 3 |
| **Feu** | Phase 1<br>Phase 2<br>Phase 3 |
| **Eau** | Phase 1<br>Phase 2<br>Phase 3 |
| **Air** | Phase 1<br>Phase 2<br>Phase 3 |

La tabla de abajo muestra al enorme tarea que le espera.

| Posiciones del mundo | Conquiste todas las duras fases de los planos terrestres... |
|---|---|
| | **Planos terrestres** |
| **Tierra** | Fase 1<br>Fase 2<br>Fase 3 |
| **Fuego** | Fase 1<br>Fase 2<br>Fase 3 |
| **Agua** | Fase 1<br>Fase 2<br>Fase 3 |
| **Aire** | Fase 1<br>Fase 2<br>Fase 3 |

| Posiciones del mundo | ...para entrar en los horrores sin nombre de los planos elementales. |
|---|---|
| | **Planos elementales** |
| **Tierra** | Fase 1<br>Fase 2<br>Fase 3 |
| **Fuego** | Fase 1<br>Fase 2<br>Fase 3 |
| **Agua** | Fase 1<br>Fase 2<br>Fase 3 |
| **Aire** | Fase 1<br>Fase 2<br>Fase 3 |

La tabella qui in basso, mostra la mostruosità del vostro angoscioso viaggio.

| Punto del mondo | Superare tutte le fasi punitive dei piani terrestri... |
|---|---|
| | **Piani terrestri** |
| **Terra** | Fase 1<br>Fase 2<br>Fase 3 |
| **Fuoco** | Fase 1<br>Fase 2<br>Fase 3 |
| **Acqua** | Fase 1<br>Fase 2<br>Fase 3 |
| **Aria** | Fase 1<br>Fase 2<br>Fase 3 |

| Punto del mondo | ...per penetrare negli orrori innominati dei piani degli elementi della natura. |
|---|---|
| | **Piani degli elementi della natura** |
| **Terra** | Fase 1<br>Fase 2<br>Fase 3 |
| **Fuoco** | Fase 1<br>Fase 2<br>Fase 3 |
| **Acqua** | Fase 1<br>Fase 2<br>Fase 3 |
| **Aria** | Fase 1<br>Fase 2<br>Fase 3 |

Tabellen nedan visar hur omfattande din plågsamma resa är.

| Position i världen | Klara av alla etapper på de jordiska nivåerna... |
|---|---|
| | **Jordiska nivåer** |
| **Jord** | Etapp 1<br>Etapp 2<br>Etapp 3 |
| **Eld** | Etapp 1<br>Etapp 2<br>Etapp 3 |
| **Vatten** | Etapp 1<br>Etapp 2<br>Etapp 3 |
| **Luft** | Etapp 1<br>Etapp 2<br>Etapp 3 |

| Position i världen | ...innan du reser vidare till de elementära nivåerna, och möter deras ohyggliga fasor. |
|---|---|
| | **Elementära nivåer** |
| **Jord** | Etapp 1<br>Etapp 2<br>Etapp 3 |
| **Eld** | Etapp 1<br>Etapp 2<br>Etapp 3 |
| **Vatten** | Etapp 1<br>Etapp 2<br>Etapp 3 |
| **Luft** | Etapp 1<br>Etapp 2<br>Etapp 3 |

De tabel laat je de vele mogelijkheden van je beangstigende reis zien.

| Wereld-delen | Overwin elke fase van de Aardse Delen... |
|---|---|
| | **Aardse Delen** |
| **Aarde** | Fase 1<br>Fase 2<br>Fase 3 |
| **Vuur** | Fase 1<br>Fase 2<br>Fase 3 |
| **Water** | Fase 1<br>Fase 2<br>Fase 3 |
| **Lucht** | Fase 1<br>Fase 2<br>Fase 3 |

| Wereld-delen | ...om naar de griezels van de Niet Aardse delen te gaan. |
|---|---|
| | **Niet Aardse Delen** |
| **Aarde** | Fase 1<br>Fase 2<br>Fase 3 |
| **Vuur** | Fase 1<br>Fase 2<br>Fase 3 |
| **Water** | Fase 1<br>Fase 2<br>Fase 3 |
| **Lucht** | Fase 1<br>Fase 2<br>Fase 3 |

Alla oleva taulukko osoittaa kuinka suuri edessäsi oleva tehtävä on.

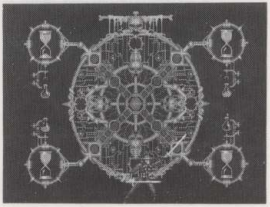
| Alue | Voita ensin tiesi halki kaikkien maallisten tasojen... |
|---|---|
| | **Malliset tasot** |
| **Maa** | Vyöhyke 1<br>Vyöhyke 2<br>Vyöhyke 3 |
| **Tuli** | Vyöhyke 1<br>Vyöhyke 2<br>Vyöhyke 3 |
| **Vesi** | Vyöhyke 1<br>Vyöhyke 2<br>Vyöhyke 3 |
| **Ilma** | Vyöhyke 1<br>Vyöhyke 2<br>Vyöhyke 3 |

| Alue | ...päästäksesi kasvotusten alkuvoimien armottomien kauhujen kanssa. |
|---|---|
| | **Alkuvoimalliset tasot** |
| **Maa** | Vyöhyke 1<br>Vyöhyke 2<br>Vyöhyke 3 |
| **Tuli** | Vyöhyke 1<br>Vyöhyke 2<br>Vyöhyke 3 |
| **Vesi** | Vyöhyke 1<br>Vyöhyke 2<br>Vyöhyke 3 |
| **Ilma** | Vyöhyke 1<br>Vyöhyke 2<br>Vyöhyke 3 |

When you conquer a phase (or are vanquished by its demons), you return to stand before the Mystic Portal of that point of the world. You can now re-enter the portal, or journey through another portal to another point of the world.

When you conquer all three phases of the Terrestrial Plane for one of the worlds, its portal will close. You must now subdue all other Terrestrial phases before you may re-enter that portal and begin your wanderings in the Elemental Plane. The portal closes again when you vanquish all three phases of its Elemental Plane.

The Navigation chart counts your successes. Return to it to see a blue marker added for each conquered phase.



Wenn Sie eine Phase erobert haben (oder von den dortigen Dämonen besiegt wurden), kehren Sie zum Eingang des mystischen Portals an dieser Stelle der Welt zurück. Sie können erneut in das Portal eintreten oder durch ein anderes Portal einen anderen Teil der Welt betreten.

Wenn Sie alle drei Phasen der terrestrischen Ebene erobert haben, wird das Portal geschlossen. Sie müssen alle anderen terrestrischen Phasen erobern, bevor Sie erneut durch das Portal treten und Ihre Wanderung in der elementaren Ebene beginnen können. Das Portal wird erneut geschlossen, wenn Sie alle drei Phasen der elementaren Ebene besiegt haben.

In der Navigationskarte werden Ihre Erfolge gezählt. Hier wird für jede eroberte Phase eine blaue Markierung eingetragen.

Quand vous avez conquis une phase (ou avez été vaincu par ses démons), vous retournez devant la porte mystique de ce coin du monde. Vous pouvez de nouveau passer par la même porte ou par une autre à un autre coin du monde.

Quand vous avez conquis les trois phases du plan terrestre qui conduit à l'un des quatre mondes, la porte se referme. Vous devez alors vous soumettre à toutes les autres phases terrestres avant de pouvoir pénétrer par cette porte et continuer votre périple dans le plan élémentaire. La porte se ferme quand les trois phases de ce plan ont été traversées.

La carte de navigation enregistre vos succès. Retournez-y pour voir le repère bleu ajouté à chaque phase accomplie.

Cuando conquiste una fase (o le venzan los demonios), usted volverá a ponerse frente al portal místico de ese punto del mundo. Ahora podrá volver a entrar en el portal o viajar a través de otro portral para dirigirse a otro punto del mundo.

Cuando conquiste las tres fases del plano terrestre de uno de los mundos, su portal se cerrará. Ahora tendrá que conquistar las demás fases terrestres antes de volver a entrar en ese portal y comenzar su errar en el plano elemental. El portal vuelve a cerrarse cuando vence en las tres fases de su plano elemental.

El gráfico de navegación cuenta sus éxitos. Vuelva a él para ver un marcador azul añadido por cada fase conquistada.

Quando superate una fase (o siete vinti dai suoi demoni), vi ritrovate davanti alla porta mistica di quel punto del mondo. Potete ora varcare ancora quella porta, o varcarne un'altra verso un altro punto del mondo.

Quando superate tutte e tre le fasi dei piani terrestri per uno dei mondi, la sua porta si chiude. Dovete ora superare tutte le altre fasi terrestri prima di poter varcare ancora quella porta ed iniziare il vostro vagabondaggio nel piano degli elementi della natura. La porta si chiude ancora quando superate tutte e tre le fasi del suo piano degli elementi della natura.

La carta nautica segnala i vostri successi. Tornateci per vedere un segnalatore blu aggiunto per ogni fase superata.

När du har klarat av en etapp (eller besegrats av etappens demoner), så återkommer du till den mystiska port som leder till det element som etappen ingår i. Nu har du möjlighet att gå in genom samma port igen, eller att gå till en annan port och resa vidare till något annat av världens element.

När du har tagit dig igenom alla tre etapper som ingår i ett element på den jordiska nivån, så stängs porten till det elementet, och du måste då klara av alla andra etapper på den jordiska nivån innan du kan komma in genom samma port igen och börja ditt sökande på den elementära nivån. Porten stängs åter efter att du har klarat av alla tre etapperna, som ingår in det elementet, på den elementära nivån.

På navigationskartan räknas dina framgångar ihop. Återvänd till navigationskartan för att se ett blått märke för varje etapp du har klarat av.

Als je een fase overwonnen hebt (of daar verslagen bent door de duivelse griezels) kom je terug op de plaats waar je de Mysterieuze Poort binnen gegaan bent. Je kunt nu weer naar binnen gaan maar je kunt ook door een andere poort gaan, naar een ander werelddeel.

Als je alle drie fasen voor een van de werelddelen van het Aardse Deel hebt overwonnen, zal de poort dicht gaan. Voordat je opnieuw deze poort mag binnentreden en op het Niet Aardse Deel mag rondzwerven zul je eerst alle andere fasen van het Aardse Deel moeten overwinnen. De poort sluit ook weer wanneer je alle drie fasen op het Niet Aardse Deel hebt overwonnen.

De Navigatie tekening telt je overwinningen. Ga hiernaar terug om het blauwe pijltje voor elke overwonnen fase te zien.

Kun olet valloittanut tason vyöhykkeen (tai sen pahat henget nujertavat sinut), palaat sen alueen portin juureen, ja voit joko palata samaan paikkaan tai vaeltaa muualle jonkin toisen portin läpi.

Kun olet valloittanut jonkin alueen maallisen tason kaikki kolme vyöhykettä, sen portti sulkeutuu kunnes olet tehnyt samoin kaikkien muidenkin maallisten alueiden suhteen. Portti sulkeutuu samoin, kun olet valloittanut jonkin alueen alkuvoimallisen tason kaikki kolme vyöhykettä.

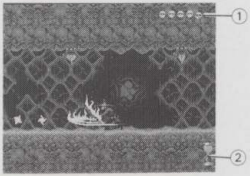
Suuntakaavio näyttää edistyksesi. Siihen ilmestyy yksi sininen merkki lisää joka kerta kun onnistut valloittamaan uuden vyöhykkeen.

## Endless Battle

The beings of darkness rush on with ceaseless fury. Use all of Chakan's straightforward and devious attacks — spins, jumps and rolls — to withstand and destroy the beasts. Relax your guard at your own peril, for suffering too many wounds will defeat you, and time slipping through the glass will trick you.

### ① Skull Bar:

Skulls disappear as Chakan sustains injury. Some blows are slight, taking only half a skull. Other impacts are of such power that all skulls vanish at a single hit. When all the skulls disappear, Chakan has been defeated, and he must re-enter the phase. Chakan will also be overcome if he falls into a bottomless pit or a deadly chasm of fire or ice.




## Eine endlose Schlacht

Die Geschöpfe der Finsternis greifen mit unendlicher Wut an. Setzen Sie alle direkten und indirekten Kampfarten von Chakan ein — Drehen, Springen und Rollen — um die Bestien zu zerstören. Wenn Sie nicht aufpassen, geht das zu Ihren Kosten, denn wenn Chakan zu viele Wunden erleidet, wird er besiegt, und dauernd rieselt der Sand durch die Sanduhr.

### ① Totenkopf-Balken:

Totenköpfe verschwinden, wenn Chakan verwundet wird. Manche Verwundungen sind leicht und werden nur mit einem Totenkopf gezählt. Andere sind so stark, daß gleich alle Totenköpfe auf einmal verschwinden. Wenn das passiert, ist Chakan besiegt und muß diese Phase von neuem beginnen. Chakan wird auch besiegt, wenn er in ein bodenloses Loch oder in eine tödliche Eis- oder Feuerschlucht fällt.

## Combat sans fin

Les êtres de l'obscurité remplis d'une fureur immense — accourent. Utilisez toutes les attaques de Chakan, les plus simples comme les plus difficiles — la tornade, les sauts et les roulades — pour résister à ces monstres et les détruire. Si vous relâchez votre attention, c'est à vos risques et périls, car trop de blessures causeront votre mort et le temps qui s'écoule dans le sablier vous jouera un mauvais tour.

### ① Indicateur de crânes:

Des crânes disparaissent quand Chakan subit des blessures. Certains coups sont faibles si bien qu'un demi crâne disparaît. D'autres sont d'une telle puissance que tous les crânes disparaissent d'un coup. Quand tous les crânes ont disparu, Chakan est vaincu et il doit tout recommencer. Chakan est aussi vaincu s'il tombe dans un puits sans fond ou dans un gouffre mortel rempli de feu et de glace.

## Batalla sin fin

Los seres de la oscuridad atacan con una furia que no cesa. Emplee todos los trucos de Chakan — giros, saltos y volteretas — para aguantar y destruir a sus enemigos. Si baja la guardia y sufre muchas heridas será derrotado. Y cuidado con el reloj de arena proque el tiempo no se para.

### ① Calaveras:

Las calaveras desaparecen al sufrir heridas Chakan. Algunos golpes son suaves y sólo pierde media calavera. Otros son tan intensos que todas las calaveras desaparecen de una vez. Cuando desaparezcan todas las calaveras, Chakan habrá sido derrotado y deberá volver a entrar en la fase. Chakan será vencido también cuando caiga en un foso sin fondo o en un encantamiento mortal de fuego o hielo.

## Battaglia senza fine

Gli esseri delle tenebre avanzano con furia incessante. Usate tutti gli attacchi di Chakan, diretti o indiretti, le rotazioni, i salti, i ruzzoloni, per fare resistenza e distruggere i mostri. Allentate la guardia a vostro rischio e pericolo, poiché subire troppe ferite vi sconfigge e il tempo che sfugge via nella clessidra vi inganna.

### ① Barra di teschi:

I teschi scompaiono quando Chakan subisce lesioni. Alcuni colpi sono lievi e sottraggono solo mezzo teschio. Altri impatti sono così potenti che tutti i teschi svaniscono con un solo colpo. Quando tutti i teschi scompaiono, Chakan è stato sconfitto e deve rientrare nella fase. Chakan viene sconfitto anche se cade in una buca o in un baratro mortale di fuoco o ghiaccio.

## En evig strid

Mörkrens odjur rusar vidare, evigt rasande. Använd dig av Chakans alla ärliga och oärliga anfallsmetoder. Använd spinnattacker, hopp och rullningar för att klara av och förgöra bestarna. Se till att du hela tiden är skyddad. Allt annat sker på egen risk, och du blir snart besegrad ifall du drabbas av för många skador, eller när timglaset hunnit rinna ut.

### ① Skallmätare:

skallarna försvinner allteftersom Chakan blir skadad. En del slag är inte så hårda, och tar bara en halv skalle. Andra stötar är av sådan kraft att alla skallar försvinner vid en enda träff. När alla skallar har försvunnit har Chakan blivit besegrad och måste gå in i etappen igen. Chakan förlorar också ifall han faller ner i en bottenlös grop eller en dödlig klyfta med eld eller is.

## Eindeloos Gevecht

De beesten der duisternis gaan met onophoudende gevechtsdrift door. Gebruik alle rechtuit en afwijkende aanvallen — draaiende aanvallen, sprongen en rollen — van Chakan om de beesten tegen te houden en te vernietigen. Rust wanneer dat naar jouw mening nodig is, want met te veel verwondingen ben je verslagen en de zandloper loopt door.

### ① Skelet Meter:

Wanneer Chakan gewond raakt, verschijnen er skeletten. Soms wordt hij niet zo erg verwond en verschijnt er maar een halve skelet. Sommige verwondingen doen ineens alle skeletten verschijnen. Als ze allemaal verschijnen is Chakan verslagen en moet hij opnieuw aan de fase beginnen. Ook is Chakan verslagen wanneer hij in een bodemloze put of in een dodelijk ravijn van vuur of ijs valt.

## Loputon taistelu

Pimeyden kauhut hyökkäävät kimppuusi loputtomalla vimmalla. Käytä kaikkia Chakanin suoria ja kieroja hyökkäysmenetelmiä — kierteitä, hyppyjä, ym. — kestääksesi niiden hyökkäykset ja tuhotaksesi ne. Ole varuillasi joka hetki, koska jos haavoitut liikaa, häviät. Muista että myös tuntilasin hiekka on vihollisesi.

### ① Kallorivi:

Pääkallot vähenevät kun Chakan haavoittuu. Jotkut haavat ovat matalia, ja vievät vain puoli kalloa, ja toiset taas niin vakavia että kaikki kallot katoavat kerralla. Kun kaikki pääkallot ovat kadonneet, Chakan on sorrettu, ja joutuu aloittamaan vyöhykkeen uudelleen. Kallot katoavat myös jos Chakan putoaa pohjattomaan kuiluun, tai tuliseen tai jäiseen rotkoon.

### ② Hour Glass:

As the sands recede from the upper to the lower flask, time fades away. Should the upper flask empty completely, Chakan will be forced back to the Mystic Portal with a stinging rebuke from the cruel lips of Death. He loses all weapons and potions acquired while in the portal (see page 40 - 42), and he must start the plane of that portal over from the beginning.

## Potions

Yet Death is not omnipotent, as Chakan has once proven. Potions of Earth, Fire, Water and Air can be found throughout the worlds. When collected in different combinations, these potions are the makings of potent alchemies that confound and destroy enemies, and provide Chakan with extraordinary powers and instruments of deadly destruction.



### ② Sanduhr:

Während der Sand langsam vom oberen Kegel in den unteren rieselt, läuft Chakans Zeit ab. Wenn der obere Kegel ganz leer ist, muß Chakan zum mystischen Portal zurück, wo er von den grausamen Lippen des Todes gescholten wird. Er verliert alle Waffen und Alchemie-Mittel, die er sich im Portal geholt hat (siehe Seite 40 - 42) und muß die Ebene dieses Portals von Anfang an wiederholen.

## Zauberstoffe

Der Tod ist nicht allmächtig, wie Chakan bereits einmal bewiesen hat. Zauberstoffe der vier Grundelemente Erde, Feuer, Wasser und Luft sind an vielen Stellen in der Welt versteckt. Ihre verschiedenen Kombinationen stellen die Grundlage der Alchemiekunst dar, mit der Feinde zerstört werden können. Die Alchemie stattet Chakan mit gewaltiger Kraft und mit tödlichen Waffen aus.

### ② Sablier:

Il indique le temps qui passe tandis que le sable s'écoule. Quand le verre supérieur est vide, Chakan doit retourner vers la porte mystique et subir une réprimande cuisante venant des lèvres cruelles de la mort. Il perd alors toutes les armes et les potions qu'il a acquises après avoir pénétré par cette porte (voir page 40 - 42) et il doit recommencer ce plan du début.

## Potions

Mais la mort n'est pas toute puissante. Chakan l'a déjà prouvé une fois. Les potions magiques des éléments Terre, Feu, Eau et Air peuvent être trouvées aux quatre coins du monde. Elles peuvent être mélangées de différentes façons en une alchimie très puissante qui déconcerte et détruit les ennemis et fournit à Chakan un pouvoir inouï et des instruments capables d'une destruction mortelle.

### ② Reloj de arena:

El tiempo desaparece al caer la arena del recipiente superior al inferior. Cuando el recipiente superior se quede sin arena, Chakan tendrá que volver al portal místico recibiendo una cruel reprimenda de la muerte. Pierde además todas las armas y pociones ganadas en el portal (consulte las páginas 40 - 42) y tendrá que empezar de nuevo desde el plano de ese portal.

## Pociones

Pero la muerte no es omnipotente, como ya tuvo ocasión de demostrar Chakan. En todos los mundos se encuentran pociones de tierra, fuego, agua y aire. Combinando estos elementos de distinta forma podrán formarse pociones potentísimas que destruirán a sus enemigos y darán a Chakan poderes extraordinarios e instrumentos de destrucción mortal.

### ② Clessidra:

Quando la sabbia scende dal recipiente superiore a quello inferiore, il tempo svanisce. Se il recipiente superiore si svuota completamente, Chakan viene fatto indietreggiare alla porta mistica con un pungente rimprovero dalle crudeli labbra della Morte. Perde tutte le armi e le pozioni raccolte sulla porta (vedete alle pagine 41 - 43) e deve ricominciare il piano di quella porta dall'inizio.

### ② Timglas:

Tiden går så länge sanden rinner från den övra delen av timglaset till den nedre. Om den övre delen hinner tömmas helt, så tvingas Chakan tillbaka till den mystiska porten med en svidande tillrättavisning från dödens elaka läppar. Han förlorar alla vapen och magiska drycker som han fick när han kom till porten (läs vidare på sidan 41 - 43), och måste börja om från början av den nivå som porten hör till.

### ② Zandloper:

De tijd tikt weg wanneer het zand vanuit het bovenste glaasje in het onderste loopt. Wanneer het bovenste glaasje helemaal leeg is, krijgt Chakan een straf van de Dood en wordt hij gedwongen terug te keren naar de Mysterieuze Poort. Hij verliest hierbij alle binnen de poort gekregen wapens en chemische mengsels (zie pagina 41 - 43) en moet hij weer bij het begin van het werelddeel van deze poort beginnen.

### ② Tuntilasi:

Lasin hiekka valuu alas ajan kuluessa. Jos hiekka valuu loppuun, Chakan joutuu takaisin tuulen portille Kuoleman soimaavien sanojen saattelemana. Hän menettää kaikki kyseisessä alueessa hankkimansa aseet ja maljat (s. 41 - 43), ja joutuu aloittamaan tason alusta.

## Pozioni

Tuttavia la Morte non è onnipotente, come Chakan ha già verificato. Le pozioni di terra, fuoco, acqua e aria si possono trovare ovunque nei mondi. Quando vengono unite in combinazioni diverse, queste pozioni generano potenti alchimie che disorientano e distruggono i nemici e forniscono a Chakan una forza straordinaria e strumenti di distruzione mortale.

## Magiska drycker

Döden är ännu inte allsmäktig, vilket Chakan har bevisat en gång tidigare. Magiska drycker av jord, eld, vatten och luft kan hittas runt om i världen. Efter att ha samlat ihop olika kombinationer av dessa drycker, kan man skapa kraftfulla magier som förvirrar och förgör fiender, och som förser Chakan med extraordinära krafter och verktyg med dödlig verkan.

## Flessen met Chemische Bestanddelen

Zoals Chakan eens bewezen heeft, is de Dood niet almachtig. Flessen met Aarde, Vuur, Water en Lucht zijn in alle delen van de wereld te vinden. Wanneer de bestanddelen in verschillende combinaties verzameld zijn, kunnen ze vijanden vernietigen en Chakan buitengewone krachten en voorwerpen geven die dodelijk zijn.

## Maljat

Kuten Chakan on jo kerran toteen näyttänyt, kuolema ei ole kaikkivoipa. Maan, tulen, veden ja ilman maljoja on kätkettynä kautta maailman, ja kun ne pannaan yhteen eri suhteissa, niistä voidaan tehdä erinomaisia alkemistisia sekoituksia jotka hämäävät ja hävittävät vihollisia, ja varustavat Chakanin uskomattomalla tuhovoimalla.

**Note:** To use the potions, see pages 44 - 50.

## Weapons

Chakan always carries his twin swords, which slice into foes with razor edges and lightning speed. Yet these are the weakest of his armaments. Four other weapons of irresistible force lie waiting somewhere in the portals of the world. Find and secure these arms, or you may never conquer the Inhuman Royalty of Darkness. During battle, press the **Weapon** button to cycle through your arms and press the **Attack** button to use them.

① Swing the **Battering Mallet** to bash through walls and rocky obstacles.

② The **Scythe** slashes through enemies and tears through spider webs.

①



**Hinweis:** Verwendung der Zauberstoffe siehe Seite 44 - 50.

## Waffen

Chakan trägt immer seine beiden Schwerter, die mit ihren rasiermesserscharfen Klingen und blitzartiger Geschwindigkeit den Feinden zusetzen. Aber die Schwerter sind noch die schwächsten seiner Waffen. Vier andere Waffen von gewaltiger Kraft sind irgendwo in den Portalen der Welt versteckt. Finden Sie sie und statten Sie Chakan damit aus — sonst hat er keine Chance, den König der Dunkelheit zu besiegen. Beim Kampf drücken Sie die **Waffentaste**, um eine Bewaffnung auszuwählen, und dann die **Angriffstaste**, um die Waffe einzusetzen.

① Schwingen Sie den **Vorschlaghammer**, um Wände und Felsen zu zerschlagen.

② Mit der **Sense** schneiden Sie Feinde oder Spinnweben in Stücke.

**Remarque:** Pour utiliser les potions, voir pages 44 - 50.

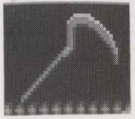
## Armes

Chakan porte toujours ses deux épées dont les lames coupantes comme un rasoir déciment l'ennemi tel l'éclair. Mais ce ne sont que les plus faibles de ses armes. Quatre autres armes d'une puissance irrésistible attendent quelque part derrière les portes du monde. Trouvez-les et emparez-vous en, sinon vous ne parviendrez jamais à conquérir le roi inhumain de l'obscurité. Pendant cette bataille, appuyez sur la touche **d'armes** pour passer en revue vos armes, puis sur la touche **d'attaque** pour les utiliser.

① Lancez le **maillet** pour frapper les murs et les obstacles rocheux et vous ouvrir un passage.

② La **faux** taillade les ennemis et décime les toiles d'araignée.

②



**Nota:** Para emplear las pociones, consulte las páginas 44 - 50.

## Armas

Chakan siempre lleva consigo dos espadas gemelas que cortan a sus enemigos con la velocidad del rayo. Sin embargo, estas dos armas son las más débiles. Existen otras armas de fuerza irresistible esperando en algún lugar de los portales del mundo. Encuentre y tome estas armas porque, en caso contrario, nunca podrá vencer a la realeza inhumana de la oscuridad. Durante la batalla, presione el botón de **armas** para verlas y luego presione el botón de **ataque** para emplearlas.

① Gire la **porra** para romper paredes y obstáculos rocosos.

② La **guadaña** corta enemigos y telarañas.

**Nota:** Per usare le pozioni vedete le pagine 45 – 51.

## Armi

Chakan ha sempre con sé le sue spade gemelle, che colpiscono il nemico con le loro punte a rasoio e la velocità del fulmine. Ma queste sono le sue armi più deboli. Altre quattro armi di irresistibile forza giacciono da qualche parte alle porte del mondo. Trovate e mettete al sicuro queste armi, o non potrete mai sgominare la famiglia reale inumana delle tenebre. Durante la battaglia, premete il pulsante di **armi** per scorrere ciclicamente le armi e premete il pulsante per **attaccare** per usarle.

① Usate il **martello** per sfondare i muri e fracassare ostacoli di roccia.

② La **falce** apre un varco fra i nemici e squarcia le ragnatele.

**OBS!** Läs på sidorna 45 til 51 om hur de magiska dryckerna används.

## Vapen

Chakan bär alltid med sig sina två svärd, vilka skär in i fiender med sylvassa eggar och blixtrande snabbhet. Men dessa är ändå hans svagaste vapen. Fyra andra vapen, alla med oemotståndlig styrka, ligger och väntar någonstans vid världens portar. Hitta, och lägg beslag på dessa vapen. Utan dem kan du aldrig besegra mörkrets omänskliga kung. Tryck på **vapenknappen** för att välja vapen under strid, och tryck därefter på **attackknappen** för att avlossa vapnet.

① Sväng din **klubba** för att ta dig igenom murar och steniga hinder.

② Med hjälp av **lien** kan du skära upp fiender och ta dig igenom spindelnät.

**Let op:** Voor gebruik van de flessen, zie pagina 45 – 51.

## Wapens

Chakan heeft altijd zijn twee zwaarden bij zich. Ze zijn messcherp en snijden flitsend en gemakkelijk door de vijanden. Toch is dit maar zijn zwakste wapen. Er liggen ergens in de vier werelddelen nog vier onweerstaanbare wapens te wachten. Om de Onmenselijke Bovennatuurlijke Beesten der Duisternis te verslaan, zul je deze wapens moeten vinden. Tijdens het gevecht moet je op de **Wapen** Toets drukken om de verschillende wapens te kunnen bekijken en op de **Aanvals** Toets drukken om ze te gebruiken.

① Gebruik de **Slag Hamer** om door muren en rotsachtige obstakels heen te breken.

② De **Zeis** hakt door vijanden en snijdt door spinnewebben.

**Huom:** Maljojen käyttötapa on selitetty sivuilla 45 – 51.

## Aseet

Chakanilla on alati kupeellaan kaksi partaveitsenterävää miekkaa jotka leikkautuvat vihollisen lihaan salamannopeasti, mutta nämä ovat vain vähimmät hänen aseistaan. Neljä väkivahvaa asetta odottaa häntä jossakin maan eri alueilla. Jos et pysty löytämään näitä aseita, et voi koskaan kukistaa pimeyden ruhtinaita. Valitse ase taistelun aikana painamalla **asenäppäintä**, ja käytä sitä painamalla **hyökkäysnäppäintä**.

① Käytä **murtovasaraa** murtaaksesi tien läpi seinien ja kiviesteiden.

② **Sirppi** niittää vihollisia kuin heinää, ja leikkaa tien läpi hämähäkinseittien.

③ Wield the **Battle Axe** to splinter beasts and doors.

④ Heave the **Grappling Hook** to catch onto ram's-heads and other fixtures. Use it along with the **Jump** button to swing over pits and ascend otherwise unscalable walls.

## Alchemies

Potions are the ingredients of immensely powerful alchemies. To use alchemies (and take stock of your weapons), press **Start**. The Alchemy screen will appear. Here you'll see the potions you've gathered, the alchemies available, and your store of weapons.

① Potions

② Alchemies

③ Weapons

③



③ Die **Kampfaxt** zerschmettert Türen ebenso wirksam wie Feinde.

④ Werfen Sie die **Kletterhaken**, um an Steinfiguren oder Vorsprüngen hochzuklettern. Zusammen mit der **Sprungtaste** können Sie so über Abgründe oder ansonsten unüberwindliche Mauern schwingen.

## Alchemie-Mittel

Die Zauberstoffe stellen die Grundelemente der unermeßlichen Macht der Alchemie dar. Um Alchemie einzusetzen (und auch, um zu sehen, welche Waffen Chakan zur Verfügung hat), drücken Sie die **Starttaste**. Das Alchemie-Bild erscheint. Hier sehen Sie, welche Zauberstoffe Chakan gesammelt hat, welche Alchemie-Mittel möglich sind, und welche Waffen Sie haben.

① Zauberstoffe

② Alchemie-Mittel

③ Waffen

③ Brandissez la **hache de combat** pour trancher des monstres et faire sauter des portes.

④ Soulevez le **grapin** pour prendre des béliers ou autres appareillages. Utilisez-le avec la touche de **saut** pour sauter au-dessus des puits et monter sur des murs sinon inaccessibles.

## Alchimie

Les potions sont les ingrédients d'une alchimie toute puissante. Pour utiliser celles-ci (et mettre en stock vos armes), appuyez sur **Start**. L'écran d'alchimie apparaît. Vous pouvez voir dessus les potions que vous avez rassemblées, les arts alchimiques disponibles et votre réserve d'armes.

① Potions

② Arts alchimiques

③ Armes

④



③ Emplee el **hacha de guerra** para cortar enemigos y romper puertas.

④ Lance el **gancho** para fijarlo en los lugares adecuados. Junto con el **botón de salto**, emplee este gancho para saltar sobre fosos y subir a paredes que de otra forma no podrían escalarse.

## Alquimias

Las pociones son los ingredientes de poderosas alquimias. Para emplear alquimias (y acumular armas) presione el **botón de inicio**. La pantalla de alquimias aparecerá. Aquí verá pociones que ha recogido, las alquimias disponibles y sus armas.

① Pociones

② Alquimias

③ Armas

③ Usate l'**ascia** per fare a pezzi mostri e porte.

④ Lanciate il **rampino** per fare presa sulle teste di ariete e altre cose fisse sul posto. Usatelo con il pulsante per **saltare** per stare a penzoloni sulle buche e arrampicarvi su muri impossibili da scalare in altro modo.

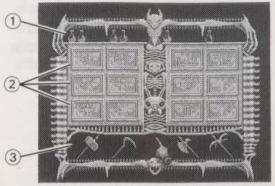
## Alchimie

Le pozioni sono ingredienti di alchimie immensamente potenti. Per usare le alchimie (e fare provvista di armi), premete il pulsante di **avvio.** Compare lo schermo di alchimie su cui vedete le pozioni che avete raccolto, le alchimie disponibili e la vostra scorta di armi.

① Pozioni

② Alchimie

③ Armi




③ Använd stridsyxan till att hugga sönder bestar och dörrar.

④ Använd draggen till att haka dig fast vid bagghuvuden och andra fasta föremål. Använd den tillsammans med hoppknappen för att slänga dig över gropar och bestiga annars obestigliga väggar.

## Magier

De enormt kraftfulla magierna innehåller magiska drycker. Tryck på **START** för att använda magier (och ta en titt på dina vapen). Nu visas magimenyn. På den syns de magiska drycker som du har samlat ihop, de magier som finns att använda och ditt vapenlager.

① Magiska drycker

② Magier

③ Vapen

③ Gebruik de **Gevechts Bijl** om beesten en deuren te versplinteren.

④ Gebruik de **Enter Haak** om aan beesten met hoorns en andere obstakels te haken. Gebruik het samen met de **Sprong** Toets om over kuilen en anders onneembare muren te komen.

## Chemische Mengsels

De Flessen bevatten ingrediënten voor immens krachtige chemische mengsels. Om de mengsels te gebruiken (en je wapens even met rust te laten) moet je op **Start** drukken, waarna het Alchemy scherm verschijnt. Hierop zie je de bestanddelen die je verzameld hebt, de nog beschikbare bestanddelen en je collectie wapens.

① Bestanddelen

② Mengsels

③ Wapens

③ **Taistelukirves** halkoo niin pedot kuin ovetkin.

④ Heitä **iskuhaka** korkealle, niin että se tarttuu kiinni seinän ulokkeisiin. Käytä sitä ja **hyppynäppäintä** yhtä aikaa, heilauttaaksesi itsesi yli kuilujen, ja kiivetäksesi ylös muuten mahdottomia seiniämiä.

## Alkemistiset taiat

Maljat ovat tarvikkeita suunnattoman väkevien alkemististen taikojen valmistusta varten. Käytä alkemiaa (ja tarkasta aseesi) painamalla **aloitusnäppäintä**. Alkemiaruutu ilmestyy, ja näet mitä maljoja omistat, mitä taikoja voit tehdä, ja mitä aseita sinulla on hallussasi.

① Maljat

② Alkemistiset taiat

③ Aseet

Twelve alchemies await your bidding. Yet they only appear if you've collected the correct combination of potions.

### To use an alchemy:

① Press the **D-Button** to move the Mystic Hand to the alchemy you want.

② Press **Start** to return to battle. Chakan appears, holding two potions aloft.

③ Press the **Attack** button to use the alchemy immediately. Or, you may want to keep the alchemy in reserve until the moment you need it. In that case, press the **Weapon** button to switch to another weapon. When you're ready for the alchemy, press the **Weapon** button until Chakan again holds the potions high, and then press the **Attack** button.

Zwölf Alchemie-Mittel können eingesetzt werden. Diese erscheinen aber nur, wenn Sie die richtige Kombination von Zauberstoffen gesammelt haben.

### Verwenden eines Alchemie-Mittels:

① Drücken Sie die **Richtungstaste,** um die mystische Hand zu der gewünschten Alchemie zu bewegen.

② Drücken Sie die **Starttaste**, um zum Kampf zurückzukehren. Chakan erscheint und trägt zwei Zauberstoffe.

③ Drücken Sie die **Angriffstaste**, um die Alchemie sofort zu verwenden. Oder Sie können die Alchemie in Reserve behalten, bis Sie sie benötigen. Dazu drücken Sie die **Waffentaste**, um zu einer anderen Waffe umzuschalten. Wenn die Alchemie eingesetzt werden soll, drücken Sie die **Waffentaste**, bis Chakan wieder die Zauberstoffe in der Hand trägt, und drücken dann die **Angriffstaste**.

Les arts alchimiques attendent vos ordres. Mais ils n'apparaissent que lorsque vous avez rassemblé la bonne composition de potions.

### Pour utiliser un art alchimique:

① Appuyez sur la **touche D** pour déplacer la main mystique sur la matière que vous souhaitez.

② Appuyez sur **Start** pour continuer le combat. Chakan apparaît et tient les deux potions en l'air.

③ Appuyez sur la touche d'**attaque** pour utiliser immédiatement les arts alchimiques. Ou vous voulez peut-être les garder en réserve pour les utiliser au moment où vous en aurez besoin. Dans ce cas, appuyez sur la touche d'**armes** pour prendre une autre arme. Lorsque vous êtes prêt à utiliser l'alchimie, appuyez sur la touche d'**arme** jusqu'à ce que Chakan brandisse les armes, puis appuyez sur la touche d'**attaque**.

Doce alquimias le esperan. Sólo aparecerán si usted recoge la combinación de pociones correcta.

### Para emplear la alquimia:

① Presione el **botón D** para mover la mano mística hasta la alquimia deseada.

② Presione el **botón de inicio** para volver a la batalla. Chakan aparece con dos pociones en alto.

③ Presione el botón de **ataque** para emplear inmediatamente la alquimia. O quizá desee guardarla para el momento más apropiado. En este caso, presione el botón de **armas** para cambiar a otr arma. Cuando esté listo para utilizar la alquimia, pulse el botón de **armas** hasta que Chakan vuelva a tomar las pociones en alto y luego presione el botón de **ataque**.

Dodici alchimie aspettano il vostro comando. Tuttavia compaiono solo se avete raccolto la giusta combinazione di pozioni.

## Per usare un'alchimia:

① Premete il **pusante D** per spostare la mano mistica sull'alchimia selezionata.

② Premete il pulsante di **avvio** per tornare alla battaglia. Compare Chakan, con due pozioni in alto.

③ Premete il pulsante per **attaccare** per usare l'alchimia immediatamente. Potete invece tenere l'alchimia di riserva fino a quando non ne avete bisogno. In tal caso, premete il pulsante di **armi** per passare ad un'altra arma. Quando siete pronti per l'alchimia, premete il pulsante di **armi** fino a quando Chakan ha ancora la pozione in alto, quindi premete il pulsante per **attaccare.**

Det finns tolv magier som väntar på att du ska använda dem. Men de visar sig inte förrän du har samlat in den rätta kombinationen av magiska drycker.

## Hur du använder en magi:

① Vicka **styrkulan D** åt lämpligt håll för att flytta den magiska handen till den magi du vill använda.

② Tryck på **START** för att återgå till striden. Nu syns hur Chakan håller upp två magiska drycker.

③ Tryck på **attackknappen** när du genast vill använda magin. Annars kanske du vill ha magin som reservvapen, och använda den vid ett lämpligare tillfälle senare. Tryck i så fall på **vapenknappen** för att byta vapen. Tryck sedan på **vapenknappen** igen vid det tillfälle du vill använda magin (tryck tills du ser Chakan hålla upp de två magiska dryckerna). Tryck därefter på **attackknappen.**

Twaalf chemische mengsels staan er op je te wachten, maar ze verschijnen alleen als je de juiste combinatie ingrediënten hebt verzameld.

## Het gebruiken van een chemisch mengsel:

① Druk op de **R-toets** om de Mysterieuze Hand te verplaatsen naar het mengsel van jouw keuze.

② Druk op **Start** om terug te keren naar de strijd. Chakan verschijnt op het scherm en houdt twee bestanddelen in de lucht.

③ Als je je mengsel gelijk wilt gebruiken, moet je op de **Aanvals** Toets drukken. Wanneer je het mengsel even wilt bewaren tot je het nodig hebt, druk dan op de **Wapen** Toets om van wapen te wisselen. Als je je mengsel alsnog wilt gebruiken, moet je op de **Wapen** Toets drukken totdat Chakan de bestanddelen weer in de lucht houdt. Druk dan op de **Aanvals** Toets.

Käytettävissäsi on kaksitoista alkemistista taikaa. Ne ilmestyvät ruutuun vain jos olet kerännyt tarpeeksi eri maljoja.

## Alkemian käyttö:

① Siirrä maaginen käsi haluamasi taian kohdalle painamalla **suuntanäppäintä**.

② Palaa taisteluun painamalla **aloitusnäppäintä**. Chakan palaa peliruutuun, kaksi maljaa käsissään.

③ Paina **hyökkäysnäppäintä** jos haluat käyttää taian heti, tai ota se talteen vastaisen varalle. Jos haluat ottaa sen talteen, vaihda asetta painamalla **asenäppäintä**. Paina sitten taas **asenäppäintä** halutessasi käyttää sitä, kunnes Chakanilla on jälleen malja kummassakin kädessään, ja paina sitten **hyökkäysnäppäintä**.

① Shields you from enemies' sight.

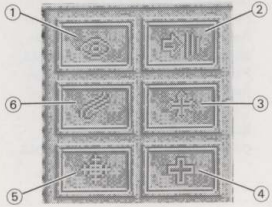
② Slows down enemies.

③ Hurls bombs, causing instant death to most visible foes.

④ Restores your Skull Bar.

⑤ Arms you with the blue Cold Fire Sword.

⑥ Gives you the blue lightning Air Sword.




① Macht Sie für Feinde unsichtbar.

② Verlangsamt die Feinde.

③ Wirft Bomben, die fast alle sichtbaren Feinde sofort vernichten.

④ Stellt den Totenkopfbalken wieder vollständig her.

⑤ Gibt Ihnen das blaue Kalte Feuerschwert.

⑥ Gibt Ihnen das blaue Blitzende Luftschwert.

① Vous protège de la vue de l'ennemi.

② Ralentit les ennemis.

③ Lance des bombes causant la mort immédiate de la plupart des ennemis visibles.

④ Rétablit l'indicateur de crânes.

⑤ Vous arme de l'épée de feu froid.

⑥ Vous donne l'épée de l'air bleue.

① Le esconde de sus enemigos.

② Hace que los enemigos sean más lentos.

③ Tira bombas matando a la mayoría de los enemigos visibles.

④ Repone su barra de calaveras.

⑤ Le arma con la espada de fuego frío azul.

⑥ Le ofrece la espada de aire de rayo azul.

① Vi nasconde alla vista dei nemici.

② Rallenta la velocità dei nemici.

③ Lancia bombe causando la morte istantanea della maggior parte dei nemici visibili.

④ Riempie la vostra barra di teschi.

⑤ Vi arma della spada blu del fuoco freddo.

⑥ Vi dona la spada luminosa blu dell'aria.

① Skyddar dig från att bli sedd av fienden.

② Hejdar fiender.

③ Kastar bomber, vilka genast tar död på de flesta synliga fiender.

④ Fyller på skallmätaren.

⑤ Beväpnar dig med det blå, kalla eldsvärdet.

⑥ Ger dig det blå, blixtrande luftsvärdet.

① Beschermt je tegen vijandelijke ontdekking.

② Remt vijanden af.

③ Schiet bommen, dodelijk voor bijna elke vijand.

④ Brengt je Skelet Meter terug op nul.

⑤ Bewapent je met het blauwe Koud Vuur Zwaard.

⑥ Geeft je het blauw-verlichte Lucht Zwaard.

① Tekee sinusta näkymättämän.

② Hidastaa vihollisia.

③ Lennättää pommeja jotka tappavat suurimman osan näkyvistä vihollisista.

④ Palauttaa kallorivin täyteen mittaansa.

⑤ Aseistaa sinut sinisellä kylmän tulen miekalla.

⑥ Antaa sinulle sinisesti salamoivan ilman miekam.

⑦ Gives you the orange Fire Sword.

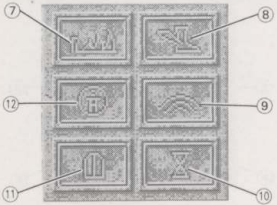
⑧ Imparts the power of the super high jump.

⑨ Provides the green lightning Earth Sword.

⑩ Reverses the Hour Glass, tempering the threat of the slipping sands.

⑪ Creates a passage where none exists. (But beware: it may not take you where you want to go.) Once you've created the passage, you will return to that spot upon re-entering the portal for that point of the world.

⑫ Shields you from all enemies.




⑦ Gibt Ihnen das orange Feuerschwert.

⑧ Gibt Ihnen die Kraft zu Super-Hochsprüngen.

⑨ Gibt Ihnen das grüne Blitzende Erdschwert.

⑩ Kehrt die Sanduhr um, wodurch der Sand dann in der umgekehrten Richtung rinnt.

⑪ Schafft eine Passage, wo vorher keine existierte. (Aber aufpassen: Sie gelangen vielleicht nicht dorthin, wohin Sie wollen.)

⑫ Schützt Sie vor allen Feinden.

⑦ Vous donne l'épée de feu orange.

⑧ Vous transmet le pouvoir du super saut en hauteur.

⑨ Vous munit de l'épée de terre verte.

⑩ Renverse le sablier, calmant la peur du temps que passe.

⑪ Crée un passage où il n'y en a pas. (Mais attention: vous n'irez peut-être pas là où vous le souhaitez.) Une fois que le passage est créé, vous retournez à ce point en entrant de nouveau par la porte conduisant à ce monde.

⑫ Vous protège des ennemis.

⑦ Le ofrece la espada de fuego anaranjado.

⑧ Da la fuerza para saltos grandes.

⑨ Ofrece la espada de tierra de rayo verde

⑩ Da vuelta al reloj de arena, reduciendo la amenaza del tiempo que se agota.

⑪ Crea un pasaje donde no existe. (Pero cuidado, quizá no llegue a donde usted quiera.) Una vez creado el pasaje, usted volverá a ese lugar cuando vuelva a entrar en el portal para ese punto del mundo.

⑫ Le protegerá contra sus enemigos.

⑦ Vi dona la spada arancione del fuoco.

⑧ Elargisce la forza del supersalto in alto.

⑨ Vi dona la spada verde della terra.

⑩ Rovescia la clessidra, eliminando la minaccia della sabbia che scorre.

⑪ Crea passaggi dove non ne esistono. (Ma attenzione, può non portarvi dove volete andare.) Una volta creato il varco, tornate su quel luogo al rientro della porta per quel punto del mondo.

⑫ Vi protegge da tutti in nemici.

⑦ Ger dig det orangefärgade eldsvärdet

⑧ Skänker dig det superhöga hoppets kraft

⑨ Utrustar dig med det gröna, blixtrande jordsvärdet

⑩ Vänder timglaset, och minskar därmed hotet från den rinnande sanden

⑪ Skapar en passage, där ingenting lever (men var försiktig, så ett den inte leder dig dit du inte vill komma). Efter att du har skapat en passage, så kommer du att återvända till samma ställe när du går in genom porten till samma världselement igen.

⑫ Skyddar dig från alla fiender

⑦ Geeft je het oranje Vuur Zwaard.

⑧ Geeft je de kracht voor de extra hoge sprong.

⑨ Geeft je het groen verlichte Zwaard.

⑩ Keert de zandloper om en verlicht zo de tijdsdruk.

⑪ Maakt een lege nauwe doorgang. (Maar pas op: hij gaat misschien niet de naar plaats waar jij heen wilt.) Als je eenmaal de doorgang gemaakt hebt, ga je terug naar het punt waar je de poort voor de tweede keer ingegaan bent naar dat wereiddeel.

⑫ Beschermt je tegen alle vijanden.

⑦ Antaa sinulle oranssin tulen miekan.

⑧ Lisää hyppyvoimaasi huomattavasti.

⑨ Antaa sinulle vihreästi salamoivan maan miekan.

⑩ Saattaa tuntilasin hiekan valumaan takaperin, ja näin hidastaa ajan kulua.

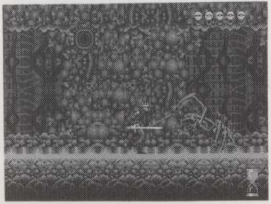
⑪ Luo käytävän paikkaan jossa sitä ei alun perin ole. Varo ettet tahattomasti tee käytävää hyödyttämiin paikkoihin. Palaat aina takaisin rakentamasi käytävän kohdalle, kun myöhemmin tulet takaisin vyöhykkeeseen suunnistustasosta.

⑫ Suojaa sinua kaikilta vihollisilta.

## The Four Portals of the Supernatural

### Earth

Descend into a murky nest of horrors. The realm of the Spider Queen is dank, smelling of the dead. Her offspring crawl and squirm through the mazes, biting and stabbing with poisoned stingers. Find here the sticky webs that only your Scythe can tear away. Face and vanquish skeletal lizards and venemous larvae that are born squeaking and snapping for blood. Bulbous pulsating plants burst with toxic spores, and mutated horrors make every step a nightmare.



## Die vier übernatürlichen Portale

### Erde

Steigen Sie in ein finsteres Gewirr des Schreckens herab. Die Heimat der Spinnenkönigin ist dunkel und riecht nach Tod. Ihr Nachwuchs kriecht und wimmelt durch das Labyrinth und sticht und beißt mit giftigen Stacheln. Hier finden Sie das Spinnengewebe, das nur mit Ihrer Sense zerschnitten werden kann. Stellen und besiegen Sie die Skelett-Echsen und giftigen Larven, die bereits mit scharfen Zähnen und voller Blutlust geboren werden. Dicke pulsierende Pflanzen geben giftige Sporen ab, und schreckliche Mutanten machen jeden Schritt zu einem Alptraum.

## Les quatre portes du monde surnaturel

### La terre

Descendez dans un nid ténébreux remplis d'horreurs. Le royaume de l'araignée-reine est humide et sent la mort. Sa progéniture rampe et se tortille dans les labyrinthes, mordant et déchirant; ses piqûres empoisonnent. Trouvez ici la toile collante que seule la faux parvient à déchirer. Faites face aux lézards squelettiques et anéantissez-les ainsi que les larves vénéneuses qui dès leur naissance glapissent et réclament du sang. Des plantes bulbeuses et palpitantes répandent des spores toxiques tandis que d'horribles mutants font de chaque pas un cauchemar.

## Los cuatro portales del mundo supernatural

### Tierra

Descienda al oscuro nido de los horrores. El reino de la reina araña es húmedo y malsano, con olor a muerte. Sus vástagos se arrastran por los laberintos envenenando todo lo que pican. Aquí encontrará las telarañas que sólo su guadaña puede cortar. Enfréntese y derrote a los lagartos esqueléticos y a las larvas venenosas que nacen pidiendo sangre. Plantas bulbosas explotan lanzando al aire sus esporas venenosas. Y horrores mutantes hacen de cada paso una pesadilla.

## Le quattro porte del soprannaturale

### Terra

Scendete nella casa tenebrosa degli orrori. Il regno della Regina dei ragni è fetido e odora di morte. La sua prole brulica e si dimena nei labirinti, punge e colpisce con pungiglioni avvelenati. Qui trovate le viscose ragnatele che solo la vostra falce può squarciare. Affrontate e sconfiggete le lucertole scheletriche e le larve velenose che sono nate stridendo e mordendo per il sangue. Piante bulbose pulsanti traboccano di spore tossiche e orrori mutanti rendono ogni passo un incubo.

## De fyra portarna till det övernaturliga

### Jord

Ta dig ner till skräckens dunkla näste. Spindeldrottningens rike är rått och fuktigt, och stinker av lik. Hennes spindelungar kryper och vrider sig genom labyrinterna, bitandes och stickandes med sina giftiga gaddar. Här hittar du de klibbiga spindelväv, som endast kan skäras bort med hjälp av din lie. Möt och besegra ödleskelett och larver, vilka föddes skrikandes och huggandes efter blod. Lökformade, pulserande plantor är fulla av giftiga sporer, och andra ohyggligheter som bildats genom mutation gör varje steg till en mardröm.

## De Vier Poorten van het Bovennatuurlijke

### Aarde

Een afdaling naar een duister hol vol huiveringen. Het rijk van de Spinnen Koningin is vochtig en ruikt naar de dood. Haar nageslacht kruipt door het web, prikkend en bijtend met giftige angels. Hier moet je de spinnewebben vinden die je met je zeis weg kunt slaan. Versla skeletten en giftige uitkomende larven die snakken naar bloed. Bolvormige planten verspreiden giftige kiemen en verschillende huiveringen maken van elke stap een nachtmerrie.

## Neljän tuulen maagiset portit

### Maan alue

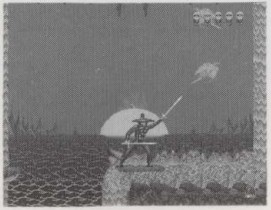
Laskeudu maan uumeniin, mustaan kauhun luolaan. Hämähäkkien kuningattaren valtakunta on kostea, ja kalman löyhkä leijuu sen yllä. Sen sikiöt ryömivät ja kiemurtelevat läpi sokkeloiden, purren ja pistäen myrkkypiikeillään kaikkea jonka kohtaavat. Vain sirppisi pystyy leikkaamaan läpi kuningattaren kutomien seittien. Kohtaa ja kukista luiset liskot ja myrkkyä pursuavat toukat, jotka jo syntyessään kimittävät anhneesti verta. Paisuneet, sykkivät kasvit syytävät synkän myrkyllisiä siemeniään, ja mutanttiset epäsikiöt tekevät tiestäsi painajaismaisen.

## Fire

Scale the rotting, death-tainted walls to the bastion of the sadistic Elkenrod, Mistress of Spectres. Biting swarms of bats push and peck you. The fiery breath of Elkenrod's ghostly victims singes your face. Lava-spewing gargoyles portend things more horrible to come. In the purple shroud of sunset you fight winged imps and flame spitters, while huge goat-footed cyclops hurl boulders to dash you into the furnace pits below.

## Water

Journey through a festering sea of carniverous squid and spiked lizards. Crumbling columns bar your way. Giant clawed worms undulate in the layers of skulls dropped by the Mantis, ruler of this realm of watery confusion.



## Feuer

Besteigen Sie die verfaulenden, tödlichen Wände zur Bastion der sadistischen Elkenrod, Konkubine des Spectras. Schwärme bissiger Fledermäuse stoßen Sie an und beißen Sie. Der feurige Atem der gespenstischen Opfer von Elkenrod verbrennt Ihr Gesicht.
Lavaspuckende Steinfiguren deuten darauf hin, daß noch kein Ende des Schreckens in Sicht ist. Im violetten Schimmer des Sonnenuntergangs kämpfen Sie mit geflügelten Wichten und Feuerspuckern, während riesige ziegenfüßige Zyklopen Felsen werfen, um Sie in die brennenden Löcher weit unten in der Tiefe zu werfen.

## Wasser

Reisen Sie durch ein Meer des Schreckens, in dem es von fleischfressenden Tintenfischen und stachligen Echsen wimmelt. Bröckelnde Säulen versperren Ihnen den Weg. Gigantische Klauenwürmer lauern in den Totenkopfhügeln, die vom Mantis, dem Herrscher dieses feuchten Chaos, angehäuft wurden.

## Le feu

Escaladez les murs en putréfaction et infectés par la mort pour accéder au bastion du sadique maître des spectres, Elkenrod. Des nuées de chauves-souris vous bousculent et vous donnent des coups de bec. Le souffle ardent des fantômes, victimes de Elkenrod, brûle votre visage. Des gargouilles crachant des laves augurent des choses encore plus horribles. Dans le linceul pourpre du coucher de soleil vous vous battez contre des gobelins ailés et des cracheurs de flammes, tandis que des cyclopes aux pieds de chèvre lancent des rochers pour vous précipiter dans des fournaises.

## L'eau

Traversez une mer infestée de poulpes carnivores et de lézards piquants. Des colonnes qui s'effondrent vous barrent le chemin. Des vers géants s'accrochent pour avancer sur les couches de crânes jetés par le souverain du royaume aquatique, Mantis.

## Fuego

Escale las paredes putrefactas que forman el bastión de Elkenrod, la señora de los espectros. Bandas de murciélagos le empujan y le pican. El fiero aliento de las víctimas fantasmagóricas de Elkrond le da en la cara. Gárgolas que escupen lava presagian males aún peores. Bajo la puesta de sol morada, usted lucha contra diablos alados y escupidores de llamas. Cíclopes enormes con patas de cabra le tiran rocas para hacerle caer en los fosos ardientes.

## Agua

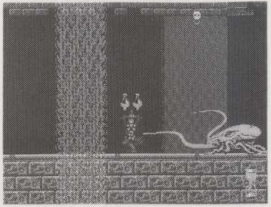
Viaje por un mar en el que pululan calamares carnívoros y lagartos con pinchos. Columnas que se desmoronan le tapan el camino. Gusanos gigantes se arrastran por las capas de calaveras expulsadas por la mantis, la reina de este mundo de confusión.

## Fuoco

Scalate i muri contaminati in putrefazione verso il bastione della sadica Elkenrod, Dama degli spettri. Stormi di pippistrelli che mordono vi spingono e vi beccano. Il fiato infuocato delle spettrali vittime di Elkenrod vi brucia la faccia. Doccioni che sputano lava preannunciano cose ancor più orribili a venire. Nel velo porpora del tramonto combattete contro folletti alati ed esseri che sputano fuoco, mentre ciclopi enormi con piedi da capra scagliano massi per gettarvi sotto nelle fornaci.

## Acqua

Viaggiate per il mare suppurante di calamari carnivori e lucertole con gli aculei. Colonne che crollano vi sbarrano la strada. Giganteschi vermi con le chele ondeggiano sullo strato di teschi lasciati cadere dalla Mantide, governatrice di questo regno di caos sottomarino.



## Eld

Klättra upp för de ruttna, dödsbesmittade väggar som leder upp till den sadistiska spökhärskarinnan Elkenrods fästning. Svärmar av bitande skalbaggar kommer mot dig och hugger efter dig. Den heta andedräkten från Elkenrods spöklika offer bränner i ditt ansikte. Groteska figurer spottar ut lava och förvarnar om att ännu ruskigare saker ska hända. I solnedgångens purpurröda slöja slåss du mot bevingade smådjävlar och eldspottare, medan jättelika getliknande cykloper slungar iväg stenblock för att försöka tvinga ner dig i de brinnande groparna nedanför.

## Vatten

Res genom ett förgiftat hav med köttätande bläckfiskar och taggiga ödlor. Vittrande pelare hindrar din framfart. Jättelika maskar med klor kryper i lagren av dödskallar som släppts ner av Mantis, härskaren över detta rike av förbryllande vatten.

## Vuur

Beklim de rotte muren naar het bastion van de sadistische Elkenrod, de Spokenaanbidster. De vreselijke lucht van Elkenrod's spoken slachtoffertjes komt je tegemoet. Lava spugende gargoyles wijzen op meer enge dingen die komen gaan. In de paarse zonsondergang vecht je tegen gevleugende duivels en vuurspugers terwijl de gigantische beesten met geitevoeten je bekogelen met keien om je de kokendhete kuilen onder jou in te jagen.

## Water

Reis door een rottende, gore zee met vreselijke pijlinktvissen en stekelige hagedissen. Afbrokkelende pilaren staan je in de weg en grote wormen krioelen door een berg skeletten die daar neergegooid zijn door Mantis, de heerser van het onderwater rijk.

## Tulen alue

Kapua ylös lahoavia, kalmankarvaisia vallituksia päästäksesi haamujen kuningattaren, sadistisen Elkenrodin linnoitukseen. Purevat lepakkolaumat syöksyilevät ympärilläsi, ja Elkenrodin uhrien haamut käristävät kasvojasi tulisen tuskaisella hengityksellään. Laavaa oksentavat griipit lupaavat edessä olevan vielä kauheampia koettelemuksia. Joudut taistelemaan purppuranpunaisessa iltaruskossa siivekkäiden ilman henkien ja liekinsylkijöiden kanssa, samalla kun vuohenjalkaiset, yksisilmäiset jättiläiset paiskovat suunnattomia järkäleitä pudottaakseen sinut alla odottavaan tuliseen pätsiin.

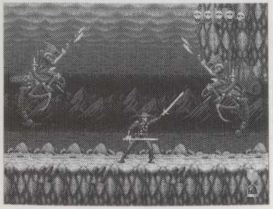
## Veden alue

Vaella halki mätivän meren jossa lihansyöjätursaat ja piikkiliskot väijyvät kulkuasi, ja romahtaneet pylväät telkeävät tiesi. Jättimäiset kynnekkäät lierot kiemurtelevat kallojen seassa jotka tämän kaaoksen ruhtinas, Mantis, on niille heittänyt.

Fight through the precarious frozen caves, battling horned tundra wolves. Grapple on slick ice floes with slippery demons whose only desire is to see you perish in the frozen depths.

### Air

Rise to the floating castle of the Dragonfly King, an airy outpost of dark disaster. Fight the mace-wielding Man-Ox. Destroy the armored riders to commandeer the Flying Insectoids. Then mount them at your peril for airborne combat among the floating islands of doom. Ascend skyward for a final joust with the deadly knight of this drifting world.



Bahnen Sie sich Ihren Weg durch gefährliche Eishöhlen, und kämpfen Sie gegen gehörnte Tundrawölfe. Ringen Sie auf rutschigen Eisschollen mit schleimigen Dämonen, deren einziger Wunsch es ist, Sie in die eiskalte Tiefe zu werfen.

### Luft

Steigen Sie zur fliegenden Burg des Libellenkönigs auf, einem luftigen Vorposten des dunklen Desasters. Kämpfen Sie gegen den keulenschwingenden Ochsenmenschen. Zerstören Sie die bewehrten Ritter, um die fliegenden Insektoiden selber zu reiten. Besteigen Sie diese auf eigene Gefahr, und erleben Sie einen Luftkampf zwischen den schwebenden Inseln des Schreckens. Steigen Sie nach oben auf, um schließlich dem tödlichen Herrscher dieser schwebenden Welt zum entscheidenden Kampf gegenüberzutreten.

Traversez les grottes gelées et incertaines et combattez les loups cornus de la toundra. Agrippez les banquises de glace et les démons gluants dont le seul et unique désir est de vous entraîner définitivement dans les profondeurs glacées.

### L'air

Montez sur le château flottant du roi des dragons volants, présageant un sombre désastre. Combattez l'homme-boeuf qui manie la bombe anti-agression. Détruisez les cavaliers armés pour commander les insectoïdes volants, puis chevauchez-les à vos risques et périls pour les combattre au-dessus des îles flottantes de la destinée. Montez vers les cieux pour la joute finale et affrontez le chevalier de la mort dans ce monde à la dérive.

Luche en las cavernas congeladas contra lobos con cuernos. Luche a brazo partido contra los demonios de los témpanos de hielo cuyo único deseo es que usted perezca en las profundidades heladas.

### Aire

Elévese hasta el castillo flotante del rey de las libélulas, un lugar maldito donde impera el desastre. Luche contra el hombre buey. Destruya a los caballeros armados para poder controlar los insectos voladores. Luego, móntese en ellos para luchar en el aire entre las islas flotantes de la perdición. Ascienda para la batalla final con el caballero mortal de este mundo errante.

Combattete nelle rischiose grotte gelate, sconfiggete i lupi della tundra con le corna. Aggrappatevi ai banchi di ghiaccio galleggiante sdrucciolevoli con demoni viscidi il cui unico desiderio è vedervi perire negli abissi gelati.

Kämpa dig fram genom de riskabla, frusna grottorna, och slåss mot behornade tundravargar. Hugg tag i hala isflak där hala demoner, vilkas ända vilja är att se dig försvinna ner i de iskalla djupen, härjar.

Baan je een weg, terwijl je vecht tegen de gehoornde toendra wolven, langs de breekbare ijspegels in de grotten. Zorg dat je de glibberige ijsgriezels en slijmerige duiveltjes te pakken krijgt, want die zien jou het liefste bevriezen in de ijskoude dieptes.

Taistele tiesi läpi jäisten luolien, silpoen sarvekkaita tundrasusia, ja painien liukkaiden jäälauttojen päällä pirujen kanssa jotka tekevät kaikkensa syöstäkseen sinut alas kuolemaan hyisiin syvyyksiin.

## Aria

Salite verso il castello fluttuante del Re Drago Volante, un avamposto aereo di disastro tenebroso. Combattete Oxman, l'uomo con una mazza in mano. Annientate i cavalieri in armatura e prendete con la forza gli insettoidi volanti. Quindi montateci sopra (a vostro rischio e pericolo) per combattimenti in volo nelle isole fluttuanti del fato. Salite verso il cielo per una giostra finale con il cavaliere della morte di questo mondo che va alla deriva.

## Luft

Res upp till det flytande slottet, som tillhör trollsländornas konung. Det är de mörka katastrofernas luftburna utpost. Slåss mot Man-Ox med sin spikklubba. Förstör de beväpnade riddarna för att tvinga ut de flygande insekterna. Möt sedan på egen risk dessa insekter bland undergångens flytande öar. Far sedan upp i skyn för en slutlig tornering mot den dödliga riddaren av denna kringdrivande värld.

## Lucht

Klim naar het zwevende kasteel van de Meester der Drakenvliegers. Vecht tegen de Man-Ox die wild rondzwaaid met een dikke knots. Vernietig de bewapende ridders om de Vliegende Insekten instructies te kunnen geven. Zorg ervoor dat ze aan jouw zijde vechten tegen het zwevende eiland. Ga tenslotte het gevecht aan met de Meester ridder van deze zwevende wereld.

## Ilman alue

Nouse sudenkorentokuninkaan leijuvaan linnaan, ja sen synkkään suruun. Taistele tapparaa heiluttavan härkäihmisen kanssa ja tuhoa lentävien hyönteisratsujen panssaroidut ajajat. Käytä niitä sitten itse, voidaksesi taistella ilman saarien välissä, ja nouse lopulta kohtaamaan tämän avaran valtakunnan kalmanritari.

## Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive/Genesis 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.

**WARNING:** For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

## Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive/Genesis-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 Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchtes Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.

* Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

**WARNUNG:** Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojectoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb eine wiederholte oder übermäßig lange Projizierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.

## Manipulation de la cartouche

La cartouche Mega Drive/Genesis est conçue exclusivement pour le Sega Mega Drive/Genesis 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.

**AVERTISSEMENT:** Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

## Manejo del cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega Mega Drive/Genesis 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.

**AVISO:** Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar el fósforo del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante periodos prolongados los juegos de vídeo en televisores de proyección de grandes pantallas.











## Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega Mega Drive/Genesis.

**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 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.

**ATTENZIONE:** Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo al CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

## Kassettskötsel

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospeldator Sega Mega Drive/Genesis System.

**Korrekt kassettskötsel**

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 Förvaras ej nära värmekälla!
⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!

- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten: torka bort det innan användning.
- Om kassetten blir smutsig: torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålvatten.
- Efter användandet: sätt i kassetten i kassettasken.

* Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

**VARNING!** Gäller projektionsmottagare och storbilds-tv: stillbilder, som visas i en längre stund åt gången, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstrålebildskärmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången, när du använder detta slags tv-bildskärmar.

## Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive/Genesis System.

**Voor juist gebruik**

① Maak hem niet nat!
② Buig hem niet!
③ Stoot er niet hard tegenaan!
④ Stel hem niet bloot aan direct zontlicht!
⑤ Beschadig of verbuig hem niet!
⑥ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen!
⑦ Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.!

- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
- Bewaar hem in zijn doos.

* Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

**WAARSCHUWING:** Voor eigenaars van projectie-televisies: Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de CRT halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie-televisies.

## Pelikasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Mega Drive/Genesis System -järjestelmää varten.

**Asianmukainen käyttö**

① Älä upota veteen!
② Älä taivuta!
③ Älä altista kasettia koville iskuille!
④ Älä aseta alttiiksi suoralle auringonpaisteelle!
⑤ Älä vaurioita tai väännä!
⑥ Älä aseta kasettia minkään kuuman lämpölähteen läheisyyteen!
⑦ Älä altista tinnerille, bensiinille, tms.!

- Jos kasetti kastuu, anna sen kuivua täysin, ennenkuin käytät sitä.
- Jos se likaantuu, pyyhi se varovasti pehmeällä, saippuaveteen kastetulla rievulla.
- Aseta se takaisin koteloonsa käytön jälkeen.

* Pidä aina taukoja pitkien pelien aikana.

**VAROITUS:** Projektiotelevisioita käytettäessä tulee muistaa, että pysäytetyt kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaurion tai tahrata katodisädeputken fosforilla. Vältä toistuvaa tai pitkäaikaista videopelien pelaamista suurikuvaruutuisilla projektiotelevisioilla.

④ 

⑤ 

⑥ 

⑦ 

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

672-0872-50

CHAKAN is a trademark of RAK Graphics.

©1992 SEGA ENTERPRISES, LTD. Printed in Japan