

ELFMANIA

エルフマニア



Elfmania

English3

Copyright Terramarque 1994, All Rights Reserved.
Published by Renegade Software.

Français8

Copyright Terramarque 1994, tous droits réservés.
Publié par Renegade Software.

Deutsch13

Copyright Terramarque 1994, alle Rechte vorbehalten.
Herausgeber: Renegade Software.

Italiano18

Copyright Terramarque 1994, Tutti i diritti riservati.
Pubblicato dalla Renegade Software.

Elfmania

Hardware Requirements

ELFMANIA requires 1 Mb of RAM to load and run. It will run quite happily on a wide range of Commodore Amigas although in some circumstances you may be required to remove third party peripherals from your machine to get the game to run.

Loading

To load ELMANIA, insert DISK 1 into the internal drive of your Amiga and turn on the power. The game will now auto-boot. Disk 2 should be inserted only when prompted during the game. However, if you have any additional disk drives you can insert DISK 2 into the next logical drive before loading to avoid any further disk swapping.

PLEASE NOTE – ELMANIA cannot be installed onto a hard disk.

Loading problems

In the unlikely event that Elfmania fails to load, turn off your computer and remove any extraneous external peripherals such as printers (leave the monitor or television connected) before repeating the loading procedure. If Elfmania still refuses to load then pop the faulty disk(s) (not the packaging) into a suitably sized jiffy bag or padded envelope, along with your name and address. To aid our troubleshooting department, please provide in as much detail as possible your equipment configuration (not forgetting any RAM expansion devices). Send the package to: Elfmania Replacements, Renegade Software Ltd, Unit C1L, Metropolitan Wharf, Wapping Wall, London E1 9SS. Renegade Software Ltd will endeavour to replace the faulty disk(s) within 28 days of receipt.

Additional Note

We would like to draw your attention to the revolutionary disk loading system used in ELMANIA, because a lot of time was spent in order to make it miles better than any other. It is the fastest ever, and besides that, it doesn't request those stupid button signals – it is very intelligent indeed. Compare it freely with any of your other commercial game programs and give us your notes, comments or criticisms. The address can be found at the end of these instructions, in the credits section.

The Story So Far...

According to the ancient magical laws of Muhmulandia, whoever challenges the Crown to an Honour Fight and wins will gain control of Muhmulandia – the miraculous Land of Elves. However, an even greater reward awaits in the shape of the mystical Dragon Fan, which (according to the ancient magical traditions of old) will bestow upon the new King the secrets of the Universe. A prize worth fighting for!

Your quest is to give the ruling King a reason to pick up the gauntlet and fight. Muhmulandia is divided into county squares and you can conquer a county by winning an Honour Fight between Champion Fighters. In Muhmulandia war is not such a curse and disaster as we know it. Only the Champion Fighters are allowed to fight against another and participate in the Honour Fights. The Honour Fight is fought between your hired Fighter Champion and the representative champion of the King.

You must therefore challenge the current King to fight for control of the country. This is done by hiring Champion Fighters to fight for you as you try to form a chain of conquered counties across Muhmulandia from one side of the border to the other. As head of your mercenary army, your mission is to guide your champions to victory. If you succeed in your mission, you will be crowned the new King (or Queen) of Muhmulandia. Once crowned you will be given the magical Dragon Fan and it's secrets will be yours!

Once crowned King, your responsibility is to rule the land wisely with the help and wisdom of the Dragon Fan. Each change of ruling Monarch heralds the start of a new, different era for Muhmulandia. According to the old scriptures, when a King is finally deposed he knows it is his turn to say goodbye to his Kingdom. His heart will be freed of the heavy burden of responsibility and he can explore the mysteries of the Universe in peace.

The Game

Title Screen

When the game has loaded you will be shown the title screen and the high score tables for both one player (1 PL) and two player (2 PL) games. Pressing fire on the joystick at any point will take you to the map screen where you can choose your Champions.

The Map Screen

The map screen is divided into two areas, the map and the portrait area, which will be explained later in more detail in 'Choosing a Champion'.

The map shows you Muhmulandia divided into 36 squares, which we will call counties, on a 6 x 6 grid. The player uses the map to pick the location where a fight will take place. The first venue is chosen by the computer while further locations are chosen by the winner of the previous fight.

When player 1 wins, an X is displayed in the conquered county square. When the CPU (or player 2) wins, a 0 is displayed instead. To win the game outright, you must create an unbroken line of 6 conquered counties in a row.

Muhmulandia is also split into six regions and opponents are located in their home counties, so by choosing a county you also choose an opponent. In the course of the game the home counties of the opponents start to change. Certain locations will not reveal the identity of the opponent in that location until you have chosen your own champion. All opponents have a difficulty level attached to them denoted by stars under their name.

During a fight the round number of the fight indicates the number of successive wins on that map line. To complete the game you must therefore win Round 6.

Choosing a Champion

Below the map of Muhmulandia two portraits can be seen. One or both of these portraits can be changed for different player portrait depending on the type of game chosen. The number of different portraits that can be seen by the player at any one time depends on the amount of cash that the player has.

In a 1 player game Player 1 should push left or right on the joystick to cycle through the available champions on offer. Pressing fire will confirm the choice.

If a second challenger (Player 2) wishes to play against Player 1, they should press fire on the map screen and then choose a champion of their own. More on the 2 player challenge later.

Joystick Controls

Push the joystick without using the fire button to move your character around the screen.

Push the joystick with the fire button pressed to perform various offensive and defensive moves.

There are a few basic rules to learn about performing moves in ELFMANIA:

1. A punch is always performed by pushing the joystick in the direction your character is currently facing.
2. A kick is always performed by pulling the joystick away in the opposite direction (towards the character's back).
3. The height of the blow is determined by the height of the joystick – high, middle, or low.
4. Blocks are performed by pulling the joystick down and pressing the fire button. The order of this move determines whether it's a stand-block (press fire then pull down) or squat-block (pull down then press fire).

Special Moves

Each character has a special move which can prove to be devastating against an opponent if allowed to build to it's full power.

SPECIAL moves can be recognised from their spinning appearance, for example, Seven's SPECIAL move is the 360 degree sword spin.

The special move is initiated like any other, except that it requires further rapid x directional joystick wagging before the previous blow has been completed.

This is NOT the same as pushing the joystick in one direction, holding it there and then rapidly pressing fire to repeat a move. The joystick MUST return to it's central position before the move is repeated.

Special moves take time to build up to full power, so the opponent can take measures against one if they realise what's happening. Please note that blocks do not have any effect on special moves which have developed to their full power!

Extra Keys

Pressing SHIFT and ESC together (either on the Map screen or during a fight) will quit the game and take you back to the title screen.

Pressing P during the game will pause the game. Simply press P again to return to the action.

1 Player Game

Coins

You are given 75 coins at the start to hire your first Champion. Extra coins are awarded during a fight. The characters cost from 50 coins upwards.

The Fight

Your coin supply is indicated by the COIN BAR in the score display. Loose all your coins and you loose the fight. The miniature treasure chest above the COIN BAR indicates that you have some coins left on the map screen.

Hitting your opponent releases coins. These coins can be hit back towards the opponent to cause additional damage.

If you win, you are awarded the amount of coins you have managed to hit during the fight and an additional 50 coins for winning the bout. You can speed up the Bonus Count by holding down the fire button.

If you completely run out of coins, the game will end.

2 Player Challenge

Both human players are given 300 coins, and all 6 fighters are immediately available, each costing between 50 and 100 coins each. The winner is the first player to win 6 counties in line or to waste all of their opponent's coins.

Additional Game Features

A fully beaten opponent releases treasures. Hit all of these to be awarded with the COIN RAIN. The COIN RAIN allows you to collect more coins before the fight ends.

Collect enough coins to be able to enter either the BONUS STAGE or the PRIZE FIGHT from the map screen. The amount of coins required to enter the BONUS STAGE depends on which round you are in. Round 1 requires you to collect 10 coins.

Bonus Stage

Hit the objects until they break down into coins. Every coin that is released or hit will be awarded as additional coins. The time remaining at the end of the stage is also awarded as coins.

The Double Prize Fight

This is a normal fight except that the winner is awarded with a double score multiplier.

Credits

MAJOR BUGS – Savi Ka

MUHMU BUGS – Tai-Pan

FANTASY SCENES – Golem

FEMALE STAR – De-An

MALE HEROES – C. Kee Fen

TENKO MUSIC – Allan M

LERBA SFX – Prime P

Special thanks to the following people without whom...

Il-Tsu, Tanya, EAPF, Re-Wa, Wanton, Stefan, Niko, Kari, Spiv, Fraction, Mic-Dair, HotShot, Heatbeat, Jugl, Traveler, JPR, Petsku

and the locations of:

Helsinki, Rhodos, Kerava, Kos

Copyright 1994 Terramarque Ltd. All Rights Reserved

Published by Renegade Software

Our continuous aim is to bring you products of unbelievable quality. Should you happen to have any complaints, ideas or opinions on ELFMANIA, please do not hesitate to contact us at:

ELFMANIA FEEDBACK

TERRAMARQUE LTD.

P.O. BOX 364

00121 HELSINKI

FINLAND.

Elfmania

Matériel requis

ELFMANIA nécessite 1 Mo de mémoire vive pour se charger et fonctionner. Il peut se jouer parfaitement sur un grand nombre d'ordinateurs Amiga Commodore, bien que, dans certains cas, il vous faudra déconnecter des périphériques de votre machine pour pouvoir jouer.

Chargement

Pour charger ELMANIA, insérez la disquette DISK 1 dans le lecteur interne de votre Amiga et allumez-le. Le jeu s'initialise. N'insérez la disquette Disk 2 que lorsque vous y êtes invité au cours du jeu. Cependant, si vous avez un deuxième lecteur de disquette, vous pouvez y insérer la disquette Disk 2 avant le chargement du jeu pour éviter d'avoir à changer de disquette par la suite.

REMARQUE : vous ne pouvez pas installer ELMANIA sur votre disque dur.

Problèmes de chargement

Si Elfmania ne voulait pas se charger, éteignez votre ordinateur et débranchez tous les périphériques superflus comme les imprimantes (l'écran ou le téléviseur peuvent rester connectés) avant de recommencer la procédure de chargement. Si Elfmania ne veut toujours pas se charger, placez la ou les disquettes défectueuses (sans l'emballage) dans une enveloppe rembourrée de taille appropriée, et joignez vos nom et adresse. Pour faciliter la tâche à notre service d'assistance, donnez-nous le plus de détails possibles sur la configuration de votre équipement (y compris sur les périphériques d'extension de mémoire vive). Adressez l'envoi à : Elfmania Replacements, Renegade Software Ltd, Unit C11, Metropolitan Wharf, Wapping Wall, Londres E1 9SS, Grande-Bretagne. Renegade Software Ltd s'efforcera de remplacer la ou les disquettes défectueuses dans les 28 jours à compter de la date de réception du paquet.

Remarque

Nous souhaiterions attirer votre attention sur le caractère exceptionnel du système de chargement de disquettes utilisé par ELMANIA. Nous avons en effet consacré beaucoup d'efforts à le rendre meilleur que n'importe quel autre. C'est le plus rapide de tous les temps et, de plus, il n'a pas besoin de ces stupides signaux à boutons... il est véritablement intelligent ! N'hésitez pas à le comparer avec tout autre programme de jeu vendu dans le commerce et faites-nous part de vos remarques, commentaires ou critiques. Vous trouverez l'adresse appropriée à la fin de ces instructions, dans la section "Remerciements".

L'histoire...

D'après les ancestrales lois magiques de Muhmulandia, quiconque défie la Couronne et sort victorieux au cours d'un Combat de l'Honneur, règne sur Muhmulandia, territoire miraculeux des Elfes. Mais... une récompense bien supérieure vous attend : l'Eventail mystique du Dragon, qui, d'après les traditions magiques des Anciens, doit conférer au nouveau Roi les secrets de l'Univers ! Un prix qui en vaut la chandelle !

Votre mission : donner au Roi une raison de relever le gant et de combattre. Muhmulandia est divisé en comtés, représentés par des carrés. Pour remporter un comté, il vous faut gagner au Combat de l'Honneur en affrontant des Champions. A Muhmulandia, la guerre n'est pas

considérée, paradoxalement, comme une terrible malédiction. Seuls les Champions sont autorisés à se battre et à participer aux Combats de l'Honneur. Le Combat de l'Honneur a lieu entre le Champion que vous avez engagé et celui qui représente le Roi.

Vous devez donc défier le Roi à un combat pour le contrôle du pays. Pour cela, vous engagez des Champions, à mesure que vous essayez de former une chaîne de comtés conquis d'une frontière à l'autre de Muhmulandia. A la tête de votre armée de mercenaires, votre mission consiste à guider vos champions à la victoire. Si vous réussissez votre mission, vous serez couronné Roi (ou Reine) de Muhmulandia. Une fois couronné, vous recevrez l'Eventail magique du Dragon et... ses secrets deviendront les vôtres !

Une fois Roi, vous avez la lourde responsabilité de régner sur le pays à l'aide des sages conseils prodigués par l'Eventail du Dragon. Chaque règne monarchique annonce le commencement d'une ère nouvelle pour Muhmulandia. D'après les anciens écrits, lorsqu'un Roi finit par être détrôné, il sait qu'il est temps de dire adieu à son royaume. Son cœur est alors libéré du lourd fardeau de Roi et il peut explorer les mystères de l'Univers en paix.

Le jeu

Ecran de titre

Lorsque le jeu est chargé, l'écran de titre apparaît, ainsi que les scores records des parties à un seul joueur (1 PL) ou à deux joueurs (2 PL). Lorsque vous souhaitez passer à l'écran de la carte qui vous permettra de choisir vos champions, appuyez sur le bouton de tir du joystick.

Ecran de la carte

L'écran de la carte se divise en deux parties : la carte elle-même et la section "portraits", qui sera expliquée plus en détails dans la section "Sélection d'un Champion".

Sur la carte, Muhmulandia est divisé en 36 carrés, appelés des comtés, sur une grille de 6 x 6 unités. Le joueur se sert de la carte pour voir à quel emplacement a lieu un combat. Le premier endroit est choisi par l'ordinateur et les suivants par le vainqueur du combat précédent.

Lorsque le joueur 1 gagne, un X s'affiche dans le carré du comté conquis. Lorsque l'ordinateur (ou joueur 2) gagne, un O s'affiche à la place. Pour gagner complètement le jeu, vous devez créer une ligne de 6 comtés.

Muhmulandia se divise également en six régions et les adversaires se trouvent dans leurs comtés d'origine. Ainsi, en sélectionnant un comté, vous sélectionnez aussi un opposant. Au cours de la partie, les comtés d'origine des opposants commencent à changer. Certains emplacements ne dévoilent l'identité des opposants qui s'y trouvent qu'une fois que vous avez choisi votre champion. Chaque adversaire représente un niveau de difficulté indiqué par des étoiles sous son nom.

Lors d'un combat, le numéro du round du combat indique le nombre de victoires gagnées successivement sur une ligne. Ainsi, pour terminer le jeu, vous devez gagner la 6e partie.

Sélection d'un champion

Au-dessous de la carte de Muhmulandia s'affichent deux portraits. L'un ou l'autre peut être remplacé par un autre portrait de joueur, selon le type de jeu sélectionné. La variété de portraits dont dispose le joueur à un moment donné dépend de la somme totale d'argent qu'il possède.

Dans un jeu à un seul joueur, le joueur 1 doit incliner le joystick vers la gauche ou la droite pour parcourir les différents champions disponibles. Pour confirmer votre choix, appuyez sur le bouton de tir.

Si le second joueur (joueur 2) souhaite jouer contre le joueur 1, il doit appuyer sur le bouton de tir à l'écran de la carte, puis sélectionner son propre champion. Vous trouverez plus de détails sur la partie à deux plus loin dans ce manuel.

Commandes de jeu du joystick

Pour déplacer vos personnages à l'écran, utilisez le joystick de jeu sans vous servir du bouton de tir.

Appuyez sur le bouton de tir tout en appuyant sur le joystick pour effectuer divers mouvements d'attaque et de parade.

Voilà quelques règles de base indispensables pour vous déplacer dans ELFMANIA :

1. Pour donner un coup de poing, poussez le joystick dans la direction dans laquelle est tourné votre personnage.
2. Pour donner un coup de pied, tirez le joystick dans la direction opposée (vers le dos du personnage).
3. La hauteur du coup est déterminée par la hauteur du joystick : haute, moyenne ou basse.
4. Pour prendre une position de défense, tirez le joystick vers vous en appuyant sur le bouton de tir. L'ordre de ce mouvement détermine s'il s'agit d'une défense debout (appuyez sur le bouton de tir, puis tirez le joystick vers le bas) ou d'une défense assise (tirez le joystick vers le bas, puis appuyez sur le bouton de tir).

Mouvements spéciaux

Chaque personnage possède un mouvement spécial qui peut s'avérer fatal contre un adversaire s'il est utilisé au maximum de sa puissance.

Les mouvements spéciaux se reconnaissent à leur rotation de toupie. Par exemple, le mouvement SPECIAL de Seven est le coup d'épée avec rotation à 360°.

Les mouvements spéciaux s'amorcent comme les autres, mais vous devez être plus rapide et agiter rapidement le joystick d'avant en arrière dans une direction, avant que le coup précédent soit terminé.

Ce n'est PAS la même chose que pousser le joystick dans une direction, l'y maintenir, puis appuyer rapidement sur le bouton de tir pour répéter le mouvement. Le joystick doit revenir à sa position centrale avant que vous répétiez le mouvement.

Il faut du temps avant de pouvoir exploiter les mouvements spéciaux de façon optimale ; c'est pourquoi l'adversaire peut agir contre vous s'il se rend compte de ce qui se passe.

Remarque : les mouvements de défense n'ont aucun effet contre les mouvements spéciaux utilisés au maximum de leur puissance !

Touches supplémentaires

Si vous appuyez en même temps sur MAJ et sur ECHAP (soit à l'écran de la carte, soit lors d'un combat), vous quittez le jeu et retournez à l'écran de titre.

Appuyez sur P une première fois pour interrompre le jeu, et une deuxième fois pour le reprendre.

Partie à un joueur

Pièces

Au début de la partie, vous disposez de 75 pièces pour vous permettre d'engager votre premier Champion. Lors des combats, vous recevez des pièces supplémentaires. Les personnages valent 50 pièces minimum.

Le combat

Votre réserve de pièces s'affiche dans la BARRE DES PIECES de l'affichage des points. Si vous perdez toutes vos pièces, vous perdez le combat. Le coffre aux trésors miniature situé au-dessus la BARRE DES PIECES vous indique qu'il vous reste quelques pièces à l'écran de la carte.

A chaque fois que vous frappez votre adversaire, vous recevez des pièces. Vous pouvez d'ailleurs les utiliser pour le démolir davantage !

Si vous gagnez le combat, vous recevez le total de pièces accumulées lors de ce combat, plus 50 pièces supplémentaires parce que vous êtes vainqueur. Vous pouvez accélérer le décompte de bonus en maintenant le bouton de tir enfoncé.

Lorsque vous n'avez plus aucune pièce, le jeu se termine.

Partie à deux joueurs

Les deux joueurs reçoivent chacun 300 pièces, et les 6 combattants sont immédiatement disponibles, chacun coûtant entre 50 et 100 pièces. Le gagnant est le premier qui parvient à aligner 6 comtés ou à gaspiller toutes les pièces de son adversaire.

Autres caractéristiques du jeu

Un adversaire battu libère des trésors. Frappez les tous pour pouvoir faire l'objet d'une PLUIE DE PIECES. La PLUIE DE PIECES vous permet d'accumuler davantage de pièces avant la fin du combat.

Amassez assez de pièces pour pouvoir parvenir à l'ETAPE DES BONUS ou au GRAND COMBAT à partir de l'écran de la carte. Le total des pièces nécessaire pour parvenir à l'ETAPE DES BONUS dépend de la partie dans laquelle vous vous trouvez. Si vous en êtes à la première partie, vous devez amasser 10 pièces.

Etape des bonus

Frappes les objets jusqu'à ce qu'ils se transforment en pièces. Chaque pièce libérée ou frappée apporte de nouvelles pièces. Le temps qu'il vous reste à la fin de l'étape se transforme également en pièces.

Le combat du double prix

Il s'agit d'un combat normal, à ceci près que le score du gagnant est multiplié par deux.

Remerciements :

MAJOR BUGS : Savi Ka
MUHMU BUGS : Tai-Pan
SCENES DE FANTAISIE : Golem
STAR FEMININE : De-An
HEROS MASCULINS : C. Kee Fen
MUSIQUE TENKO : Allan M
EFFETS SONORES LERBA : Prime P

Remerciements particuliers à ceux sans qui...

Il-Tsu, Tanya, EAPF, Re-Wa, Wanton, Stefan, Niko, Kari, Spiv, Fraction, Mic-Dair, HotShot, Heatbeat, Jugl, Traveler, JPR, Petsku

Aux villes de :

Helsinki, Rhodes, Kerava, Kos

Copyright 1994 Terramarque Ltd. Tous droits réservés.

Publié par Renegade Software

Notre but est de continuer à vous offrir des produits d'une qualité indiscutable. Si vous avez des plaintes, des idées ou des suggestions concernant ELMANIA, nous vous remercions de bien vouloir nous les faire parvenir à l'adresse suivante :

ELFMANIA FEEDBACK
TERRAMARQUE LTD.
P.O. BOX 364
00121 HELSINKI
FINLANDE.

Elfmania

Erforderliche Hardware

Zum Laden und Betreiben von ELMANIA wird 1 MB RAM benötigt. Grundsätzlich läuft das Spiel praktisch auf jedem Commodore Amiga, allerdings müssen unter Umständen Peripheriegeräte anderer Hersteller entfernt werden, um das Spiel betreiben zu können.

Laden

Um ELMANIA zu laden, wird Diskette 1 in das interne Amiga-Laufwerk eingelegt und das Gerät eingeschaltet. Das Spiel startet automatisch. Diskette 2 sollte nur eingelegt werden, wenn während des Spiels eine entsprechende Aufforderung erscheint. Wenn jedoch mehrere Diskettenlaufwerke zur Verfügung stehen, kann Diskette 2 vor dem Laden in das nächste logische Laufwerk eingelegt werden, um einen späteren Diskettenwechsel zu vermeiden.

HINWEIS – ELMANIA kann nicht auf die Festplatte installiert werden.

Probleme beim Laden

Falls es beim Starten von Elfmania zu Problemen kommt, sollte der Computer ausgeschaltet und alle Peripheriegeräte wie z. B. Drucker (der Monitor bzw. Fernseher bleibt angeschlossen) entfernt werden, bevor der Ladevorgang wiederholt wird. Wenn Elfmania dann immer noch nicht startet, sollte(n) die fehlerhafte(n) Diskette(n) (ohne die Verpackung) in eine Versandtasche geeigneter Größe oder in einen gepolsterten Umschlag, zusammen mit Namen und Adresse des Absenders eingepackt werden. Um unserem Kundendienst die Arbeit zu erleichtern, sollten bitte genaue Angaben zur Konfiguration des Gerätes gemacht werden (RAM-Erweiterungsgeräte nicht zu vergessen). Das Paket wird adressiert an: Elfmania Replacements, Renegade Software Ltd, Unit C1L, Metropolitan Wharf, Wapping Wall, London E1 9SS, Großbritannien. Renegade Software Ltd wird sich bemühen, die fehlerhafte(n) Diskette(n) spätestens 28 Tage nach Erhalt zu ersetzen.

Zusatz

ELFMANIA verfügt über ein neues, revolutionäres Disketten-Startsystem. Wir haben viel Zeit darauf verwendet, es besser zu machen als alle anderen. Es ist das schnellste System aller Zeiten, und es kommt auch ohne lästige Tastenbefehle aus – ein sehr intelligentes Spiel also. Bei Vergleich mit anderen Programmen auf dem Markt sind uns Eindrücke, Kommentare oder auch Kritik willkommen. Die Adresse befindet sich am Ende dieser Anleitung, im Abschnitt Mitwirkende.

Was bisher geschah ...

Nach den alten, magischen Gesetzen von Muhmulandia wird jeder, der die Krone zu einem Ehrenkampf herausfordert und siegt, zum Herrscher über Muhmulandia – das wunderbaren Land der Elfen. Eine noch viel größere Lohn ist jedoch der mystische Drachenfächer, der nach uralter Tradition dem neuen König das Wissen um die Geheimnisse des Universums verleiht. Um diesen Preis lohnt es sich zu kämpfen!

Es ist deine Aufgabe, den regierenden König zum Aufheben des Fehdehandschuhs und zum Kampf zu veranlassen. Muhmulandia ist in quadratische Grafschaften eingeteilt, und eine Grafschaft kann durch einen Ehrenkampf mit einem Champion-Kämpfer gewonnen werden. In Muhmulandia sind Kriege kein solcher Fluch und keine solche Heimsuchung, wie das bei

uns der Fall ist. Nur die Champions dürfen gegeneinander antreten und im Ehrenkampf teilnehmen. Der Ehrenkampf wird zwischen dem angeworbenen Kampf-Champion und dem Champion des Königs ausgetragen.

Du mußt deshalb den derzeitigen König zu einem Kampf um die Macht über Muhmulandia herausfordern. Hierzu werden Champion-Kämpfer angeworben, die für dich kämpfen, während du versuchst, eine Kette von eroberten Grafschaften quer durch das Land von einer Grenze zur andern zu bilden. Du bist als Anführer der Söldnertruppe dafür zuständig, die Champions zum Sieg zu führen. Wenn diese Mission erfolgreich ist, dann bist du der neue König bzw. die neue Königin von Muhmulandia. Nach der Krönung erhältst du den magischen Drachenfächer, und all seine Geheimnisse sind dein!

Als gekrönter König bzw. Königin bist du verpflichtet, das Land weise und umsichtig zu regieren, und zwar mit Hilfe des Drachenfächers. Jeder Regierungswechsel bedeutet für Muhmulandia den Beginn einer neuen und völlig anderen Ära. Die alten Schriften sagen, daß ein König nach seiner Absetzung weiß, daß er sich nun von seinem Königreich verabschieden muß. Sein Herz ist frei von der Last der Verantwortung, und er hat dann genug Muße, um die Geheimnisse des Universums in Frieden zu erkunden.

Das Spiel

Titelbildschirm

Wenn das Spiel geladen ist, erscheint der Titelbildschirm sowie eine Punktetabelle für das Ein(1 PL)- bzw. Zwei(2 PL)-Spieler-Spiel. Durch Drücken der Feuertaste auf dem Joystick kann von jeder Stelle des Spiels aus zum Kartenbildschirm gewechselt werden, um dort die Champions auszuwählen.

Der Kartenbildschirm

Der Kartenbildschirm ist in zwei Bereiche aufgeteilt; den Kartenbildschirm und den Porträtbildschirm. Eine genauere Erläuterung hierzu erfolgt im Abschnitt 'Die Wahl des Champions'.

Auf der Karte sieht man, daß Muhmulandia in 36 Quadrate auf einem 6 x 6-Raster aufgeteilt ist, die als Grafschaften bezeichnet werden. Der Spieler sucht sich auf der Karte den Kampfort aus. Der erste Schlachtort wird vom Computer bestimmt, alle weiteren Orte werden vom Sieger des letzten Kampfes gewählt.

Wenn Spieler 1 gewinnt, erscheint auf der eroberten Grafschaft ein X. Wenn der Computer bzw. Spieler 2 gesiegt hat, erscheint stattdessen eine 0. Um das Spiel ganz zu gewinnen, muß eine ununterbrochene Linie von 6 Grafschaften hintereinander erobert werden.

Muhmulandia ist auch in 6 Regionen aufgeteilt, und die Gegner befinden sich in ihren heimischen Grafschaften. Mit einer Grafschaft wird also auch ein bestimmter Gegner gewählt. Im Verlauf des Spiels verändern sich die heimischen Grafschaften der Gegner. Manche Gebiete enthüllen die Identität des dortigen Gegners erst, wenn du deinen eigenen Champion gewählt hast. Der Schwierigkeitsgrad jedes Gegners wird mit Sternen unter dem betreffenden Namen angegeben.

Während des Kampfes zeigt die Rundenzahl die Anzahl der aufeinanderfolgenden Siege an. Um das Spiel zu gewinnen, muß also Runde 6 gewonnen werden.

Die Wahl des Champions

Unter der Karte von Muhmulandia befinden sich zwei Bilder. Eines oder auch beide können, je nach Wahl des Spiels, durch ein Bild eines anderen Spielers ersetzt werden. Die Anzahl der Porträts, die dem Spieler gleichzeitig angezeigt werden kann, wird durch die Menge an Bargeld bestimmt, über die er verfügt.

Bei einem 1-Spieler-Spiel drückt Spieler 1 den Joystick nach links oder rechts, um die zur Verfügung stehenden Champions zu durchlaufen. Durch Drücken der Feuertaste wird die Wahl bestätigt.

Wenn ein zweiter Spieler gegen Spieler 1 antreten will, muß auf dem Kartenbildschirm Feuer gedrückt und dann ein persönlicher Champion gewählt werden. Weitere Angaben zum Zwei-Spieler-Spiel findest du später im Text.

Joysticksteuerung beim Spiel

Durch Drücken des Joysticks ohne Betätigen der Feuertaste bewegt sich die Figur auf dem Bildschirm.

Durch Bewegen des Joysticks bei gedrückter Feuertaste können Angriffs- und Verteidigungsbewegungen ausgeführt werden.

Und hier einige Grundregeln für das Spielen von ELFMANIA:

1. Ein Stoß wird ausgeführt, indem der Joystick in Blickrichtung der Figur gedrückt wird.
2. Ein Tritt wird durch Ziehen des Joysticks in die entgegengesetzte Richtung (zur Rückseite der Figur hin) ausgeführt.
3. Die Höhe des Schlages wird durch die Stellung des Joysticks, hoch, mittel oder niedrig, bestimmt.
4. Blocks werden durch Niederdrücken des Joysticks und Drücken der Feuertaste durchgeführt. Die Reihenfolge bestimmt, ob es sich um einen Stehenden Block (Feuern und Drücken) oder um einen Hockenden Block (Drücken und Feuern) handelt.

Spezialbewegungen

Jede Figur verfügt über eine Sonderbewegung, die einem Gegner zum Verhängnis werden kann, wenn sie mit voller Kraft ausgeführt wird.

Sonderbewegungen sind an einer Drehbewegung zu erkennen; die Spezialbewegung von Seven ist beispielsweise ein Schwertschwung um 360 Grad.

Die Spezialbewegung beginnt wie jede andere, aber vor Beendigung des vorangegangenen Schlages müssen zusätzliche schnelle Bewegungen des Joysticks in X-Form ausgeführt werden.

Dies ist NICHT dieselbe Bewegung wie das Drücken des Joysticks in eine Richtung, das Festhalten und das schnelle Drücken der Feuertaste, um die Bewegung zu wiederholen. Der Joystick MUSS in seine mittlere Position zurückgebracht werden, bevor die Bewegung wiederholt werden kann.

Sonderbewegungen bauen sich nur langsam auf, der Gegner kann also Gegenmaßnahmen ergreifen, wenn er sie kommen sieht. Blocks haben keine Wirkung auf Spezialbewegungen, die mit voller Kraft ausgeführt werden!

Sondertasten

Durch Drücken der Umschalt- und Escape-Taste (auf dem Kartenbildschirm oder während eines Kampfes) kannst du das Spiel beenden und zum Titelscreen zurückgehen.

Durch Drücken von P wird das Spiel angehalten. Durch nochmaliges Drücken von P wird das Spiel fortgesetzt.

1-Spieler-Spiel

Münzen

Du erhältst am Start 75 Münzen, um deinen ersten Champion anzuheuern. Weitere Münzen werden als Belohnung während des Kampfes vergeben. Eine Figur kostet mindestens 50 Münzen.

Der Kampf

Dein Münzvorrat wird im MÜNZBALKEN des Spielstands angegeben. Wenn du alle Münzen verlierst, hast du auch den Kampf verloren. Die kleine Schatzkiste über dem MÜNZBALKEN zeigt an, daß du einige Münzen auf dem Kartenbildschirm übrig hast.

Wenn du deinen Gegner schlägst, gibt es Münzen. Sie können zum Gegner zurückgeschlagen werden, was zusätzlichen Schaden verursacht.

Wenn du gewinnst, erhältst du die Menge an Münzen, die du während des Kampfes angeschlagen hast, sowie 50 weitere Münzen, weil du die Runde gewonnen hast. Du kannst die Bonuszahlung durch Gedrückthalten der Feuertaste beschleunigen.

Wenn du keine Münzen mehr hast, ist das Spiel vorbei.

2-Spieler-Spiel

Beide Spieler erhalten 300 Münzen, und alle 6 Kämpfer können sofort, zu Preisen zwischen 50 und 100 Münzen pro Kopf, angeworben werden. Gewinner ist derjenige, der 6 Grafenschaften in einer zusammenhängenden Linie gewonnen hat, oder der den Gegner all seine Münzen gekostet hat.

Zusätzliche Spielfunktionen

Ein besiegtter Gegner läßt seine Schätze los. Wenn du alle schlägst, dann bekommst du den MÜNZENREGEN. Dabei kannst du Münzen einsammeln, bevor das Spiel zu Ende ist.

Du sollstest genug Münzen einsammeln, um entweder das BONUSSTADIUM oder den PREISKAMPF auf dem Kartenbildschirm zu bestreiten. Die Anzahl der für das BONUSSTADIUM benötigten Münzen hängt von der Runde ab, in der du dich gerade befindest. In Runde 1 mußt du 10 Münzen einsammeln.

Bonusstadium

Schlage so lange auf Gegenstände, bis sie in Münzen zerfallen. Jede freigesetzte oder geschlagene Münze gilt als zusätzliche Münze. Auch die verbleibende Zeit am Ende einer Runde wird in Münzen ausgezahlt.

Der Doppel-Preiskampf

Es handelt sich um einen normalen Kampf, aber der Gewinner wird mit einer Verdoppelung der Punktzahl belohnt.

Mitwirkende

MAJOR BUGS – Savi Ka

MUHMU BUGS – Tai-Pan

FANTASIESZENEN – Golem

WEIBLICHER STAR – De-An

MÄNNLICHE HELDEN – C. Kee Fen

TENKO MUSIK – Allan M

LERBA SOUNDEFFEKTE – Prime P

Besonderen Dank an alle, ohne die ...

Il-Tsu, Tanya, EAPF, Re-Wa, Wanton, Stefan, Niko, Kari, Spiv, Fraction, Mic-Dair, HotShot, Heatbeat, Jugi, Traveler, JPR, Petsku

Und an:

Helsinki, Rhodos, Kerava, Kos

Copyright 1994 Terramarque Ltd. Alle Rechte vorbehalten

Herausgegeben von Renegade Software

Es ist unser Ziel, Produkte von geradezu unglaublicher Qualität herzustellen. Falls du irgendetwas Beschwerden, Vorschläge oder Meinungen zu ELFMANIA hast, setze dich bitte mit uns in Verbindung.:

ELFMANIA FEEDBACK

TERRAMARQUE LTD.

P.O. BOX 364

00121 HELSINKI

FINNLAND

Elfmania

Requisiti di hardware

Il caricamento e l'esecuzione di ELFMANIA richiedono 1 Mb di RAM. Questo gioco può essere eseguito su un'ampia gamma di Commodore Amiga, ma in alcuni casi potrebbe essere necessario scollegare le periferiche dal computer per un funzionamento corretto.

Caricamento

Per caricare ELFMANIA, inserire il disco 1 nell'unità interna di Amiga e attivare l'alimentazione. Il gioco viene avviato automaticamente. Il disco 2 deve essere inserito solo quando richiesto durante il gioco. Tuttavia, se si dispone di unità per dischetti supplementari, è possibile inserire il disco 2 nell'unità appropriata prima di caricare al fine di evitare ulteriori sostituzioni di dischi.

Nota: ELFMANIA non può essere installato sul disco rigido.

Problemi di caricamento

Nell'eventualità improbabile in cui Elfmania non venga caricato correttamente, spegnere il computer e scollegare tutte le periferiche esterne, come le stampanti (lasciare collegato il monitor o il televisore) prima di ripetere la procedura di caricamento. Se il problema sussiste, mettere il disco o i dischi difettosi (senza la confezione) in una busta imbottita con nome e indirizzo del mittente. Per aiutare il personale addetto alla ricerca e riparazione di guasti, si prega di fornire la maggiore quantità possibile di informazioni riguardanti la configurazione del computer utilizzato (senza omettere gli eventuali dispositivi di espansione di RAM). Inviare il pacchetto a: Elfmania Replacements, Renegade Software Ltd, Unit C11, Metropolitan Wharf, Wapping Wall, London E1 9SS, Regno Unito. La Renegade Software Ltd farà il possibile per sostituire i dischi difettosi entro 28 giorni dal ricevimento.

Nota supplementare

Desideriamo attirare l'attenzione sul rivoluzionario sistema di caricamento dei dischi utilizzato in ELFMANIA, dal momento che si è lavorato a lungo per renderlo decisamente migliore di tutti gli altri. È il più veloce che esista e, inoltre, non richiede quegli stupidi segnali a pulsante; è davvero molto intelligente. Confrontatelo liberamente con qualsiasi altro programma di gioco in commercio e forniteci i vostri commenti, osservazioni o critiche. L'indirizzo è riportato alla fine di queste istruzioni, nella sezione relativa agli autori.

La storia fino ad ora...

Secondo le antiche leggi magiche di Muhmulandia, chiunque sfidi il detentore della corona in un duello d'onore e vinca, acquisisce il controllo di Muhmulandia, la miracolosa terra degli Elfi. Tuttavia, un premio ancora maggiore vi attende: si tratta del mistico ventaglio del drago, che (in base alle antiche tradizioni magiche) rivelerà al nuovo sovrano i segreti dell'Universo. Un premio per il quale vale la pena lottare!

La vostra missione consiste nel dare al sovrano regnante una ragione per accettare la sfida e combattere. Muhmulandia è suddivisa in quadrati che rappresentano i territori. Potete conquistare un territorio vincendo un duello d'onore tra combattenti campioni. A Muhmulandia la guerra non rappresenta la calamità e la tragedia a cui siamo abituati. Solo i combattenti campioni sono autorizzati a lottare gli uni contro gli altri e a partecipare ai duelli

d'onore. Il duello d'onore viene combattuto tra il combattente campione assunto dal giocatore e il campione che rappresenta il re.

Dovete quindi sfidare il sovrano regnante a lottare per il controllo del paese. Per fare ciò, occorre assumere dei combattenti campioni che lottino per voi mentre cercate di formare una catena di territori conquistati da un'estremità all'altra di Muhmulandia. Quale capo di un esercito di mercenari, la vostra missione consiste nel condurre i vostri campioni alla vittoria. Se avrete successo nella missione, sarete coronati re (o regina) di Muhmulandia. Una volta ottenuta la corona, vi verrà consegnato il magico ventaglio del drago e i suoi segreti saranno vostri!

Dopo essere diventati re, il vostro dovere consiste nel governare il paese in modo avveduto con l'aiuto e la saggezza del ventaglio del drago. Con l'avvento di ogni nuovo monarca, inizia un'era diversa per Muhmulandia. Secondo gli antichi scritti, quando viene deposto per sempre, ogni re sa che è giunto il suo turno di dire addio al regno. Il suo cuore viene alleviato dal peso della grande responsabilità ed egli può esplorare i misteri dell'Universo in pace.

Il gioco

Schermo dei titoli

Dopo che il gioco è stato caricato, appaiono lo schermo dei titoli e le tabelle dei punteggi alti per i giochi sia ad un giocatore (1 PL) che a due giocatori (2 PL). Se si preme il pulsante del fuoco sul joystick in qualsiasi momento, si passa allo schermo della mappa che consente di scegliere i campioni.

Schermo della mappa

Lo schermo della mappa è diviso in due aree: la mappa e l'area dei ritratti, che verrà illustrata più dettagliatamente nella sezione "Scelta di un campione".

La mappa mostra Muhmulandia suddivisa in 36 quadrati, chiamati territori, disposti secondo uno schema di 6 x 6. La mappa consente di scegliere il luogo in cui si svolgerà un duello. La prima ubicazione viene scelta dal computer, mentre quelle successive vengono scelte dal vincitore del combattimento precedente.

Quando il giocatore 1 vince, compare una X nel quadrato corrispondente al territorio conquistato. Quando vince il computer (o il giocatore 2), compare uno 0. Per vincere il gioco completamente, occorre creare una catena ininterrotta di 6 territori conquistati uno vicino all'altro.

Muhmulandia è inoltre suddivisa in sei regioni e in ogni territorio vi sono degli avversari; quindi, scegliendo un territorio, si sceglie anche un avversario. Nel corso del gioco, i territori a cui appartengono gli avversari iniziano a cambiare. In determinati luoghi, l'identità dell'avversario non viene rivelata fino a quando non viene scelto il proprio campione. A tutti gli avversari corrisponde un livello di difficoltà indicato da stelle al di sotto di essi.

Durante un combattimento, il numero ad esso attribuito indica il numero di vittorie consecutive sulla mappa. Per completare il gioco, occorre quindi vincere il combattimento N. 6.

Scelta di un campione

Al di sotto della mappa di Muhmulandia, sono visualizzati due ritratti. Uno o entrambi possono essere sostituiti da ritratti di giocatori diversi a seconda del tipo di gioco scelto. Il numero di ritratti diversi può essere verificato dal giocatore in qualsiasi momento in base alla quantità di denaro di cui dispone.

In una partita a un giocatore, il giocatore 1 deve spostare il joystick a sinistra o a destra per scorrere i campioni disponibili. Per confermare la scelta, premere il pulsante del fuoco.

Se un altro sfidante (giocatore 2) intende giocare contro il giocatore 1, deve premere il pulsante del fuoco sullo schermo della mappa e scegliere un campione per sé. Maggiori informazioni sul combattimento a due giocatori sono fornite in seguito.

Controllo del gioco mediante il joystick

Per spostare il personaggio sullo schermo, spostare il joystick senza premere il pulsante del fuoco.

Per eseguire varie mosse di attacco o di difesa, spostare il joystick tenendo premuto il pulsante del fuoco.

Occorre imparare alcune regole di base per eseguire le mosse in ELFMANIA:

1. Un pugno è sempre eseguito spostando il joystick nella direzione di fronte al personaggio.
2. Un calcio è sempre eseguito spostando il joystick nella direzione opposta (verso la schiena del personaggio).
3. L'altezza del colpo è determinata dall'altezza del joystick: alta, media o bassa.
4. Le parate sono eseguite spostando il joystick verso il basso e premendo il pulsante del fuoco. L'ordine in cui viene eseguita questa mossa determina se si tratta di una parata in posizione eretta (premere fuoco e poi abbassare il joystick) o in posizione accovacciata (abbassare il joystick e poi premere fuoco).

Mosse speciali

Ogni personaggio può eseguire una mossa speciale che potrebbe risultare micidiale per l'avversario se eseguita a piena potenza.

Le mosse speciali si distinguono per il loro stile rotatorio. Ad esempio, la mossa SPECIALE di Seven consiste nella rotazione di 360 gradi della spada.

La mossa speciale viene avviata come tutte le altre, ma richiede un ulteriore rapido spostamento del joystick da una parte all'altra prima che il colpo precedente sia completato.

Per ripetere una mossa, NON basta spostare il joystick in una direzione, mantenerlo in tale posizione e quindi premere rapidamente il pulsante del fuoco. Il joystick DEVE essere riposizionato al centro prima che la mossa sia ripetuta.

Occorre tempo perché le mosse speciali acquisiscano piena potenza, quindi l'avversario può adottare contromisure se si rende conto di quel che sta succedendo. Notare che le parate non hanno alcun effetto sulle mosse speciali che hanno acquisito piena potenza.

Tasti supplementari

Premendo i tasti MAIUSC ed ESC contemporaneamente (sullo schermo della mappa o durante il duello), si abbandona il gioco e si torna allo schermo dei titoli.

Premendo il tasto P durante il gioco, si mette il gioco in pausa. Per riprendere l'azione, premere di nuovo P.

Partita a 1 giocatore

Monete

All'inizio si dispone di 75 monete per assumere il primo campione. Durante il combattimento vengono fornite monete supplementari. Il costo minimo dei personaggi è di 50 monete.

Il combattimento

La quantità di monete di cui si dispone è indicata dalla BARRA DELLE MONETE nella tabella del punteggio. Perdere tutte le monete significa perdere il duello. Il forziere del tesoro in miniatura situato al di sopra della BARRA DELLE MONETE indica che vi sono alcune monete rimaste sullo schermo della mappa.

Quando si colpisce l'avversario, vengono rilasciate delle monete. Queste possono essere rilanciate contro l'avversario per provocare un danno ulteriore.

Se si vince, si acquisisce la quantità di monete che si è riusciti a raccogliere durante il combattimento e 50 monete supplementari per avere riportato la vittoria. È possibile accelerare il conteggio delle monete tenendo premuto il pulsante del fuoco.

Se si esauriscono completamente le monete, il gioco finisce.

Partita a 2 giocatori

Entrambi i giocatori umani dispongono di 300 monete e tutti e 6 i combattenti sono immediatamente disponibili; ognuno di essi costa da 50 a 100 monete. Il vincitore è il primo giocatore che riesce a conquistare 6 territori uno vicino all'altro o a lasciare l'avversario senza monete.

Caratteristiche supplementari del gioco

Gli avversari completamente sconfitti rilasciano tesori. Prendeteli tutti per ottenere la PIOGGIA DI MONETE. La PIOGGIA DI MONETE consente di raccogliere un maggior numero di monete prima della fine del combattimento.

Raccogliete abbastanza monete per accedere alla FASE DEI PREMI o alla LOTTA A PREMI dallo schermo della mappa. La quantità di monete richiesta per accedere alla FASE DEI PREMI dipende dal numero del combattimento in corso. Il combattimento N. 1 richiede che vengano raccolte 10 monete.

Fase dei premi

Raccogliete gli oggetti fino a quando non rilasciano monete. Tutte le monete rilasciate o raccolte vengono attribuite come monete supplementari. Anche il tempo rimasto al termine della fase viene attribuito in forma di monete.

Combattimento a premi doppi

Si tratta di un combattimento normale, ma il vincitore ottiene un punteggio doppio.

Autori

Major bugs – Savi Ka
Muhmu bugs – Tai-Pan
Scene fantastiche – Golem
Protagonista femminile – De-An
Eroi maschili – C. Kee Fen
Musica Tenko – Allan M
Effetti sonori Lerba – Prime P

Ringraziamenti speciali alle seguenti persone senza le quali...

Il-Tsu, Tanya, EAPF, Re-Wa, Wonton, Stefan, Niko, Kari, Spiv, Fraction, Mic-Dair, HotShot, Heatbeat, Jugl, Traveler, JPR, Petsku

e ai seguenti luoghi:

Helsinki, Rhodos, Kerava, Kos

Copyright 1994 Terramarque Ltd. Tutti i diritti riservati

Pubblicato dalla Renegade Software

Il nostro obiettivo costante è di fornirvi prodotti di straordinaria qualità. Nel caso in cui voleste esprimere lagnanze, idee o commenti su ELFMANIA, non esitate a contattarci presso:

ELFMANIA FEEDBACK
TERRAMARQUE LTD.
P.O. BOX 364
00121 HELSINKI
FINLANDIA

EPILEPSY WARNING

Please read before using any video game or allowing your children to use it.

Some people are liable to have an epileptic seizure or loss of consciousness when exposed to flashing lights or certain normal conditions of everyday life. Such persons could risk a seizure while watching televised images or while playing certain video games, and this can occur even if there have been no previous medical problems or experience of epilepsy.

If you or a member of your family has ever shown epileptic symptoms (seizure or loss of consciousness) when exposed to flickering lights, consult your doctor before playing.

Parents should supervise their children's use of video games. If you or your children experience any of the following symptoms — dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, involuntary movements or convulsions — discontinue use immediately and consult your doctor.

PLEASE TAKE THE FOLLOWING GENERAL PRECAUTIONS WHEN PLAYING VIDEO GAMES

Do not sit too close to the television screen; position yourself with the linking cable at full stretch. Play video games preferably on a small screen. Do not play if you are tired or have not had much sleep. Make sure that the room in which you are playing is well lit. Rest for 10–15 minutes per hour while playing video games.

Warnung betreffend epileptische Anfälle

Vor jeder Benutzung eines Videospiels durch Ihr Kind oder Sie selbst durchzulesen.

Manche Menschen zeigen bei bestimmten Arten von flimmernden Lichtquellen oder andern, in der Umgebung täglich vorkommenden Elementen eine Neigung zu epileptischen Krisen oder Ohnmachtsanfällen. Dieses Risiko kann bei bestimmten Fernsehbildern oder Videospielen auftreten. Das Phänomen kann auch auftreten, ohne daß die betreffende Person in diesem Zusammenhang je medizinisch behandelt wurde oder einen epileptischen Anfall erlitten hat.

Sollten Sie selbst oder ein Mitglied Ihrer Familie je bei flimmernden Lichtquellen Epilepsie-ähnliche Symptome empfunden haben, so wenden Sie sich vor jeder Benutzung an den Arzt.

Wir empfehlen Eltern, ihre Kinder beim Videospielen aufmerksam zu beobachten. Brechen Sie das Spiel sofort ab und konsultieren Sie einen Arzt, falls Sie selbst oder Ihr Kind eines der folgenden Symptome verspüren: Schwindel, Sehstörungen, Augen- oder Muskelkontraktionen, Bewußtseinsverlust, Orientierungsschwierigkeiten, unkontrollierte Bewegungen oder krampfartige Zuckungen.

In jedem Fall zu treffende Vorsichtsmassnahmen bei der Benutzung eines Videospiels

Sitzen Sie nicht zu nah am Fernsehbildschirm; auf jeden Fall so weit entfernt, wie es das Anschlußkabel erlaubt. Spielen Sie Videospiele vorzugsweise auf kleinem Bildschirm. Spielen Sie nicht, wenn Sie übermüdet sind oder nicht genug geschlafen haben. Vergewissern Sie sich, daß Sie in einem gut beleuchteten Raum spielen. Schalten Sie beim Spielen jede Stunde eine zehn- bis fünfzehnminütige Pause ein.

Avvertimento relativo all'epilessia

Da leggere, e da far leggere ai vostri bambini, prima di passare all'uso di un video giochi.

Alcune persone sono soggette ad attacchi di epilessia o a perdita di coscienza quando sono esposte allo sfarfallio della luce o ad elementi frequenti nel nostro ambiente quotidiano. Tali persone sono soggette ad attacchi mentre guardano lo schermo televisivo o giocano con un video giochi. Tali manifestazioni possono apparire anche quando il soggetto non ha alcun precedente medico o non ha mai sofferto di una crisi epilettica.

Se voi stessi o un membro della vostra famiglia ha già presentato dei sintomi relativi all'epilessia (attacchi o perdita di coscienza) in presenza di stimoli luminosi, consultare il medico prima di passare all'uso del video giochi.

Consigliamo ai genitori di tenere d'occhio i bambini mentre questi giocano con il video giochi. Qualora voi stessi o un vostro bambino presentino uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazioni alla vista, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di coscienza, disorientamento, movimento involontario o convulsioni, smettete immediatamente di giocare e consultate un medico.

Precauzioni da prendere in tutti i casi prima di utilizzare un video giochi.

Non tenetevi troppo vicino allo schermo; rispettate la distanza consentita dal cavo. Usate il gioco su uno schermo di piccole dimensioni. Evitate di giocare qualora siate stanchi o non abbiate dormito a sufficienza. Assicuratevi di giocare in un posto ben illuminato. Durante il gioco, fate ogni ora delle pause di 10-15 minuti.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Eviter de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

STOP PRESS FOR TV OWNERS

If you are using a TV with your computer to run this game you may experience some cut off in the text that reads 'Join for two player challenge' in the map screen. This is quite normal when using a technique called overscan and cannot be avoided.



/RMU260005



TERRAMARQUE
The Promise Fulfilled