



EINLEITUNG

Irgendwo, in irgendwelcher im Gedächtnis verlorener Zeit... Die Kräfte des Übels haben das Weltall erobert. Die Zauberer welche die Welt regierten sind in den Händen der satanischen Macht gefallen. Nur ein Krieger kann diesen schreckhaften Traum beendigen, aber er muss zuvor die Grenzen der Zauberei überschreiten, da die Aufgabe die Kräfte des Übels zu zerschmettern, nur einem Zauberer reserviert ist. Mit der Zauberei in Dir, bereite Dich vor die Mauern des Wolkenpalasts zu profanieren, teuflischer Wohnort, Dürftigkeitsgefängnis, Bühne des blutigen Kampfes der seit dem Anbruch der Zeiten geschehen ist.

FX DOPPEL ANGRIFF

Satan besteht aus zwei ganz unabhängige Teile. Um zum zweiten Teil beizutreten musst Du mit Erfolg den ersten beendigen, was Dir den Zugangscode ermöglichen wird.

ERSTER ANGRIFF

Du musst im Heer der Divinität teilnehmen. Deine Eigenschaft als Krieger mit den zauberischen Mächten alliiert, wird Dich in den Einzigen verwandeln, der fähig ist, Satan in die Hölle zurückzuschicken. Kreuze die unfeindliche Gegenden des Landes der Verlorenen Zauberei und ergreife dabei die drei zauberischen Pergamente die von den furchtbaren TAM LIN aufbewahrt wurden, einzige Möglichkeit Dich in einen Zauberer zu verwandeln.

FEINDE

- **TROW**, der Waffenträger. Er taucht in irgendeinem Augenblick auf, wenn auch er nur durch Berührung gefährlich ist.
- **KELPIE**, der Holzbauer. Er besitzt eine Axt und deswegen ist es nicht empfehlenswert sich ihm anzunähern.
- **NAIRB**, der Spieler. Er fliegt und speit Feuer aus seinen Rachen.
- **GLAISTIG**, der Zauberer. Er hat die Fähigkeit sich reproduzieren zu können.
- **TAM LIN**, die Bestie, welche die Pergamente aufbewahrt. Der einzige weg mit dem "grossen Wächter" - wie man ihn in diesen Gegenden kennt - aufzubrechen, ist ihm ins Herz zu treffen, und dazu muss man im voraus seine bisweilen vielfachen Köpfe vernichten.
- Dein letzter grosser Feind wird die Zeit sein. Vergesse sie nicht.

HILFEN

- **MÜNZE**, welche Dein Punktekonto vergrössert.
- **ELIXIR**, welches Dir Energie zurückbringen wird. Wenn diese erschöpft ist, wirst Du ein Leven verlieren.

INTRODUCTION

En un lieu et un temps perdus dans la mémoire... Les forces du mal se sont rendu maîtres de l'Univers. Les mages qui gouvernaient le monde sont tombés aux mains du pouvoir satanique. Seul un guerrier peut en finir avec ce cauchemar, mais avant cela il doit traverser les frontières de la magie car seul un mage peut mener à bien la tâche d'abattre les forces du mal. Avec la magie de ton côté, prépare-toi à profaner les murs du Palais des Nues, demeure satanique, prison de la divinité, scène de la plus sanglante lutte que l'on ait jamais connue depuis l'aube des temps.

FX DOUBLE CHARGE

Satan comprend deux parties totalement indépendantes. Pour avoir accès à la seconde, tu devras terminer avec succès la première, ce qui te donnera le code d'accès.

PREMIERE CHARGE

Tu dois essayer de faire partie des troupes de la divinité. Ta condition de guerrier allié aux pouvoirs magiques fuera de toi la seule personne capable de renvoyer Satan dans les entrailles de l'enfer. Traverse les sites insolites de la Terre de la Magie Perdue et reprend sur ton passage les trois parchemins magiques, défendus par les terribles TAM LIN, ce qui est la seule façon de te transformer en mage.

ENNEMIS

- **TROW**, l'écuyer. Il surgit à n'importe quel moment bien qu'il ne soit dangereux que par contact.
- **KELPIE**, le bâcheron. Il possède une hache et pour cette raison il n'est pas recommandé de s'approcher de lui.
- **NAIRB**, la gargoille. Elle vole et crache du feu par la gueule.
- **GLAISTIG**, le nain. Il possède la capacité de se reproduire instantanément. Jusqu'à ce que tu en finisses avec maman GLAISTIG, ils ne disparaîtront pas.
- **TAM LIN**, le bête qui surveille les parchemins. La seule façon de en finir avec "le grand gardien", nom sous lequel on le connaît dans ces parages, est de le frapper au coeur, et pour cela tu devras avoir d'abord détruit les nombreuses bêtes qu'il a parfois.
- Ton dernier grand ennemi sera le temps. Ne le gâche pas.

AIDES

- **MONNAIE**, qui augmente ton compte de points.
- **GEMMA**, qui augmente aussi tes points, mais en plus grande quantité.

- **GEMMA**, welche auch Deine Punkte vermehrt, jedoch in grösserer Menge.
- **UHR**, welche Dir zur Hilfe, Chronos, Gott der Zeit, geschickt bat. Nimm sie und die Zeit Deiner Aufgabe wird sich vergrössern.
- **POW UP**, welcher Deine Schiessmacht erhöht. Prüfe Du selbst seine Wirksamkeit.
- **EXTRALEBENS**.
- **ZAUBEREIEN**. Ergreife sie nachdem Du mit den TAM LIN fertig bist und dann verändere Du Dusch in einen Zauberer.
- **BLITZ**. In dem Augenblick, in welchen Du ihn ergriffen hast, vernichtet er alles was sich auf dem Bildschirm befindet.

ZWEITER ANGRIFF

Befreie die in der Umgebung des Wolkenpalast gefangenen Zauberer und vernichte ein für allemal die Kräfte des Übels.

MERKMALE DER SCHLACHT UND DES ORTES WO SIE SICH ABSPIELT

Satan, in seiner unendlichen Bosheit, wird verschiedene Formen annehmen um seine einzige Bedrohung zu vernichten: Die.

- **SATAN**. Seine zerstörende Kraft ist brutal, wenn auch er sich auch nur auf dem Lande bewegen kann. Wenn Du ihn vernichtest hast, wird die Fatalität wird ihn in zwei andere teuflische Formen umwandeln.
- **DIE CYPHERS**, noch furchtbarer, da sie fliegen können. Vernichte sie aber verkenne nicht den Sieg, da jeder, wenn er den Tod begegnet, sich wieder in zwei andere verdammte Wesen umwandelt.
- **DIE DAMIENS**, aggressiv und fliegend. Sie werden nicht aufhören auf Dich zu schliessen.

Jedes Mal wenn Du irgendwelche dieser satanischen Formen zerstörst wirst Du einige Münzen erlangen, mit welchen Du sehr nützliche Elemente im Laden des Zauberers BROWNIE kaufen kannst. BROWNIE musst Du selbst Finden. Wenn bei der Vernichtung einer satanischen Form dieselbe einen Zauberer zu seiner Hinrichtung transportierte, die Münzenanzahl die Du erlangen wirst wird viel grösser sein.

DER LADEN DES ZAUBERERS BROWNIE

- Hier kannst Du folgende Elemente ankaufen:
- **TELECARD** oder Teletransport-Karte. Jede welche Du ankaufst erlaubt Dir einmal teletransportiert zu werden.
 - **SATAN SCANNER**. Mit ihm kannst Du die Position der satanischen Form, die Du ihm angibst, visualisieren.
 - **FORTGESCHRITTENER SATAN SCANNER**. Du kannst Sie nun mit viel grösserer Genauigkeit lokalisieren.
 - **ENERGIENACHLADER**. Benutze ihn wenn Deine Kräfte versagen.
 - **ZAUBERISCHE AXT**. Sie wird Deine Axt in eine teuflische verwandeln, welche Du so oft wie Du willst werfen kannst.

- **ELIXIR**, qui te redonnera de l'énergie. Quand celle-ci épuise, tu perds une vie.
- **HORLOGE**, envoyée par Cronos, le dieu du temps. Recueille-la et tu augmenteras le temps de ta mission.
- **POW UP**, qui élève ton pouvoir de tir. Vérifie par toi-même son caractère effectif.
- **VIE EXTRA**.
- **SORTILEGES**. Recueille-les après en avoir fini avec les TAM LIN et tu te convertiras en mage.
- **ECLAIR**. Il détruit tout ce qui se trouve sur l'écran au moment où tu l'attrapes.

SECONDE CHARGE

Libère les mages prisonniers dans les alentours du Palais des Nues et détruit por toujours les forces du mal.

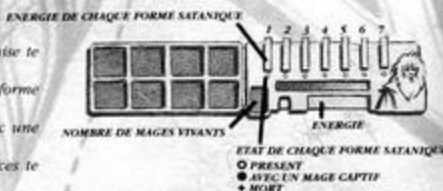
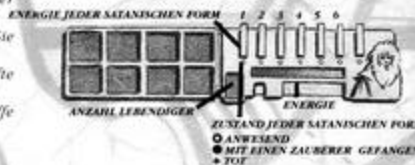
CARACTERISTIQUES DE LA BATAILLE ET DEL L' ENDROIT OU ELLE SE DEROULE.

- Satan, dans son infinie méchanceté, adoptera différentes formes pour en finir avec son unique menace: toi.
- **SATAN**. Sa force destructive est brutale, bien qu'il ne puisse se déplacer que sur la terre ferme. Quand tu l'auras détruit, la fatalité le convertira en deux autres formes diaboliques:
 - **LES CYPHERS**, encore plus terribles car ils peuvent voler. Fins en ave eux mais ne cède pas victorie car chacun d'entre eux, quand il rencontre la mort, se reproduit en deux êtres maudits.
 - **LES DAMIENS**, agressifs et qui colent. Ils n'arrêteront pas de tirer sur toi.

Chaque fois que tu détruis une de ces formes sataniques, tu obtiens quelques monnaies avec lesquelles tu pourras acheter des éléments très utiles à la boutique du mage BROWNIE et que tu devras trouver toi-même. Si au moment de détruire une forme satanique, celle-ci transportait un mage pour qu'il soit exécuté, le nombre de monnaies que tu obtiendrais sera beaucoup plus grand.

LA BOUTIQUE DU MAGE BROWNIE

- Tu pourras y acquérir les éléments suivants:
- **TELECARD** ou carte de télétransport. Chaque carte acquise te permettra de te télétransporter une fois.
 - **SATAN SCANNER**. Il te permettra de voir la position de la forme satanique que tu lui indiquerás.
 - **SATAN SCANNER AVANCE**. Tu pourras les localiser avec une précision beaucoup plus grande.
 - **RECHARGEUR D'ENERGIE**. Utilise-le quand les forces te manquent.



- **FEUERSCHILD**. Erlaubt Dir Deine Schüsse zu richten und erhöht die Zerstörungskraft.
- **LICHTSCHILD**. So wie der Feuerschild, erlaubt Dir der Lichtschild Deinen Schuss zu richten und ausserdem gibt er unbekannte Kraft.

Um einige dieser Elemente zu benutzen, drücke den PAUSE-Knopf. Dies gibt Dir Zugang zum Markierer. Stell Dich auf den Ikonus des Elements welches Du benutzen willst und bätige FEUER. Für die SCANNERS muss Du den Typ satanischer Form wählen welche Du lokalisieren willst. Wenn diese mit sich einen Zauberer trägt, wird es auf dem Bildschirm angegeben.

TELETRANSPORT

Wenn Du eine Stelle siehst welche Du als wichtig beurteilst, lasse dort Deinen Teletransportlokalisator, indem Du die im voraus definierte Taste benutzt. Später, von jeden Punkt des Spiels aus, kannst Du dort automatisch zurückkehren, indem Du den Teletransportikonus des Markierers wählst.

ZIEL

Um das Abenteuer zu beenden, muss man alle Satane vernichten und mindestens einen Zauberer retten.

SATAN IN ST UND AMIGA

Samtliche Elemente des Spiels (Feinde, Waffen, Hilfen usw.) sind verbessert worden, um maximal die Kapazität dieser Computer auszunutzen.

KONTROLLEN

Nachdefiniierbare Tasten und Joystick kompatibel.

DESIGN TEAM

Programm Spectrum, Amstrad Mx und Pc (CGA und EGA): Anjana Soft.
Programm ST und Amiga: Marcos Jaurón
Programm Commodore 64: Luis Mariano García
Musik Commodore 64: Mantia's of Noise.
Graphik: Snatcho.
Bild Tuelblatt: Luis Royo anhand einer Skizze von Ricardo Machuca.
Angriffbildschirm: Deborah und Rubén
PRODUKTION VON SNATCHO.
Bestens Dank an Ricardo Machuca und Victor Ruiz für ihre Mitarbeit.

- **HACHE MAGIQUE**. Elle changera ta bace que une arme de jet que tu pourras lancer toutes les fois que tu voudras.
- **BOUCLEUR DE LUMIERE**. Comme celui de feu, il te permet de diriger ton tir et de plus il lui donne une puissance inconnue.

Pour utiliser un de ces éléments, appuie sur le bouton PAUSE. Ceci te donne accès au marqueur. Mets-toi sur l'icône de l'élément que tu veux utiliser et appuie sur FEU. Pour les SCANNERS tu devras choisir le type de forme satanique que tu désires localiser. Si celle-ci comprend un mage, ce sera indiqué sur l'écran.

TELETRANSPORT

Quand tu verras un endroit que tu jugeras important laisses-y ton localisateur de télétransport en utilisant la touche que tu auras définie antérieurement. Plus tard, à partir de n'importe quel point du jeu, tu pourras y retourner automatiquement en choisissant l'icône de télétransport du marqueur.

OBJETIF

Pour terminer l'aventure il faut détruire tous les satans et sauver au minimum un mage.

SATAN EN ST ET AMIGA

Tous les éléments du jeu (ennemis, armes, aides, etc.) ont été améliorés afin de profiter au maximum de la capacité de ces ordinateurs.

CONTROLES

Touches redéfinissables et joystick compatible.

EQUIPE DE CREATION

Programme Spectrum, Amstrad, Mx et Pc (CGA et EGA): Anjana Soft.
Programma ST et Amiga: Marcos Jaurón
Programme Commodore 64: Luis Mariano García.
Musique Commodore 64: Mantia's of Noise.
Graphiques: Snatcho.
Illustration Couverture: Luis Royo basée sur une esquisse de Ricardo Machuca.
ECRAN DE CHARGE: Deborah et Rubén.
PRODUIT PAR SNATCHO.
Nos remerciements à Ricardo Machuca et Victor Ruiz pour leur collaboration.

