



INSTRUCTION MANUAL

Light CrusaderTM

MEGA DRIVE

SEGA

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À 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 lorsqu'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 un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- 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.
- Évitez 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.

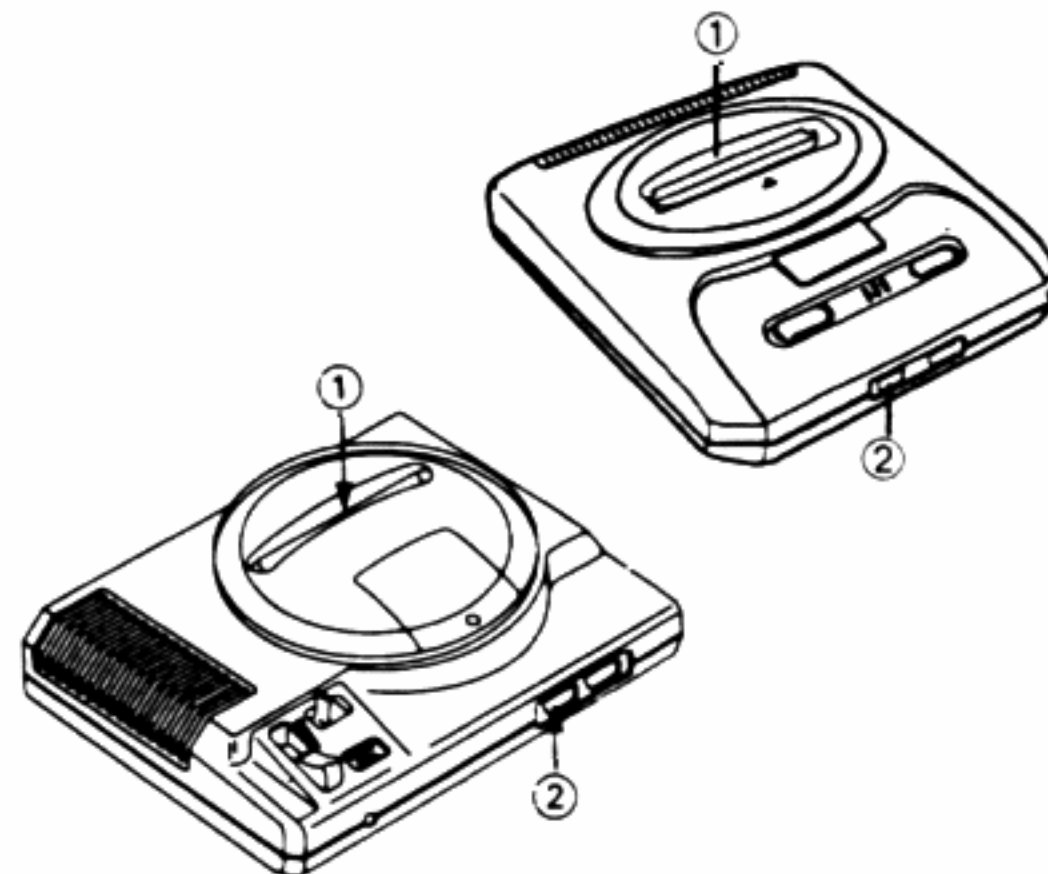
MISE EN ROUTE

1. Installez votre Sega Megadrive System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez la Manette de contrôle 1.
2. Assurez-vous que l'alimentation est coupée. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'alimentation sous tension. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, coupez l'alimentation. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Rétablissez l'alimentation.

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

Remarque : Ce jeu est pour un joueur uniquement.

- ① Cartouche Sega
- ② Manette de contrôle 1



LA MISSION

Je m'appelle David Lander, homme d'épée au service de mon seigneur et maître, le grand roi Frederick de Whitewood. J'ai dans ma vie combattu les créatures les plus étranges, cherché les trésors les plus fabuleux, mais jamais je n'ai eu à résoudre un mystère aussi grand que celui de ma nouvelle mission.

Il y a quelques jours, je suis rentré à Whitewood après des combats avec les ogres du sud. Le Roi Frederick m'a immédiatement fait mander auprès de lui pour m'annoncer que son frère, le Roi Weeden, souhaitait ma présence sur la terre de Green Row. Épuisé par les combats, j'aspirais à un peu de repos. Imaginez ma déception !

Le Roi Weeden est désespéré. Chaque jour, des habitants de Green Row disparaissent mystérieusement. Les cartes astrologiques ne révèlent rien. Même l'oracle du Roi ne parvient pas à comprendre.

La terre de Green Row a toujours été sûre et paisible. Ma mission sera de découvrir ce qui arrive aux sujets du Roi Weeden. Un esprit malin est à l'oeuvre.

PRENEZ LES COMMANDES

① Bouton D

- Pour déplacer David sur l'écran de jeu
- Pour sélectionner une option sur un écran

② Start

- Pour interrompre momentanément le jeu et faire apparaître l'écran principal ; pour reprendre le jeu après une pause
- Pour valider un choix sur les écrans avant le jeu

③ Bouton A

- Pour faire lancer un sortilège à David

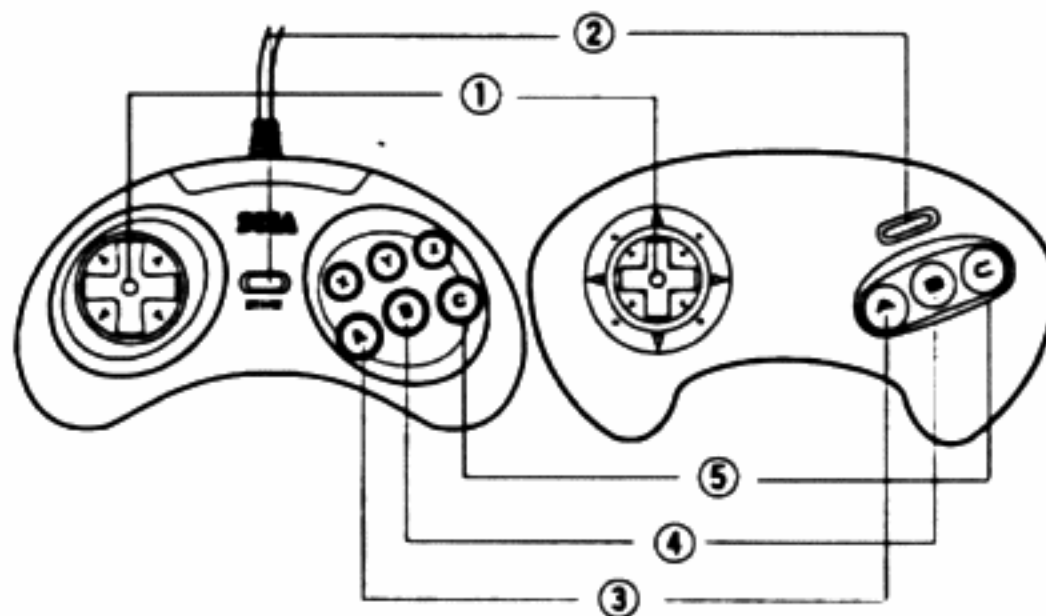
④ Bouton B

- Pour faire donner un coup d'épée à David
- Pour faire converser David
- Pour revenir à l'écran précédent

⑤ Bouton C

- Pour faire sauter David
- Pour valider un choix sur les écrans avant le jeu
- Pour valider un choix sur l'écran principal

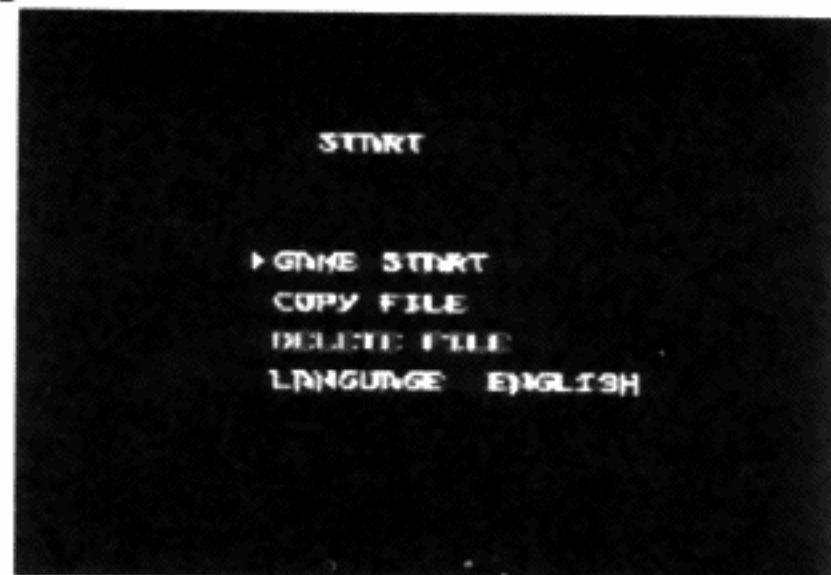
Remarque : En raison de la nature 3D de *Light Crusader*, tous les mouvements du jeu sont dirigés par les commandes diagonales de direction de la manette.



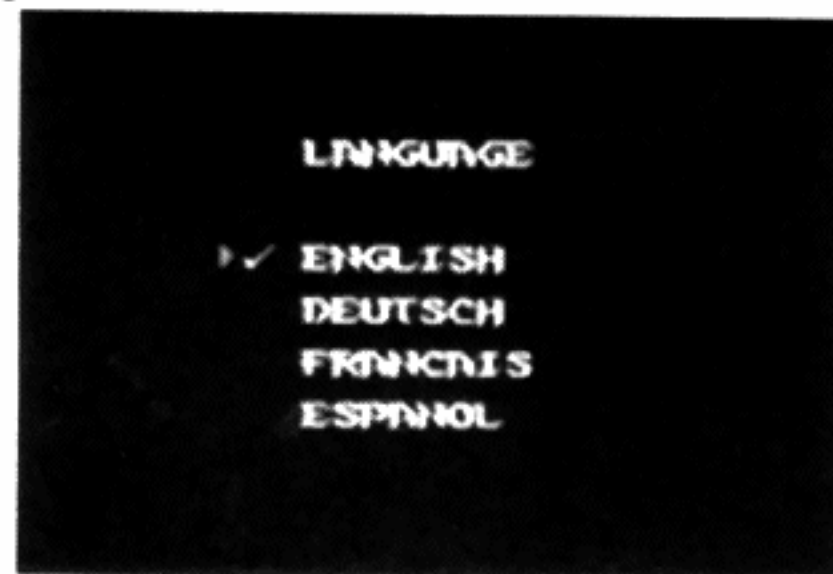
MISE EN ROUTE

- ① Après les logos Sega et Treasure, l'écran-titre *Light Crusader* apparaît. Appuyez sur Start.
- ② Sur l'écran-titre, choisissez l'un des quatre modes disponibles. Sélectionnez le mode désiré en appuyant sur le HAUT ou le BAS du bouton D, puis appuyez sur Start ou sur le bouton C pour valider votre choix.
- ③ Choisissez la langue désirée pour le texte du jeu. Sélectionnez LANGUAGE ENGLISH et appuyez sur Start ou sur le bouton C pour faire apparaître l'écran de sélection de langue. Sur l'écran de sélection de langue, sélectionnez la langue de votre choix et appuyez sur le bouton C.

②



③

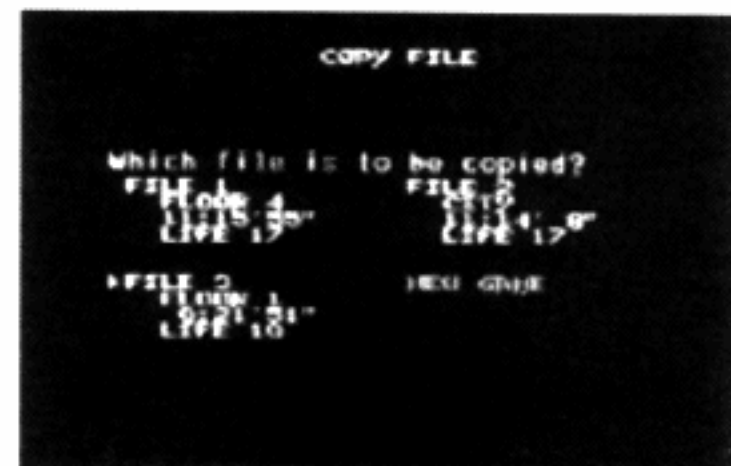


COPIER UN JEU

Utilisez ce mode pour copier un jeu précédemment sauvegardé. Choisissez pour cela COPY FILE.

Sélectionnez le jeu que vous désirez copier, puis appuyez sur le bouton C.

Sur l'écran Copy To, sélectionnez la position sur laquelle vous voulez copier ce jeu. Si cette position est déjà occupée, le nouveau jeu effacera l'ancien. Appuyez sur le bouton C.



①

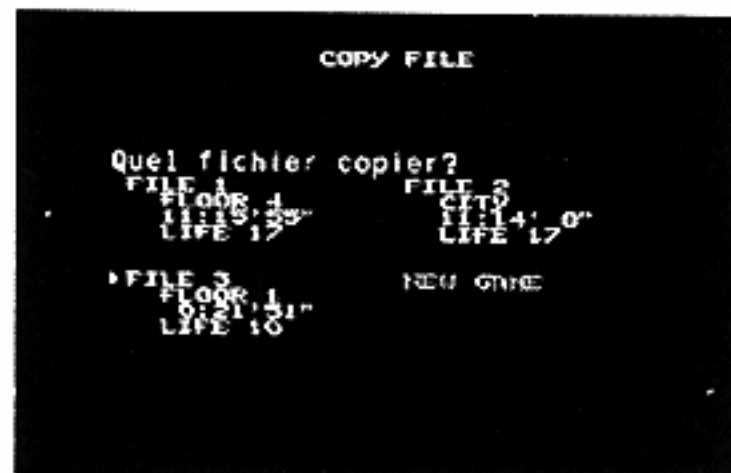


COMMENCER LA RECHERCHE

Choisissez GAME START pour commencer un jeu. L'écran Load Select apparaît.

Choisissez NEW GAME pour commencer le jeu depuis le début ou bien choisissez un jeu précédemment sauvegardé.

Pour choisir un jeu sauvegardé, sélectionnez l'un des quatre fichiers avec le bouton D, puis appuyez sur Start ou sur le bouton C.



L'ordinateur vous demande de confirmer votre intention. Sélectionnez YES ou NO, puis appuyez sur le bouton C. Si vous choisissez NO, vous revenez à l'écran Copy To.

Après avoir copié un jeu, appuyez sur le bouton C pour revenir à l'écran Start.

Remarque : Vous pouvez appuyer sur le bouton B à n'importe quel moment pour revenir à l'écran précédent.

EFFACER UN JEU

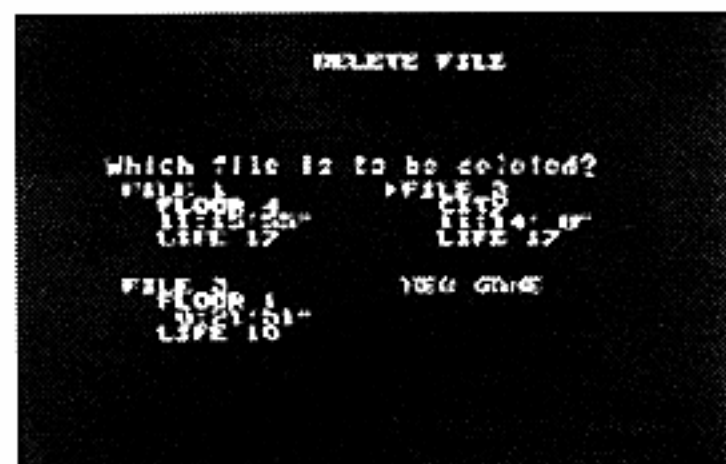
Choisissez DELETE FILE pour effacer un fichier dont vous n'avez plus besoin.

Sur l'écran Delete File, sélectionnez un fichier, puis appuyez sur le bouton C.

L'ordinateur vous demande de confirmer votre intention. Sélectionnez YES ou NO, puis appuyez sur le bouton C. Si vous choisissez NO, vous revenez à l'écran Delete File.

Après avoir effacé un jeu, appuyez sur le bouton C pour revenir à l'écran Start.

Remarque : Vous pouvez appuyer sur le bouton B à n'importe quel moment pour revenir à l'écran précédent.

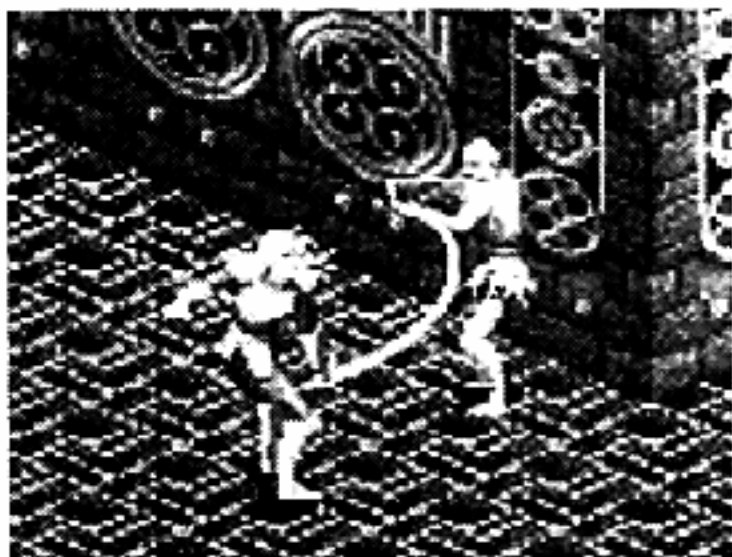


DÉPLACER LE GUERRIER

① Donner un coup d'épée

Approchez-vous de votre adversaire et appuyez sur le bouton B. Vous pouvez également utiliser cette technique pour donner des coups à certains objets lorsque c'est nécessaire.

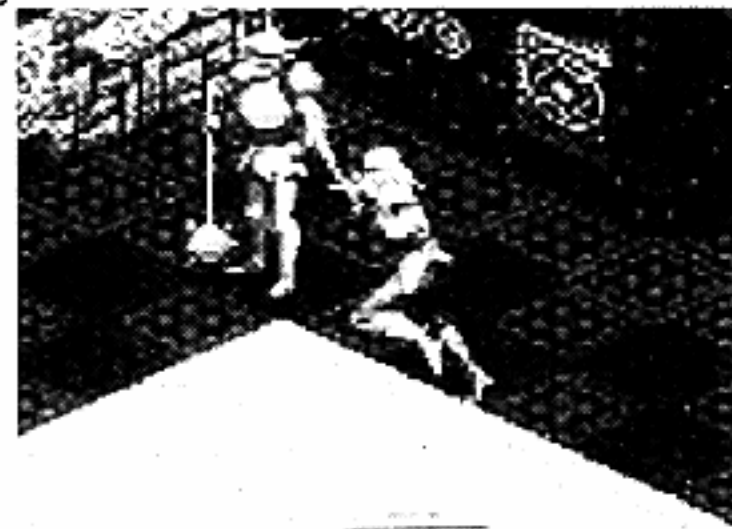
①



② Sauter

Appuyez sur le bouton C pour sauter. Appuyez sur le bouton D pour diriger votre saut.

②



③ Donner un coup d'épée en sautant

Vous pouvez attaquer un ennemi se trouvant loin de vous. Tout en maintenant le bouton D enfoncé dans la direction de l'adversaire, appuyez sur le bouton C. Au milieu du saut, relâchez le bouton C et appuyez sur le bouton B.

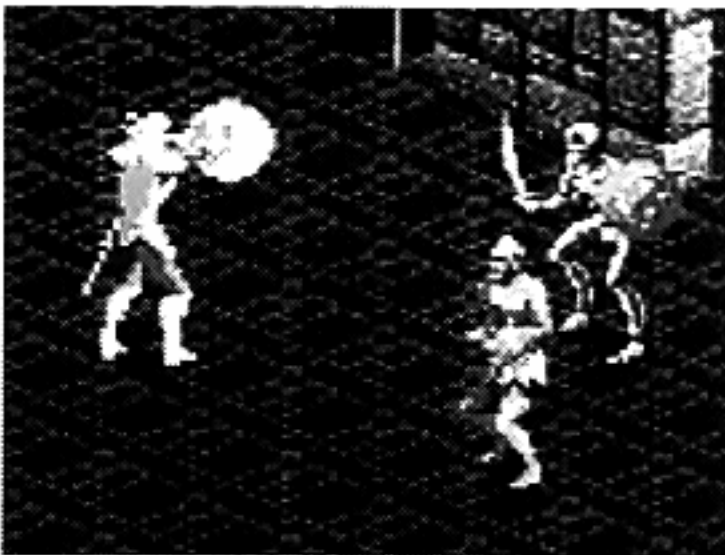
③



④ Lancer un sortilège

Choisissez la direction dans laquelle vous voulez lancer le sortilège avec le bouton D et appuyez sur le bouton A. Les ennemis sur la trajectoire du sortilège sont ensorcelés.

④



⑤ Parler

Pour parler à un personnage, placez-vous devant lui et appuyez sur le bouton B. Appuyez sur n'importe quel bouton pour accélérer la conversation.

⑤



⑥ Agir sur un commutateur

L'ouverture des portes est commandée par des commutateurs. Pour déverrouiller une porte, placez-vous devant le commutateur et appuyez sur le bouton B.

⑥



DANS LA VILLE

Votre aventure commence dans la salle du trône du château du Roi Weeden. Le Roi Weeden vous a donné carte blanche pour votre mission et vous avez même le droit d'explorer le château.

Vous pourrez acheter des objets dans les magasins à condition, bien sûr, de pouvoir les payer. Le nombre de pièces d'or dont vous disposez est indiqué sur l'écran principal (voir page 40). Le Roi Weeden vous a donné 200 pièces d'or (G.P.) pour votre mission. Ne les gaspillez pas. Pour acheter un objet, marchez dessus ou placez-vous à côté. Il vous est alors demandé si vous voulez l'acheter. Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour sélectionner YES ou NO, puis validez avec le bouton C.

Au cours de votre recherche, essayez de parler à tous les personnages que vous rencontrez. Leurs bavardages ne sont pas toujours dénués d'intérêt...

Le pub de Green Row

Il y a toujours une histoire extraordinaire ou deux à écouter au pub de Green Row. On y vend aussi quelques produits alimentaires.

Le magasin d'armes

Les armes y sont certes un peu chères, mais elles sont d'excellentes qualités.

L'auberge

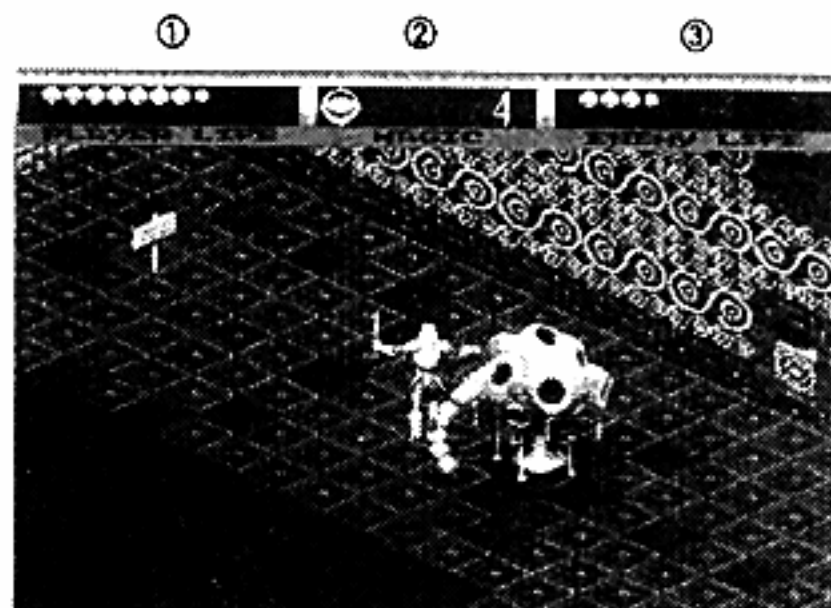
Un séjour à l'auberge vaut bien 10 pièces d'or (G.P.). Après une bonne nuit de sommeil, vous retrouverez tous les points d'énergie que vous avez perdus. Vous pourrez aussi y acheter des capsules d'élément magiques

L'oracle

La conseillère du Roi fait tout son possible pour vous aider à retrouver les villageois disparus. Elle vous donne parfois des indices utiles pour vous diriger.

L'ÉCRAN DE JEU

- ① Vos points d'énergie
- ② Le sortilège actuellement choisi
- ③ Les points d'énergie de l'adversaire



L'ÉCRAN PRINCIPAL

Appuyez sur Start pendant le jeu pour faire apparaître l'écran principal. Cet écran vous permet d'accéder à ce qui suit :

INVENTORY (INVENTAIRE)

Tous les objets (armes, armures et gants) dont vous disposez actuellement.

EQUIP (ÉQUIPEMENT)

Les armes, l'armure et les gants dont vous êtes équipé.

MAP (CARTE)

Les cartes des endroits déjà explorés.

LANGUAGE : ENGLISH (LANGUE : ANGLAIS)

Langue pour le texte du jeu



MAGIC (MAGIE)

Liste et sélection des sortilèges.

MODE (OPTION)

Pour changer certains aspects du jeu.

Sélectionnez une option avec le bouton D, puis appuyez sur le bouton C pour valider votre choix. A partir de l'une de ces options, appuyez sur le bouton B pour revenir à l'écran principal ou sur Start pour reprendre l'aventure.

L'écran principal vous fournit également les informations suivantes sur le jeu :

Life Le nombre à gauche représente vos points d'énergie actuels, le nombre à droite le maximum de points d'énergie que vous pouvez avoir.

Lorsque vous n'avez plus de points d'énergie, le jeu se termine sauf si vous disposez d'un << pendentif >>

Remarque : Si vous trouvez une bulle d'énergie, le nombre maximum de points d'énergie augmente de 10.

Gold La somme d'argent dont vous disposez.

Play Time La durée écoulée depuis le début du jeu.

Inventory (Inventaire)

① Pour utiliser un objet :

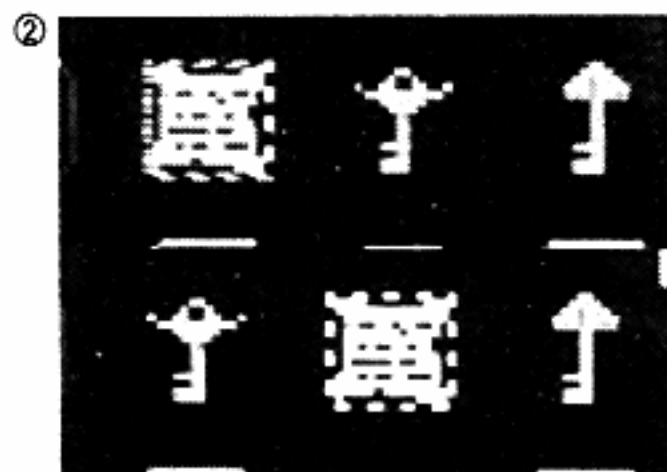
Sélectionnez cet objet avec le bouton D, puis appuyez sur le bouton C. La fonction apparaît au bas de l'écran pour beaucoup d'objets.



② Pour changer la position de l'objet :

Sélectionnez cet objet avec le bouton D et appuyez sur le bouton A.

Déplacez l'objet sélectionné sur une boîte ouverte à l'aide du bouton D, puis appuyez sur le bouton A ou C pour valider. Si la boîte choisie contient déjà un objet, cet objet est transféré dans une autre boîte.



③ Pour trier la liste des objets :

Si vous le désirez, vous pouvez trier les objets par type. Sélectionnez SORT au bas de l'écran et appuyez sur le bouton C.



Equip (Equipelement)

Pour vous équiper d'un objet :

Sélectionnez la catégorie désirée — WEAPONS (armes), ARMOUR (armure) ou GLOVES (gants) — en appuyant sur le HAUT ou le BAS du bouton D. Sélectionnez l'objet désiré en appuyant sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D. Validez ensuite avec le bouton C.

Map (Carte)

Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner le nom de la carte. La carte apparaît à gauche sur l'écran.

Magic

Pour avoir recours à des sortilèges, il vous faut des << capsules d'élément >>. Les éléments sont au nombre de quatre : le vent, le feu, la terre et l'eau. Les capsules d'élément s'achètent, mais vous aurez parfois la surprise d'en trouver une après avoir battu un ennemi.

A chaque fois que vous trouvez une capsule d'élément, le compteur de l'élément correspondant augmente de 10 points.
Le nombre maximum de points de chacun des quatre compteurs d'élément est de 99. Lorsque vous utilisez un élément pour lancer un sortilège, le compteur de cet élément diminue d'un point.
Les sortilèges que vous pouvez utiliser dépendent des éléments que vous possédez.

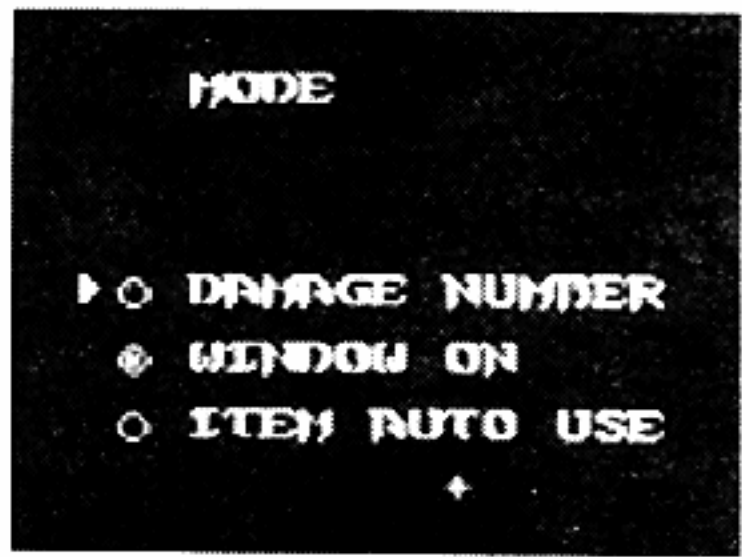
Nom du sortilège	Élément	Effet
Wind (vent)	Air	Un vent léger cause des dommages à un adversaire unique.
Fire (feu)	Feu	Inflige de petites brûlures à un adversaire.
Firewind (souffle de feu)	Air, feu	Un tourbillon ardent se forme autour de l'adversaire, causant des dommages importants.
Earthquake (tremblement de terre)	Terre	La terre tremble sous les pieds de l'ennemi, causant des dommages.
Nom du sortilège	Élément	Effet
Thunder (tonnerre)	Air, terre	Un bruit assourdissant anéantit les ennemis.
Meteor (météore)	Feu, terre	Une boule de feu bondissante inflige d'importants dommages aux ennemis.

Needle-crack (coup d'aiguille)	Air, feu, terre	Des rayons d'énergie infligent d'importants dommages aux ennemis.
Heal (guérir)	Eau	Restaure quelques uns de vos points d'énergie.
Ice (glace)	Air, eau	Fige un adversaire unique pendant un court instant.
Nom du sortilège	Élément	Effet
Cure (antidote)	Feu, eau	Vous guérit de n'importe quel poison
Confuse (confusion)	Air, feu, eau	Les ennemis subissent des dommages considérables et restent impuissants pendant un court instant.
Guardian (gardien)	Terre, eau	Un lutin vous sert de bouclier. Après quelques coups, il disparaît.
Turn Undead (tourner les morts-vivants)	Air, terre, eau	Détruit instantanément un mort-vivant seul.

Nom du sortilège	Élément	Effet
Shield (bouclier)	Feu, terre, eau	Un coquillage d'énergie vous protège de tous les côtés. Après quelques coups, il disparaît.
Judgement (jugement)	Air, feu, terre, eau	Refoule tous les ennemis sur la trajectoire du sortilège en leur infligeant d'importants dommages.

Mode
Appuyez à plusieurs reprises sur le bouton C pour activer et désactiver alternativement une option. Un point blanc dans le rond face à l'option signifie que cette option est activée.

Damage number
Lorsque cette option est activée, à chaque fois que vous touchez un ennemi ou êtes touché par lui, la perte de points d'énergie est indiquée.



Window On

Lorsque cette option est activée, tous les messages du jeu s'affichent. Lorsqu'elle est désactivée, seuls s'affichent les indices pouvant vous être utiles pour votre recherche et les conversations avec d'autres personnages.

Item Auto Use

Si cette option est activée, lorsque vous perdez un nombre de points d'énergie supérieur à la valeur d'un objet, l'objet est automatiquement utilisé pour remplacer les points perdus (voir pages 66-68). Lorsqu'elle est désactivée, vous devez choisir manuellement un objet d' << Inventory >> pour remplacer les points d'énergie perdus.

LANCER DES SORTILÈGES

Pour avoir recours aux sortilèges, sélectionnez l'option MAGIC sur l'écran principal, puis appuyez sur le bouton C.

Pour choisir un sortilège, sélectionnez les capsules d'élément correspondantes en appuyant sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D. Il y a un compteur d'élément au-dessous de chaque capsule. Appuyez sur le bouton C pour valider votre choix. Si vous n'avez pas encore acquis de capsules pour un certain élément, le compteur est à zéro et vous ne pouvez pas choisir cet élément.

Supposons que vous vouliez utiliser le sortilège << Turn Undead >> (tourner les morts-vivants). Vous devez pour cela sélectionner les éléments vent, terre et eau, puis valider.

Le sortilège << Turn Undead >> apparaît au bas de l'écran. Vous pouvez alors l'utiliser pendant le jeu. A chaque fois que vous l'utilisez, un point est retranché des compteurs de vent, terre et eau.

Vous pouvez également activer la liste des sortilèges pour voir et choisir les sortilèges. Tout en maintenant le HAUT du bouton D enfoncé, appuyez sur le bouton C. La liste des sortilèges apparaît à droite sur l'écran.

Pour choisir un sortilège, appuyez sur le HAUT ou sur le BAS du bouton D, puis sur le bouton C.

TROUVER DES OBJETS

Armes et armures

Vous commencez le jeu avec la longue épée, la plate (armure) et les gants. Au cours de votre aventure, vous trouverez des armes et armures plus puissantes. Prenez le temps de chercher d'autres armes et armures. Vous ne le regretterez pas !

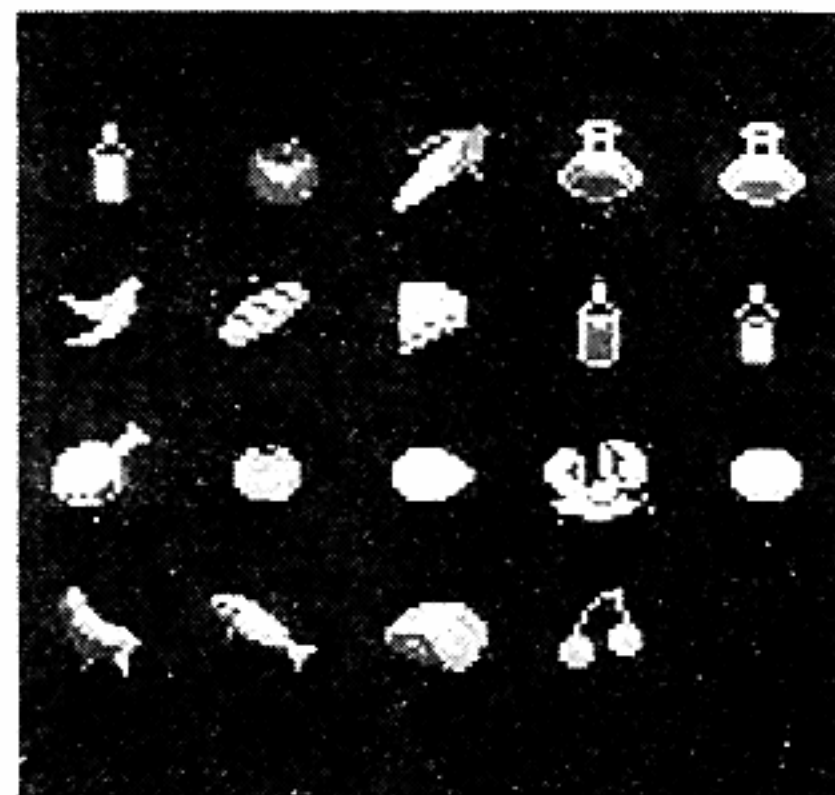
Potions

Potion bleue	Vous guérit de n'importe quel poison.
Potion rouge	Restaure tous vos points d'énergie perdus.

Aliments et boissons

Vous pourrez acheter ou trouver de nombreux aliments. Ceux qui sont indiqués ci-dessous vous permettront de restaurer les points d'énergie perdus ou de combattre l'effet des poisons.

Type	Valeur en points d'énergie
Œuf cassé	10
Maïs	10
Pomme	10
Orange	10
Banane	10
Cerise	10



Type	Valeur en points d'énergie
Pain	30
Œuf	30
Miel	30
Viande	30, 60 ou 100
Poisson	60
Tomate	60
Fromage	Aucun (guérit des poisons)
Eau	Aucun (guérit des poisons)
Vin	Aucun (guérit des poisons)

Capsules d'élément

Quatre éléments vous permettent de jeter des sortilèges : le vent, le feu, la terre et l'eau. Pour plus d'informations à ce sujet, reportez-vous aux pages 46–54.

Clés

Vous devrez trouver des clés pour ouvrir certaines portes verrouillées. Si vous avez la bonne clé, vous franchirez automatiquement ces portes.

Bulle d'énergie

A chaque fois que vous en trouvez une, votre nombre de points d'énergie maximum augmente de 10.

Pendentif

Le jeu se termine lorsque vous n'avez plus de points d'énergie. Mais si vous avez un pendentif, vous recommencez le jeu dans la salle où vous l'avez laissé avec tous vos points d'énergie.

Reliques

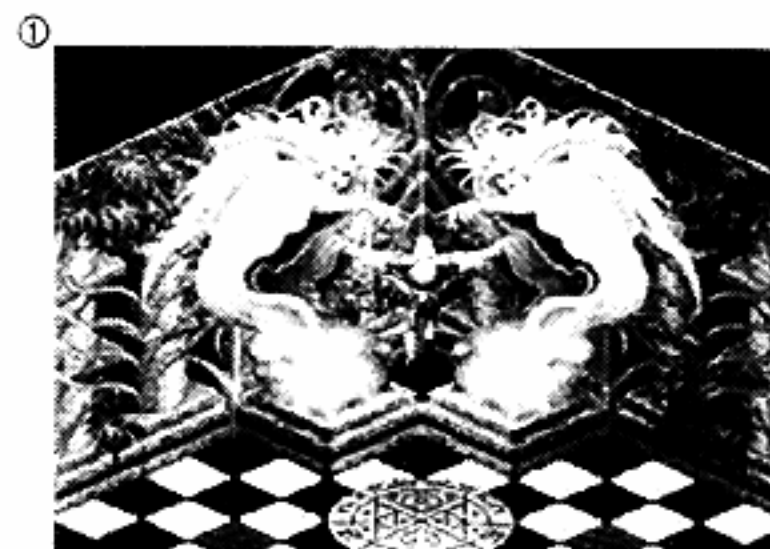
Pour avancer dans le jeu, il vous faudra trouver plusieurs objets spéciaux. Cherchez-les bien !

LES SALLES SPÉCIALES

Il y a trois types de salles spéciales dans *Light Crusader*.

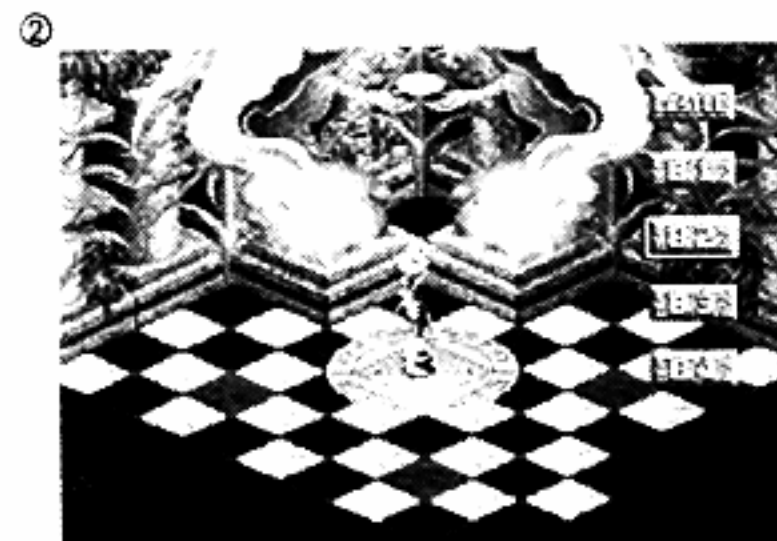
① Sauvegarder le jeu

Au cours de votre aventure, vous traverserez de petites salles avec des inscriptions anciennes, appelées << runes >>, sur le plancher. Lorsque vous marchez sur ces inscriptions, le message SAVE? s'affiche pour vous permettre de sauvegarder. Sélectionnez YES ou NO avec le bouton D, puis appuyez sur le bouton C pour valider.



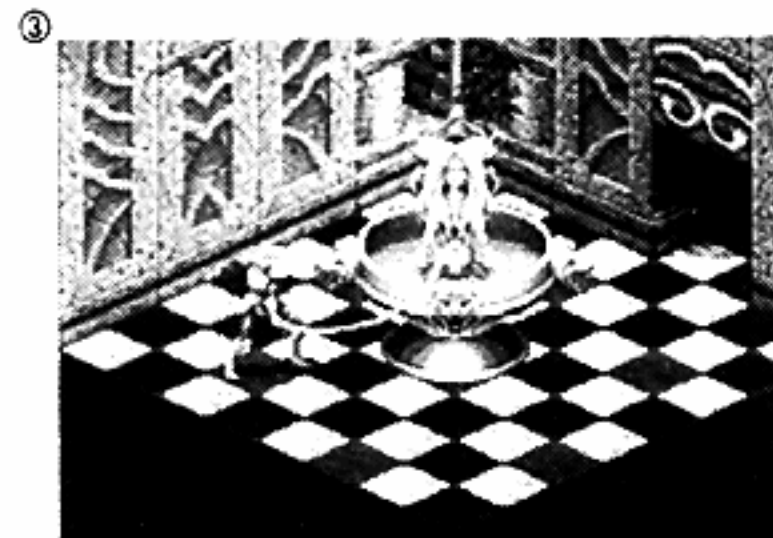
② Téléportage

Vous pouvez vous << téléporter >> depuis une salle de runes de ce type jusqu'à une salle de runes de ce type où vous êtes déjà allé(e). Après avoir traversé les runes, appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner l'endroit où se trouve la salle de runes où vous voulez vous rendre. Appuyez ensuite sur le bouton C pour valider.



③ Fontaine magique

Lorsque vous n'avez plus beaucoup de points d'énergie, rien n'est plus salubre qu'une fontaine magique. Marchez vers elle et touchez-la. Tous vos points d'énergie sont restaurés.





DES DIFFICULTÉS ?

Les sauts

En raison des vues 3D, il n'est pas toujours facile de sauter. Guidez votre saut en regardant l'ombre du personnage et non le personnage lui-même.

Les portes verrouillées

Vous ne pouvez pas ouvrir une porte ? Ceci peut tenir à plusieurs raisons. Posez-vous les questions suivantes :

- Ai-je bien cherché les clés partout ?
- Ai-je bien actionné tous les commutateurs que j'ai rencontrés ?
- N'y a-t-il pas une tâche spéciale à accomplir dans cette salle ?

Les chefs monstres

Vous rencontrerez de temps à autre l'un de ces monstres. Ils sont redoutables et traîtres. Il vous faudra parfois effectuer plusieurs tentatives pour vous en débarrasser. Parfois même vous n'y réussirez pas. Essayez alors de trouver quelque chose qui puisse vous aider.

Si vous perdez votre chemin

Notez tous les conseils qui vous sont donnés. Vous serez récompensé.

Parfois, le Roi, l'oracle ou un autre personnage peut vous donner des informations utiles.

LA FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsqu'il ne vous reste plus de points d'énergie et que vous n'avez pas de pendentif.

Mais, cette fin n'est que provisoire ! L'écran Game Over apparaît. En appuyant sur le HAUT ou le BAS du bouton D, sélectionnez LOAD GAME si vous désirez charger un jeu, ou END GAME si vous désirez terminer le jeu en cours, puis validez avec le bouton C ou Start.

Si vous choisissez LOAD GAME, l'écran Load Select apparaît. Sélectionnez l'un des quatre fichiers et validez. Il n'y a pas de limite au nombre de fois que vous pouvez charger un jeu.

Si vous choisissez END GAME, l'écran-titre apparaît.

CONSEILS DE L'ORACLE

- Essayez de vous rappeler l'endroit où se trouvent les deux types de salles de runes. Il est en effet plus facile de se téléporter entre deux points que de marcher. Il est également plus facile de sauvegarder le jeu à la chambre de runes la plus proche que de refaire tout le chemin jusqu'à une chambre précédemment trouvée dans le jeu.
- Il en est de même pour les fontaines magiques. Essayez de vous souvenir de leur emplacement. En utilisant les fontaines magiques vous gagnerez du temps et de l'argent puisque vous n'aurez pas à retourner à la ville de Green Row pour y acheter des objets pour vous soigner. Les fontaines magiques sont gratuites !
- Un grand nombre de salles que vous traversez au cours de votre aventure ont une énigme. Lorsque vous êtes dans une salle, essayez de résoudre l'énigme et ne vous précipitez pas aveuglement vers l'action. Ceci vous permettra de gagner beaucoup de temps.

This product is exempt from classification under UK Law.
In accordance with The Video Standards Council Code of Practice
it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos.
1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155;
U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396.

©1995 SEGA ENTERPRISES, LTD.

672-2597-50