

INSTRUCTION MANUAL

COMPACT
disc

ENGLISH

Epilepsy Warning

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

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, **IMMEDIATELY** discontinue use and consult your doctor.

DEUTSCH

Epilepsie-Warnung

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiele-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospiele-Systemen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiele-Systems Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie **SOFORT** das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

FRANÇAIS

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.



ESPAÑOL

Advertencia acerca de la epilepsia

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de vídeo o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de vídeo. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de vídeo. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de vídeo, interrumpa **INMEDIATAMENTE** la utilización del sistema y consulte a su médico.

ITALIANO

Avvertenza a proposito dell'epilessia

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici.

Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare.

Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompete l'uso **INMEDIATAMENTE** e consultate il vostro medico.

NEDERLANDS

Waarschuwing voor epilepsie

Doorlezen voordat u dit videogame-systeem in gebruik neemt of het door uw kinderen laat gebruiken.

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad.

Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.

Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik **ONMIDDELIJK** staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuiptrekkingen.

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not play too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing 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 at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Spielen Sie nicht zu nah am Bildschirm. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospieles mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

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

- Ne jouez pas trop près de l'écran. Tenez-vous 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.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla para jugar. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de vídeo.

PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

- Non giocate davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

VOORZORGSMAATREGELEN BIJ GEBRUIK

- Ga niet te dicht bij het beeldscherm spelen. Ga op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 à 15 minuten rusten.

Starting Up: How to Use Your Sega Saturn System

This CD-ROM can only be used with the Saturn System. **Do not attempt to play this CD-ROM on any other CD player**—doing so may damage the headphones and speakers.

1. Set up your Sega Saturn system by following the instructions in your Sega Saturn System Instruction Manual. Plug in Control Pad 1.
2. Place the Sega Saturn CD-ROM, label side up, in the well of the CD tray and close the lid.
3. Press the Power Button to load the game. The game starts after the Sega Saturn logo screen. If nothing appears, turn the system OFF and make sure it is set up correctly.
4. If you wish to stop a game in progress or the game ends and you want to restart, press the Reset Button on the Sega Saturn console to return to the game's Title screen. If you wish to return to the Control Panel, press Buttons A, B, C and Start simultaneously at any time.

Startvorbereitung: Benutzung des Sega Saturn-Gerätes

Diese CD-ROM kann nur mit dem Saturn-Gerät verwendet werden. **Versuchen Sie nicht, diese CD-ROM mit irgendeinem anderen CD-Spieler abzuspielen**, weil dadurch Kopfhörer und Lautsprecher beschädigt werden können.

1. Nehmen Sie Ihr Sega Saturn-Gerät gemäß den Anweisungen in der Bedienungsanleitung in Betrieb. Schließen Sie das Control Pad 1 an.
2. Legen Sie die Sega Saturn CD-ROM mit obenliegender Etikettenseite in die Mulde des CD-Laufwerks, und schließen Sie den Plattenfachdeckel.
3. Drücken Sie die Netztaaste (POWER), um das Spiel zu laden. Das Spiel beginnt nach Erscheinen des Sega Saturn-Logos. Falls nichts geschieht, schalten Sie das Gerät aus, und vergewissern Sie sich, daß es richtig angeschlossen ist.
4. Wenn Sie ein Spiel mittendrin abbrechen wollen, oder wenn das Spiel zu Ende ist und Sie es erneut starten wollen, drücken Sie die Rückstelltaste an der Sega Saturn-Konsole, um den Titelbildschirm des Spiels wieder aufzurufen. Durch gleichzeitiges Drücken der Tasten A, B, C und Start können Sie jederzeit auf die Kontrolltafel zurückschalten.

Mise en route : Comment utiliser votre Sega Saturn

Vous ne pouvez utiliser ce CD-ROM que sur la Sega Saturn. **N'essayez pas de l'utiliser dans un autre lecteur CD** ; vous risqueriez de causer des dommages au casque d'écoute et aux enceintes.

1. Installez votre console Sega Saturn en procédant comme il est indiqué dans le Mode d'emploi de la Sega Saturn. Branchez la manette 1.
2. Placez le CD-ROM Sega Saturn avec son étiquette tournée vers le haut dans le compartiment du lecteur CD, puis refermez la porte du lecteur.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu commence après l'écran du logo Sega Saturn. Si rien n'apparaît, éteignez la console et assurez-vous qu'elle est correctement installée.
4. Pour arrêter un jeu en cours ou lorsque le jeu est terminé et que vous désirez le recommencer, appuyez sur le bouton Reset de la console Sega Saturn ; vous revenez alors à l'écran-titre du jeu. Pour revenir au panneau de commande, appuyez en même temps sur les boutons A, B, C et Start à n'importe quel moment.

Antes de comenzar: Cómo utilizar su sistema Sega Saturn

Esta CD-ROM sólo puede ser utilizada con el sistema Sega Saturn. **No intente leer esta CD-ROM en ningún otro lector de CD**, ya que al hacerlo puede dañar los auriculares y los altavoces.

1. Instale su sistema Sega Saturn siguiendo las instrucciones del manual de instrucciones de su sistema Sega Saturn. Enchufe el mando de control 1.
2. Ponga la CD-ROM Sega Saturn, con el lado de la etiqueta hacia arriba, en el fondo del platillo del CD y cierre la tapa.
3. Presione el botón de alimentación para cargar el juego. El juego empezará después de que aparezca la pantalla con el logotipo Sega Saturn. Si no aparece nada, apague el sistema y asegúrese de que esté instalado correctamente.
4. Si desea detener un juego que está en marcha o el juego termina y desea volver a empezar, presione el botón Reset de la consola Sega Saturn para volver a la pantalla del título del juego. Si desea volver al panel de control, presione simultáneamente los botones A, B, C y Start en cualquier momento.

Iniziare: come usare il tuo sistema Sega Saturn

Questo CD-ROM può essere usato solo con il sistema Saturn. **Non provare ad usare questo CD-ROM su un altro lettore CD** – facendo così potresti danneggiare le cuffie e gli altoparlanti.

1. Monta il tuo sistema Sega Saturn seguendo le istruzioni nel tuo manuale d'istruzioni del sistema Sega Saturn. Inserisci il controllo 1.
2. Metti il CD-ROM Sega Saturn nello spazio del cassetto dei CD con l'etichetta verso l'alto.
3. Premi il tasto d'accensione (POWER) per caricare il gioco. Il gioco inizia dopo che appare il logo Sega Saturn. Se non appare niente spegni il sistema e assicurati che sia montato correttamente.
4. Se vuoi fermare una partita in progresso o se essa finisce e vuoi riniziare, premi il tasto Reset sulla console Sega Saturn per tornare alla schermata del titolo del gioco. Se vuoi tornare al pannello di controllo, premi i tasti A, B o C e Start insieme in qualsiasi momento.

Opstarten: Het gebruik van het Sega Saturn-systeem

Deze CD-ROM kan uitsluitend worden gebruikt met het Saturn-systeem. **Probeer deze CD-ROM niet op een andere CD-speler weer te geven** – dit kan leiden tot beschadiging van de hoofdtelefoon en luidsprekers.

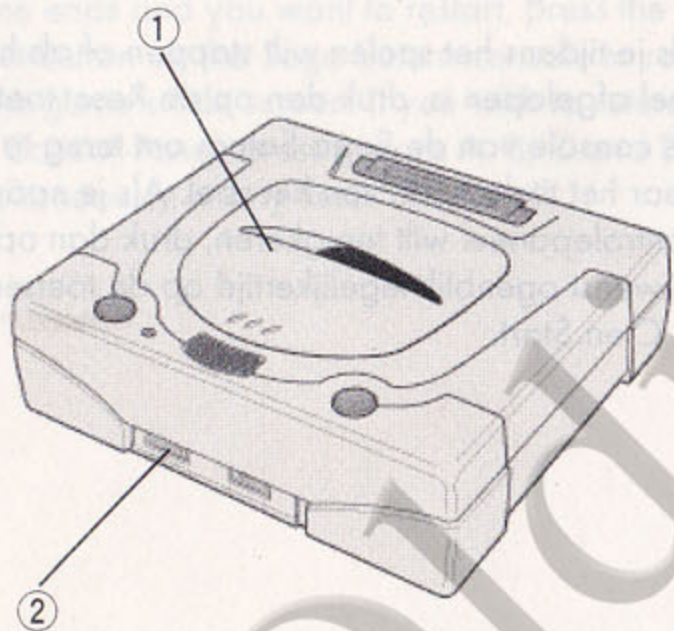
1. Sluit het Sega Saturn-systeem aan zoals dat in de handleiding van het Sega Saturn-systeem staat beschreven. Sluit bedieningsblok 1 aan.
2. Leg de Sega Saturn CD-ROM, met het etiket naar boven gericht, in de CD-lade en sluit het deksel.
3. Druk op de AAN/UIT-toets om het spel te laden. Na het scherm met het logo van de Sega Saturn zal het spel beginnen. Als je niets ziet, moet je het systeem weer UIT zetten en controleren of alles goed aangesloten is.
4. Als je tijdens het spelen wilt stoppen of als het spel afgelopen is, druk dan op de Reset-toets op de console van de Sega Saturn om terug te keren naar het titelscherm van het spel. Als je naar het controlepaneel wilt terugkeren, druk dan op elk gewenst ogenblik tegelijkertijd op de toetsen A, B, C en Start.

5. If you turn on the power without inserting a CD, the Audio CD Control Panel appears. If you wish to play a game, place the Sega Saturn CD in the unit, press the D-Pad to move the cursor to the top left button on the Control Panel, and press Start. The opening screens of a game will appear.

Important: Your Sega Saturn CD-ROM contains a security code that allows the disc to be read. Be sure to keep the disc clean and handle it carefully. If your Sega Saturn system has trouble reading the disc, remove the disc and wipe it carefully, starting from the center of the disc and wiping straight out towards the edge.

Note: This game is for one player only.

- ① CD Tray
- ② Control Pad 1



5. Wenn Sie das Gerät einschalten, ohne daß eine CD eingelegt ist, erscheint die Audio-CD-Kontrolltafel auf dem Bildschirm. Um ein Spiel zu spielen, legen Sie zuerst eine Sega Saturn-CD in das Gerät ein, dann bewegen Sie den Cursor mit Hilfe des Steuerkreuzes zur oberen linken Taste der Kontrolltafel und drücken Start. Daraufhin erscheinen die Einleitungsbildschirme des Spiels.

Wichtig: Ihre Sega Saturn CD-ROM-Disc enthält einen Sicherheitscode, der das Lesen der Disc gestattet. Halten Sie daher die Disc stets sauber, und behandeln Sie sie sorgfältig. Sollte Ihr Sega Saturn-Gerät Schwierigkeiten beim Lesen einer Disc haben, nehmen Sie die Disc heraus und wischen sie sorgfältig ab, wobei Sie geradlinig von der Mitte zum Rand wischen.

Hinsweis: Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

- ① Plattenlade
- ② Control Pad 1

5. Si vous allumez la console alors qu'il n'y a pas de disque dans le lecteur, l'écran du panneau de commande Audio CD Control apparaît. Pour jouer, mettez un CD Sega Saturn dans le lecteur, amenez le curseur sur le bouton supérieur gauche du panneau de commande à l'aide du bouton D et appuyez sur Start. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent alors.

Important : Votre CD-ROM Sega Saturn contient un code de sécurité autorisant sa lecture. Gardez-le propre et manipulez-le avec précautions. Si vous ne parvenez pas à le lire sur votre Sega Saturn, retirez-le et essuyez-le soigneusement dans un mouvement droit depuis le centre vers le bord.

Remarque : Ce jeu est pour un joueur uniquement.

- ① Plateau à CD
- ② Manette 1

5. Si enciende la alimentación sin insertar un CD aparecerá el panel de control de audio del CD. Si desea jugar un juego, ponga el CD Sega Saturn en la unidad, presione el botón D para mover el cursor al botón superior izquierdo del panel de control y presione Start. Las pantallas iniciales de un juego aparecerán.

Importante: Su CD-ROM Sega Saturn contiene un código de seguridad que permite que el disco sea leído. Asegúrese de mantener limpio el disco y manejarlo cuidadosamente. Si su sistema Sega Saturn encuentra dificultades al leer el disco, extraiga el disco y límpielo cuidadosamente, empezando desde el centro del disco y limpiando en línea recta hacia el borde.

Nota: Este juego es sólo para un jugador.

- ① Bandeja del CD
- ② Mando de control 1

5. Se accendi la macchina senza inserire un CD, appare il pannello di controllo dei CD audio. Se vuoi un gioco, metti il CD Sega Saturn nell'unità, premi il tasto direzionale per muovere il cursore sull'angolo in alto a sinistra del pannello di controllo e premi Start. Appariranno le schermate introduttive del gioco.

Importante: Il tuo CD-ROM Sega Saturn contiene un codice di sicurezza che permette al disco di essere letto. Assicurati di tenere il disco pulito e di maneggiarlo con cura. Se il tuo sistema Sega Saturn ha problemi nel leggere il disco, rimuovilo e puliscilo con cura, iniziando dal centro e pulendo verso l'esterno.

Nota: Questo gioco è per un solo giocatore.

- ① Cassetto CD
- ② Controllo 1

5. Als je het apparaat AAN zet zonder dat er een CD is ingelegd, zal het audio-CD bedieningspaneel verschijnen. Als je een videospelletje wilt gaan spelen, leg dan de Sega Saturn-CD in het apparaat, druk op de R-toets om de cursor te verplaatsen naar de toets linksboven op het bedieningspaneel, en druk op Start. De inleidende schermen van een spel zullen verschijnen.

Belangrijk: De Sega Saturn CD-ROM is voorzien van een beveiligingscode die ervoor zorgt dat de disc kan worden gelezen. Houd de disc altijd goed schoon en ga er voorzichtig mee om. Als jouw Sega Saturn-systeem de disc niet goed kan lezen, moet je de disc verwijderen en voorzichtig schoonvegen, waarbij je vanuit het midden van de disc in een rechte lijn naar de rand toe veegt.

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

- ① CD-lade
- ② Bedieningsblok 1

The skin of the earth is arid and cracked, swept bare by dry winds and scorched by the pitiless sun. Deep beneath its surface, the buried ruins of an ancient age for æons lay waiting.

Long-mute artifacts give testimony to a lost golden age of man. They speak of the great and foolish pride that drove our forebears to explore paths only the gods were meant to tread, and create life forms beyond Nature's intent. And they tell of the struggle between man's last great Empire and the creations which had escaped his control.

Now, those ruins have been uncovered once again by men who wish to use that ancient power to restore the Empire to its former glory. But chaos and revolt has struck the site of the excavation. Craymen, a rebel faction of the Imperial military, staged a bold coup to seize control of the ruins. A young guardsman, Edge, has been swept up in the whirlwind of strife and hurled into a world of events beyond his understanding. His mentor died at the hands of the Craymen traitors and he only barely escaped with his own life.



Die Erdkruste ist dürr und rissig, von trockenen Winden blankgefegt und von der gnadenlosen Sonne versengt. Tief unter ihrer Oberfläche schlummern seit Äonen die verschütteten Ruinen einer längst vergangenen Zeit.

Längst verstummte Artefakten legen Zeugnis ab über ein verlorenes Goldenes Zeitalter der Menschheit. Sie zeugen von dem großen und törichten Stolz, der unsere Vorfahren antrieb, Wege zu erkunden, die nur den Göttern vorbehalten waren, und Lebensformen zu schaffen, die nicht von der Natur geplant waren. Und sie berichten von dem Kampf zwischen dem letzten großen Reich der Menschheit und den Kreaturen, die ihrer Kontrolle entchlüpft waren.

Nun sind diese Ruinen wieder aufgedeckt worden von Männern, die jene alte Macht benutzen wollen, um das Reich in seinem alten Ruhm wiedererstehen zu lassen. Aber Chaos und Aufstand haben den Ausgrabungsort befallen. Die Craymen, eine Rebellengruppe der imperialen Armee, haben mit einem kühnen Putsch die Kontrolle über die Ruinen gewonnen. Ein junger Gardist, Edge, ist von dem Wirbelwind des Streits erfaßt und in eine Welt von Ereignissen geschleudert worden, die über seinen Verstand geht. Sein Mentor wurde von den Craymen-Verrätern umgebracht, und er konnte nur knapp sein eigenes Leben retten.



La surface de la terre est aride et craquelée, balayée par des vents secs et brûlée par le soleil impitoyable. Les ruines ensevelies de temps anciens reposent depuis une éternité dans ses profondeurs.

Des vestiges oubliés témoignent d'un âge d'or perdu de l'humanité. Ils évoquent l'orgueil démesuré et insensé qui poussa nos ancêtres à explorer des voies que seuls les dieux étaient censés suivre et à créer des formes de vie outrepassant les desseins de la nature. Et ils révèlent la lutte entre le dernier grand Empire des hommes et les créatures qui ont échappé à son contrôle.

Maintenant, ces ruines ont été de nouveau dégagées par des hommes qui veulent utiliser cette puissance d'antan pour restaurer la gloire passée de l'Empire. Mais le chaos et la révolte ont frappé le site des fouilles. Des Craymen, une faction rebelle de l'armée impériale, ont monté un coup audacieux pour prendre le contrôle des ruines. Un jeune garde, Edge, a été entraîné dans le tourbillon du conflit et précipité dans un monde d'événements qui le dépasse. Son mentor a été tué par les traîtres, les Craymen, et Edge ne s'en est tiré que de justesse.



La piel de la tierra es árida y agrietada, asoleada por vientos secos y calcinada por el sol implacable. En las profundidades, debajo de su superficie, las ruinas enterradas de una vieja civilización de aeons yacen en espera.

Artefactos largo tiempo silenciosos ofrecen testimonio de una época dorada del hombre que se perdió. Hablan del enorme y necio orgullo que llevó a nuestros antepasados a explorar los caminos reservados a los dioses solamente, y a crear formas de vida no contempladas por la naturaleza. Hablan también de la lucha entre el último gran imperio del hombre y las creaciones que se escaparon de su control.

Ahora, esas ruinas han sido descubiertas una vez más por hombres que desean usar ese antiguo poder para devolver al imperio su antiguo esplendor. Pero el caos y la rebelión han hecho presencia en el lugar de la excavación. Los Craymen, una facción rebelde de los militares imperiales, dieron un golpe para apoderarse del control de las ruinas. Un joven guardia, Edge, se ha encontrado sin querer en medio de un conflicto que no llega a entender. Su mentor murió a manos de los traidores Craymen, y él a duras penas pudo salvar su vida.

La crosta terrestre è arida e crepata, spazzata da venti secchi e bruciata dal sole impietoso. In profondità sotto la sua superficie, le rovine sepolte di un'era antica restarono in attesa per un lunghissimo periodo.

Artefatti muti per lungo tempo testimoniano una perduta età dell'oro dell'uomo. Essi esprimono il grande e assurdo orgoglio che spinse i nostri avi ad esplorare strade che erano destinate ad essere percorse soltanto dagli dei e a creare delle forme di vita oltre l'intento della Natura. Inoltre testimoniano la lotta tra l'ultimo grande Impero dell'uomo e le creature che erano sfuggite al suo controllo.

Ora quelle rovine sono state scoperte ancora una volta da uomini che desiderano usare l'antico potere per riportare l'Impero alla sua gloria del passato. Ma il caos e la rivolta hanno colpito il luogo degli scavi. I Craymen, una fazione ribelle delle forze armate imperiali, organizzarono un colpo audace per prendere il controllo delle rovine. Una giovane guardia, Edge, è stato trascinato nel vortice della lotta e scagliato in moltissimi avvenimenti che vanno oltre la sua comprensione. La sua guida morì per mano dei traditori Craymen ed Edge riuscì solo a malapena a scamparla.

De aarde is droog en gescheurd, verschaald door droge winden en verschroeid door de meedogenloze zon. Diep onder het aardoppervlak bevinden zich de overblijfselen van een tijdperk dat miljarden jaren achter ons ligt.

Hier zijn eeuwenoude kunstvoorwerpen opgegraven, de stille getuige van een gouden tijdperk. Ze zeggen ons iets over de grote en dwaze trots die onze voorvaders ertoe bracht om wegen te betreden die alleen voor de goden waren bedoeld, en om vormen van leven te creëren die verder gingen dan door de natuur was bedoeld. Ook vertellen ze ons over de strijd tussen de laatste grootste keizer der mensheid en de wezens die aan zijn heerschappij waren ontkomen.

Nu zijn die overblijfselen opnieuw ontdekt door mensen die deze oude krachten willen aanwenden om het keizerrijk in zijn oude glorie te herstellen. De plaats van de opgraving is echter geteisterd door chaos en opstanden. Een aantal Craymen, een rebellerend onderdeel van de keizerlijke krijgsmacht, heeft een brutale greep naar de macht gedaan om de heerschappij over de overblijfselen te veroveren. Een jonge bewaker, Edge, is in de strijd meegesleurd en maakt gebeurtenissen mee die hij met zijn verstand niet kan bevatten. Zijn leermeester is door de Craymen-verraders vermoord en hijzelf heeft maar ternauwernood aan de dood kunnen ontsnappen.

Edge tumbled into a deep chasm, wounded in the Craymen attack. Saved by an underground stream that broke his fall, he climbed from the waters to find himself surrounded by legions of menacing bio-creatures. Only the appearance of a fearsome dragon saved him from their jaws. But how did the dragon know of Edge's peril? And what is the reason for the strange bond between him and the mythical beast?

On that day Edge vowed to seek revenge against the Craymen conspiracy. His travels will take far him across the face of this desert land. With the dragon his steed, he has sworn to break the rebellion and stop them from using their stolen power. And he is driven by an even deeper desire to discover the secret of the mysterious girl unearthed in the ruins. Fate has decreed the future of mankind lies in the outcome of Edge's search, and in the hands of the ancient young woman, Azel....



Edge, der bei der Craymen-Attacke verwundet wurde, stürzte in eine tiefe Schlucht. Ein unterirdischer Fluß, der seinen Fall bremste, rettete sein Leben. Als er aus dem Wasser stieg, fand er sich von einer Legion bedrohlicher Bio-Kreaturen umgeben. Nur das Erscheinen eines furchterregenden Drachen rettete ihn aus ihren Fängen. Aber woher wußte der Drache von Edges Gefahr? Und was ist der Grund für die merkwürdige Verbindung zwischen ihm und dem mythischen Tier?

An jenem Tag schwor Edge Rache gegenüber der Craymen-Verschwörung. Seine Reisen werden ihn weit über die Fläche dieses Wüstenlandes führen. Mit dem Drachen als seinem Reittier hat er geschworen, den Aufstand zu zerschlagen und die Rebellen daran zu hindern, ihre gestohlene Macht zu benutzen. Aber da ist noch etwas, das ihn antreibt, nämlich sein tiefer Wunsch, das Geheimnis des in den Ruinen ausgegrabenen rätselhaften Mädchens zu lüften. Das Schicksal entschied, daß die Zukunft der Menschheit vom Ergebnis der Suche Edges und von der jungen Frau aus der Vergangenheit, Azel, abhängt.

Edge tomba dans un gouffre profond, blessé lors de l'attaque des Craymen. Sauvé par un cours d'eau souterrain qui arrêta sa chute, il se hissa hors des eaux et se trouva encerclé de légions de biocréatures menaçantes. Seule l'apparition d'un dragon terrifiant le sauva de leurs griffes. Mais comment le dragon a-t-il eu connaissance du péril que courait Edge ? Et quelle est la raison de cet étrange lien d'amitié entre lui et cette bête mythique ?

Ce jour-là, Edge fit serment de se venger de la conspiration des Craymen. Ses voyages l'emmèneront loin, à travers ces régions désertiques. Le dragon comme coursier, il a juré de briser la révolte et d'empêcher les Craymen d'utiliser le pouvoir qu'ils ont usurpé. Et il est poussé par un très vif désir de découvrir le secret de la jeune fille mystérieuse trouvée dans les ruines. Le sort a décrété que l'avenir de l'humanité repose sur l'issue de la quête d'Edge et dans les mains de la jeune femme d'antan, Azel...



Edge cayó en una profunda sima, herido en el ataque de los Craymen. Salvado por una corriente subterránea que amortiguó su caída, salió trepando para encontrarse rodeado de legiones de amenazadoras biocriaturas. Sólo la aparición de un temible dragón le salvó de sus mandíbulas. Pero, ¿cómo sabía el dragón de que Edge se encontraba en peligro? ¿Y cuál es la razón de tan extraño vínculo entre él y la mítica bestia?

Ese día Edge juró vengarse de los Craymen. Sus viajes le llevarán lejos de la faz de esta tierra desértica. Con el dragón como corcel, ha jurado poner fin a la rebelión e impedir que usen su poder robado. Y además le impulsa un deseo aún más profundo, el de descubrir el secreto de la misteriosa joven desenterrada de las ruinas. El destino ha querido que el futuro de la humanidad se encuentre en el resultado de la búsqueda de Edge, y en las manos de la joven Azel...

Edge precipitò in un profondo abisso, ferito nell'attacco dei Craymen. Salvato da un torrente sotterraneo che interruppe la sua caduta, Edge risalì dalle acque per trovarsi circondato da legioni di minacciose biocreature. Soltanto l'apparizione di un terribile drago lo salvò dalle loro fauci. Ma come faceva a sapere il drago del pericolo di Edge? E qual è la ragione dello strano legame tra lui e la mitica bestia?

In quel giorno Edge giurò vendetta contro il complotto dei Craymen. I suoi viaggi lo porteranno lontano da una parte all'altra di questa terra deserta. Con il drago come cavallo, ha giurato di porre fine alla ribellione e di impedire a loro di usare il loro potere rubato. Ed è spinto da un desiderio ancora più profondo di scoprire il segreto della misteriosa ragazza riportata alla luce nelle rovine. Il Fato ha decretato che il futuro dell'umanità dipende dal risultato della ricerca di Edge ed è nelle mani dell'antica ragazza, Azel...

Bij de aanval van de Craymen is Edge gewond geraakt en in een diepe afgrond gevallen. Zijn redding was een onderaardse beek die zijn val deed breken. Na uit de beek omhoog te zijn geklommen, stonden er tot zijn schrik overal enorme hordes angstaanjagende bio-wezens om hem heen. Dankzij het verschijnen van een afschrikwekkende draak werd hij uit hun klauwen gered. Maar hoe wist die draak dat Edge zich in zo'n hachelijke positie bevond? En wat was de reden van die onbegrijpelijke band tussen hem en dat mythische beest?

Die dag nam Edge zich voor om wraak te nemen op de Craymen. Op zijn tocht zal hij alle delen van dit dorre land leren kennen. Met de draak als strijdros is hij vastbesloten om de opstand te breken en ze ervan te weerhouden, gebruik te maken van de kracht die ze zich onrechtmatig hebben toegeëigend. Nog sterker is echter zijn verlangen om het geheim van het mysterieuze meisje dat tussen de overblijfselen werd aangetroffen te ontsluiten. Het lot heeft beslist dat de toekomst van de mensheid niet alleen in handen ligt van Edge maar ook van Azel, de jonge vrouw uit vervlogen tijden....

CONTROL PADS

Saturn Control Pad

- ① Directional Pad (D-Pad)
- ② Start Button (Start)
- ③ Buttons A, B and C
- ④ Buttons X, Y and Z
- ⑤ Button L
- ⑥ Button R

*See pages 18–24 for details on the Control Pad button functions.

CONTROL PADS

Saturn-Control Pad

- ① Richtungstaste (Steuerkreuz)
- ② Starttaste (Start)
- ③ Tasten A, B und C
- ④ Tasten X, Y und Z
- ⑤ Taste L
- ⑥ Taste R

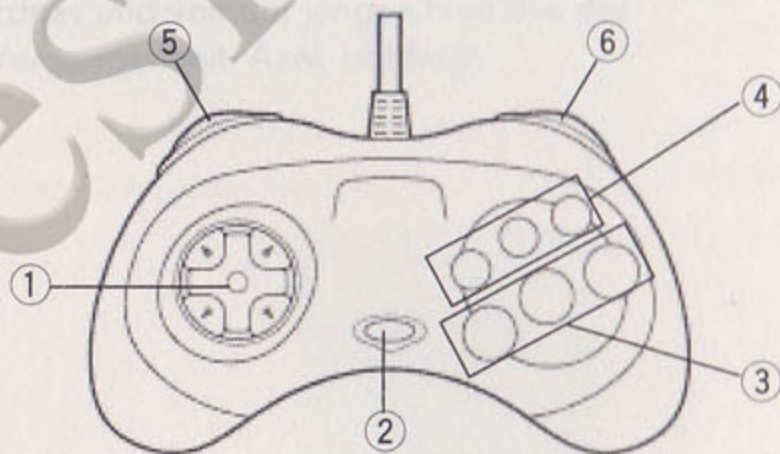
*Einzelheiten zu den Tastenfunktionen des Control Pads finden Sie auf den Seiten 18–24.

Manettes

La manette Saturn

- ① Bouton directionnel (Bouton D)
- ② Bouton Start (Start)
- ③ Boutons A, B et C
- ④ Boutons X, Y et Z
- ⑤ Bouton L
- ⑥ Bouton R

*Voyez pages 18–24 pour plus d'informations sur les fonctions des boutons de manette.



MANDOS DE CONTROL

Mando de control Saturn

- ① Botón de dirección (Botón D)
- ② Botón de inicio (Start)
- ③ Botones A, B y C
- ④ Botones X, Y y Z
- ⑤ Botón L
- ⑥ Botón R

* Consulte las páginas 19–25 para conocer detalles de las funciones de los botones del panel de control.

CONTROL PAD

Control Pad Saturn

- ① Pulsante di direzione (Pulsante-D)
- ② Pulsante di inizio (Start)
- ③ Pulsanti A, B e C
- ④ Pulsanti X, Y e Z
- ⑤ Pulsante L
- ⑥ Pulsante R

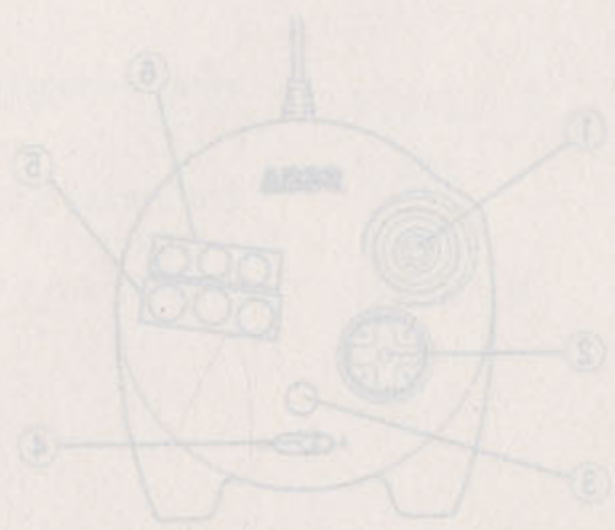
* Per i dettagli sulle funzioni dei pulsanti del Control Pad vedi alle pagine 19–25.

BEDIENINGSBLOKKEN

Bedieningsblok voor de Saturn

- ① Richtingstoets (R-toets)
- ② Starttoets (Start)
- ③ Toets A, B en C
- ④ Toets X, Y en Z
- ⑤ Toets L
- ⑥ Toets R

*Zie blz. 19–25 voor bijzonderheden over de toetsfuncties van het bedieningsblok.



Saturn 3D Control Pad

- ① Analog Thumb Pad
- ② Directional Pad (D-Pad)
- ③ Start Button (Start)
- ④ Mode Switch
(Set the Mode Switch to O to play using the Analog Thumb Pad.)
- ⑤ Buttons A, B and C
- ⑥ Buttons X, Y and Z
- ⑦ Trigger L (back)
- ⑧ Trigger R (back)

NOTE: Press Buttons A+B+C+Start to stop a game in progress and return to the game Title screen. Press the same combination again to access the Sega Saturn Control Panel.

Saturn-3D Control Pad

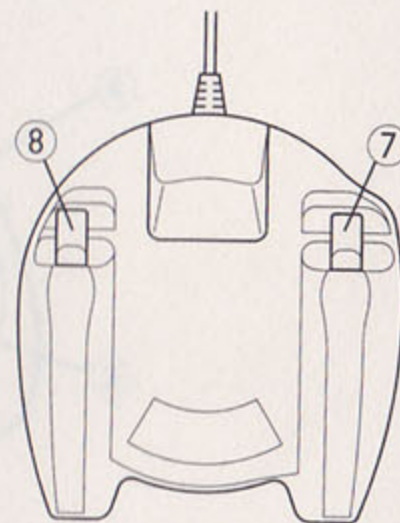
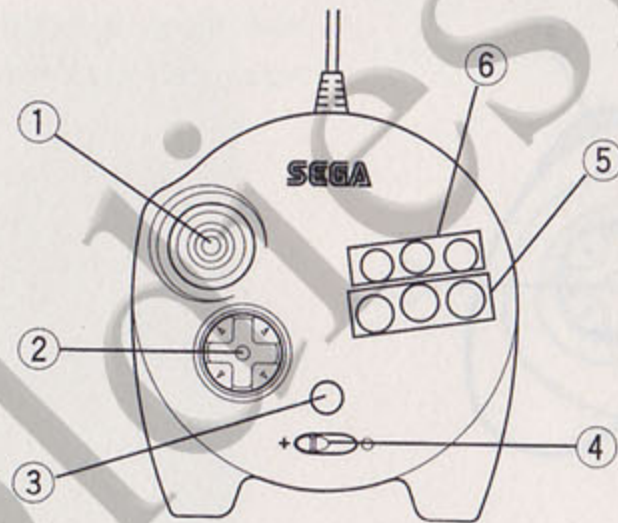
- ① Analog-Daumentaste
- ② Richtungstaste (Steuerkreuz)
- ③ Starttaste (Start)
- ④ Betriebsarten-Wahlschalter
(Diesen Schalter auf O stellen, um die Analog-Daumentaste zu benutzen.)
- ⑤ Tasten A, B und C
- ⑥ Tasten X, Y und Z
- ⑦ Auslöser L (Rückseite)
- ⑧ Auslöser R (Rückseite)

HINWEIS: Drücken Sie die Tasten A+B+C+Start, um ein laufendes Spiel abzubrechen und zum Titelbildschirm des Spiels zurückzukehren. Drücken Sie dieselbe Kombination erneut, um die Sega Saturn-Kontrolltafel aufzurufen.

La manette 3D Saturn

- ① Thumb Pad analogique
- ② Bouton directionnel (bouton D)
- ③ Bouton Start (Start)
- ④ Commutateur de mode
(Réglez le commutateur MODE sur O pour jouer en utilisant le thumb pad analogique)
- ⑤ Boutons A, B et C
- ⑥ Boutons X, Y et Z
- ⑦ Gâchette L (dos)
- ⑧ Gâchette R(dos)

REMARQUE : Appuyez sur les boutons A+B+C+Start pour arrêter un jeu en cours et revenir à l'écran-titre du jeu. Appuyez de nouveau sur la même combinaison de boutons pour accéder au panneau de commande Sega Saturn.



Mando de control 3D Saturn

- ① Mando analógico para el pulgar
- ② Botón de dirección (Botón D)
- ③ Botón de inicio (Start)
- ④ Cambio de modo
(Ponga el cambio de modo en O para jugar utilizando el mando analógico para el pulgar.)
- ⑤ Botones A, B y C
- ⑥ Botones X, Y y Z
- ⑦ Disparador L (parte trasera)
- ⑧ Disparador R (parte trasera)

NOTA: Presione los botones A+B+C+Inicio para detener un juego y volver a la pantalla del título del juego. Presione de nuevo la misma combinación de botones para acceder al panel de control del Sega Saturn.

Control Pad 3D Saturn

- ① Pulsante a pollice analogico
- ② Pulsante di direzione (Pulsante-D)
- ③ Pulsante di inizio (Start)
- ④ Interruttore di modalità
(Regola l'interruttore di modalità su O per giocare con il pulsante a pollice analogico.)
- ⑤ Pulsanti A, B e C
- ⑥ Pulsanti X, Y e Z
- ⑦ Levetta di comando L (parte posteriore)
- ⑧ Levetta di comando R (parte posteriore)

NOTA: Premi i pulsanti A+B+C+Start per interrompere una partita in corso di svolgimento e ritornare alla schermata del titolo del gioco. Premi di nuovo la stessa combinazione per accedere al pannello di controllo Sega Saturn.

Driedimensioneel bedieningsblok voor de Saturn

- ① Analoge duimtoets
- ② Richtingstoets (R-toets)
- ③ Starttoets (Start)
- ④ Modusschakelaar
(Bij gebruikmaking van de analoge duimtoets moet de modusschakelaar op "O" worden gezet.)
- ⑤ Toets A, B en C
- ⑥ Toets X, Y en Z
- ⑦ Trekker L (achterkant)
- ⑧ Trekker R (achterkant)

OPMERKING: Druk toets A+B+C+Start gelijktijdig in om het spel te stoppen en terug te keren naar het titelscherm. Druk nogmaals gelijktijdig op deze toetsen om het bedieningspaneel van de Sega Saturn te kunnen gebruiken.

GAME CONTROLS

Walk (page 44)

D-PAD or ANALOG THUMB PAD	Move Edge • Control Lock-On cursor (see page 44 for details on Lock-On mode)
START BUTTON	Display Player Menu (see pages 88-90)
BUTTON A, C	Enter Lock-On mode • Select Lock-On object
BUTTON B	Exit Lock-On mode • Deselect Lock-On object Press and hold to run in direction pressed on D-Pad
BUTTON X, Z	Not used
BUTTON Y	Change view perspective
BUTTON L, R	Shift view left or right

SPIELSTEUERUNG

Gehen (Seite 44)

STEUERKREUZ oder ANALOG-DAUMENTASTE	Edge bewegen • Aufschaltcursor steuern (Einzelheiten zum Aufschaltmodus auf Seite 44)
STARTTASTE	Spielermenü anzeigen (siehe die Seiten 88-90)
TASTE A, C	Aufschaltmodus aktivieren • Aufschaltobjekt auswählen
TASTE B	Aufschaltmodus verlassen • Aufschaltobjekt abwählen Gedrückt halten, um in die mit dem Steuerkreuz gewählte Richtung zu laufen
TASTE X, Z	Nicht benutzt
TASTE Y	Blickwinkel ändern
TASTE L, R	Ansicht nach links oder rechts umschalten

COMMANDES DE JEU

Walk (marche) (page 44)

BOUTON D ou THUMB PAD ANALOGIQUE	Déplace Edge • Commande le curseur Lock-On (calage sur la cible) (voyez page 44 pour plus d'informations sur le mode Lock-On)
BOUTON START	Affiche le menu Player (joueur) (voyez pages 88-90)
BOUTON A, C	Fait passer au mode Lock-On • Sélectionne l'objet à caler dans votre viseur
BOUTON B	Fait quitter le mode Lock-On • Désélectionne l'objet calé dans votre viseur Maintenez-le enfoncé pour courir dans la direction choisie en appuyant sur le bouton D
BOUTON X, Z	Inutilisés
BOUTON Y	Change la perspective de vue
BOUTON L, R	Déplace la vue à gauche ou à droite

CONTROLES DEL JUEGO

Caminar (página 45)

BOTÓN D o MANDO ANALÓGICO PARA EL PULGAR Mueve a Edge • Controla el cursor de localización y seguimiento automático (consulte la página 45 para tener detalles del modo Localización y Seguimiento Automático)

BOTÓN DE INICIO Visualiza el menú del jugador (consulte las páginas 89-91)

BOTONES A, C Para entrar en el modo Localización y Seguimiento Automático • Selección de un objeto de localización y seguimiento automático

BOTÓN B Para salir del modo Localización y Seguimiento Automático • Para dejar de seleccionar el objeto de localización y seguimiento automático Manténgalo presionado para correr en el sentido presionado en el botón D

BOTONES X, Z No se utilizan

BOTÓN Y Cambia la perspectiva de la vista

BOTONES L, R Cambia la vista izquierda o derecha

COMANDI DI GIOCO

Camminata (pagina 45)

PULSANTE-D o PULSANTE A POLLICE ANALOGICO Sposta Edge • Controlla il cursore per il puntamento (per i dettagli sulla modalità di puntamento vedi a pagina 45)

PULSANTE START Visualizza il menu del giocatore (vedi alle pagine 89-91)

PULSANTE A, C Fa entrare nella modalità di puntamento • Seleziona l'obiettivo per il puntamento

PULSANTE B Fa uscire dalla modalità di puntamento • Annulla la selezione dell'obiettivo per il puntamento Mantieni premuto per correre nella direzione premuta sul pulsante-D

PULSANTE X, Z Non usato

PULSANTE Y Cambia la prospettiva della vista

PULSANTE L, R Sposta la vista a sinistra o a destra

BEDIENING

Loopmodus (blz. 45)

R-toets of ANALOGE DUIMTOET Om Edge te verplaatsen • Om Sde achtervolgingscursor te verplaatsen (zie blz. 45 voor bijzonderheden over de achtervolgingsmodus)

STARTTOETS Om het spelmenu te laten verschijnen (zie blz. 89-91)

TOETS A, C Om de achtervolgingsmodus te activeren • Om het doel te kiezen dat achtervolgd moet worden

TOETS B Om de achtervolgingsmodus uit te schakelen • Om het gekozen doel niet langer te achtervolgen Indrukken en vasthouden om te rennen in de richting welke op de R-toets is ingedrukt.

TOETS X, Z Niet van toepassing

TOETS Y Om van gezichtshoek te veranderen

TOETS L, R Om het vizier naar links of naar rechts te verplaatsen

Flight (page 50)

D-PAD or ANALOG THUMB PAD	Press ←→ to turn • Press ↑↓ to soar or dive Control the Lock-On cursor in Lock-On mode (page 56)
START BUTTON	Display the Player Menu (pages 88-90)
BUTTON A, C	Enter Lock-On mode • Select Lock-On object
BUTTON B	Press and hold to fly forward Exit Lock-On mode • Deselect Lock-On object
BUTTON X	Not used
BUTTON Y	Display Field Map (see page 110)
BUTTON Z	Display Destinations window (see page 54)
BUTTON L+B	Fly backward
D-PAD left/right +BUTTON R	Turn 180 degrees (when stationary) Corkscrew Spin (when moving)

Flug (Seite 50)

STEUERKREUZ oder ANALOG-DAUMENTASTE	Zum Ändern der Flugrichtung ←→ drücken • Zum Steigen oder Sinken ↑↓ drücken Den Aufschaltcursor im Aufschaltmodus steuern (Seite 56)
STARTTASTE	Spielermenü anzeigen (Seiten 88-90)
TASTE A, C	Aufschaltmodus aktivieren • Aufschaltobjekt auswählen
TASTE B	Gedrückt halten, um vorwärts zu fliegen Aufschaltmodus verlassen Aufschaltobjekt abwählen
TASTE X	Nicht benutzt
TASTE Y	Feldkarte anzeigen (siehe Seite 110)
TASTE Z	Reisezielfenster anzeigen (siehe Seite 54)
TASTE L+B	Rückwärts fliegen
STEUERKREUZ nach links/rechts + TASTE R	Wende um 180 Grad (bei Stillstand) Korkenzieherspirale (in Bewegung)

Flight (vol) (page 50)

BOUTON D ou THUMB PAD ANALOGIQUE	Appuyez sur ←→ pour tourner • Appuyez sur ↑↓ pour monter ou descendre Commande le curseur Lock-On (calage sur la cible) en mode Lock-On (page 56)
BOUTON START	Affiche le menu Player (joueur) (voyez pages 88-90)
BOUTON A, C	Fait passer au mode Lock-On • Sélectionne l'objet à caler dans votre viseur
BOUTON B	Maintenez-le enfoncé pour voler en avant Fait quitter le mode Lock-On • Désélectionne l'objet calé dans votre viseur
BOUTON X	Inutilisé
BOUTON Y	Affiche la Field Map (carte de zone) (voyez page 110)
BOUTON Z	Affichage la fenêtre Destinations (voyez page 54)
BOUTON L+B	Fait voler en arrière
BOUTON D gauche/droit + BOUTON R	Rotation de 180 degrés (en position immobile) Vrille (en déplacement)

Vuelo (página 51)

BOTÓN D o MANDO ANALÓGICO PARA EL PULGAR	Presione ← o → para girar • Presione ↑ o ↓ para subir o bajar Controlan el cursor de localización y seguimiento automático en el modo Localización y Seguimiento Automático (página 57)
BOTÓN DE INICIO	Visualiza el menú del jugador (consulte las páginas 89-91)
BOTONES A, C	Para entrar en el modo Localización y Seguimiento Automático • Selecciona el objeto de localización y seguimiento automático
BOTÓN B	Manténgalo presionado para volar hacia adelante Para salir del modo Localización y Seguimiento Automático • Para dejar de seleccionar un objeto de localización y seguimiento automático
BOTÓN X	No se utiliza
BOTÓN Y	Visualiza el mapa del campo (consulte la página 111)
BOTÓN Z	Visualiza la ventana de destinos (consulte la página 55)
BOTONES L+B	Para volar hacia atrás
BOTÓN D, izquierda/derecha + BOTÓN R	Giro de 180 grados (cuando está quieto) Giro de sacacorchos (cuando está moviéndose)

Volo (pagina 51)

PULSANTE-D o PULSANTE A POLLICE ANALOGICO	Premi ↔ per girare • Premi ↑↓ per volare in alto o per scendere in picchiata Controlla il cursore per il puntamento nella modalità di puntamento (pagina 57)
PULSANTE START	Visualizza il menu del giocatore (pagine 89-91)
PULSANTE A, C	Fa entrare nella modalità di puntamento • Seleziona l'obiettivo per il puntamento
PULSANTE B	Mantieni premuto per volare in avanti Fa uscire dalla modalità di puntamento • Annulla la selezione dell'obiettivo per il puntamento
PULSANTE X	Non usato
PULSANTE Y	Visualizza la mappa del campo (vedi a pagina 111)
PULSANTE Z	Visualizza la finestra delle destinazioni (vedi a pagina 55)
PULSANTE L+B	Fa volare indietro
PULSANTE-D sinistra/a destra + PULSANTE R	Fa girare di 180 gradi (da a fermo) Rotazione a cavatappi (in movimento)

Vliegmodus (blz. 51)

R-TOETS of ANALOGE DUIMTOETS	Druk op ↔ om van richting te veranderen • Druk op ↑↓ om te stijgen of te duiken • Om in de achtervolgingsmodus de achtervolgingscursor te verplaatsen (blz. 57)
STARTTOETS	Om het spelmenu te laten verschijnen (zie blz. 89-91)
TOETS A, C	Om de achtervolgingsmodus te activeren • Om het doel te kiezen dat achtervolgd moet worden
TOETS B	Indrukken en vasthouden om vooruit te vliegen • Om de achtervolgingsmodus uit te schakelen • Om het gekozen doel niet langer te achtervolgen
TOETS X	Niet van toepassing
TOETS Y	Om de landkaart te laten verschijnen (zie blz. 111)
TOETS Z	Om het bestemmingenvenster te laten verschijnen (zie blz. 55)
TOETS L+B	Om achteruit te vliegen
R-TOETS naar links/rechts + TOETS R	Om 180 graden te draaien (wanneer je stilstaat) Om een kurketrekkerdraai te maken (wanneer je in beweging bent)

Battle (page 62)

D-PAD or ANALOG THUMB PAD	Press \leftrightarrow to circle enemy (see page 72) Control Lock-On cursor for gun
START BUTTON	Display Command Window (see page 76)
BUTTON A	Fire gun • Select command
BUTTON B	Fire homing laser • Cancel command
BUTTON C	Display Command Window • Enter command
BUTTON X, Y, Z	Not used
BUTTON L, R	Not used

Kampf (Seite 62)

STEUERKREUZ oder ANALOG-DAUMENTASTE	Zum Umkreisen des Gegners \leftrightarrow drücken (siehe Seite 72) Aufschaltcursor für Kanone steuern
STARTTASTE	Befehlsfenster anzeigen (siehe Seite 76)
TASTE A	Kanone abfeuern • Befehl auswählen
TASTE B	Zielsuchlaser abfeuern • Befehl annullieren
TASTE C	Befehlsfenster anzeigen • Befehl eingeben
TASTE X, Y, Z	Nicht benutzt
TASTE L, R	Nicht benutzt

Combat (page 62)

BOUTON D ou THUMB PAD ANALOGIQUE	Appuyez sur \leftrightarrow pour tourner autour de l'ennemi (voyez page 72) Commande le curseur Lock-On (calage sur la cible) pour l'arme à feu
BOUTON START	Affiche la fenêtre Command (voyez page 76)
BOUTON A	Fait tirer l'arme à feu • Sélectionne la commande
BOUTON B	Fait tirer le rayon laser autodirecteur • Annule la commande
BOUTON C	Affiche la fenêtre Command • Valide une commande
BOUTON X, Y, Z	Inutilisés
BOUTON L, R	Inutilisés

Batalla (página 63)

BOTÓN D o MANDO ANALÓGICO PARA EL PULGAR	Presione ← o → para rodear al enemigo (consulte la página 73) Controla el cursor de localización y seguimiento automático para la pistola
BOTÓN DE INICIO	Visualiza la ventana de comandos (consulte la página 77)
BOTÓN A	Dispara la pistola • Selecciona comandos
BOTÓN B	Dispara el láser buscablancos • Cancela comandos
BOTÓN C	Visualiza la ventana de comandos • Introduce comandos
BOTONES X, Y, Z	No se utilizan
BOTONES L, R	No se utilizan

Combattimento (pagina 63)

PULSANTE-D o PULSANTE A POLLICE ANALOGICO	Premi ↔ per circondare il nemico (vedi a pagina 73) Controlla il cursore per il puntamento della pistola
PULSANTE START	Visualizza la finestra dei comandi (vedi a pagina 77)
PULSANTE A	Spara con la pistola • Seleziona il comando
PULSANTE B	Lancia il laser radioguidato • Annulla il comando
PULSANTE C	Visualizza la finestra dei comandi • Immette il comando
PULSANTE X, Y, Z	Non usato
PULSANTE L, R	Non usato

Gevechtsmodus (zie blz. 63)

R-TOETS of ANALOGE DUIMTOETS	Druk op ← → om de vijand te omcirkelen (zie blz. 73) Om de achtervolgingscursor voor het geweer te verplaatsen
STARTTOETS	Om het commandovenster te laten verschijnen (blz. 77)
TOETS A	Om met het geweer te schieten • Om een commando te kiezen
TOETS B	Om met het geleide laserwapen te schieten • Om het commando te annuleren
TOETS C	Om het commandovenster te laten verschijnen • Om het commando te activeren
TOETS X, Y, Z	Niet van toepassing
TOETS L, R	Niet van toepassing

Selection Menus & Windows

D-PAD or ANALOG THUMB PAD	Highlight item • Move cursor
START BUTTON	Return to Game screen
BUTTON A, C	Select highlighted item
BUTTON B	Cancel selection • Go back one screen
BUTTON X, Y, Z	Not used
BUTTON L, R	Not used

NOTE: The button functions for the game can be reconfigured. Press Start during gameplay to bring up the Player Menu and select Controls from the Options submenu. See page 112 for details.

Auswahlmenüs und -fenster

STEUERKREUZ oder ANALOG-DAUMENTASTE	Eintrag hervorheben • Cursor bewegen
STARTTASTE	Zum Spielbildschirm zurückkehren
TASTE A, C	Hervorgehobenen Eintrag eingeben
TASTE B	Auswahl annullieren • Einen Bildschirm zurückgehen
TASTE X, Y, Z	Nicht benutzt
TASTE L, R	Nicht benutzt

HINWEIS: Die Tastenbelegung für das Spiel kann geändert werden. Drücken Sie während des Spiels Start, um das Spielermenü aufzurufen, und wählen Sie „Controls“ im Untermenü „Options“. Einzelheiten auf Seite 112.

Choix des menus et des fenêtres

BOUTON D ou THUMB PAD ANALOGIQUE	Sélectionne un élément • Déplace le curseur
BOUTON START	Ramène à l'écran Game (jeu)
BOUTON A, C	Valide l'élément sélectionné
BOUTON B	Annule la validation • Recul d'un écran
BOUTON X, Y, Z	Inutilisés
BOUTON L, R	Inutilisés

REMARQUE : La configuration des fonctions des boutons pour le jeu peut être modifiée. Appuyez sur Start pendant un jeu pour appeler le Player Menu (menu joueur) et choisissez Controls sur le sous-menu Options. Voyez page 112 pour plus d'informations.

Menús y ventanas de selección

BOTÓN D o MANDO ANALÓGICO PARA EL PULGAR	Resalta objetos • Mueve el cursor
BOTÓN DE INICIO	Retorno a la pantalla del juego
BOTONES A, C	Selecciona el objeto resaltado
BOTÓN B	Cancela la selección • Retrocede una pantalla
BOTONES X, Y, Z	No se utilizan
BOTONES L, R	No se utilizan

NOTA: Las funciones de los botones del juego pueden reconfigurarse. Presione el botón de inicio durante el juego para traer la pantalla del menú y seleccione controles en el submenú de opciones. Consulte la página 113 para tener detalles.

Menu e finestra di selezione

PULSANTE-D o PULSANTE A POLLICE ANALOGICO	Evidenzia la voce • Sposta il cursore
PULSANTE START	Fa ritornare alla schermata del gioco
PULSANTE A, C	Seleziona la voce evidenziata
PULSANTE B	Annulla la selezione • Fa tornare indietro di una schermata
PULSANTE X, Y, Z	Non usato
PULSANTE L, R	Non usato

NOTA: Le funzioni dei pulsanti per il gioco possono essere riconfigurate. Premi Start durante il gioco per richiamare il menu del giocatore e seleziona Controls (comandi) dal sottomenu Options (opzioni). Per i dettagli vedi a pagina 113.

Keuzemenu's en vensters

R-TOETS of ANALOGE DUIMTOETS	Om keuzes te markeren • Om de cursor te verplaatsen
STARTTOETS	Om naar het spelscherm terug te keren
TOETS A, C	Om de gemarkeerde keuzes te kiezen
TOETS B	Om keuzes te annuleren • Om één scherm terug te gaan
TOETS X, Y, Z	Niet van toepassing
TOETS L, R	Niet van toepassing

OPMERKING: De toetsfuncties voor het spel kunnen desgewenst worden gewijzigd. Druk tijdens het spelen op Start om het spelmenu te laten verschijnen en kies in het submenu Options (Opties) de optie Controls (Bediening). Zie blz. 113 voor bijzonderheden.



STARTING the GAME

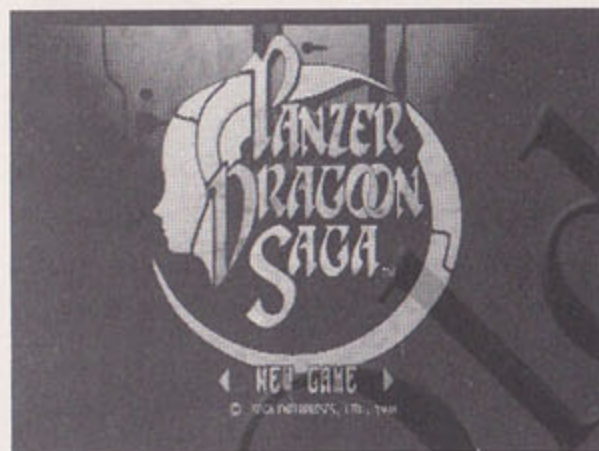
Insert Disc One to start the game. An opening movie begins playing when you load Disc One. To skip the movie, press Start. Following the movie, the Title screen appears. Press Start from the Title screen to bring up a menu prompting you to select NEW GAME or CONTINUE. Scroll through selections by pressing $\leftarrow\rightarrow$, and press A or C to enter.

STARTEN DES SPIELS

Legen Sie Disc 1 ein, um das Spiel zu starten. Nach dem Einlegen von Disc 1 läuft ein Einleitungsfilm ab. Drücken Sie Start, um den Film zu überspringen. Nach dem Film erscheint der Titelschirm. Drücken Sie auf dem Titelschirm Start. In dem nun erscheinenden Menü werden Sie aufgefordert, entweder NEW GAME oder CONTINUE zu wählen. Wählen Sie die Menüpunkte durch Drücken von $\leftarrow\rightarrow$ an und drücken Sie A oder C zur Bestätigung der Wahl.

DEMARRAGE DU JEU

Introduisez le Disc-One pour démarrer le jeu. Un film d'introduction commence lorsque vous chargez le Disc-One. Pour sauter ce film, appuyez sur Start. L'écran-titre apparaît après le film. Sur l'écran-titre, appuyez sur Start pour afficher un menu vous demandant de choisir NEW GAME (nouveau jeu) ou CONTINUE (pour reprendre un jeu sauvegardé). Parcourez les choix en appuyant sur $\leftarrow\rightarrow$ et appuyez sur A ou C pour en valider un.



INICIO DEL JUEGO

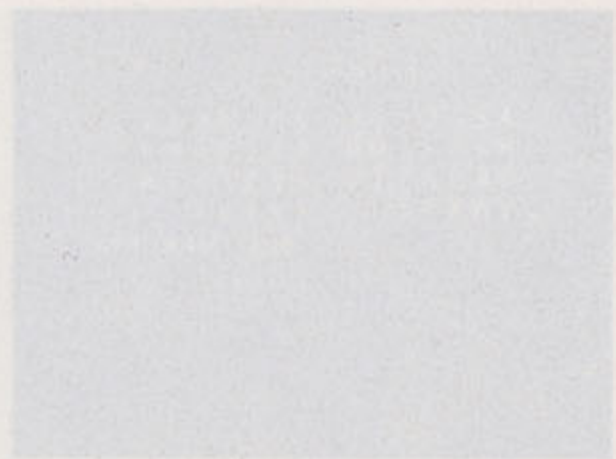
Inserte el disco uno para iniciar el juego. Al insertar el disco uno empieza a reproducirse una imagen. Presione el botón de inicio para omitir la imagen. Tras la imagen aparece la pantalla del título. Presione el botón de inicio desde la pantalla del título para traer el menú que le indicará que seleccione NEW GAME (juego nuevo) o CONTINUE (continuar). Desplácese por las selecciones presionando $\leftarrow\rightarrow$, y presione A o C para introducir la selección deseada.

INIZIO DEL GIOCO

Inserisci il Disco Uno per iniziare il gioco. Quando carichi il Disco Uno comincia la riproduzione di un filmato introduttivo. Per saltare il filmato, premi Start. Dopo il filmato appare la schermata del titolo. Premi Start dalla schermata del titolo per richiamare un menu che ti suggerisce di selezionare NEW GAME (gioco nuovo) o CONTINUE (continuazione). Scorri attraverso le selezioni premendo $\leftarrow\rightarrow$ e premi A o C per immettere la selezione.

BEGINNEN MET SPELEN

Plaats disc 1 om met het spel te beginnen. Na het plaatsen van disc 1 wordt het spel ingeleid door een korte animatie. Om deze animatie over te slaan, druk je op Start. Na de animatie verschijnt het titelscherm. Druk op Start om vanuit het titelscherm naar een menu te gaan waarin je kunt kiezen uit NEW GAME (Nieuw spel) of CONTINUE (Verder spelen). Om de keuzemogelijkheden te doorlopen, druk je op $\leftarrow\rightarrow$. Om jouw keuze te bevestigen, druk je op A of C.



New Game

When you select NEW GAME, the Name Entry screen appears. Enter the name you want to use for your game data files. Highlight characters by pressing the D-Pad, and select by pressing A or C. Press B to delete the last character entered. Select END to finish entering your name.

NOTE: The name you enter will appear in game data screens, but will not change the hero's name (Edge) in gameplay story text.

New Game (Neues Spiel)

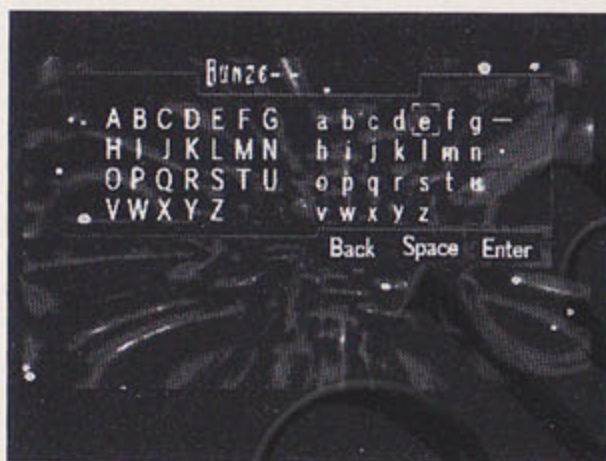
Wenn Sie NEW GAME wählen, erscheint der Namenseingabe-Bildschirm (Name Entry). Geben Sie den Namen ein, den Sie für Ihre Spieldateien verwenden möchten. Heben Sie die Zeichen mit Hilfe des Steuerkreuzes hervor und geben Sie sie durch Drücken von A oder C ein. Drücken Sie B, um das letzte eingegebene Zeichen zu löschen. Wählen Sie END, um die Namenseingabe zu beenden.

HINWEIS: Der eingegebene Name erscheint nur auf Spieldaten-Bildschirmen und ersetzt nicht den Namen des Helden (Edge) im Text der Spielhandlung.

New Game (nouveau jeu)

L'écran Name Entry (introduction d'un nom) apparaît lorsque vous sélectionnez NEW GAME (nouveau jeu). Introduisez le nom que vous voulez utiliser pour vos fichiers de données de jeu. Sélectionnez les caractères en appuyant sur le bouton D et validez en appuyant sur A ou C. Appuyez sur B pour effacer le dernier caractère introduit. Choisissez END (fin) pour terminer l'introduction de votre nom.

REMARQUE : Le nom que vous introduisez apparaîtra sur les écrans de données de jeu mais ne changera pas le nom du héros (Edge) dans le texte de l'histoire.



New Game (juego nuevo)

Cuando seleccione NEW GAME (juego nuevo) aparecerá la pantalla de introducción del nombre. Introduzca el nombre que desee utilizar para sus archivos de datos del juego. Resalte los caracteres presionando el botón D, y selecciónelos presionando A o C. Presione B para borrar el último carácter introducido. Seleccione END para terminar de introducir su nombre.

NOTA: El nombre que usted introduzca aparecerá en las pantallas de datos del juego, pero el nombre del héroe (Edge) en el texto de la historia del juego no cambiará.

New Game (gioco nuovo)

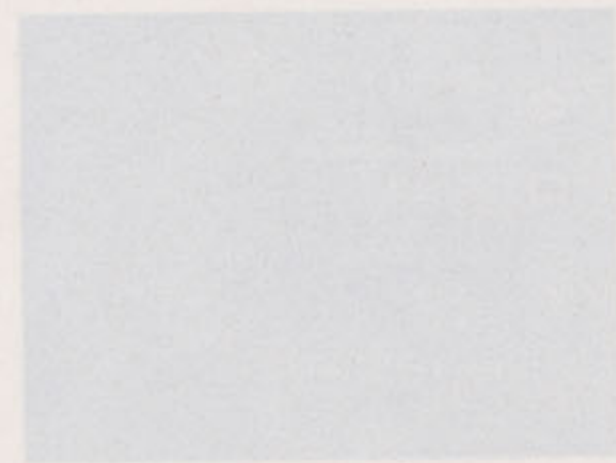
Quando selezioni NEW GAME (gioco nuovo), appare la schermata di immissione del nome. Immetti il nome che desideri usare per i tuoi file dei dati di gioco. Evidenzia i caratteri premendo il pulsante-D e seleziona premendo A o C. Premi B per cancellare l'ultimo carattere immesso. Seleziona END (fine) per terminare di immettere il nome.

NOTA: Il nome immesso appare sulle schermate dei dati di gioco, ma non cambia il nome dell'eroe (Edge) nel testo della storia del gioco.

New Game (Nieuw spel)

Wanneer je NEW GAME (Nieuw spel) kiest, verschijnt het scherm Name Entry (Naam invoeren). Voer de naam in die je voor de bestanden met jouw spelgegevens wilt gebruiken. Verplaats de markering naar de gewenste letter door indrukken van de R-toets. Bevestig jouw keuze door indrukken van A of C. Om de laatst ingevoerde letter te wissen, druk je op B. Als je klaar bent met het invoeren van jouw naam, kies je END (Einde).

OPMERKING: De door jou ingevoerde naam verschijnt op de schermen met spelgegevens. De naam van de held (Edge) blijft in het verhaal echter onveranderd.



Continue

To continue a previously saved game, select CONTINUE from the Title screen menu. A screen displaying the currently available memory media appears. Select to load data from the internal RAM or a Backup™ memory cartridge (if you have one inserted). The Backup memory cartridge is sold separately.

After you select a memory type, the available data files are displayed. Press **↑** **↓** to highlight a file name, and A or C to select the highlighted file.

See page 40 for details on saving game data.

Continue (Fortsetzung)

Wählen Sie CONTINUE auf dem Titelschirmmenü, um ein vorher gespeichertes Spiel fortzusetzen. Daraufhin erscheint ein Bildschirm, der die gegenwärtig verfügbaren Speichermedien anzeigt. Daten können entweder vom internen RAM oder von einer Backup™-Cartridge (falls eingesetzt) geladen werden. Die Backup-Cartridge ist getrennt erhältlich.

Nachdem Sie das Speichermedium gewählt haben, werden die verfügbaren Dateien angezeigt. Drücken Sie **↑** **↓**, um einen Dateinamen hervorzuheben und drücken Sie anschließend A oder C zur Bestätigung der Wahl.

Einzelheiten zum Speichern von Spieldaten finden Sie auf Seite 40.

Continue (pour reprendre un jeu sauvegardé)

Pour reprendre un jeu sauvegardé, sélectionnez CONTINUE sur le menu d'écran-titre. Un écran affichant le support de mémoire actuellement disponible apparaît. Choisissez le chargement des données depuis la RAM interne ou une mémoire cartouche Backup™ (si vous en avez introduit une). Les mémoires cartouches Backup sont vendues séparément.

Lorsque vous avez choisi un type de mémoire, les fichiers de données disponibles sont affichés. Appuyez sur **↑** **↓** pour sélectionner un nom de fichier et sur A ou C pour valider le fichier sélectionné.

Voyez page 40 pour plus d'informations sur la sauvegarde de données de jeu.



Continue (continuar)

Para continuar con un juego previamente almacenado, seleccione CONTINUE (continuar) en el menú de la pantalla del título. Aparece una pantalla que visualiza el medio de memoria actualmente disponible. Seleccione la carga de datos desde la RAM interna o desde un cartucho de memoria Backup™ (si tiene uno insertado). El cartucho de memoria Backup se vende por separado.

Después de seleccionar un tipo de memoria se visualizan los archivos de datos disponibles. Presione **↑↓** para resaltar un nombre de archivo, y A o C para seleccionar el archivo resaltado.

Consulte la página 41 para tener detalles de cómo almacenar datos del juego.

Continue (continuazione)

Per continuare una partita salvata precedentemente, seleziona CONTINUE (continuazione) dal menu della schermata del titolo. Appare una schermata che visualizza i dispositivi di memoria attualmente disponibili. Seleziona di caricare i dati dalla RAM interna o da una cartuccia di memoria di Backup™ (se ce n'è una inserita). La cartuccia di memoria di Backup è venduta separatamente.

Dopo aver selezionato un tipo di memoria, vengono visualizzati i file di dati disponibili. Premi **↑↓** per evidenziare un nome di file e A o C per selezionare il file evidenziato.

Per i dettagli sul modo di salvare i dati di gioco vedi a pagina 41.

Continue (Verder spelen)

Om verder te gaan met een eerder bewaard spel, kies je op het titelscherm de optie CONTINUE (Verder spelen). Er verschijnt dan een scherm met het soort geheugen waaruit je op dat moment kunt kiezen. Je kunt de gegevens laden vanuit het interne RAM-geheugen of vanuit een Backup™-geheugencassette (indien er één is geplaatst). De Backup™-geheugencassette is los verkrijgbaar.

Nadat je het soort geheugen hebt gekozen, verschijnen de gegevensbestanden waaruit je kunt kiezen. Om de markering naar de gewenste bestandsnaam te verplaatsen, druk je op **↑↓**. Om je keuze te bevestigen, druk je op A of C.

Zie blz. 41 voor bijzonderheden over het bewaren van spelgegevens.

GAME STRUCTURE

Together with his dragon mount, Edge has vowed to pursue the Craymen forces to avenge the death of his mentor and discover the secrets of Azel. The story unfolds in the different modes described below. Refer to the sections regarding each mode for details on interactions within the mode, and switching between modes.

At a certain point in the progress of the story, a game tutorial appears. The tutorials contain information and examples of the Battle and Dragon Type Select systems. Highlight items in the tutorial menu by pressing **↑↓**, and press A or C to select and view.

SPIELAUFBAU

Zusammen mit seinem Reittier, dem Drachen, hat Edge geschworen, die Streitkräfte der Craymen zu verfolgen, um den Tod seines Mentors zu rächen und die Geheimnisse von Azel zu lüften. Die Geschichte spielt sich in den unten beschriebenen verschiedenen Modi ab. Einzelheiten bezüglich der Interaktionen innerhalb jedes Modus und der Umschaltung zwischen den Modi finden Sie in den betreffenden Abschnitten für jeden Modus.

An einem bestimmten Punkt im Verlauf der Handlung erscheint eine Spielanleitung. Die Anleitung enthält Informationen und Beispiele zu den Kampf- und Drachentyp-Auswahlsystemen. Heben Sie die Einträge im Anleitungsmenü durch Drücken von **↑↓** hervor und drücken Sie A oder C zum Auswählen und Betrachten von Einträgen.

STRUCTURE DU JEU

Edge, monté sur son dragon, a juré de se lancer à la poursuite des forces Craymen pour venger la mort de son mentor et découvrir les secrets d'Azel. L'histoire se déroule selon les différents modes décrits ci-dessous. Reportez-vous aux sections concernant chaque mode pour plus d'informations sur les interactions dans un mode et le passage d'un mode à un autre.

A un certain point de l'histoire, un guide d'initiation apparaît. Ces guides contiennent des informations et des exemples des systèmes Battle (combat) et Dragon Type Select (sélection de type de dragon). Sélectionnez des éléments sur le menu du guide en appuyant sur **↑↓** et appuyez sur A ou C pour les valider et les voir.

ESTRUCTURA DEL JUEGO

Junto con su dragón, Edge ha jurado perseguir a las fuerzas de los Craymen para vengar la muerte de su mentor y descubrir los secretos de Azel. La historia se revela siguiendo los modos diferentes descritos abajo. Consulte las secciones relacionadas con cada modo para tener detalles de las interacciones del modo, y la conmutación entre modos.

En cierto punto de la historia aparece una introducción del juego. Las introducciones contienen información y ejemplos de los sistemas de selección del tipo de batalla y dragón. Resalte los objetos del menú de introducción presionando **↑↓**, y presione **A** o **C** para seleccionar y ver.

STRUTTURA DEL GIOCO

Insieme al suo drago come cavalcatura, Edge ha giurato di dare la caccia alle forze dei Craymen per vendicare la morte della sua guida e scoprire i segreti di Azel. La storia si svolge nelle diverse modalità descritte sotto. Per i dettagli sulle interazioni entro la modalità e sul modo di cambiare le modalità consulta le sezioni riguardanti ciascuna modalità.

Ad un certo punto nel corso della storia appaiono le istruzioni del gioco. Le istruzioni contengono le informazioni e gli esempi del combattimento e dei sistemi di selezione del tipo di drago. Evidenzia le voci nel menu delle istruzioni premendo **↑↓** e premi **A** o **C** per selezionare e vedere.

OPBOUW VAN HET SPEL

Edge heeft beloofd om samen met zijn draak de Craymen te achtervolgen zodat hij de dood van zijn leermeester kan wreken en het mysterie van Azel kan ontdekken. Het verhaal ontvouwt zich in de verschillende modi die hieronder worden beschreven. Raadpleeg het hoofdstuk over de betreffende modus voor bijzonderheden over de handelingen binnen de modus, en over het overschakelen van de ene naar de andere modus.

Op een bepaald punt in het verhaal verschijnt er een korte handleiding voor het spel. Daarin vind je informatie en voorbeelden van de soorten gevechten en draken waaruit je kunt kiezen. Om de markering te verplaatsen naar het gewenste onderdeel van de handleiding, druk je op **↑↓**. Om jouw keuze te bevestigen en te bekijken, druk je op **A** of **C**.



① WORLD MAP

The World Map shows the currently available destinations. As the story progresses, more destinations appear. See page 38 for details on displaying and moving within the World Map.

② WALK

This field type is displayed in towns, caravans and camps, etc. while Edge is on foot. In this mode, Edge can hold conversations, buy items from shops and explore other areas of interest. See the section beginning on page 44 for details on Walk mode.

③ FLIGHT

This field is displayed when Edge is exploring areas while riding his dragon. See pages 50-54 for information on Flight mode.

④ BATTLE

When Edge encounters an enemy in Flying mode, the game automatically shifts into Battle mode. The game stays in this mode until the end of the fight. See the section beginning on page 62 for details on Battle mode functions and controls.

① WORLD MAP (WELTKARTE)

Die Weltkarte zeigt die gegenwärtig verfügbaren Reiseziele an. Im weiteren Verlauf der Handlung erscheinen weitere Reiseziele. Einzelheiten darüber, wie man die Weltkarte anzeigt und sich darauf bewegt, finden Sie auf Seite 38.

② WALK (GEHEN)

Dieser Feldtyp wird in Städten, Karawanen und Lagern usw. angezeigt, während Edge zu Fuß geht. In diesem Modus kann Edge Gespräche führen, Gegenstände in Läden kaufen und andere wissenswerte Bereiche erforschen. Einzelheiten zum Gehmodus finden Sie in dem Abschnitt, der auf Seite 44 beginnt.

③ FLIGHT (FLUG)

Dieser Feldtyp wird angezeigt, wenn Edge Gebiete von seinem fliegenden Drachen aus erforscht. Informationen zum Flugmodus finden Sie auf den Seiten 50-54.

④ BATTLE (KAMPF)

Wenn Edge im Flugmodus auf einen Gegner trifft, schaltet das Spiel automatisch in den Kampfmodus. Dieser Modus bleibt bis zum Ende des Kampfes erhalten. Einzelheiten zu den Funktionen und Bedienungselementen des Kampfmodus finden Sie in dem Abschnitt, der auf Seite 62 beginnt.

① WORLD MAP (carte du monde)

World Map indique les destinations actuellement disponibles. A mesure que l'histoire progresse, d'autres destinations apparaissent. Voyez page 38 pour plus d'informations sur l'affichage et le déplacement sur la carte du monde.

② WALK (marche)

Ce type de zone affiche des villes, caravanes et campements, etc. pendant qu'Edge est à pied. Dans ce mode, Edge peut parler, acheter des objets dans des magasins et explorer d'autres secteurs d'intérêt. Voyez la section commençant page 44 pour plus d'informations sur le mode Walk.

③ FLIGHT (vol)

Cette zone est affichée lorsqu'Edge explore des régions monté sur son dragon. Voyez pages 50-54 pour plus d'informations sur le mode Flight.

④ BATTLE (combat)

Lorsqu'Edge rencontre un ennemi en mode Flight, le jeu passe automatiquement au mode Battle. Le jeu reste dans ce mode jusqu'à la fin du combat. Voyez la section commençant page 62 pour plus d'informations sur les fonctions et les commandes du mode Battle.

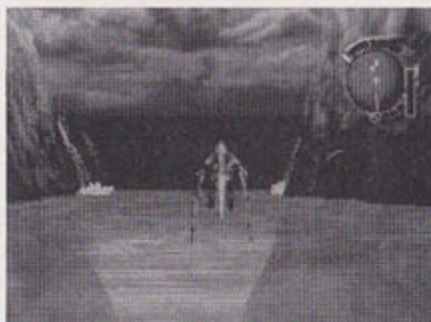
①



②



③



④



① **WORLD MAP (MAPA DEL MUNDO)**

El mapa del mundo muestra los destinos actualmente disponibles. Al avanzar la historia aparecen más destinos. Consulte la página 39 para tener detalles de la visualización y el movimiento dentro del mapa del mundo.

② **WALK (CAMINAR)**

Este tipo de campo se visualiza en ciudades, caravanas, campamentos, etc., cuando Edge va andando. En este modo, Edge puede mantener conversaciones, comprar objetos en tiendas y explorar otros puntos de interés. Consulte la sección que empieza en la página 45 para tener detalles del modo Caminar.

③ **FLIGHT (VUELO)**

Este campo se visualiza cuando Edge está explorando áreas montado en su dragón. Consulte las páginas 51-55 para tener información del modo Vuelo.

④ **BATTLE (BATALLA)**

Cuando Edge encuentre un enemigo en el modo Vuelo, el juego cambia automáticamente al modo Batalla. El juego se mantiene en este modo hasta el final de la lucha. Consulte la sección que empieza en la página 63 para tener detalles de los controles y funciones del modo Batalla.

① **WORLD MAP (MAPPA DEL MONDO)**

La mappa del mondo mostra le destinazioni attualmente disponibili. Quando la storia continua, appaiono altre destinazioni. Vedi a pagina 39 per i dettagli sul modo di visualizzare e di spostarti all'interno della mappa del mondo.

② **WALK (CAMMINATA)**

Questo tipo di campo è visualizzato in città, carovane e accampamenti, ecc. mentre Edge è a piedi. In questa modalità Edge può fare conversazione, comprare oggetti nei negozi ed esplorare altre zone interessanti. Per i dettagli sulla modalità di camminata vedi la sezione che comincia a pagina 45.

③ **FLIGHT (VOLO)**

Questo campo è visualizzato quando Edge sta esplorando le zone cavalcando il suo drago. Per le informazioni sulla modalità di volo vedi alle pagine 51-55.

④ **BATTLE (COMBATTIMENTO)**

Quando Edge incontra un nemico nella modalità di volo, il gioco passa automaticamente alla modalità di combattimento. Il gioco resta in questa modalità fino al termine del combattimento. Per i dettagli sulle funzioni e sui comandi della modalità di combattimento vedi la sezione che comincia a pagina 63.

① **WORLD MAP (WERELDKAARTMODUS)**

Op de wereldkaart zie je de bestemmingen waaruit je op dat moment kunt kiezen. Naarmate het verhaal zich ontwikkelt, verschijnen er steeds meer bestemmingen. Zie blz. 39 voor bijzonderheden over weergave en verplaatsing binnen de wereldkaart.

② **WALK (LOOPMODUS)**

Dit veld zie je in dorpen, karavanen en kampen enz., wanneer Edge zich te voet voortbeweegt. In deze modus kan Edge gesprekken voeren, voorwerpen uit winkels kopen en andere interessante gebieden verkennen. Voor bijzonderheden over de loopmodus, zie het hoofdstuk dat op blz. 45 begint.

③ **FLIGHT (VLEIGMODUS)**

Dit veld zie je wanneer Edge op zijn draak zit. Zie blz. 51-55 voor informatie over de vliegmodus.

④ **BATTLE (GEVECHTSMODUS)**

Wanneer Edge in de vliegmodus een vijand tegenkomt, wordt er automatisch overgeschakeld naar de gevechtsmodus, die geactiveerd blijft totdat het gevecht voorbij is. Voor bijzonderheden over de functies en bediening van de gevechtsmodus, zie het hoofdstuk dat op blz. 63 begint.

WORLD MAP

To access the World map from within a Walk or Flight Mode field, press Start to display the Player Menu (see pages 88–90) and select the map icon. Select YES when prompted to switch to World Map mode. (Be warned, there are some areas from which it is impossible to access the World Map.)

You can also access World Map mode by crossing the boundary of the field Edge is exploring. When prompted, select to switch to World Map mode, or to return to the current field and mode. In some fields, a third prompt appears, allowing you to opt to wait until the following morning (or evening).

Important changes can take place over the course of a day – be sure to visit areas both by day and night.

WORLD MAP (WELTKARTE)

Um die Weltkarte von einem Feld im Geh- oder Flugmodus aus aufzurufen, drücken Sie Start, um das Spielermenü (Player Menu) anzuzeigen (siehe Seiten 88–90) und wählen Sie das Landkartensymbol. Wählen Sie YES, wenn Sie aufgefordert werden, auf den Weltkartenmodus (World Map) umzuschalten. (Aufgepaßt, es gibt ein paar Gebiete, von denen aus die Weltkarte nicht aufgerufen werden kann.)

Du kannst den Weltkartenmodus (World Map) auch aktivieren, indem Sie die Grenze des Feldes, das Edge gerade erforscht, überschreitest. Wenn Sie aufgefordert werden, wähle, ob Sie zum Weltkartenmodus (World Map) umschalten wollen oder zum gegenwärtigen Feld und Modus zurückkehren wollen. In einigen Feldern erscheint eine dritte Meldung, die Ihnen die Möglichkeit gibt, bis zum nächsten Morgen (oder Abend) zu warten. Im Laufe eines Tages können bedeutende Veränderungen eintreten – besuchen Sie daher Gebiete sowohl bei Tag als auch bei Nacht.

WORLD MAP (CARTE DU MONDE)

Pour accéder à la carte du monde depuis une zone du mode Walk ou Flight, appuyez sur Start pour afficher le Player Menu (menu joueur) (voyez pages 88–90) et sélectionnez l'icône de carte. Choisissez YES pour passer au mode World Map. (Attention, il est impossible d'accéder à la carte du monde depuis certaines zones).

Vous pouvez aussi accéder au mode World Map en franchissant la limite du secteur qu'Edge est en train d'explorer. Choisissez le mode World Map ou revenez au secteur et mode actuels à l'invite. Dans certains secteurs, une troisième invite apparaît, vous permettant d'opter d'attendre jusqu'au matin suivant (ou soir). Des changements importants peuvent se produire au cours d'une journée – visitez toujours des zones de jour et de nuit.

WORLD MAP (MAPA DEL MUNDO)

Para acceder al mapa del mundo desde un campo del modo Caminar o Vuelo, presione el botón de inicio para visualizar el menú del jugador (consulte las páginas 89-91) y seleccione el icono del mapa. Seleccione YES (sí) cuando se le indique el cambio al modo Mapa del Mundo. (Tenga en cuenta que hay algunas áreas desde las que resulta imposible acceder al mapa del mundo.)

También podrá acceder al modo Mapa del Mundo cruzando la frontera del campo que Edge esté explorando. Cuando se le indique seleccione cambiar al modo Mapa del Mundo, o volver al modo y campo actual. En algunos campos, aparece una tercera indicación, permitiéndole optar por esperar hasta la mañana (o tarde) siguiente. Durante el curso de un día pueden ocurrir cambios importantes, asegúrese de visitar áreas durante el día y la noche.

WORLD MAP (MAPPA DEL MONDO)

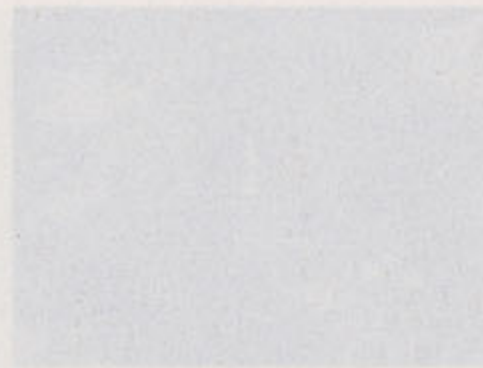
Per accedere alla mappa del mondo dall'interno del campo della modalità di camminata o di volo, premi Start per visualizzare il menu del giocatore (vedi alle pagine 89-91) e seleziona l'icona della mappa. Seleziona YES quando ti viene suggerito di passare alla modalità della mappa del mondo. (Sei avvertito, ci sono delle zone da cui è impossibile accedere alla mappa del mondo.)

Puoi anche accedere alla modalità della mappa del mondo attraversando il confine del campo che Edge sta esplorando. Quando ti viene suggerito, seleziona di passare alla modalità della mappa del mondo, oppure di ritornare al campo e alla modalità attuali. In alcuni campi appare un terzo suggerimento che ti consente di optare per aspettare fino al mattino seguente (o sera). Possono accadere importanti cambiamenti nel corso della giornata; assicurati di visitare le zone sia di giorno che di notte.

WORLD MAP (WERELDKAARTMODUS)

Om vanuit een veld in de loopmodus of vliegmodus toegang te verkrijgen tot de wereldkaart, druk je op Start om het spelmenu (zie blz. 89-91) te laten verschijnen. Daar kies je het pictogram van de wereldkaart. Wanneer je wordt gevraagd of je wilt overschakelen naar de wereldkaartmodus, kies je YES (Ja). (Houd er rekening mee dat je vanuit bepaalde gebieden geen toegang tot de wereldkaart kunt verkrijgen.)

Je kunt ook toegang verkrijgen tot de wereldkaart door de grens van het gebied te overschrijden dat Edge op dat moment aan het verkennen is. Wanneer je wilt terugkeren naar de wereldkaartmodus, of wanneer je wilt terugkeren naar het veld en de modus die op dat moment geactiveerd zijn. Bij sommige velden heb je nog een derde mogelijkheid, en wel om tot de volgende ochtend (of avond) te wachten. In de loop van één dag kunnen er namelijk belangrijke veranderingen plaatsvinden. Zorg dus dat je de gebieden zowel overdag als 's nachts bezoekt.



Within the World Map

① Once in World Map mode, highlight fields by pressing the D-Pad to position the cursor over the desired destination icon. The name of the highlighted field appears. Press A or C to enter the highlighted field. The game automatically switches to Walk or Flight mode, depending on the field selected.

② During the course of Edge's adventure, the current positions of the Imperial forces and the Craymen rebels appear displayed on the World Map as they vie for dominance. Press X to display the Craymen position, or Y to show the Imperial force.

③ **CRAYMEN**

④ **EMPIRE**



Innerhalb der Weltkarte

① Wenn Sie sich im Weltkartenmodus befinden, heben Sie Felder mit Hilfe des Steuerkreuzes hervor, indem Sie den Cursor zum Symbol des gewünschten Reiseziels bewegen. Daraufhin erscheint der Name des hervorgehobenen Feldes. Drücken Sie A oder C, um das hervorgehobene Feld auszuwählen. Je nach dem gewählten Feld schaltet das Spiel automatisch auf Geh- oder Flugmodus um.

② Im Verlauf von Edges Abenteuer werden die aktuellen Positionen der imperialen Streitkräfte und der Craymen-Rebellen auf der Weltkarte angezeigt, während sie um die Vorherrschaft kämpfen. Drücken Sie X, um die Position der Craymen anzuzeigen oder Y, um die imperialen Streitkräfte zu zeigen.

③ **CRAYMEN**

④ **EMPIRE**



Sur la carte du monde

① Une fois en mode World Map, sélectionnez des zones en appuyant sur le bouton D pour positionner le curseur sur l'icône de la destination désirée. Le nom de la zone sélectionnée apparaît. Appuyez sur A ou C pour passer dans la zone sélectionnée. Le jeu passe automatiquement au mode Walk ou Flight, selon la zone que vous avez choisie.

② Au cours des aventures de notre héros, les positions actuelles des forces impériales et des rebelles Craymen luttant pour dominer le monde sont affichées sur la carte du monde. Appuyez sur X pour afficher la position des Craymen ou sur Y pour celle des forces impériales.

③ **CRAYMEN**

④ **EMPIRE**



Dentro del mapa del mundo

① Una vez que esté en el modo Mapa del Mundo, resalte los campos presionando el botón D para poner el cursor encima del icono de destino deseado. Aparece el nombre del campo resaltado. Presione A o C para entrar en el campo resaltado. El juego cambia automáticamente al modo Caminar o Vuelo, dependiendo del campo seleccionado.

② Durante la aventura de Edge, las posiciones actuales de las fuerzas imperiales y los rebeldes Craymen aparecen en el mapa del mundo según se disputan la supremacía. Presione X para visualizar la posición de los Craymen, o Y para mostrar las fuerzas imperiales.

③ CRAYMEN

④ EL IMPERIO

All'interno della mappa del mondo

① Quando sei nella modalità della mappa del mondo, evidenzia i campi premendo il pulsante-D per posizionare il cursore sull'icona della destinazione desiderata. Appare il nome del campo evidenziato. Premi A o C per immettere il campo evidenziato. Il gioco passa automaticamente alla modalità di camminata o di volo, secondo il campo selezionato.

② Durante il corso dell'avventura di Edge, le posizioni attuali delle forze armate imperiali e dei ribelli Craymen appaiono visualizzate sulla mappa del mondo quando rivaleggiano per il predominio. Premi X per visualizzare la posizione dei Craymen o Y per mostrare le forze armate imperiali.

③ CRAYMEN

④ IMPERO

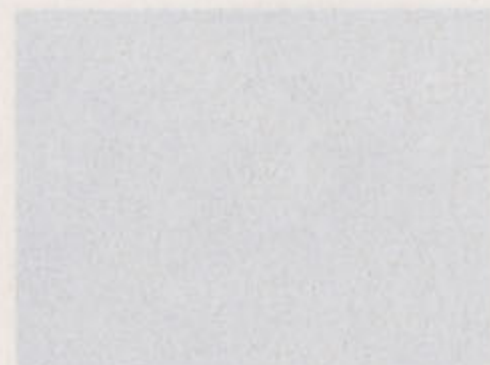
Binnen de wereldkaart

① Wanneer je eenmaal in de wereldkaartmodus zit, kun je de velden markeren door indrukken van de R-toets om de cursor te verplaatsen naar het pictogram van de gewenste bestemming. De naam van het gemarkeerde veld verschijnt. Druk op A of C om het gemarkeerde veld binnen te gaan. Er wordt dan automatisch overgeschakeld naar de loopmodus of de vliegmodus, al naar gelang het gekozen veld.

② Tijdens de avonturen van Edge worden de actuele posities van de keizerlijke strijdmacht en de Craymen-rebellen op de wereldkaart aangegeven terwijl ze met elkaar om de heerschappij wedijveren. Om de positie van de Craymen te zien, druk je op X. Om de keizerlijke strijdmacht te zien, druk je op Y.

③ CRAYMEN

④ KEIZERRIJK



GAME DATA

Game data can be saved in Walk mode by entering a camp and selecting the tent with the Lock-On target sight (see page 44). In Flight mode, data can be saved by accessing a Save Monolith (see page 60). After locking onto and selecting one of these objects, press A or C to bring up the Game Data Media Select screen, or B to cancel.

① Media Select

When you opt to save game data, the Media Select screen appears, showing icons for the backup memory media currently available. Highlight a memory type by pressing $\uparrow\downarrow$, and press A or C to select.

SPIELDATEN

Sie können Spieldaten im Gehmodus (Walk) speichern, indem Sie ein Lager betreten und das Zelt mit dem Aufschaltvisier anwählen (siehe Seite 44). Im Flugmodus (Flight) können Daten durch Anwählen eines Speichermonolithen gespeichert werden (siehe Seite 60). Nachdem eines dieser Objekte anvisiert und angewählt wurde, drücken Sie A oder C, um den Spieldaten-Speichermedienwahl-Bildschirm (Game Data Media Select) aufzurufen oder B, um den Vorgang abubrechen.

① Media Select (Speichermedienwahl)

Wenn Sie sich für die Speicherung von Spieldaten entscheiden, erscheint der Speichermedienwahl-Bildschirm (Media Select), der Symbole für die gegenwärtig verfügbaren Backup-Speichermedien anzeigt. Heben Sie das gewünschte Speichermedium durch Drücken von $\uparrow\downarrow$ hervor und drücken Sie anschließend A oder C zur Eingabe der Wahl.

DONNEES DU JEU

Les données du jeu peuvent être sauvegardées en mode Walk en entrant dans un campement et en sélectionnant la tente avec le viseur Lock-On (calage sur la cible) (voyez page 44). En mode Flight, les données peuvent être sauvegardées en accédant à un Save Monolith (monolithe de sauvegarde) (voyez page 60). Après avoir calé votre viseur sur un de ces objets et l'avoir sélectionné, appuyez sur A ou C pour afficher l'écran Game Data Media Select (sélection de support de données de jeu) ou sur B pour annuler.

① Media Select (sélection du support)

Lorsque vous choisissez de sauvegarder les données du jeu, l'écran Media Select (sélection du support) apparaît, affichant les icônes pour le support de mémoire de sauvegarde actuellement disponible. Sélectionnez un type de mémoire en appuyant sur $\uparrow\downarrow$ et appuyez sur A ou C pour le valider.



ATOS DEL JUEGO

Los datos del juego pueden almacenarse en el modo Caminar entrando en un campamento y seleccionando la tienda con el alza del objetivo de localización y seguimiento automático (consulte la página 45). En el modo Vuelo, los datos pueden almacenarse accediendo a un monolito de almacenamiento (consulte la página 61). Después de localizar, seguir automáticamente y seleccionar uno de estos objetos, presione A o C para traer la pantalla de selección de medios de datos del juego, o B para cancelar.

① Media Select (selección de medios)

Cuando opte por almacenar datos del juego aparecerá la pantalla de selección de medios, mostrando iconos para los medios de memoria de protección actualmente disponibles. Resalte un tipo de memoria presionando $\uparrow\downarrow$, y presione A o C para seleccionarlo.

DATI DI GIOCO

I dati di gioco possono essere salvati nella modalità di camminata entrando in un accampamento e selezionando la tenda con il mirino di bersaglio puntato (vedi a pagina 45). Nella modalità di volo i dati possono essere salvati accedendo ad un monolito di salvataggio (vedi a pagina 61). Dopo aver puntato e selezionato uno di questi obiettivi, premi A o C per richiamare la schermata di selezione dei dispositivi per i dati di gioco oppure B per annullare.

① Media Select (selezione dei dispositivi)

Quando opti di salvare i dati di gioco, appare la schermata di selezione dei dispositivi, mostrando le icone per i dispositivi di memoria di backup attualmente disponibili. Evidenzia un tipo di memoria premendo $\uparrow\downarrow$ e premi A o C per selezionare.

SPELGEGEVENS

In de loopmodus kunnen de spelgegevens worden bewaard door een kamp binnen te gaan en met het achtervolgingsvizier (zie blz. 45) de gewenste tent te kiezen. In de vliegmodus kunnen de gegevens worden bewaard door een bewaarmonoliet (zie blz. 61) binnen te gaan. Nadat je met het achtervolgingsvizier één van deze doelen hebt gekozen, druk je op A of C om het scherm Media Select (Mediumkeuze) te laten verschijnen. Hier kun je het medium kiezen waarmee je de spelgegevens wilt bewaren. In plaats daarvan kun je ook op B drukken om geen keuze te maken.

① Media Select (Mediumkeuze)

Wanneer je kiest om spelgegevens te bewaren, verschijnt het scherm Media Select (Mediumkeuze), met daarop pictogrammen van de reservegeheugens die op dat moment beschikbaar zijn. Verplaats de markering naar het gewenste geheugen door indrukken van $\uparrow\downarrow$ en bevestig jouw keuze door indrukken van A of C.

② Data Location

After you select a memory type, the Data Location screen appears. Select a file to overwrite, or an empty location to create a new data file. When you select to overwrite an old data file, a confirmation message appears. Press A or C to confirm, or B to cancel.

③ Game Over

In the event that you lose a fight in Battle mode, the game ends and the Game Over screen appears. Select CONTINUE from the Game Over screen to access game data files, and continue the game from the last saved location.

② Data Location (Speicherplatz)

Nachdem Sie das Speichermedium ausgewählt haben, erscheint der Speicherplatz-Bildschirm (Data Location). Wählen Sie eine Datei zum Überschreiben, oder einen leeren Platz zum Erstellen einer neuen Datei aus. Wenn Sie sich für das Überschreiben einer alten Datei entscheiden, erscheint eine Bestätigungsmeldung. Drücken Sie A oder C zum Bestätigen oder B zum Abbrechen.

③ Game Over (Spiel-Ende)

Falls Sie einen Kampf im Kampfmodus verlieren, ist das Spiel zu Ende und der Spiel-Ende-Bildschirm (Game Over) erscheint. Auf diesem Bildschirm können Sie CONTINUE wählen, um auf Spieldateien zuzugreifen und das Spiel vom letzten gespeicherten Ort aus fortzusetzen.

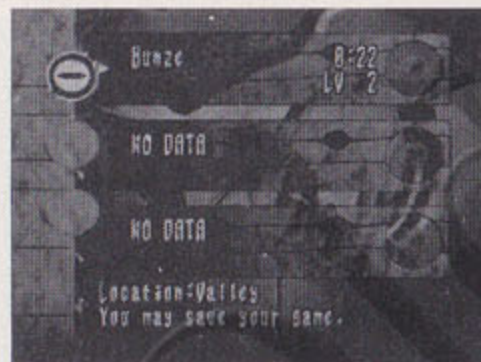
② Data Location (emplacement des données)

Lorsque vous avez choisi un type de mémoire, l'écran Data Location (emplacement des données) apparaît. Choisissez un fichier pour y superposer les données ou un emplacement vide pour créer un nouveau fichier de données. Si vous choisissez de superposer les données sur un ancien fichier, un message de confirmation apparaît. Appuyez sur A ou C pour confirmer ou sur B pour annuler.

③ Game Over (fin du jeu)

Si vous perdez une bataille en mode Battle, le jeu se termine et l'écran Game Over (fin du jeu) apparaît. Choisissez CONTINUE sur l'écran Game Over pour accéder aux fichiers de données du jeu et reprendre le jeu à partir de la dernière sauvegarde.

②



③

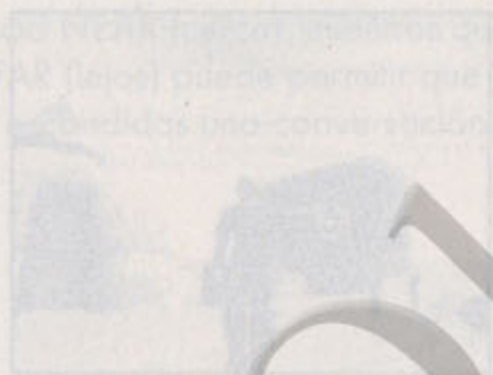


② Data Location (ubicación de datos)

Después de seleccionar un tipo de memoria aparecerá la pantalla de ubicación de datos. Seleccione un archivo para escribir sobre él, o una ubicación vacía para crear un archivo de datos nuevo. Cuando seleccione escribir sobre un archivo de datos viejos aparecerá un mensaje de confirmación. Presione A o C para confirmar, o B para cancelar.

③ Game Over (fin del Juego)

En el caso de perder una pelea en el modo Batalla, el juego termina y aparece la pantalla de fin del juego. Seleccione CONTINUE (continuar) desde la pantalla de fin del juego para acceder a los archivos de datos del juego, y continúe jugando desde la última posición almacenada.



② Data Location (posizione dei dati)

Dopo aver selezionato un tipo di memoria, appare la schermata della posizione dei dati. Seleziona un file per sovrascrivere o una posizione vuota per creare un nuovo file di dati. Quando selezioni di sovrascrivere un vecchio file di dati, appare un messaggio di conferma. Premi A o C per confermare oppure B per annullare.

③ Game Over (fine del gioco)

Nel caso in cui perdessi un combattimento nella modalità di combattimento, il gioco finisce ed appare la schermata di fine del gioco. Seleziona CONTINUE (continuazione) dalla schermata di fine del gioco per accedere ai file dei dati di gioco e continuare il gioco dall'ultima posizione salvata.

② Data Location (Gegevenslocatie)

Nadat je een geheugen hebt gekozen, verschijnt het scherm Data Location (Gegevenslocatie). Kies een bestand dat je wilt overschrijven of kies een vrije locatie voor het aanmaken van een nieuw gegevensbestand. Wanneer je ervoor kiest om een oud gegevensbestand te overschrijven, word je gevraagd om jouw keuze te bevestigen. Druk op A of C om jouw keuze te bevestigen, of druk op B om geen keuze te maken.

③ Game Over (Spel voorbij)

Wanneer je in de gevechtsmodus een gevecht verliest, is het spel voorbij en verschijnt het scherm Game Over (Spel voorbij). Om verder te spelen met een eerder bewaard spel, kies je op het scherm Game Over (Spel voorbij) de optie CONTINUE (Verder spelen). Je speelt dan verder vanaf het punt waarop je eerder met het bewaarde spel was opgehouden.



WALK

① When Edge explores towns, caravans and other areas on foot, the game is in Walk mode. Press the D-Pad to move Edge around the screen. Press and hold B while moving to run. See page 18 for a listing of all the button functions in Walk mode.

② Lock-On Target System

The Lock-On target system lets Edge investigate and interact with his surroundings. Press A or C to enter Lock-On mode. In Walk mode, the Lock-On cursor does not automatically appear over the nearest available target object. Press the D-Pad to move the cursor around the screen. When the cursor passes over a target object (or person), a message reading FAR or NEAR appears next to the cursor, indicating Edge's distance from the object. Some objects can only be thoroughly examined from a NEAR distance, while a FAR distance may allow Edge to eavesdrop on conversations undetected.

①



WALK (GEHEN)

① Wenn Edge Städte, Karawanen und andere Gebiete zu Fuß erforscht, befindet sich das Spiel im Gehmodus (Walk). Bewegen Sie Edge mit Hilfe des Steuerkreuzes über den Bildschirm. Halten Sie B während der Bewegung gedrückt, um zu laufen. Alle Tastenfunktionen im Gehmodus (Walk) sind auf Seite 18 aufgelistet.

② Aufschalt-Zielsystem

Das Aufschalt-Zielsystem ermöglicht es Edge, seine Umgebung zu untersuchen und mit ihr zu interagieren. Drücken Sie A oder C, um den Aufschaltmodus zu aktivieren. Im Gehmodus (Walk) erscheint der Aufschaltcursor nicht automatisch über dem nächsten vorhandenen Zielobjekt. Bewegen Sie den Cursor mit Hilfe des Steuerkreuzes über den Bildschirm. Wenn der Cursor über ein Zielobjekt (oder eine Person) bewegt wird, erscheint die Meldung FAR oder NEAR neben dem Cursor, um Edges Entfernung vom Objekt anzuzeigen. Manche Objekte lassen sich nur aus kurzer Entfernung (NEAR) gründlich untersuchen, während eine weite Entfernung (FAR) es Edge gestattet, Gespräche unentdeckt zu belauschen.

WALK (MARCHE)

① Lorsqu'Edge explore des villes, des caravanes et d'autres secteurs à pied, le jeu est en mode Walk. Appuyez sur le bouton D pour déplacer Edge sur l'écran. Maintenez le bouton B enfoncé pour le faire courir. Voyez page 18 pour la liste de toutes les fonctions des boutons en mode Walk.

② Système Lock-On (calage sur la cible)

Le système Lock-On (calage sur la cible) permet à Edge d'effectuer des recherches et d'interagir avec ce qui l'entoure. Appuyez sur A ou C pour passer en mode Lock-On. En mode Walk, le curseur Lock-On n'apparaît pas automatiquement sur l'objet cible le plus proche. Appuyez sur le bouton D pour déplacer le curseur sur l'écran. Lorsque le curseur passe sur un objet (ou une personne) cible, un message FAR (loin) ou NEAR (près) apparaît à côté du curseur, indiquant la distance entre Edge et l'objet. Certains objets ne peuvent être bien examinés que d'une distance NEAR, alors qu'une distance FAR peut permettre à Edge d'écouter des conversations sans être repéré.

②



WALK (CAMINAR)

① Cuando Edge explora ciudades, caravanas y otras áreas a pie, el juego está en el modo Caminar. Presione el botón D para mover a Edge por la pantalla. Mantenga presionado B mientras se mueve para que corra. Consulte la página 19 donde aparece una lista con todas las funciones de los botones en el modo Caminar.

② Sistema de objetivo de localización y seguimiento automático

El sistema de objetivo de localización y seguimiento automático permite que Edge investigue e interacción con el ambiente. Presione A o C para entrar en el modo Localización y Seguimiento Automático. En el modo Caminar, el cursor de localización y seguimiento automático no aparece automáticamente encima del objetivo disponible más cercano. Presione el botón D para mover el cursor por la pantalla. Cuando el cursor pase por encima de un objetivo (o persona), a continuación del cursor aparecerá un mensaje FAR (lejos) o NEAR (cerca), indicando la distancia a la que Edge se encuentra del objeto. Algunos objetos sólo pueden ser examinados concienzudamente desde una distancia NEAR (cerca), mientras que la distancia FAR (lejos) puede permitir que Edge escuche a escondidas una conversación sin ser detectado.

WALK (CAMMINATA)

① Quando Edge esplora a piedi le città, le carovane ed altre zone, il gioco è nella modalità di camminata. Premi il pulsante-D per spostare Edge sulla schermata. Per correre mantieni premuto B mentre ti sposti. Vedi a pagina 19 per un elenco di tutte le funzioni dei pulsanti nella modalità di camminata.

② Sistema di bersaglio puntato

Il sistema di bersaglio puntato consente a Edge di investigare ed interagire con l'ambiente che lo circonda. Premi A o C per entrare nella modalità di puntamento. Nella modalità di camminata, il cursore per il puntamento non appare automaticamente sopra all'obiettivo disponibile che è più vicino. Premi il pulsante-D per spostare il cursore sulla schermata. Quando il cursore passa sopra un obiettivo (o persona), accanto al cursore appare un messaggio che indica FAR (lontano) o NEAR (vicino), rivelando la distanza di Edge dall'obiettivo. Alcuni obiettivi possono essere soltanto esaminati attentamente da una distanza NEAR (vicina), mentre una distanza FAR (lontana) può consentire ad Edge di ascoltare di nascosto conversazioni che non sono individuate.

WALK (LOOPMODUS)

① Wanneer Edge dorpen, karavanen en andere gebieden te voet verkent, is de loopmodus geactiveerd. Druk op de R-toets om Edge over het scherm te verplaatsen. Om hem sneller te laten rennen, moet je B indrukken en vasthouden. Zie blz. 19 voor een overzicht van alle toetsfuncties in de loopmodus.

② Achtervolgingsysteem

Met het achtervolgingsysteem kan Edge zijn omgeving onderzoeken en daarop reageren. Druk op A of C om de achtervolgingsmodus te activeren. In de loopmodus verschijnt de achtervolgingscursor niet automatisch op het dichtstbijzijnde doel dat beschikbaar is. Druk op de R-toets om de cursor over het scherm te verplaatsen. Wanneer de cursor over een doel (een object of persoon) heen gaat, verschijnt naast de cursor de melding FAR (Veraf) of NEAR (Dichtbij), al naar gelang hoe ver Edge zich van het doel bevindt. Bepaalde doelen kunnen alleen maar goed worden bekeken vanaf dichtbij (NEAR). Veraf (FAR) is geschikt om Edge te laten meeluisteren naar gesprekken zonder dat dit wordt opgemerkt.

When you highlight a target, an action message such as TALK, ENTER or SEARCH appears, depending on the target object type. Press A or C to perform the action, or B to exit Lock-On mode.

Camp

Enter the camp from the World Map to allow Edge and his dragon to rest before continuing their journey. HP and BP are fully restored after a stay at the camp.

Select the tent using the Lock-On target cursor to save your current game data. See page 40 for details on saving data.

The camp environment also gives edge the opportunity to communicate with his dragon. Selecting the dragon from a FAR distance gives Edge an idea of its general mood. When the dragon is selected from a NEAR distance, a list of communication options appears for you to choose from. The way they communicate in camp helps determine how the relationship between Edge and the dragon develops.



Wenn Sie ein Ziel hervorheben, erscheint je nach dem Typ des Zielobjekts eine Meldung wie TALK (SPRECHEN), ENTER (BETRETEN) oder SEARCH (SUCHEN). Drücken Sie A oder C, um die Aktion auszuführen oder B, um den Aufschaltmodus zu verlassen.

Lager

Sie können das Lager von der Weltkarte aus betreten, um Edge und seinem Drachen eine Ruhepause zu gönnen, bevor sie ihre Reise fortsetzen. HP und BP werden nach einem Lageraufenthalt vollkommen wiederhergestellt.

Wählen Sie das Zelt mit dem Aufschalt-Zielcursor an, um die aktuellen Spieldaten zu speichern. Einzelheiten zum Speichern von Daten finden Sie auf Seite 40.

Die Lagerumgebung gibt Edge außerdem die Gelegenheit, in Kommunikation mit seinem Drachen zu treten. Wird der Drache von einer weiten Entfernung (FAR) aus ausgewählt, erhält Edge einen Eindruck von seiner allgemeinen Stimmung. Wird der Drache von einer nahen Entfernung (NEAR) aus ausgewählt, erscheint eine Liste der verfügbaren Kommunikationsoptionen. Die Art, wie die beiden im Lager Kontakt aufnehmen, ist ausschlaggebend dafür, wie sich die Beziehung zwischen Edge und dem Drachen entwickelt.

Lorsque vous sélectionnez une cible, un message d'action comme TALK (parler), ENTER (entrer) ou SEARCH (chercher) apparaît, selon le type de l'objet cible. Appuyez sur A ou C pour exécuter l'action ou sur B pour quitter le mode Lock-On.

Campement

Entrez dans le campement depuis la World Map (carte du monde) pour permettre à Edge et à son dragon de se reposer avant de continuer leur voyage. Vos niveaux HP et BP sont complètement restaurés après un arrêt au campement.

Choisissez la tente à l'aide du curseur Lock-On pour sauvegarder vos données de jeu actuelles. Voyez page 40 pour plus d'informations sur la sauvegarde de données.

Le site du campement peut aussi donner à Edge l'occasion de communiquer avec son dragon. Sélectionnez le dragon depuis une distance FAR pour qu'Edge ait une idée générale de son humeur. Lorsque le dragon est sélectionné depuis une distance NEAR, une liste d'options de communication apparaît pour que vous en choisissiez une. La manière dont Edge et le dragon communiquent dans le campement contribue à déterminer comment leur relation se développe.

Cuando resalte un objetivo aparecerá un mensaje de acción como TALK (hablar), ENTER (entrar) o SEARCH (buscar), dependiendo del tipo de objetivo. Presione A o C para realizar una acción, o B para salir del modo Localización y Seguimiento Automático.

Campamento

Entre en el campamento desde el mapa del mundo para permitir que Edge y su dragón descansen antes de proseguir su viaje. HP y BP se repondrán completamente después de una estancia en el campamento.

Seleccione la tienda con el cursor del objetivo de localización y seguimiento automático para almacenar los datos actuales del juego. Consulte la página 41 para tener detalles sobre cómo almacenar datos.

El ambiente del campamento también permite a Edge poder comunicarse con su dragón. La selección del dragón desde una distancia FAR (lejos) permite que Edge se haga una idea de su humor general. Cuando el dragón se selecciona desde una distancia NEAR (cerca) aparece una lista de opciones de comunicación para poder elegir en ella. La forma de comunicarse en el campamento también determina el desarrollo de la relación entre Edge y el dragón.

Quando evidenzi un bersaglio, appare un messaggio di azione come TALK (conversazione), ENTER (entrata) o SEARCH (ricerca), secondo il tipo di obiettivo. Premi A o C per eseguire l'azione oppure B per uscire dalla modalità di puntamento.

Accampamento

Entra nell'accampamento dalla mappa del mondo per consentire ad Edge e al suo drago di riposare prima di continuare il loro viaggio. Gli HP e i BP sono ripristinati completamente dopo una sosta all'accampamento.

Seleziona la tenda con il cursore per bersaglio puntato per salvare i dati del tuo gioco attuale. Per i dettagli sul modo di salvare i dati vedi a pagina 41.

L'ambiente dell'accampamento offre anche ad Edge l'opportunità di comunicare con il suo drago. Selezionando il drago da una distanza FAR (lontana) dà ad Edge un'idea del suo umore generale. Quando il drago è selezionato da una distanza NEAR (vicina), appare un elenco di opzioni per la comunicazione da cui puoi scegliere. Il modo in cui comunicano nell'accampamento aiuta a determinare come si sviluppa la relazione tra Edge e il drago.

Wanneer je een doel markeert, verschijnt er een melding om een bepaalde handeling te verrichten, bijvoorbeeld TALK (Praten), ENTER (Naar binnen gaan) of SEARCH (Zoeken), al naar gelang het soort doel. Druk op A of C om de handeling uit te voeren, of op B om de achtervolgingsmodus te verlaten.

Kamp

Vanuit de wereldkaart kun je het kamp binnengaan om Edge en zijn draak even te laten rusten voordat ze hun reis weer vervolgen. Na een verblijf in het kamp zijn jouw trefferpunten (HP) en woedepunten (BP) weer volledig hersteld.

Kies met de achtervolgingscursor de tent waarin je jouw spelgegevens van dat moment wilt bewaren. Zie blz. 41 voor bijzonderheden over het bewaren van gegevens.

De kampsomgeving stelt Edge ook in de gelegenheid om met zijn draak te communiceren. Wanneer je de draak van veraf (FAR) kiest, krijgt Edge een indruk van zijn algehele stemming. Wanneer je de draak van dichtbij (NEAR) kiest, verschijnt er een lijst met beschikbare communicatiemogelijkheden. Mede op grond van de wijze waarop Edge en de draak in het kamp met elkaar communiceren, kun je beoordelen hoe hun relatie zich ontwikkelt.

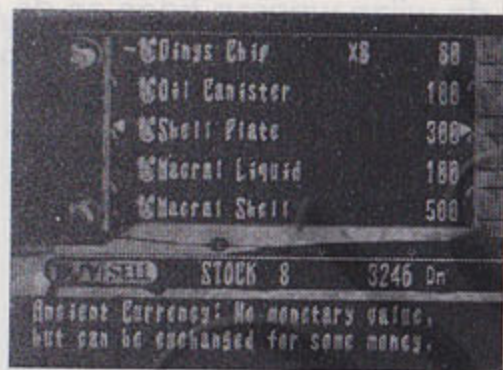
Buying and Selling

Most populated areas have a shop where Edge can buy and sell items. When you enter a shop, target the shopkeeper and select DEAL from the action menu that appears. The Buy-Sell screen appears, allowing Edge to buy and sell items.

Press the D-Pad $\leftarrow\rightarrow$ to highlight either BUY or SELL at the bottom left of the screen. Next press $\uparrow\downarrow$ to highlight the icon for the type of item you want to buy or sell, and press A or C to select. See pages 94-96 for descriptions of item types.

After selecting the item type, highlight the item you want to buy or sell from the list that appears by pressing $\uparrow\downarrow$ to scroll through the list, and $\leftarrow\rightarrow$ to turn to the next page of items (if there is one). Press A or C to select.

To buy or sell more than one of a particular item, press $\uparrow\downarrow$ while the item is selected to increase or decrease the amount. The number of the item Edge currently has is displayed next to the word STOCK at the bottom of the screen. Press A or C to buy or sell the number of the item displayed.



Kaufen und Verkaufen

In den meisten Siedlungen gibt es einen Laden, in dem Edge Gegenstände kaufen und verkaufen kann. Wenn Sie einen Laden betreten, visieren Sie den Ladenbesitzer an und wählen Sie DEAL aus dem erscheinenden Aktionsmenü. Daraufhin erscheint der Kaufen-Verkaufen-Bildschirm (Buy-Sell), auf dem Edge Gegenstände kaufen und verkaufen kann.

Drücken Sie das Steuerkreuz nach $\leftarrow\rightarrow$, um entweder BUY oder SELL in der unteren linken Ecke des Bildschirms hervorzuheben. Drücken Sie als nächstes $\uparrow\downarrow$, um das Symbol des Gegenstandstyps, den Sie kaufen oder verkaufen wollen, hervorzuheben und drücken Sie dann A oder C zur Eingabe der Wahl. Beschreibungen der verschiedenen Gegenstände finden Sie auf Seiten 94-96.

Nachdem Sie den Gegenstandstyp ausgewählt haben, können Sie den Gegenstand, den Sie kaufen oder verkaufen wollen, in der erscheinenden Liste hervorheben. Drücken Sie $\uparrow\downarrow$, um die Liste durchlaufen zu lassen und $\leftarrow\rightarrow$, um die Seite der Liste zu wechseln (falls eine vorhanden ist). Drücken Sie A oder C zur Eingabe der Wahl.

Um mehr als ein Stück eines bestimmten Gegenstands zu kaufen oder zu verkaufen, drücken Sie $\uparrow\downarrow$, während der Gegenstand angewählt ist, um die Menge zu erhöhen oder zu verringern. Die Anzahl des Gegenstands, den Edge gegenwärtig besitzt, wird neben dem Wort STOCK am unteren Bildschirmrand angezeigt. Drücken Sie A oder C, um die angezeigte Anzahl des Gegenstands zu kaufen oder zu verkaufen.

Achat et vente

Les zones les plus peuplées ont un magasin où Edge peut acheter et vendre des objets. Lorsque vous entrez dans un magasin, prenez le commerçant comme cible et choisissez DEAL (transaction) sur le menu d'action qui apparaît. L'écran Buy-Sell (achat-vente) apparaît, permettant à Edge d'acheter et de vendre des objets.

Appuyez sur le bouton D $\leftarrow\rightarrow$ pour sélectionner BUY ou SELL en bas à gauche de l'écran. Appuyez ensuite sur $\uparrow\downarrow$ pour sélectionner l'icône pour le type d'objet que vous voulez acheter ou vendre et appuyez sur A ou C pour valider. Voyez pages 94-96 pour les descriptions des types d'objets.

Après avoir validé le type d'objet, sélectionnez l'objet que vous voulez acheter ou vendre sur la liste qui apparaît en appuyant sur $\uparrow\downarrow$ pour parcourir la liste et sur $\leftarrow\rightarrow$ pour passer à la page suivante des objets (le cas échéant). Appuyez sur A ou C pour valider.

Pour acheter ou vendre plus d'un seul objet déterminé, appuyez sur $\uparrow\downarrow$ pendant que l'objet est validé pour augmenter ou diminuer la quantité. Le numéro de l'objet que Edge a actuellement en sa possession est affiché à côté du mot STOCK en bas de l'écran. Appuyez sur A ou C pour acheter ou vendre le numéro de l'objet affiché.

Compra y Venta

Las áreas más pobladas tienen una tienda donde Edge puede comprar y vender objetos. Cuando entre en una tienda, diríjase al tendero y seleccione DEAL en el menú de acción que aparece. La pantalla de compra y venta aparece y Edge puede comprar y vender objetos.

Presione el botón D \leftrightarrow para resaltar BUY (comprar) o SELL (vender) en la parte inferior izquierda de la pantalla. Presione a continuación $\uparrow\downarrow$ para resaltar el icono para el tipo de objeto que desea comprar o vender, y presione A o C para seleccionarlo. Consulte las páginas 95-97 para tener descripciones de los tipos de objeto.

Después de seleccionar el tipo de objeto, resalte el objeto que desee comprar o vender en la lista que aparece presionando $\uparrow\downarrow$ para desplazar la lista, y \leftrightarrow para pasar a la página de objetos siguiente (si la hay). Presione A o C para seleccionar.

Para comprar o vender más de un objeto particular, presione $\uparrow\downarrow$ mientras el objeto está seleccionado para aumentar o disminuir la cantidad. El número de objetos que Edge tiene actualmente se visualiza a continuación de la palabra STOCK (existencias) en la parte inferior de la pantalla. Presione A o C para comprar o vender el número de objetos visualizado.

Acquisti e vendite

Le zone più popolate hanno un negozio in cui Edge può comprare e vendere oggetti. Quando entri in un negozio, stabilisci come bersaglio il negoziante e seleziona DEAL (affare) dal menu di azione che appare. Appare la schermata di acquisto-vendita, consentendo ad Edge di comprare e vendere oggetti.

Premi il pulsante-D \leftrightarrow per evidenziare BUY (acquisto) o SELL (vendita) in basso a sinistra della schermata. Poi premi $\uparrow\downarrow$ per evidenziare l'icona per il tipo di oggetto che desideri comprare o vendere e premi A o C per selezionare. Per le descrizioni dei tipi di oggetti vedi alle pagine 95-97.

Dopo aver selezionato il tipo di oggetto, evidenzia l'oggetto che desideri comprare o vendere dall'elenco che appare premendo $\uparrow\downarrow$ per scorrere attraverso l'elenco e \leftrightarrow per girare alla pagina seguente degli oggetti (se ce n'è una). Premi A o C per selezionare.

Per comprare o vendere più di un oggetto particolare, premi $\uparrow\downarrow$ mentre l'oggetto è selezionato per aumentare o diminuire la quantità. Il numero di oggetti che Edge possiede attualmente è visualizzato accanto alla parola STOCK (scorta) in fondo alla schermata. Premi A o C per comprare o vendere il numero di oggetti visualizzato.

Kopen en verkopen

In de meeste bewoonde gebieden is er wel een winkel waar Edge voorwerpen kan kopen en verkopen. Wanneer je een winkel binnengaat, wend je dan tot de winkelier en kies op het menu de handeling DEAL (Transactie). Het scherm Buy-Sell (Kopen en verkopen) verschijnt, ten teken dat Edge voorwerpen kan kopen en verkopen.

Druk de R-toets \leftrightarrow om de markering te verplaatsen naar BUY (Kopen) of SELL (Verkopen) linksonder op het scherm. Druk daarna op $\uparrow\downarrow$ om de markering te verplaatsen naar het pictogram van het soort voorwerp dat je wilt kopen of verkopen, en druk op A of C om jouw keuze te bevestigen. Zie blz. 95-97 voor een beschrijving van de verschillende soorten voorwerpen.

Nadat je het soort voorwerp hebt gekozen, verplaats je de markering naar het voorwerp dat je wilt kopen of verkopen. Druk op $\uparrow\downarrow$ om de lijst te doorlopen, en op \leftrightarrow om verder te gaan naar de volgende bladzijde met voorwerpen (indien van toepassing). Druk op A of C om jouw keuze te bevestigen.

Om meer dan één van dezelfde voorwerpen te kopen, druk je op $\uparrow\downarrow$ om het aantal te vermeerderen of te verminderen terwijl de markering op dat voorwerp staat. Naast het woord STOCK (Voorraad) onder op het scherm staat het aantal dat Edge op dat moment van het betreffende voorwerp in voorraad heeft. Druk op A of C om het aangegeven aantal van dat voorwerp te kopen of te verkopen.

FLIGHT

When Edge is exploring a field while mounted on his dragon, the game is in Flight mode. Press $\leftarrow\rightarrow$ to steer the dragon left or right, and $\uparrow\downarrow$ to soar or dive. Press and hold B while flying to increase speed. See page 20 for a list of all the button functions in Flight mode.

Dragon Radar Display

The dragon radar display appears in the upper right corner of the Flight mode screen. Use the following key to read the radar display output.



FLIGHT (FLUG)

Wenn Edge ein Feld erforscht, während er auf seinem Drachen reitet, befindet sich das Spiel im Flugmodus (Flight). Drücken Sie $\leftarrow\rightarrow$, um den Drachen nach links oder rechts zu lenken und $\uparrow\downarrow$, um ihn zum Steigen oder Sinken zu bringen. Halten Sie B im Flug gedrückt, um die Geschwindigkeit zu erhöhen. Alle Tastenfunktionen im Flugmodus (Flight) sind auf Seite 20 aufgelistet.

Drachen-Radaranzeige

Die Drachen-Radaranzeige erscheint in der oberen rechten Ecke des Flugmodus-Bildschirms. Benutzen Sie den folgenden Schlüssel zum Lesen der Ausgabe der Radaranzeige.

FLIGHT (VOL)

Lorsqu'Edge explore une zone monté sur son dragon, le jeu est en mode Flight. Appuyez sur $\leftarrow\rightarrow$ pour diriger le dragon vers la gauche ou la droite et sur $\uparrow\downarrow$ pour monter ou descendre. Maintenez B enfoncé pendant le vol pour augmenter la vitesse. Voyez page 20 pour la liste de toutes les fonctions des boutons en mode Flight.

Affichage de radar du dragon

L'affichage de radar du dragon apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran du mode Flight. Utilisez la clef d'identification suivante pour lire la sortie affichée du radar.

FLIGHT (VUELO)

Cuando Edge esté explorando un campo montado en su dragón, el juego estará en el modo Vuelo. Presione \leftrightarrow para dirigir el dragón hacia la izquierda o hacia la derecha, y $\uparrow\downarrow$ para que éste suba o baje. Mantenga presionado B para aumentar la velocidad. Consulte la página 21 donde aparece una lista de todas las funciones de los botones en el modo Vuelo.

Pantalla de radar del dragón

La pantalla de radar del dragón aparece en la esquina superior derecha de la pantalla del modo Vuelo. Utilice la explicación siguiente para leer la salida de la pantalla del radar.

FLIGHT (VOLO)

Quando Edge sta esplorando un campo mentre cavalca il suo drago, il gioco è nella modalità di volo. Premi \leftrightarrow per guidare il drago a sinistra o a destra e $\uparrow\downarrow$ per volare in alto o scendere in picchiata. Mantieni premuto B mentre voli per aumentare la velocità. Vedi a pagina 21 per un elenco di tutte le funzioni dei pulsanti nella modalità di volo.

Display del radar del drago

Il display del radar del drago appare nell'angolo in alto a destra della schermata della modalità di volo. Usa la seguente legenda per leggere ciò che appare sul display del radar.

FLIGHT (VLEIEMODUS)

Wanneer Edge op zijn draak een veld verkent, is de vliegmodus geactiveerd. Druk op \leftrightarrow om de draak naar links of naar rechts te sturen, en op $\uparrow\downarrow$ om hem te laten stijgen of duiken. Om zijn snelheid tijdens het vliegen te verhogen, moet je B indrukken en vasthouden. Zie blz. 21 voor een overzicht van alle toetsfuncties in de vliegmodus.

Drakenradardisplay

Het drakenradardisplay verschijnt in de rechter bovenhoek van het scherm Flight Mode (Vliegmodus). Hieronder volgt een beschrijving van de indicaties op het radardisplay.



① Bearing

Shows the direction the dragon is currently facing in relation to due north.

② Altitude

This gauge indicates the dragon's flight altitude. A higher red bar indicates a higher altitude. When the gauge is full, the dragon is flying at the maximum altitude for the field.

③ Speed

Shows the dragon's speed. A full gauge indicates maximum speed.

④ Target

The dragon radar display shows the location and type of any Lock-On targets in the dragon's vicinity. The target type is indicated by color: green for Access, red for Break, blue for Enter and white for Caution. See the next page for an explanation of the Flying mode Lock-On targeting system.

① Richtung

Zeigt die gegenwärtige Flugrichtung des Drachen in Bezug auf Norden an.

② Höhe

Diese Anzeige gibt Aufschluß über die Flughöhe des Drachen. Je höher der rote Balken, desto größer die Höhe. Wenn die Anzeige voll ist, fliegt der Drache in der maximalen Höhe für das Feld.

③ Geschwindigkeit

Zeigt die Geschwindigkeit des Drachen an. Eine volle Anzeige bedeutet maximale Geschwindigkeit.

④ Ziel

Die Drachen-Radaranzeige gibt Aufschluß über Lage und Art jedes Aufschaltziels in der Umgebung des Drachen. Der Zieltyp wird durch Farbe gekennzeichnet: Grün für Access (Zugang), Rot für Break (Bruch), Blau für Enter (Eintritt) und Weiß für Caution (Vorsicht). Eine Erläuterung des Aufschalt-Zielsystems des Flugmodus finden Sie auf der nächsten Seite.

① Orientation

Indique la direction à laquelle le dragon fait actuellement face par rapport au plein nord.

② Altitude

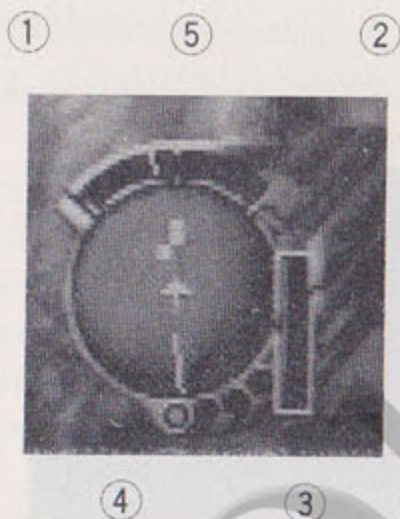
Cette jauge indique l'altitude de vol du dragon. Une barre rouge plus haute indique une altitude plus élevée. Lorsque la jauge est pleine, le dragon vole à l'altitude maximum pour la zone.

③ Vitesse

Indique la vitesse du dragon. Une jauge pleine indique la vitesse maximum.

④ Cible

L'affichage de radar du dragon indique l'emplacement et le type des cibles à calage du viseur près du dragon. Le type de cible est indiqué par une couleur : vert pour Access (accès), rouge pour Break (cassure), bleu pour Enter (entrée) et blanc pour Caution (précaution). Voyez page suivante pour une explication du système Lock-On (calage sur la cible) du mode Flight.



① Rumbo

Muestra la dirección en la que se dirige el dragón en relación proa al norte.

② Altitud

Este indicador indica la altitud de vuelo del dragón. Cuanto más alta esté la barra roja más alta será la altitud de vuelo del dragón. Cuando el indicador esté lleno, el dragón estará volando a la máxima altitud para el campo.

③ Velocidad

Muestra la velocidad del dragón. Un indicador lleno indica la máxima velocidad.

④ Objetivo

La pantalla de radar del dragón muestra la ubicación y el tipo de cualquier objetivo de localización y seguimiento automático que se encuentre cerca del dragón. El tipo de objetivo se indica mediante color: verde para acceso, rojo para ruptura, azul para entrada y blanco para precaución. Consulte la página siguiente para tener una explicación del sistema del objetivo de localización y seguimiento automático en el modo Volar.

① Direzione

Mostra la direzione in cui è rivolto attualmente il drago riguardo alla direzione Nord.

② Altitudine

Questo indicatore segna l'altitudine di volo del drago. Una maggiore barra rossa indica un'altitudine maggiore. Quando l'indicatore è pieno, il drago sta volando alla massima altitudine per il campo.

③ Velocità

Mostra la velocità del drago. Un indicatore pieno indica la velocità massima.

④ Bersaglio

Il display del radar del drago mostra la posizione ed il tipo di qualsiasi bersaglio puntato nelle vicinanze del drago. Il tipo di bersaglio è indicato dal colore: verde per Access (accesso), rosso per Break (rottura), blu per Enter (entrata) e bianco per Caution (attenzione). Vedi la seguente pagina per una spiegazione del sistema di bersaglio puntato nella modalità di volo.

① Richting

Dit is de richting waarin de draak kijkt, uitgaande van een verticale lijn die exact naar het noorden wijst.

② Hoogte

Dit is de hoogte waarop de draak vliegt. Hoe hoger de rode balk, des te hoger er wordt gevlogen. Wanneer de hoogtemeter vol is, vliegt de draak op de maximale hoogte van het betreffende veld.

③ Snelheid

Dit is de snelheid van de draak. Een volle meter betekent maximumsnelheid.

④ Doel

Op het drakenradardisplay wordt van elk achtervolgingsdoel in de nabijheid van de draak de positie en het soort aangegeven. Het soort doel wordt aangegeven door de kleur: groen voor toegangsdoelen, rood voor breekdoelen, blauw voor ingangdoelen, en wit voor voorzichtigheidsdoelen. Zie de volgende bladzijde voor een toelichting op het achtervolgingssysteem in de vliegmodus.

⑤ Navigator

Shows the direction of the destination currently selected in the Destinations window (if any). Follow this indicator to fly toward the destination. Press Z in Flight mode to bring up the Destinations window. Press **↑↓** to highlight a destination in the current field, and A or C to select. (There are some areas from which the Destinations window cannot be accessed.)

* When Edge gains possession of a certain item, the color of the Dragon Radar display changes in response to danger in the immediate area. The color shifts from blue in relatively safe areas, to yellow as the danger of attack increases, to red when an attack is imminent.

⑤ Navigator

Zeigt die Richtung des gegenwärtig gewählten Reiseziels im Reisezielfenster (falls vorhanden) an. Folgen Sie dieser Anzeige, um Kurs auf das Reiseziel zu halten. Drücken Sie Z im Flugmodus, um das Reisezielfenster (Destinations) aufzurufen. Drücken Sie **↑↓**, um ein Reiseziel im gegenwärtigen Feld hervorzuheben und dann A oder C zur Bestätigung der Wahl. (Es gibt einige Gebiete, von denen aus das Reisezielfenster nicht aufgerufen werden kann.)

* Wenn Edge in den Besitz eines bestimmten Gegenstands gelangt, ändert sich die Farbe der Drachen-Radaranzeige je nach dem Grad der Gefahr in der unmittelbaren Umgebung. Die Farbe wechselt von Blau in relativ sicheren Gebieten zu Gelb, wenn die Gefahr eines Angriffs zunimmt, und schließlich zu Rot bei einem unmittelbar bevorstehenden Angriff.

⑤ Navigateur

Indique la direction de la destination actuellement sélectionnée dans la fenêtre Destinations (le cas échéant). Suivez cet indicateur pour voler vers la destination. Appuyez sur Z en mode Flight pour afficher la fenêtre Destinations. Appuyez sur **↑↓** pour sélectionner une destination dans la zone actuelle et sur A ou C pour valider. (L'accès à la fenêtre Destinations n'est pas possible depuis certaines zones).

* Lorsqu'Edge prend possession d'un certain objet, la couleur de l'affichage de radar du dragon change en réponse au degré de danger dans le voisinage immédiat. La couleur passe de bleu dans les zones relativement sûres, à jaune lorsque le danger d'une attaque augmente et à rouge lorsqu'une attaque est imminente.

⑤ Navegante

Muestra la dirección del destino actualmente seleccionada en la ventana de destinos (si la hay). Siga este indicador para volar hacia el destino. Presione Z en el modo Volar para traer la ventana de destinos. Presione ↑↓ para resaltar un destino en el campo actual, y A o C para seleccionarlo. (Hay algunas áreas desde las cuales no se puede acceder a la ventana de destinos.)

* Cuando Edge obtenga cierto objeto, el color de la pantalla de radar del dragón cambiará en respuesta al peligro existente en el área cercana. El color cambia de azul, en áreas relativamente seguras, a amarillo al aumentar el peligro de ataque, y a rojo cuando el ataque es inminente.

⑤ Navigatore

Mostra la direzione della destinazione attualmente selezionata nella finestra delle destinazioni (se c'è). Segui questo indicatore per volare verso la destinazione. Premi Z nella modalità di volo per richiamare la finestra delle destinazioni. Premi ↑↓ per evidenziare una destinazione nel campo attuale e A o C per selezionare. (Ci sono alcune zone da cui non si può accedere alla finestra delle destinazioni.)

* Quando Edge si impadronisce di un certo oggetto, il colore del display del radar del drago cambia in risposta al pericolo nella zona immediata. Il colore cambia dal blu nelle zone relativamente sicure, al giallo quando il pericolo di attacco aumenta, al rosso quando un attacco è imminente.

⑤ Navigator

Dit is de richting die gevolgd moet worden naar de bestemming die op dat moment in het bestemmingenvenster (indien van toepassing) is gekozen. Volg deze indicatie om naar de bestemming te vliegen. Druk in de vliegmodus op Z om het bestemmingenvenster te laten verschijnen. Druk op ↑↓ om de markering te verplaatsen naar een bestemming in het geactiveerde veld, en druk op A of C om jouw keuze te bevestigen. (Vanuit bepaalde gebieden kun je geen toegang verkrijgen tot het bestemmingenvenster.)

* Wanneer Edge een bepaald voorwerp in zijn bezit krijgt, verandert de kleur van het drakenradardisplay, al naar gelang het gevaar dat er in de onmiddellijke nabijheid dreigt. Blauw betekent relatief veilig, geel betekent dat het gevaar toeneemt, en rood betekent dat er een aanval op handen is.

Lock-On Target System

The Lock-On target system allows Edge to examine and acquire objects in the surrounding area. Press A or C to enter Lock-On mode. The Lock-On target cursor appears onscreen, positioned over the target closest to the center of the screen. To highlight another target object, move the cursor around the screen by pressing the D-Pad in any direction. Position the cursor directly over an object to determine its type, and press A or C to select it. Press B to exit Lock-On mode.

The cursor's appearance changes depending on the type of target object highlighted. The four Lock-On target types are:

Aufschalt-Zielsystem

Das Aufschalt-Zielsystem ermöglicht es Edge, Objekte in seiner Umgebung zu untersuchen und zu erwerben. Drücken Sie A oder C, um den Aufschaltmodus zu aktivieren. Daraufhin erscheint der Aufschalt-Zielcursor über dem Ziel, das der Bildschirmmitte am nächsten ist. Um ein anderes Zielobjekt hervorzuheben, bewegen Sie den Cursor über den Bildschirm, indem Sie das Steuerkreuz in jede beliebige Richtung drücken. Positionieren Sie den Cursor direkt über ein Objekt, um seine Art festzustellen und drücken Sie dann A oder C, um es auszuwählen. Drücken Sie B, um den Aufschaltmodus zu verlassen.

Der Cursor ändert seine Form je nach der Art des hervorgehobenen Zielobjektes. Die folgenden vier Aufschalt-Zieltypen sind vorhanden:

Système Lock-On (calage sur la cible)

Le système Lock-On permet à Edge d'examiner et d'acquérir des objets dans la zone alentour. Appuyez sur A ou C pour passer en mode de Lock-On. Le curseur Lock-On apparaît sur l'écran, positionné sur la cible la plus proche du centre de l'écran. Pour sélectionner un autre objet cible, déplacez le curseur sur l'écran en appuyant sur le bouton D dans n'importe quelle direction. Positionnez le curseur directement sur un objet pour déterminer son type et appuyez sur A ou C pour le sélectionner. Appuyez sur B pour quitter le mode Lock-On.

L'aspect du curseur change selon de type d'objet cible sélectionné. Les quatre types de cible Lock-On sont :

Sistema del objetivo de localización y seguimiento automático

El sistema del objetivo de localización y seguimiento automático permite que Edge examine y adquiera objetos del área circundante. Presione A o C para entrar en el modo Localización y Seguimiento Automático. El cursor del objetivo de localización y seguimiento automático aparece en la pantalla, encima del objetivo más cercano al centro de la pantalla. Para resaltar otro objetivo, mueva el cursor por la pantalla presionando el botón D en cualquier dirección. Ponga directamente el cursor encima del objetivo para determinar su tipo, y presione A o C para seleccionarlo. Presione B para salir del modo Localización y Seguimiento Automático.

La apariencia del cursor cambia según el tipo de objetivo resaltado. Los cuatro tipos de objetivo de localización y seguimiento automático son:

Sistema di bersaglio puntato

Il sistema di bersaglio puntato consente ad Edge di esaminare e raggiungere obiettivi nella zona circostante. Premi A o C per entrare nella modalità di puntamento. Il cursore per il bersaglio puntato appare sulla schermata, posizionato sopra al bersaglio più vicino al centro della schermata. Per evidenziare un altro obiettivo, sposta il cursore sulla schermata premendo il pulsante-D in qualsiasi direzione. Posiziona il cursore direttamente sopra un obiettivo per determinare il suo tipo e premi A o C per selezionarlo. Premi B per uscire dalla modalità di puntamento.

L'aspetto del cursore cambia secondo il tipo di obiettivo evidenziato. I quattro tipi di bersaglio puntato sono:

Achtervolgingssysteem

Met het achtervolgingssysteem kan Edge voorwerpen in zijn omgeving bestuderen en bemachtigen. Druk op A of C om de achtervolgingsmodus te activeren. Op het scherm verschijnt de achtervolgingscursor, precies op het doel dat het dichtst bij het midden van het scherm ligt. Om de markering te verplaatsen naar een ander doel, verplaats je de cursor door de R-toets in de gewenste richting te drukken. Plaats de cursor precies op het doel om te kijken wat voor soort doel het is, en druk op A of C om jouw keuze te bevestigen. Druk op B om de achtervolgingsmodus te verlaten.

De vorm van de cursor verandert, al naar gelang het soort doel dat is gemarkeerd. De vier soorten doelen bij de achtervolgingsmodus zijn:

① ENTER

Appears over doors and other entrances. Select to go inside the target location.

② ACCESS

Appears over monoliths and similar objects. Select the target to utilize it.

③ BREAK

Indicates a breakable target. Press A or C to fire the homing laser and break the target open.

④ CAUTION

Appears over objects that produce actions other than the previous three types.

The dragon's Lock-On laser rank increases from 0 to 6 as it gains experience during the course of the game. Some Break targets can only be broken by lasers of a certain rank or higher. For targets which require a laser rank of higher than 1, the necessary rank level appears next to the Lock-On icon onscreen. See page 90 for information on checking the Lock-On laser's rank.

① ENTER (EINTRITT)

Erscheint über Türen und anderen Eingängen. Anwählen, um in das Zielobjekt hineinzugehen.

② ACCESS (ZUGANG)

Erscheint über Monolithen und ähnlichen Objekten. Das Zielobjekt anwählen, um es zu benutzen.

③ BREAK (BRUCH)

Kennzeichnet ein zerbrechliches Zielobjekt. Drücken Sie A oder C, um den Zielsuchlaser abzufeuern und das Zielobjekt aufzubrechen.

④ CAUTION (VORSICHT)

Erscheint über Objekten, die andere Aktionen als die vorherigen drei Typen hervorrufen.

Der Aufschaltlaserrang des Drachen erhöht sich von 0 bis 6, wenn der Drache im Laufe des Spiels Erfahrung sammelt. Einige Bruchziele können nur von Lasern ab einem bestimmten Rang aufgebrochen werden. Für Zielobjekte, die einen höheren Laserrang als 1 erfordern, erscheint die nötige Rangstufe neben dem Aufschaltsymbol auf dem Bildschirm. Informationen zum Prüfen des Aufschaltlaserrangs finden Sie auf Seite 90.

① ENTER (entrée)

Apparaît sur les portes et autres passages. Sélectionnez pour passer à l'intérieur de l'endroit cible.

② ACCESS (accès)

Apparaît sur des monolithes et objets similaires. Sélectionnez la cible pour l'utiliser.

③ BREAK (cassure)

Indique une cible cassable. Appuyez sur A ou C pour lancer le rayon laser autodirecteur et ouvrir la cible.

④ CAUTION (précaution)

Apparaît sur des objets qui produisent des actions autres que les trois types précédents.

La puissance du rayon laser Lock-On du dragon augmente de 0 à 6 à mesure que celui-ci acquiert de l'expérience au cours du jeu. Certaines cibles cassables ne peuvent être ouvertes que par des rayons laser d'une certaine puissance ou supérieure. Pour les cibles qui nécessitent une puissance supérieure à 1, le niveau de puissance nécessaire apparaît à côté de l'icône Lock-On sur l'écran. Voyez page 90 pour plus d'informations sur le contrôle de la puissance du rayon laser Lock-On.

①



②



③



④



① ENTER (Entrada)

Aparece encima de puertas y otras entradas. Selecciónelo para entrar en lugares de objetivos.

② ACCESS (Acceso)

Aparece encima de monolitos y objetos similares. Seleccione el objetivo para utilizarlo.

③ BREAK (Ruptura)

Indica un objetivo que puede romperse. Presione A o C para disparar el láser buscablancos y abrir el objetivo.

④ CAUTION (Precaución)

Aparece encima de objetos que producen acciones diferentes de las tres anteriormente mencionadas.

El grado del láser de localización y seguimiento automático del dragón aumenta de 0 a 6 según éste va ganando experiencia durante el curso del juego. Algunos objetivos de ruptura sólo pueden romperse mediante láseres de cierto grado o superiores. Para los objetivos que requieren un grado de láser superior al 1, el nivel del grado necesario aparece en la pantalla a continuación del icono de localización y seguimiento automático. Consulte la página 91 para tener información acerca de la comprobación del grado del láser de localización y seguimiento automático.

① ENTER (ENTRATA)

Appare sopra alle porte e ad altre entrate. Seleziona per entrare nel luogo del bersaglio.

② ACCESS (ACCESSO)

Appare sopra ai monoliti e a cose simili. Seleziona il bersaglio per utilizzarlo.

③ BREAK (ROTTURA)

Indica un bersaglio fragile. Premi A o C per lanciare il laser radioguidato e aprire con la forza il bersaglio.

④ CAUTION (ATTENZIONE)

Appare sopra agli oggetti che provocano azioni diverse dai tre tipi precedenti.

Il grado del laser puntato del drago aumenta da 0 a 6 quando acquisisce esperienza durante lo svolgimento del gioco. Alcuni bersagli Break (rottura) possono essere soltanto rotti da laser di un certo grado o superiori. Per i bersagli che richiedono un grado di laser superiore a 1, il livello di grado necessario appare accanto all'icona di puntamento sulla schermata. Vedi a pagina 91 per le informazioni sul modo di controllare il grado del laser puntato.

① ENTER (INGANGSDOEL)

Deze cursor verschijnt boven deuren en andere ingangen. Kies deze om naar binnen te gaan.

② ACCESS (TOEGANGSDOEL)

Deze cursor verschijnt boven monolieten en soortgelijke voorwerpen. Kies het doel om het te benutten.

③ BREAK (BREEKDOEL)

Deze cursor wijst op een breekbaar doel. Druk op A of C om het geleide laserwapen af te schieten en het doel open te breken.

④ CAUTION (VOORZICHTIGHEIDSDOEL)

Deze cursor verschijnt boven doelen die andere handelingen teweegbrengen dan de drie voorgaande.

Naarmate de draak meer bedreven raakt in het spel, stijgt het achtervolgingscijfer van de laser van 0 naar 6. Sommige breekdoelen kunnen alleen worden opengebrouwen door lasers met een minimaal vereist cijfer. Bij doelen waarvoor een laser met een cijfer boven 1 nodig is, wordt het vereiste cijfer naast het pictogram op het scherm aangegeven. Zie blz. 91 voor informatie over het controleren van het cijfer van de achtervolgingslaser.

Special Target Objects

① Break Target

Break targets may contain items that can help Edge on his journey. Break the target open with the Lock-On laser to acquire the item inside. Some targets can only be broken by lasers of a certain rank.

② Map Monolith

The Map Monolith contains Field Map data. Access this monolith to view the entire Field Map for the current field. See page 110 for details on viewing the Field Map.

③ Save Monolith

This is a memory storage system from the Ancient Age. Access the Save Monolith to save your current game data (see page 40). The Save Monolith also fully restores your dragon's Hit (HP) and Berserk (BP) Points.

①



Spezielle Zielobjekte

① Bruchziel

Bruchziele können Gegenstände enthalten, die Edge auf seiner Reise nützlich sein können. Brechen Sie das Zielobjekt mit dem Aufschaltlaser auf, um in den Besitz des darin enthaltenen Gegenstands zu gelangen. Einige Zielobjekte können nur von Lasern eines bestimmten Rangs aufgebrochen werden.

② Kartenmonolith

Der Kartenmonolith enthält Feldkartendaten. Verschaffen Sie sich Zutritt zu diesem Monolithen, um die gesamte Feldkarte des gegenwärtigen Felds zu betrachten. Einzelheiten zum Betrachten der Feldkarte finden Sie auf Seite 110.

③ Speichermonolith

Hierbei handelt es sich um ein Speichersystem aus dem Altertum. Verschaffen Sie sich Zutritt zum Speichermonolithen, um die gegenwärtigen Spieldaten zu speichern (siehe Seite 40). Der Speichermonolith stellt außerdem die Trefferpunkte (HP) und Berserkerpunkte (BP) des Drachen vollkommen wieder her.

②



③



Objets cibles spéciaux

① Cible cassable

Des cibles cassables peuvent contenir des objets qui peuvent aider Edge au cours de son voyage. Ouvrez la cible avec le rayon laser pour acquérir l'objet qui se trouve à l'intérieur. Certaines cibles ne peuvent être cassées que par des rayons laser d'une certaine puissance.

② Monolithe de carte

Le monolithe de carte contient des données Field Map (carte de zone). Accédez à ce monolithe pour voir toute la carte de la zone actuelle. Voyez page 110 pour plus d'informations sur la Field Map.

③ Monolithe de sauvegarde

C'est un système de stockage en mémoire des temps anciens. Accédez au monolithe de sauvegarde pour sauvegarder vos données actuelles de jeu (voyez page 40). Ce monolithe restaure également complètement les points de coups au but (HP) et d'attaque déchaînée (BP) de votre dragon.

Objetivos especiales

① Objetivo de ruptura

Los objetivos de ruptura tal vez contengan objetos que puedan servir de ayuda a Edge durante su viaje. Abra el objetivo con el láser de localización y seguimiento automático para adquirir el objeto del interior. Algunos objetivos sólo pueden ser rotos por láseres de cierto grado.

② Monolito del mapa

El monolito del mapa contiene datos del mapa del campo. Acceda a este monolito para ver todo el mapa de campo del campo actual. Consulte la página 111 para tener detalles relacionados con la vista del mapa del campo.

③ Monolito de almacenamiento

Éste es un sistema de almacenamiento en memoria de la Edad Antigua. Acceda al monolito de almacenamiento para almacenar los datos del juego actuales (consulte la página 41). El monolito de almacenamiento también repone completamente los puntos de impacto (HP) y locura (BP).

Obiettivi di bersaglio speciali

① Bersaglio di rottura

I bersagli di rottura potrebbero contenere degli oggetti che possono aiutare Edge nel suo viaggio. Apri con forza il bersaglio con il laser puntato per procurarti l'oggetto all'interno. Alcuni bersagli possono essere rotti soltanto da laser di un certo grado.

② Monolito della mappa

Il monolito della mappa contiene i dati della mappa del campo. Accedi a questo monolito per guardare l'intera mappa del campo per il campo attuale. Vedi a pagina 111 per i dettagli sul modo di guardare la mappa del campo.

③ Monolito di salvataggio

Questo è un sistema di memorizzazione dei tempi antichi. Accedi al monolito di salvataggio per salvare i dati del tuo gioco attuale (vedi a pagina 41). Il monolito di salvataggio ripristina anche completamente i punti dei colpi (HP) e i punti di attacco furioso (BP).

Speciale doelen

① Breekdoel

Breekdoelen kunnen voorwerpen bevatten die Edge op zijn reis van pas kunnen komen. Breek het doel open met de achtervolgingslaser om het daarin aanwezige voorwerp te bemachtigen. Bepaalde doelen kunnen alleen door lasers met een minimaal vereist cijfer worden opengebroken.

② Kaartmonoliet

De kaartmonoliet bevat veldkaartgegevens. Wanneer je toegang verkrijgt tot deze monoliet, kun je de gehele kaart van het betreffende veld bekijken. Zie blz. 111 voor bijzonderheden over het bekijken van de veldkaart.

③ Bewaarmonoliet

Dit is een geheugenbewaarsysteem uit het verre verleden. Wanneer je toegang verkrijgt tot de bewaarmonoliet, kun je jouw spelgegevens van dat moment bewaren (zie blz. 41). Ook zorgt de bewaarmonoliet ervoor dat de trefferpunten (HP) en woedepunten (BP) van jouw draak volledig worden hersteld.

BATTLE

When Edge encounters hostile creatures or enemy forces in Flying mode, the game automatically shifts to Battle mode. The *Panzer Dragoon Saga* battle system utilizes the real-time Synchronicity combat system described on the following pages. Read the entire section, and complete the in-game tutorial (see pages 32–34) to become completely familiar with the Synchronicity system.

Press C during a battle to display the Command window (pages 76–80) and select an action. Press A to fire Edge's gun, or B to fire the dragon's homing laser.

BATTLE (KAMPF)

Wenn Edge im Flugmodus auf feindliche Kreaturen oder gegnerische Streitkräfte trifft, schaltet das Spiel automatisch in den Kampfmodus. Das Kampfsystem von *Panzer Dragoon Saga* verwendet das Echtzeit-Synchronizitäts-Kampfsystem, das auf den folgenden Seiten näher beschrieben wird. Lesen Sie den ganzen Abschnitt durch und absolvieren Sie die Spielanleitung (siehe Seiten 32–34), um sich vollkommen mit dem Synchronizitätssystem vertraut zu machen.

Drücken Sie C während eines Kampfes, um das Befehlsfenster anzuzeigen (Seiten 76–80), und wählen Sie eine Aktion aus. Drücken Sie A, um mit Edges Kanone zu schießen oder B, um den Zielsuchlaser des Drachen abzufeuern.

BATTLE (COMBAT)

Lorsqu'Edge rencontre des créatures hostiles ou des forces ennemies en mode Flight, le jeu passe automatiquement au mode Battle. Le système de combat de *Panzer Dragoon Saga* utilise le système de combat à synchronisme en temps réel décrit dans les pages suivantes. Lisez toute cette section et terminez le guide d'initiation en jeu (voyez pages 32–34) pour vous familiarisez totalement avec le système de synchronisme.

Appuyez sur C pendant un combat pour afficher la fenêtre Command (pages 76–80) et sélectionnez une action. Appuyez sur A pour que Edge tire un coup de feu ou sur B pour lancer le rayon laser autodirecteur du dragon.

BATTLE (BATALLA)

Cuando Edge se encuentre con criaturas hostiles o fuerzas del enemigo en el modo Volar, el juego cambiará automáticamente al modo Batalla. El sistema de batalla del *Panzer Dragoon Saga* utiliza el sistema de combate de sincronicidad en tiempo real descrito en las páginas siguientes. Lea toda la sección y complete la introducción del juego (consulte las páginas 33-35) para familiarizarse completamente con el sistema de sincronicidad.

Presione C durante la batalla para visualizar la ventana de comandos (páginas 77-81) y seleccione una acción. Presione A para disparar la pistola de Edge, o B para disparar el láser buscablancos del dragón.

BATTLE (COMBATTIMENTO)

Quando Edge incontra creature ostili o forze armate nemiche nella modalità di volo, il gioco passa automaticamente alla modalità di combattimento. Il sistema di combattimento di *Panzer Dragoon Saga* utilizza il sistema di combattimento con sincronismo in tempo reale descritto nelle pagine seguenti. Leggi l'intera sezione e completa le istruzioni nel gioco (vedi alle pagine 33-35) per familiarizzare completamente con il sistema di sincronismo.

Premi C durante un combattimento per visualizzare la finestra dei comandi (pagine 77-81) e seleziona un'azione. Premi A per sparare con la pistola di Edge o B per [il laser radioguidato del drago.

BATTLE (GEVECHTSMODUS)

Wanneer Edge in de vliegmodus een vijandelijk wezen of een vijandige strijdmacht tegenkomt, wordt er automatisch overgeschakeld naar de gevechtsmodus. Het gevechtssysteem van *Panzer Dragoon Saga* werkt met het onvertraagde synchrone gevechtssysteem dat op de volgende bladzijden wordt beschreven. Lees het gehele hoofdstuk en voltooi de ingebouwde cursus (zie blz. 33-35) om volledig bekend te raken met het synchroniciteitssysteem.

Druk tijdens een gevecht op C om het commandovenster (blz. 77-81) te laten verschijnen en kies een handeling. Druk op A om met het geweer van Edge te schieten, of op B om met het geleide laserwapen van de draak te schieten.

Elements of Battle

- **Real-Time Combat**

All fights are carried out in real-time – timing and quick decision-making are essential. You must allow the Synchronize gauge (see below) to build up before you can perform an attack or other action. Your enemies are also bound by the laws of Synchronicity, which means you may be able to strike first while your opponent is readying for an attack.

- **Positioning**

The second important element of battle is positioning. The dragon's battle radar display shows areas of safety and danger in respect to the enemy. Use this information to gain a safe vantage where you can rest while the Synchronize gauge refills between attacks.

Kampfelemente

- **Echtzeit-Kampf**

Alle Kämpfe werden in Echtzeit ausgetragen – hier kommt es auf Timing und schnelle Entschlußkraft an. Sie müssen der Synchronizitätsanzeige (siehe unten) Zeit zum Laden geben, bevor Sie eine Attacke oder eine andere Aktion ausführen können. Die Gegner unterliegen natürlich ebenfalls den Gesetzen der Synchronizität, was bedeutet, daß Sie die Möglichkeit haben, zuerst zuzuschlagen, während sich der Gegner angriffsbereit macht.

- **Positionierung**

Das zweite wichtige Kampfelement ist die Positionierung. Die Kampfadaranzeige des Drachen zeigt sichere und gefährliche Bereiche in Bezug auf den Gegner an. Benutzen Sie diese Information, um einen sicheren Aussichtspunkt zu erreichen, wo Sie sich ausruhen können, während sich die Synchronizitätsanzeige zwischen den Attacken auflädt.

Éléments du combat

- **Combat en temps réel**

Toutes les batailles sont livrées en temps réel – un bon jugement et une prise de décision rapide sont donc essentiels. Vous devez laisser la jauge de synchronisme (voyez ci-dessous) se remplir avant de pouvoir effectuer une attaque ou une autre action. Vos ennemis sont également soumis aux lois du synchronisme, vous pouvez donc être en mesure de frapper le premier pendant que votre adversaire se prépare pour une attaque.

- **Positionnement**

Le second élément important du combat est le positionnement. L'affichage de radar de combat du dragon indique les zones de sécurité et de danger par rapport à l'ennemi. Utilisez ces informations pour gagner une position sûre où vous pouvez vous reposer pendant que la jauge de synchronisme se remplit entre des attaques.

Elementos de batalla

- **Combate en tiempo real**

Todas las luchas se llevan a cabo en tiempo real. La sincronización y la toma rápida de decisiones resultan esenciales. Deberá permitir que el indicador de sincronización (consulte más abajo) aumente antes de realizar un ataque o tomar otra acción. Sus enemigos también están forzados por las leyes de la sincronización, lo que significa que usted tendrá que golpear primero mientras sus adversarios están preparándose para atacar.

- **Posicionamiento**

El segundo elemento importante de la batalla es el posicionamiento. La pantalla de radar del dragón muestra algunas áreas seguras y otras peligrosas con respecto al enemigo. Utilice esta información para ganar una posición ventajosa donde pueda descansar mientras el indicador de sintonización se rellena entre ataques.

Elementi di combattimento

- **Combattimento in tempo reale**

Tutti i combattimenti sono eseguiti in tempo reale: il tempismo e la decisione rapida sono essenziali. Devi consentire all'indicatore di sincronismo (vedi sotto) di aumentare prima di sferrare un attacco od eseguire un'altra azione. I tuoi nemici sono anche vincolati alle leggi del sincronismo e ciò significa che potresti essere in grado di colpire per primo mentre il tuo avversario sta preparandosi per un attacco.

- **Posizionamento**

Il secondo elemento importante del combattimento è il posizionamento. Il display del radar di combattimento del drago mostra le zone di sicurezza e di pericolo riguardo al nemico. Usa queste informazioni per ottenere un vantaggio sicuro dove puoi riposare mentre l'indicatore di sincronismo si riempie tra gli attacchi.

Gevechtselementen

- **Onvertraagd gevecht**

Alle gevechten worden onvertraagd uitgevoerd, dus een goede timing en snel beslissen zijn essentieel. Voordat je een aanval of een andere handeling kunt uitvoeren, moet je de synchroniciteitsmeter (zie beneden) laten vollopen. Ook jouw vijanden zijn gebonden aan de wetten van de synchroniciteit. Zo kun jij soms als eerste toeslaan terwijl jouw vijand een aanval aan het voorbereiden is.

- **Positioneren**

Het tweede belangrijke gevechtselement is het positioneren. Op het gevechtsradardisplay van de draak worden de gebieden aangegeven die voor jou veilig of gevaarlijk zijn. Gebruik deze informatie om een veilige plek te zoeken waar je kunt uitrusten terwijl de synchroniciteitsmeter tussen twee aanvallen weer opgevuld wordt.

Battle Screen Output

See pages 80-84 for information on Command window items.

- ① SHOT
- ② HOMING LASER
- ③ ITEM
- ④ BERSERK
- ⑤ CUSTOMIZE
- ⑥ TYPE SELECT

Kampfbildschirmanzeigen

Informationen zu den Anzeigen des Befehlsfensters finden Sie auf den Seiten 80-84.

- ① SHOT (KANONE)
- ② HOMING LASER (ZIELSUCHLASER)
- ③ ITEM (GEGENSTAND)
- ④ BERSERK (BERSERKER-EFFEKT)
- ⑤ CUSTOMIZE (ANPASSEN)
- ⑥ TYPE SELECT (DRACHENTYP)

Sortie sur écran Battle (combat)

Voyez pages 80-84 pour plus d'informations sur les éléments de la fenêtre Command.

- ① SHOT (tir)
- ② HOMING LASER (rayon laser autodirecteur)
- ③ ITEM (élément)
- ④ BERSERK (attaque déchaînée)
- ⑤ CUSTOMIZE (adaptation)
- ⑥ TYPE SELECT (sélection de type)



Salida de la pantalla de la batalla

Consulte las páginas 81 - 85 para tener información de los objetos de la ventana de comandos.

- ① SHOT (Disparar)
- ② HOMING LASER (Láser buscablancos)
- ③ ITEM (objeto)
- ④ BERSERK (Locura)
- ⑤ CUSTOMIZE (Personalizar)
- ⑥ TYPE SELECT (Selección de tipo)

Schermata di combattimento

Vedi alle pagine 81 - 85 per le informazioni sulle voci della finestra dei comandi.

- ① SHOT (COLPO)
- ② HOMING LASER (LASER RADIOGUIDATO)
- ③ ITEM (VOCE)
- ④ BERSERK (ATTACCO FURIOSO)
- ⑤ CUSTOMIZE (PERSONALIZZAZIONE)
- ⑥ TYPE SELECT (SELEZIONE DEL TIPO)

Gevechtsgegevens

Zie blz. 81 - 85 voor informatie over de onderdelen van het commandovenster.

- ① SHOT(SCHIETEN)
- ② HOMING LASER (GELEID LASERWAPEN)
- ③ ITEM (VOORWERP)
- ④ BERSERK (WOEDE)
- ⑤ CUSTOMIZE (AANPASSEN)
- ⑥ TYPE SELECT (TYPEKEUZE)

Screen Output Key

① Hit Points (HP)/Maximum Hit Points

Displays the maximum and remaining number of HP for the dragon in both numerical and gauge readouts.

② Berserk Points (BP)/Maximum Berserk Points

Shows the maximum and current BP levels in numerical and gauge readouts. BP are used by the dragon to launch special Berserk effects (see page 78).

③ Battle Radar

Shows the position of the dragon in relation to its opponent. The battle radar display is divided into four sectors, which change colors to indicate the danger of enemy attack. See page 74 for details on using the battle radar for positioning and reading danger levels.

Schlüssel der Bildschirmanzeigen

① Trefferpunkte (HP)/Maximale Trefferpunkte

Zeigt die maximale und restliche Anzahl von HP für den Drachen sowohl numerisch als auch grafisch an.

② Berserkerpunkte (BP)/Maximale Berserkerpunkte

Zeigt den maximalen und aktuellen BP-Stand sowohl numerisch als auch grafisch an. Der Drache benötigt BP, um spezielle Berserker-Effekte anzuwenden (siehe Seite 78).

③ Kampfradar

Zeigt die Position des Drachen in Bezug auf den Gegner an. Die Kampfradaranzeige ist in vier Sektoren unterteilt, die durch Ändern der Farbe die Gefahr einer gegnerischen Attacke anzeigen. Einzelheiten über den Gebrauch des Kampfradars für die Positionierung und die Erkennung der Gefahrenstufen finden Sie auf Seite 74.

Clef d'identification de la sortie sur écran

① Points de coups au but (HP)/Points de coups au but maximum

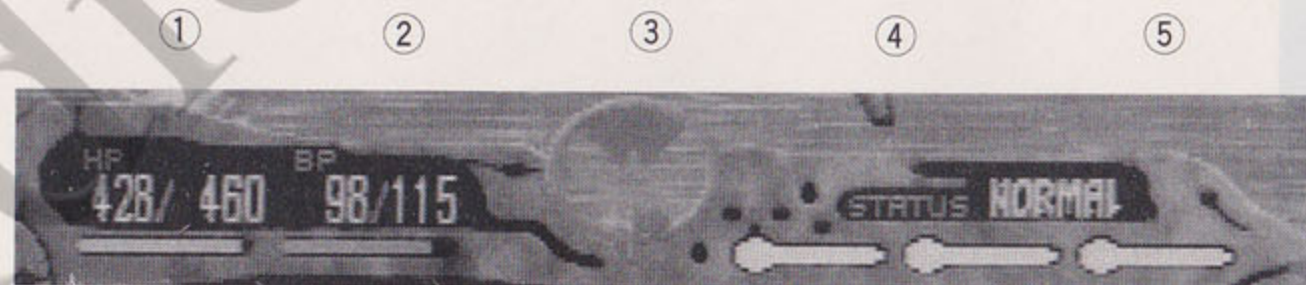
Affiche le nombre maximum et restant de HP pour le dragon en deux indications - numérique et jauge.

② Points d'attaque déchaînée (BP)/Points d'attaque déchaînée maximum

Montre les niveaux BP maximum et actuel en indications numérique et par jauge. Les BP sont utilisés par le dragon pour lancer des effets spéciaux d'attaque déchaînée (voyez page 78).

③ Radar de combat

Indique la position du dragon par rapport à son adversaire. L'affichage de radar de combat est divisé en quatre secteurs qui changent de couleur pour indiquer le danger d'une attaque ennemie. Voyez page 74 pour plus d'informations sur l'utilisation du radar de combat pour le positionnement et la lecture des niveaux de danger.



Explicación de la salida de la pantalla

① Puntos de impactos (HP)/Puntos de impactos máximos

Visualiza el máximo número y el número restante de HP para el dragón, en indicaciones numéricas y mediante indicador.

② Puntos de locura (BP)/Puntos de locura máximos

Muestra los niveles máximo y actual de BP en indicaciones numéricas y mediante indicador. Los BP son utilizados por el dragón para lanzar efectos de locura especiales (consulte la página 79).

③ Radar de batalla

Muestra la posición del dragón en relación a sus adversarios. La pantalla del radar de batalla está dividida en cuatro sectores, que cambian de color para indicar el peligro de un ataque enemigo. Consulte la página 75 para tener detalles sobre cómo utilizar el radar de batalla para el posicionamiento y para leer los niveles de peligro.

Legenda per la schermata

① Punti dei colpi (HP)/Punti massimi dei colpi

Visualizza il numero massimo e rimanente di HP per il drago sia nella lettura numerica che in quella rappresentata dall'indicatore.

② Punti di attacco furioso (BP)/Punti massimi di attacco furioso

Mostra i livelli massimi ed attuali di BP nella lettura numerica e in quella rappresentata dall'indicatore. I BP sono usati dal drago per lanciare effetti speciali di attacco furioso (vedi a pagina 79).

③ Radar di combattimento

Mostra la posizione del drago riguardo al suo avversario. Il display del radar di combattimento è diviso in quattro settori, che cambiano colore per indicare il pericolo dell'attacco del nemico. Vedi a pagina 75 per i dettagli sul modo di usare il radar di combattimento per il posizionamento e la lettura dei livelli di pericolo.

Gegevens op het scherm

① Trefferpunten (HP)/Maximaal aantal trefferpunten

Dit is het maximale en resterende aantal trefferpunten van de draak, aangegeven in cijfers en als meteruitlezing.

② Woedepunten (BP)/Maximaal aantal woedepunten

Dit is het maximale en actuele aantal woedepunten (BP), aangegeven in cijfers en als meteruitlezing. De woedepunten worden door de draak gebruikt voor het teweegbrengen van speciale woede-effecten (zie blz. 79).

③ Gevechtsradar

Dit is de positie van de draak ten opzichte van zijn tegenstander. Het gevechtsradardisplay is verdeeld in vier sectoren die van kleur veranderen om het gevaar van een vijandige aanval aan te geven. Zie blz. 75 voor bijzonderheden over het gebruik van de gevechtsradar voor het positioneren en voor het interpreteren van de gevarenindicatie.

④ Status

Indicates the dragon's current condition. When the dragon is in good condition, the status reads NORMAL. Some enemy attacks affect the dragon's status, and require the use of an item or Berserk action to restore the status to NORMAL.

⑤ Synchronize Gauge

Every battle action other than positioning consumes Synchronicity. This gauge shows the current amount of Synchronicity Edge has accumulated, up to a maximum (full gauge) of three. Synchronicity builds up when the dragon is stationary and not performing any actions or attacks. A light flashes from the dragon each time the gauge increases by one level. Most actions only consume one gauge, but some require more.

④ Status

Zeigt den gegenwärtigen Zustand des Drachen an. Wenn sich der Drache in gutem Zustand befindet, erscheint NORMAL in der Statusanzeige. Einige gegnerische Attacken beeinflussen den Status des Drachen und erfordern die Anwendung eines Gegenstands oder einer Berserker-Aktion, um den Status NORMAL wiederherzustellen.

⑤ Synchronizitätsanzeige

Jede Kampfhandlung außer Positionierung verbraucht Synchronizität. Diese Anzeige gibt Aufschluß über den gegenwärtigen Betrag an Synchronizität, den Edge gesammelt hat, bis zu einem Maximum (volle Anzeige) von drei. Synchronizität baut sich auf, wenn der Drache ruht und keine Aktionen oder Attacken ausführt. Jedesmal, wenn sich die Anzeige um eine Stufe erhöht, gibt der Drache ein blinkendes Lichtsignal ab. Die meisten Aktionen verbrauchen nur eine Ladung, aber manche benötigen mehr.

④ État

Indique l'état actuel du dragon. Lorsque le dragon est en bonne forme, l'état indique NORMAL. Certaines attaques ennemies affectent l'état du dragon et nécessitent d'utiliser un objet ou une attaque déchaînée pour ramener l'état à NORMAL.

⑤ Jauge de synchronisme

Toutes les actions de combat autres que le positionnement consomment du synchronisme. Cette jauge indique la quantité de synchronisme qu'Edge a actuellement accumulée, jusqu'à un maximum (jauge pleine) de trois. Le synchronisme augmente pendant que le dragon est immobile et n'effectue aucune action ou combat. Un clignotement est émis par le dragon chaque fois que la jauge augmente d'un niveau. La plupart des actions ne consomment qu'une jauge, mais certaines en nécessitent plus.

④ Estado

Indica la condición actual del dragón. Cuando el dragón está en buenas condiciones, el estado indica NORMAL. Algunos ataques del enemigo afectan al estado del dragón y requieren la utilización de un objeto o acción de locura para restaurar su estado NORMAL.

⑤ Indicador de sincronización

Cada acción de batalla que no sea el posicionamiento consume sincronización. Este indicador muestra la cantidad actual de sincronización acumulada por Edge, un máximo de tres (indicador lleno). La sincronización se acumula cuando el dragón está quieto y no realiza ninguna acción ni ataque. Cada vez que el indicador aumenta un nivel destella una luz procedente del dragón. Muchas acciones sólo requieren la carga de un indicador, pero hay algunas que requieren más.

④ Stato

Indica l'attuale condizione del drago. Quando il drago è in buone condizioni, lo stato indica NORMAL (normale). Alcuni attacchi del nemico hanno effetto sullo stato del drago e richiedono l'uso di un oggetto o di un'azione furiosa per riportare lo stato a NORMAL.

⑤ Indicatore di sincronismo

Ogni azione di combattimento diversa dal posizionamento consuma del sincronismo. Questo indicatore mostra la quantità attuale di sincronismo che Edge ha accumulato, fino ad un massimo (indicatore pieno) di tre. Il sincronismo aumenta quando il drago è fermo e non esegue nessuna azione o non sferra nessun attacco. Una luce lampeggia dal drago ogni volta che l'indicatore aumenta di un livello. La maggior parte delle azioni consuma soltanto un indicatore, ma alcune ne richiedono di più.

④ Toestand

Dit is de actuele conditie van de draak. Wanneer de draak in goede conditie verkeert, is de toestand NORMAL (Normaal). Bepaalde aanvallen van de vijand zijn van invloed op de toestand van de draak en maken het gebruik van een voorwerp of woedehandeling noodzakelijk om de toestand NORMAL (Normaal) te herstellen.

⑤ Synchroniciteitsmeter

Met uitzondering van het positioneren wordt voor elke gevechtshandeling een bepaalde hoeveelheid synchroniciteit verbruikt. Deze meter geeft de hoeveelheid synchroniciteit aan die Edge tot dusver heeft opgebouwd. Het maximum is drie (een gevulde meter). Er wordt synchroniciteit opgebouwd wanneer de draak stilstaat en geen handelingen of aanvallen uitvoert. Elke keer wanneer de meter één niveau omhoog gaat, knippert er een lampje bij de draak. Voor de meeste handelingen wordt slechts één meter verbruikt, maar sommige handelingen vereisen meer.

Positioning

Positioning is a critical part of every battle, allowing you to launch high-damage attacks on your opponent, or evade the enemy's most powerful weapons. You can change the dragon's position at any time during the battle that you are not performing an action or launching an attack. Synchronize gauge levels do not accumulate when the dragon is changing position, so it's best to find a good position quickly and stay there while your Synchronize gauge refills.

In most battles, you can circle around the enemy in 90° increments to the left or right. Press the D-Pad ← to circle clockwise, → to circle counter-clockwise around the enemy. There are some battle scenes where you cannot completely circle around the enemy because of obstructions.

Positionierung

Die Positionierung ist ein wichtiger Teil jedes Kampfes, denn sie versetzt Sie in die Lage, Attacken mit hoher Zerstörungswirkung auszuführen oder den stärksten Waffen des Gegners auszuweichen. Sie können die Position des Drachen während des Kampfes jederzeit ändern, wenn Sie keine Aktion oder Attacke ausführen. Da sich die Synchronizitätsanzeige bei einem Positionswechsel des Drachen nicht auffüllt, suchen Sie sich am besten rasch eine gute Position und warten dort, während sich die Synchronizitätsanzeige auffüllt.

In den meisten Kämpfen können Sie den Gegner in 90°-Schritten nach links oder rechts umkreisen. Drücken Sie das Steuerkreuz nach ←, um eine Bewegung im Uhrzeigersinn, oder nach →, um eine Bewegung entgegen dem Uhrzeigersinn um den Gegner auszuführen. In manchen Kampfszenen können Sie den Gegner wegen Hindernissen nicht ganz umkreisen.

Positionnement

Le positionnement est un élément critique de chaque combat, vous permettant de lancer des attaques très destructives sur votre adversaire ou d'éviter les armes les plus puissantes de l'ennemi. Vous pouvez changer la position du dragon à n'importe quel moment pendant le combat si vous n'effectuez pas d'action ni ne lancez une attaque. Les niveaux de la jauge de synchronisme n'augmentent pas pendant que le dragon change de position ; il est donc recommandé de trouver rapidement une bonne position et d'y rester pendant que votre jauge de synchronisme se remplit.

Dans la plupart des combats, vous pouvez tourner autour de l'ennemi en pas de 90° vers la gauche ou la droite. Appuyez sur le bouton D ← pour tourner dans le sens des aiguilles d'une montre ou sur → pour tourner dans le sens inverse autour de l'ennemi. Il y a cependant certaines scènes de combat où vous ne pouvez pas tourner complètement autour de l'ennemi du fait d'obstructions.

Posicionamiento

El posicionamiento es una parte crítica de cada batalla, permitiéndole lanzar ataques demoledores o esquivar las armas más poderosas del enemigo. Usted podrá cambiar la posición del dragón durante cualquier momento de la batalla en el que no esté realizando una acción o lanzando un ataque. Los niveles del indicador de sincronización no se acumulan cuando el dragón cambia de posición, así que es mejor encontrar rápidamente una buena posición y permanecer en ella mientras se rellena el indicador de sincronización.

En la mayoría de las batallas podrá girar alrededor del enemigo en incrementos de 90° hacia la derecha o hacia la izquierda. Presione el botón D ← para girar hacia la derecha o → para girar hacia la izquierda alrededor del enemigo. Hay algunas escenas de la batalla en la que usted no puede girar completamente alrededor del enemigo porque existen obstrucciones.

Posizionamento

Il posizionamento è una parte critica di ogni combattimento che ti consente di sferrare attacchi con danni elevati sul tuo avversario o di sfuggire alle armi più potenti del nemico. Puoi cambiare la posizione del drago in qualsiasi momento durante il combattimento in cui non stai eseguendo un'azione o sferrando un attacco. I livelli dell'indicatore di sincronismo non si accumulano quando il drago sta cambiando posizione, perciò è meglio trovare velocemente una buona posizione e restare là mentre il tuo indicatore di sincronismo si riempie.

Nella maggior parte dei combattimenti puoi circondare il nemico in incrementi di 90° a sinistra o a destra. Premi il pulsante-D ← per circondare il nemico in senso orario, → per circondare in senso antiorario. Ci sono alcune scene di combattimento in cui non puoi circondare completamente il nemico a causa delle ostruzioni.

Positioneren

Het positioneren is een belangrijk onderdeel van elk gevecht. Hiermee word je in staat gesteld om aanvallen uit te voeren op jouw vijand en hem daarmee zware schade toe te brengen, of om te ontkomen aan de krachtigste wapens van de vijand. Op elk tijdstip gedurende de strijd waarop je geen handeling uitvoert of een aanval lanceert, kun je de positie van de draak wijzigen. Wanneer de draak van positie verandert, wordt er geen synchroniciteit opgebouwd. Daarom moet je snel een goede positie zien te vinden en in die positie blijven staan terwijl jouw synchroniciteitsmeter weer wordt gevuld.

Bij de meeste gevechten kun je de vijand met stappen van 90 graden naar links of rechts omcirkelen. Druk de R-toets ← om rechtsom te cirkelen, en → om linksom te cirkelen. Bij bepaalde gevechtsscènes kun je de vijand vanwege obstakels niet volledig omcirkelen.



The dragon's battle radar indicates areas of safety and danger by a color code. Radar sectors colored green are safe from enemy attack. Sectors where the enemy can launch a normal attack have no color. Red indicates a sector where the enemy can launch high-damage or dangerous, status-affecting attacks.

Tactics

Pay attention to its attack patterns and timing when you first encounter a new type of enemy. Knowing when a creature is likely to attack, or how long a weapon takes to recharge will help you develop successful positioning and attack tactics. Try to move to safe sectors just as your opponent is ready to attack, and to keep the enemy in a position where your attacks will be most effective.



Das Kampfradar des Drachen zeigt sichere und gefährliche Bereiche durch einen Farbcode an. Grünefarbte Radarsektoren sind vor gegnerischen Attacken sicher. Sektoren, in denen der Gegner eine normale Attacke ausführen kann, haben keine Farbe. Rot zeigt einen Sektor an, in dem der Gegner stark zerstörerische oder gefährliche, den Status beeinflussende Attacken ausführen kann.

Taktik

Wenn Sie zum ersten Mal auf einen unbekanntem Gegner treffen, sollten Sie auf seine Angriffsmuster und sein Angriffs-Timing achten. Nur wenn Sie genau wissen, wann eine Kreatur im Begriff ist anzugreifen, oder wie lange das Nachladen einer Waffe dauert, können Sie eine erfolgreiche Positionierungs- und Angriffstaktik entwickeln. Versuchen Sie, einen sicheren Sektor zu erreichen, kurz bevor der Gegner angriffsbereit ist, und den Gegner in einer Position zu halten, in der Ihre Attacken am effektivsten sind.

Le radar de combat du dragon indique les zones de sécurité et de danger par un code couleur. Les secteurs du radar colorés en vert sont à l'abri d'une attaque ennemie. Les secteurs où l'ennemi peut lancer une attaque normale n'ont pas de couleur. Le rouge indique un secteur où l'ennemi peut lancer des attaques dangereuses pouvant provoquer des dégâts importants ou affecter l'état du dragon.

Tactique

Lorsque vous rencontrez un nouveau type d'ennemi pour la première fois, faites très attention à la structure et au rythme de ses attaques. Le fait de savoir quand une créature peut attaquer ou combien de temps il faut pour recharger une arme vous aidera à mettre au point de bonnes tactiques de positionnement et d'attaque. Essayez de passer dans un secteur sûr juste lorsque votre adversaire est prêt à attaquer et de maintenir l'ennemi dans une position où vos attaques seront les plus efficaces.

El radar de batalla del dragón indica áreas de seguridad y peligro mediante un código de color. Los sectores del radar verdes indican áreas a salvo de ataques enemigos. Los sectores en los que el enemigo puede lanzar un ataque normal no tienen color. El color rojo indica un sector donde el enemigo puede lanzar un ataque de mucha destrucción o peligro, uno que puede afectar al estado.

Tácticas

Cuando encuentre un nuevo tipo de enemigo ponga atención a su sincronización y patrones de ataque. Saber cuándo una criatura atacará probablemente, o el tiempo que su arma tarda en recargarse, le ayudará a desarrollar tácticas de ataque y posicionamiento exitosas. Intente pasar a sectores seguros en el preciso momento que su adversario esté listo para atacar, y mantenga a su enemigo en una posición donde sus ataques serán más efectivos.

Il radar di combattimento del drago indica le zone di sicurezza e di pericolo con un codice di colore. I settori del radar colorati di verde sono sicuri dall'attacco del nemico. I settori in cui il nemico può sferrare un attacco normale non hanno alcun colore. Il rosso indica un settore in cui il nemico può sferrare attacchi con danni elevati o pericolosi, che influenzano lo stato.

Tattica

Fai attenzione ai suoi tipi di attacco e al tempismo quando incontri per la prima volta un nuovo tipo di nemico. Sapendo quando una creatura dovrebbe attaccare o quanto tempo ci vuole per un'arma a ricaricarsi ti aiuterà ad acquisire un posizionamento e una tattica per l'attacco di successo. Cerca di spostarti in settori sicuri esattamente quando il tuo avversario è pronto ad attaccare e cerca di mantenere il nemico in una posizione in cui i tuoi attacchi saranno più efficaci.

Op de gevechtsradar van de draak wordt door middel van kleurcodes aangegeven, welke gebieden veilig of gevaarlijk zijn. Sectoren die op de radar groen zijn, wijzen erop dat het gebied veilig is voor vijandige aanvallen. Sectoren die geen kleur hebben, zijn gebieden waar de vijand een normale aanval kan lanceren. Wanneer een sector rood is, kan de vijand in dat gebied aanvallen lanceren die veel schade toebrengen of gevaarlijk zijn, of de toestand van de draak verslechteren.

Tactiek

Wanneer je voor het eerst wordt geconfronteerd met een nieuwe vijand, kijk dan goed naar zijn aanvalspatroon en timing. Als je ongeveer weet wanneer je van een bepaalde vijand een aanval kunt verwachten of hoe lang het duurt om een wapen opnieuw te laden, zal je gemakkelijker een goede positionerings- en aanvalstactiek kunnen ontwikkelen. Net wanneer jouw vijand gereed is om aan te vallen, moet jij een veilige sector opzoeken. Probeer ook om de vijand op een plaats te houden waar jouw aanvallen het meest doeltreffend zijn.

Command Window

Press C or Start during a battle to display the Command window. Highlight Command window icons by pressing $\uparrow\downarrow$, and press A or C to select the highlighted icon. Press B to exit the Command window without making a selection. The battle is paused while the Command window is open – neither side can attack, and Synchronicity does not accumulate. Some Command window icons are unavailable at certain points in the game.

① Shot

Select this to fire Edge's gun at a single enemy, or one part of a large enemy. Move the gunsight around the screen by pressing the D-Pad, and press A or C to fire. The gun can also be fired by pressing A without opening the Command window. The gun is useful for attacking weak points (see page 82).

①



Befehlsfenster

Drücken Sie während eines Kampfes C oder Start, um das Befehlsfenster anzuzeigen. Heben Sie Symbole im Befehlsfenster durch Drücken von $\uparrow\downarrow$ hervor und drücken Sie A oder C zur Bestätigung des hervorgehobenen Symbols. Drücken Sie B, um das Befehlsfenster zu verlassen, ohne eine Auswahl zu treffen. Der Kampf wird unterbrochen, solange das Befehlsfenster offen ist – keine Seite kann angreifen, und keine Synchronizität sammelt sich an. Manche Befehlsfenster-Symbole stehen an bestimmten Punkten im Spiel nicht zur Verfügung.

① Shot (Kanone)

Wählen Sie diesen Punkt, um Edges Kanone auf einen einzelnen Gegner oder einen Teil eines großen Gegners abzuschießen. Bewegen Sie das Kanonenvisionier mit Hilfe des Steuerkreuzes über den Bildschirm und drücken Sie A oder C zum Feuern. Die Kanone kann auch durch einfaches Drücken von A abgefeuert werden, ohne das Befehlsfenster zu öffnen. Die Kanone ist nützlich zum Angreifen von Schwachpunkten (siehe Seite 82).

Fenêtre Command (de commande)

Appuyez sur C ou Start pendant un combat pour afficher la fenêtre Command. Sélectionnez les icônes de la fenêtre Command en appuyant sur $\uparrow\downarrow$ et appuyez sur A ou C pour valider l'icône sélectionnée. Appuyez sur B pour quitter la fenêtre Command sans effectuer de sélection. Le combat est interrompu pendant que la fenêtre Command est ouverte – aucun camp ne peut attaquer et le synchronisme n'augmente pas. Certaines icônes de la fenêtre Command ne sont pas disponibles à certains points du jeu.

① Shot (tir)

Sélectionnez-le pour faire tirer à Edge un coup de feu sur un seul ennemi ou une partie d'un ennemi de grande taille. Déplacez le viseur de l'arme sur l'écran en appuyant sur le bouton D et appuyez sur A ou C pour tirer. Le coup de feu peut aussi être tiré en appuyant sur A sans ouvrir la fenêtre Command. Cette arme est pratique pour attaquer des points faibles (voyez page 82).

Ventana de comandos

Presione C o el botón de inicio durante una batalla para visualizar la ventana de comandos. Resalte los iconos de la ventana de comandos presionando **↑↓**, y presione A o C para seleccionar el icono resaltado. Presione B para salir de la ventana de comandos sin seleccionar nada. La batalla hace una pausa mientras la ventana de comandos está abierta – ninguna parte puede atacar, y no se acumula la sincronización. Algunos iconos de la ventana de comandos no se encuentran disponibles en ciertos puntos del juego.

① Shot (disparar)

Seleccione esto para disparar la pistola de Edge contra un solo enemigo, o a una parte de un enemigo grande. Mueva el alza por la pantalla presionando el botón D, y presione A o C para disparar. La pistola puede dispararse también presionando A sin abrir la ventana de comandos. La pistola resulta útil para atacar puntos débiles (consulte la página 83).

Finestra dei comandi

Premi C o Start durante un combattimento per visualizzare la finestra dei comandi. Evidenzia le icone della finestra dei comandi premendo **↑↓** e premi A o C per selezionare l'icona evidenziata. Premi B per uscire dalla finestra dei comandi senza effettuare una selezione. Il combattimento fa una pausa mentre la finestra dei comandi è aperta: nessuna delle parti può attaccare e il sincronismo non si accumula. Alcune icone della finestra dei comandi non sono disponibili in certi punti del gioco.

① Shot (colpo)

Selezionalo per sparare con la pistola di Edge ad un nemico singolo o ad una parte di un nemico grande. Sposta il congegno di mira sulla schermata premendo il pulsante-D e premi A o C per sparare. Puoi anche sparare con la pistola premendo A senza aprire la finestra dei comandi. La pistola è utile per attaccare i punti deboli (vedi a pagina 83).

Commandovenster

Druk tijdens een gevecht op C of Start om het commandovenster te laten verschijnen. Verplaats de markering naar het gewenste pictogram in het commandovenster door **↑↓** te drukken, en bevestig jouw keuze door indrukken van A of C. Indien je geen keuze wilt maken, druk dan op B om het commandovenster te verlaten. Zolang het commandovenster geopend is, heerst er een gevechtspauze en kan geen van beide partijen een aanval lanceren. Ook wordt er dan geen synchroniteit opgebouwd. Op bepaalde punten in het spel zijn enkele pictogrammen in het commandovenster niet beschikbaar.

① Shot (Schieten)

Kies deze optie om met het geweer van Edge op één vijand te schieten, of op één deel van een grote vijand. Verplaats het vizier over het scherm door indrukken van de R-toets, en druk op A of C om te schieten. Je kunt ook schieten door indrukken van A zonder het commandovenster te openen. Het geweer is handig voor aanvallen op zwakke punten (zie blz. 83).

② Homing Laser

Use the homing laser to fire at multiple targets. The lasers home in on the targets nearest to the dragon. The number of lasers increases each time the dragon undergoes a model change (see page 86).

③ Item

This allows you to select an item to use in battle. Press the D-Pad $\uparrow \downarrow$ to highlight items in a list, and $\leftarrow \rightarrow$ to change list pages if you have more than one page of items. Press A or C to use the highlighted item.

④ Berserk

BerserkSelect a Berserk effect to use. Press $\leftarrow \rightarrow$ to select a Berserk class, and $\uparrow \downarrow$ to highlight effects in that class. Press A or C to activate the effect. Berserk effects consume from 1 to 3 Synchronize gauge levels, depending on class and type.

② Homing Laser (Zielsuchlaser)

Benutzen Sie den Zielsuchlaser, um auf mehrere Ziele zu schießen. Die Laser richten sich auf die dem Drachen am nächsten liegenden Ziele aus. Die Anzahl der Laser nimmt mit jedem Modellwechsel des Drachen zu (siehe Seite 86).

③ Item (Gegenstand)

Dieser Punkt gestattet die Wahl eines im Kampf zu benutzenden Gegenstands. Drücken Sie das Steuerkreuz nach $\uparrow \downarrow$, um Gegenstände in einer Liste hervorzuheben und nach $\leftarrow \rightarrow$, um die Seite zu wechseln, falls die Liste mehr als eine Seite enthält. Drücken Sie A oder C, um den hervorgehobenen Gegenstand zu benutzen.

④ Berserk (Berserker-Effekt)

Damit wählen Sie den zu benutzenden Berserker-Effekt. Drücken Sie $\leftarrow \rightarrow$, um eine Berserker-Klasse auszuwählen und $\uparrow \downarrow$, um Effekte in dieser Klasse hervorzuheben. Drücken Sie A oder C, um den Effekt zu aktivieren. Berserker-Effekte verbrauchen je nach Klasse und Art zwischen 1 bis 3 Stufen der Synchronizitätsanzeige.

② Homing Laser (rayon laser autodirecteur)

Utilisez le rayon laser autodirecteur pour tirer sur des cibles multiples. Les rayons laser se dirigent vers les cibles les plus proches du dragon. Le nombre de rayons laser augmente chaque fois que le dragon se métamorphose (voyez page 86).

③ Item (élément)

Vous permet de sélectionner un objet à utiliser pendant un combat. Appuyez sur le bouton D $\uparrow \downarrow$ pour sélectionner les objets dans une liste et sur $\leftarrow \rightarrow$ pour changer de page de liste si vous avez plus d'une page d'objets. Appuyez sur A ou C pour utiliser l'objet sélectionné.

④ Berserk (attaque déchaînée)

Sélectionnez l'effet Berserk à utiliser. Appuyez sur $\leftarrow \rightarrow$ pour sélectionner une classe Berserk et sur $\uparrow \downarrow$ pour sélectionner des effets dans cette classe. Appuyez sur A ou C pour activer l'effet. Les effets Berserk consomment de 1 à 3 niveaux de jauge de synchronisme, selon la classe et le type.

②



③



④



② Homing Laser (láser buscablancos)

Use el láser buscablancos para disparar a múltiples objetivos. Los láseres se concentran en los objetivos más próximos al dragón. El número de láseres aumenta cada vez que el dragón experimenta un cambio de modelo (consulte la página 87).

③ Item (objeto)

Esto le permite seleccionar un objeto para utilizarlo en la batalla. Presione el botón D $\uparrow\downarrow$ para resaltar los objetos de una lista, y $\leftarrow\rightarrow$ para cambiar las páginas de la lista si tiene más de una página de objetos. Presione A o C para utilizar el objeto resaltado.

④ Berserk (locura)

Seleccione un efecto de locura para utilizarlo. Presione $\leftarrow\rightarrow$ para seleccionar una clase de locura, y $\uparrow\downarrow$ para resaltar los efectos de esa clase. Presione A o C para activar el efecto. Los efectos de locura consumen de 1 a 3 niveles del indicador de sincronización, dependiendo de la clase y el tipo.

② Homing Laser (laser radioguidato)

Usa il laser radioguidato per sparare a bersagli multipli. I laser si dirigono verso i bersagli più vicini al drago. Il numero dei laser aumenta ogni volta che il drago subisce un cambio del modello (vedi a pagina 87).

③ Item (oggetto)

Ciò ti consente di selezionare un oggetto da usare nel combattimento. Premi il pulsante-D $\uparrow\downarrow$ per evidenziare gli oggetti in un elenco e $\leftarrow\rightarrow$ per cambiare le pagine dell'elenco se hai più di una pagina di oggetti. Premi A o C per usare l'oggetto evidenziato.

④ Berserk (Attacco furioso)

Seleziona un effetto di attacco furioso da usare. Premi $\leftarrow\rightarrow$ per selezionare una categoria di attacco furioso e $\uparrow\downarrow$ per evidenziare gli effetti in quella categoria. Premi A o C per attivare l'effetto. Gli effetti di attacco furioso consumano da 1 a 3 livelli dell'indicatore di sincronismo, secondo la categoria ed il tipo.

② Homing Laser (Geleide laserwapen)

Gebruik het geleide laserwapen om op meerdere doelen tegelijk te schieten. De lasers achtervolgen de doelen die zich het dichtst bij de draak bevinden. Elke keer wanneer de draak van vorm verandert, wordt het aantal lasers verhoogd (zie blz. 87).

③ Item (Voorwerp)

Hier kun je een voorwerp kiezen voor gebruik in de strijd. Druk de R-toets $\uparrow\downarrow$ om het gewenste voorwerp op de lijst te markeren, en $\leftarrow\rightarrow$ om van bladzijde te veranderen (indien jouw lijst met voorwerpen uit meer dan één bladzijde bestaat). Druk op A of C om het gemarkeerde voorwerp te gebruiken.

④ Berserk (Woede)

Kies het woede-effect dat je wilt gebruiken. Druk $\leftarrow\rightarrow$ om een woedecategorie te kiezen, en $\uparrow\downarrow$ om het gewenste effect binnen die categorie te markeren. Druk op A of C om het effect te activeren. Voor woede-effecten worden 1 tot 3 delen uit de synchroniciteitsmeter verbruikt, al naar gelang de categorie en soort.

⑤ **Customize**

This screen allows you to change the parts equipped to Edge's gun (if you have acquired any additional Gun Parts). Up to two Gun Parts can be equipped at one time. Press **↑↓** to highlight a part, and **A** or **C** to equip it. Customizing the gun expends one Synchronize gauge level.

⑥ **Type Select**

This screen lets you change the dragon type. Move the cursor around screen by pressing the D-Pad. The cursor location determines the dragon's type, and its Attack, Defense, Spiritual and Agility ratings. See pages 102-104 for details on the different dragon types and ratings.

⑤ **Customize (Anpassen)**

Dieser Bildschirm gibt Ihnen die Möglichkeit, die Ausrüstungsteile von Edges Kanone zu wechseln (falls Sie irgendwelche zusätzlichen Kanonenteile erworben haben). Bis zu zwei Kanonenteile können gleichzeitig angebracht werden. Drücken Sie **↑↓**, um ein Teil hervorzuheben und **A** oder **C**, um es anzubringen. Das Aufrüsten der Kanone kostet eine Stufe der Synchronizitätsanzeige.

⑥ **Type Select (Drachentyp)**

Dieser Bildschirm gestattet eine Änderung des Drachentyps. Bewegen Sie den Cursor mit Hilfe des Steuerkreuzes über den Bildschirm. Die Lage des Cursors bestimmt den Typ des Drachen und seine Bewertungen für Attack (Angriff), Defense (Verteidigung), Spiritual (Geistigkeit) und Agility (Wendigkeit). Einzelheiten zu den verschiedenen Drachentypen und Bewertungen finden Sie auf Seiten 102-104.

⑤ **Customize (adaptation)**

Cet écran vous permet de changer des pièces montées sur l'arme d'Edge (si vous avez obtenu des pièces supplémentaires). Jusqu'à deux pièces peuvent être montées à la fois. Appuyez sur **↑↓** pour sélectionner une pièce et sur **A** ou **C** pour la monter. L'adaptation de pièces à l'arme consomme un niveau de jauge de synchronisme.

⑥ **Type Select (sélection de type)**

Cet écran vous permet de métamorphoser le dragon. Déplacez le curseur sur l'écran en appuyant sur le bouton D. La position du curseur détermine le type du dragon et ses capacités d'attaque, de défense, spirituelles et d'agilité. Voyez pages 102-104 pour plus d'informations sur les différents types de dragon et leurs capacités.

⑤



⑥



⑤ **Customize (personalizar)**

Esta pantalla le permite cambiar piezas de la pistola de Edge (si usted ha adquirido alguna pieza adicional para la pistola). Se pueden equipar dos piezas de pistola cada vez. Presione **↑↓** para resaltar una pieza y **A** o **C** para añadirla a la pistola. La personalización de la pistola consume un nivel del indicador de sincronización.

⑥ **Type Select (selección de tipo)**

Esta pantalla le permite cambiar el tipo de dragón. Mueva el dragón por la pantalla presionando el botón **D**. La ubicación del cursor determina el tipo de dragón, y la categoría de su ataque, defensa, espiritualidad y agilidad. Consulte las páginas 103-105 para tener detalles de los diferentes tipos de dragón y sus categorías.

⑤ **Customize (personalizzazione)**

Questa schermata ti consente di cambiare i pezzi in dotazione alla pistola di Edge (se hai acquistato dei pezzi aggiuntivi della pistola). Possono essere usati fino a due pezzi della pistola alla volta. Premi **↑↓** per evidenziare un pezzo e **A** o **C** per usarlo. La personalizzazione della pistola consuma un livello dell'indicatore di sincronismo.

⑥ **Type Select (selezione del tipo)**

Questa schermata ti consente di cambiare il tipo di drago. Sposta il cursore sulla schermata premendo il pulsante **D**. La posizione del cursore determina il tipo del drago e le sue valutazioni di attacco, difesa, energia e agilità. Vedi alle pagine 103-105 per i dettagli sui diversi tipi di draghi e sulle valutazioni.

⑤ **Customize (Aanpassen)**

Op dit scherm kun je de onderdelen verwisselen waarmee het geweer van Edge is uitgerust (indien je extra geweeronderdelen hebt verzameld). Je kunt het geweer met maximaal twee onderdelen tegelijk uitrusten. Druk **↑↓** om een onderdeel te markeren, en druk op **A** of **C** om het geweer ermee uit te rusten. Voor het aanpassen van jouw geweer wordt één deel synchroniciteit verbruikt.

⑥ **Type Select (Draaktypekeuze)**

Op dit scherm kun je van draaktype veranderen. Verplaats de cursor over het scherm door indrukken van de **R**-toets. De positie van de cursor is bepalend voor het draaktype en zijn beoordelingscijfer voor aanval, verdediging, geestkracht en behendigheid. Zie blz. 103-105 voor bijzonderheden over de verschillende draaktypes en beoordelingscijfers.

Enemy Defenses

① Anti-Shot/Anti-Laser

Some targets have a strong resistance to physical shocks, making them immune to the effects of Edge's gun. Others are immune to optical rays. The Anti-Shot or Anti-Laser message appears next to the Lock-On target when it identifies such a target.

② Weak Point

Most targets have a chink in their armor, making them vulnerable to attack at that point. Try to locate each opponent's Weak Point and concentrate your attacks there.

Gegnerische Verteidigungskraft

① Anti-Shot (Anti-Schuß)/Anti-Laser

Manche Zielobjekte besitzen eine starke Schußfestigkeit, die sie gegen die Wirkung von Edges Kanone immun macht. Andere sind immun gegen optische Strahlen. Wenn ein solches Zielobjekt identifiziert wird, erscheint die Meldung „Anti-Shot“ oder „Anti-Laser“ neben dem Aufschaltvisier.

② Weak Point (Schwachpunkt)

Die meisten Zielobjekte haben einen Riß in ihrem Panzer, der sie an diesem Punkt verwundbar macht. Versuchen Sie, den Schwachpunkt jedes Gegners ausfindig zu machen und Ihre Angriffe auf diesen Punkt zu konzentrieren.

Défenses de l'ennemi

① Anti-Shot (anti-tir)/Anti-Laser

Certaines cibles ont une forte résistance aux chocs physiques, ce qui les met à l'abri des effets de l'arme d'Edge. Les autres sont à l'abri des rayons optiques. Le message Anti-Shot ou Anti-Laser apparaît à côté de la cible calée dans le viseur lorsqu'une telle cible est identifiée.

② Weak Point (point faible)

La plupart des cibles ont un défaut dans leur cuirasse ce qui les rend vulnérables à une attaque à ce point. Essayez de localiser le point faible de chacun de vos adversaires et d'y concentrer vos attaques.

①



②



Defensas del enemigo

① Anti-Shot/Anti-Laser (antidisparo/antiláser)

Algunos objetivos tiene una gran resistencia a los golpes físicos, por lo que son inmunes a los efectos de la pistola de Edge. Otros son inmunes a los rayos ópticos. El mensaje Anti-Shot (antidisparo) o Anti-Laser (antiláser) aparece a continuación del objetivo de localización y seguimiento automático cuando éste es identificado como tal objetivo.

② Weak Point (punto débil)

La mayoría de los objetivos tiene una grieta en su armadura, lo que les hace vulnerables a los ataques en esos puntos. Intente localizar los puntos débiles de cada adversario y concentre en ellos sus ataques.

Difese del nemico

① Anti-Shot (anticolpo)/Anti-Laser

Alcuni bersagli hanno una forte resistenza agli urti fisici, rendendoli immuni agli effetti della pistola di Edge. Gli altri sono immuni ai raggi ottici. Il messaggio di anticolpo o antilaser appare accanto al bersaglio puntato quando identifica tale bersaglio.

② Weak Point (punto debole)

La maggior parte dei bersagli hanno una fessura nella loro armatura, rendendoli vulnerabili all'attacco in quel punto. Cerca di localizzare il punto debole di ogni avversario e concentra i tuoi attacchi in quel punto.

Verdedigingsmiddelen van de vijand

① Anti-Shot/Anti-Laser (Geweerbestendig/Laserbestendig)

Bepaalde doelen hebben een sterke weerstand tegen fysieke schokken waardoor ze ongevoelig zijn voor de effecten van het geweer van Edge anderen zijn ongevoelig voor optische stralen. Wanneer er door het achtervolgingssysteem een dergelijk geweerbestendig of laserbestendig doel wordt gesignaleerd, verschijnt er een overeenkomstige melding naast het doel.

② Weak Point (Zwak punt)

De meeste doelen hebben een spleet in hun pantser waardoor ze ongevoelig zijn voor aanvallen op dat punt. Probeer bij iedere tegenstander diens zwakke punt te vinden en richt jouw aanvallen vooral daarop.



Evaluation

A battle ends when you reduce the enemy's HP to zero, or your dragon loses all its HP (see Game Over on page 42).

After each successful battle, the Evaluation screen appears showing an evaluation of your performance, from Narrow Escape (worst) to Excellent!! (best). Fight Results also shows the amount of experience points (EXP) and money (DYNE) earned for the fight, as well as any items obtained. Edge gains more experience, money and items for well-fought battles, so try to fight as efficiently as possible in every encounter.



Bewertung

Ein Kampf ist zu Ende, wenn Sie die HP des Gegners auf Null reduzieren oder wenn der Drache alle seine HP verliert (siehe „Game Over“ auf Seite 42).

Nach jedem erfolgreichen Kampf erscheint der Bewertungsbildschirm (Evaluation), der eine Bewertung Ihrer Leistung von „Narrow Escape“ (am schlechtesten) bis „Excellent!!“ (am besten) anzeigt. „Fight Results“ (Kampfergebnisse) zeigt außerdem den im Kampf gewonnenen Betrag an Erfahrungspunkten (EXP) und Geld (DYNE) sowie eventuell erhaltene Gegenstände an. Edge gewinnt für gut geführte Kämpfe mehr Erfahrung, Geld und Gegenstände, weshalb Sie versuchen sollten, bei jedem Zusammenstoß so tüchtig wie möglich zu kämpfen.

Evaluation

Le combat se termine lorsque vous réduisez les points HP de l'ennemi à zéro ou que votre dragon perd tous ses points HP (Voyez Fin du jeu page 42).

Après chaque combat gagné, l'écran Evaluation apparaît indiquant une évaluation de vos performances, de Narrow Escape (le pire) à Excellent!! (le mieux). Les résultats de la bataille indiquent aussi le nombre de points d'expérience (EXP) et d'argent (DYNE) gagnés pour ce combat, ainsi que tous les objets obtenus. Edge acquiert plus d'expérience, d'argent et d'objets pour des combats bien menés ; essayez de combattre le plus efficacement possible lors de chaque engagement.

Evaluación

Una batalla termina cuando se reducen a cero los HP del enemigo, o su dragón pierde todos sus HP (consulte Fin del juego en la página 43).

Después de cada batalla exitosa, la pantalla de evaluación aparece mostrando una evaluación de su juego, desde Narrow Escape (salvado de milagro) (la peor) a Excellent!! (excelente) (la mejor). El resultado de la lucha muestra también la cantidad de puntos de experiencia (EXP) y el dinero (DYNE) ganado durante la lucha, así como también cualquier otro objeto obtenido. Edge gana más experiencia, dinero y objetos en las batallas que pelea bien, así que intente luchar tan bien como sea posible en cada encuentro con el enemigo.

Valutazione

Un combattimento termina quando riduci a zero gli HP del nemico o il tuo drago perde tutti i suoi HP (vedi Fine del gioco a pagina 43).

Dopo ogni combattimento coronato dal successo, appare la schermata di valutazione che mostra una valutazione della tua prestazione, da Narrow Escape (fuga per un pelo) (peggiore) a Excellent!! (eccellente) (migliore). I risultati del combattimento mostrano anche la quantità di punti di esperienza (EXP) e il denaro (DYNE) guadagnato per il combattimento, così come qualsiasi oggetto ottenuto. Edge ottiene più esperienza, denaro e oggetti per i combattimenti ben combattuti, perciò cerca di lottare con un miglior rendimento possibile in ogni incontro.

Beoordeling

Het gevecht is voorbij wanneer jij het aantal trefferpunten van de vijand tot nul hebt gereduceerd of wanneer jouw draak al zijn trefferpunten heeft verloren (zie "Spel voorbij" op blz. 43).

Elke keer wanneer je een gevecht hebt gewonnen, verschijnt het scherm Evaluation (Beoordeling), met daarop een beoordeling van jouw prestaties, variërend van Narrow Escape (Ternauwernood ontsnapt) (het slechtst) tot Excellent!! (Uitstekend!!) (het beste). Bij de gevechtresultaten zie je ook het aantal ervaringspunten (EXP) en het geldbedrag (DYNE) dat je bij het gevecht hebt behaald, evenals de voorwerpen die je eventueel hebt verzameld. Hoe beter het gevecht dat Edge levert, des te meer ervaring, geld en voorwerpen hij erbij krijgt. Probeer dus bij elke confrontatie zo doeltreffend mogelijk te vechten.

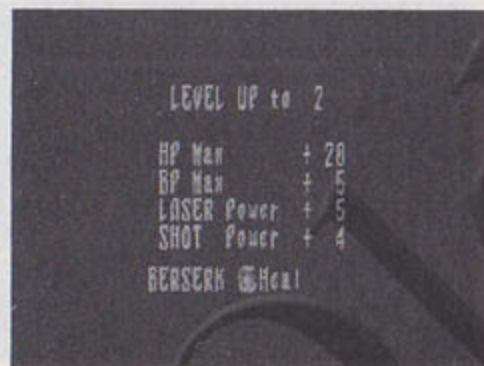
Level Up

① When Edge accumulates the required EXP to gain a level, the Level Up screen appears. The dragon's HP, BP and Laser Power, along with Edge's Shot Power all increase with each new level. At some levels, the dragon will also learn new Berserk effects. All newly acquired points and abilities are displayed in the Level Up screen.

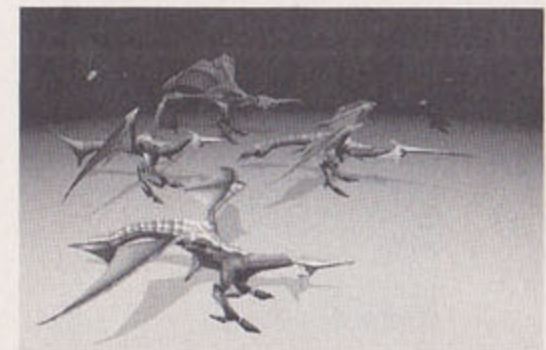
Model Change

② After gaining a certain number of levels, the dragon undergoes an evolutionary model change, with increases in Lock-On Laser Rank and the number of homing lasers that can be fired simultaneously. After the dragon makes the model change to Model 1: Valiant Wing, the dragon Type Select function is enabled.

①



②



Level Up (Beförderung)

① Wenn Edge die für eine Beförderung notwendigen EXP gesammelt hat, erscheint der Beförderungsbildschirm (Level Up). Mit jeder Beförderung nehmen HP, BP und Laserleistung (Laser Power) des Drachen sowie Edges Schußkraft (Shot Power) zu. Bei einigen Stufen erlernt der Drache auch neue Berserker-Effekte. Alle neu erworbenen Punkte und Fähigkeiten werden auf dem Beförderungsbildschirm (Level Up) angezeigt.

Model Change (Modellwechsel)

② Nach Erwerb einer bestimmten Anzahl von Stufen macht der Drache einen evolutionären Modellwechsel durch, bei dem auch der Rang des Aufschaltlasers und die Anzahl der Zielsuchlaser, die gleichzeitig abgefeuert werden können, erhöht werden. Nachdem der Drache den Modellwechsel zum „Model 1: Valiant Wing“ durchgemacht hat, steht die Drachentyp-Auswahlfunktion (Type Select) zur Verfügung.

Level Up (passage au niveau supérieur)

① Lorsqu'Edge accumule les points EXP nécessaires pour gagner un niveau, l'écran Level Up apparaît. Les capacités HP, BP et Laser Power (puissance laser) du dragon ainsi que celles de Shot Power (puissance de tir) d'Edge augmentent avec chaque nouveau niveau. Le dragon apprendra aussi de nouveaux effets Berserk à certains niveaux. Tous les points et capacités récemment acquis sont affichés sur l'écran Level Up.

Model Change (métamorphose du dragon)

② Après être arrivé à un certain nombre de niveaux, le dragon subit un changement de modèle évolutionniste, avec une augmentation de la puissance du rayon laser Lock-On et du nombre de rayons laser autodirecteurs qu'il peut lancer simultanément. Lorsque le dragon effectue un changement de modèle en Model 1 : Valiant Wing, la fonction Type Select du dragon est validée.

Level Up (aumento de nivel)

① Cuando Edge acumula los EXP necesarios para ganar un nivel aparece la pantalla de aumento de nivel. Los HP, BP y la potencia láserica del dragón, junto con la potencia de disparo de Edge, aumentarán con cada nuevo nivel. Con algunos niveles, el dragón aprenderá también nuevos efectos de locura. Todos los puntos y habilidades adquiridos recientemente se visualizan en la pantalla de aumento de nivel.

Model Change (cambio de modelo)

② Después de ganar un cierto número de niveles, el dragón experimenta un cambio de modelo evolutivo, con aumentos en el grado del láser de seguimiento automático y en el número de láseres que pueden ser disparados simultáneamente. Una vez que el dragón cambia al modelo 1: Ala valiente, la función de selección del tipo de dragón se activa.

Level Up (aumento di livello)

① Quando Edge accumula gli EXP necessari per guadagnare un livello, appare la schermata dell'aumento di livello. Gli HP, i BP e la potenza del laser del drago, insieme alla potenza del colpo di Edge aumentano tutti ad ogni livello nuovo. Ad alcuni livelli, il drago imparerà anche nuovi effetti di attacco furioso. Tutti i punti e le abilità appena acquisiti sono visualizzati sulla schermata dell'aumento di livello.

Model Change (cambio del modello)

② Dopo essersi aggiudicato un certo numero di livelli, il drago subisce un cambio di modello evolutivo, che aumenta nel grado di laser puntato e nel numero di laser radioguidati che possono essere lanciati simultaneamente. Dopo che il drago esegue il cambio di modello al Modello 1: Valiant Wing, la funzione di selezione del tipo di drago viene attivata.

Level Up (Versterking)

① Wanneer Edge het vereiste aantal ervaringspunten (EXP) heeft verzameld voor een versterking, verschijnt het scherm Level Up (Versterking). Bij elke versterking worden de trefferpunten (HP) en woedepunten (BP) vermeerderd, en de laserkracht van de draak en de kracht van het geweer van Edge versterkt. Op bepaalde niveaus leert de draak er ook nieuwe woede-effecten bij. Alle punten en vaardigheden die erbij zijn gekomen, worden aangegeven op het scherm Level Up (Versterking).

Model Change (Modelwijziging)

② Na een bepaald aantal versterkingen te hebben gekregen, ondergaat de draak een soort metamorfose, waarbij zijn achtervolgingslaserwapen een hoger cijfer krijgt en het aantal geleide laserwapens dat tegelijkertijd kan worden afgeschoten, wordt vermeerderd. Nadat de draak het uiterlijk van model 1, Heldhaftige Vleugel, is veranderd, kun je de functie Dragon Type Select (Draaktypekeuze) gebruiken.

PLAYER MENU

Press Start when walking or flying through a field to call up the Player Menu. Press B to exit the menu screen.

① LV

Shows the dragon's current level.

② HP/Maximum HP

Shows the dragon's current and maximum HP. If the HP fall to zero, the game is over (see page 42).

③ BP/Maximum BP

Shows the dragon's current and maximum Berserk points.

④ EXP

Shows the number of experience points Edge has acquired so far.

SPIELERMENÜ

Drücken Sie Start, wenn Sie durch ein Feld gehen oder fliegen, um das Spielermenü (Player Menu) aufzurufen. Drücken Sie B, um den Menübildschirm zu verlassen.

① LV (Stufe)

Zeigt die gegenwärtige Stufe des Drachen an.

② HP/Maximum HP (Trefferpunkte/ Maximale Trefferpunkte)

Zeigt die gegenwärtigen und maximalen HP des Drachen an. Falls die HP auf Null abfallen, ist das Spiel zu Ende (siehe Seite 42).

③ BP/Maximum BP (Berserkerpunkte/ Maximale Berserkerpunkte)

Zeigt die gegenwärtigen und maximalen Berserkerpunkte des Drachen an.

④ EXP (Erfahrungspunkte)

Zeigt die Anzahl der Erfahrungspunkte an, die Edge bislang erworben hat.

MENU JOUEUR

Appuyez sur Start en traversant une zone en marchant ou en volant pour appeler le Player Menu. Appuyez sur B pour quitter l'écran de menu.

① LV (niveau)

Indique le niveau actuel du dragon.

② HP/maximum HP (points de coups au but (HP)/Points de coups au but maximum)

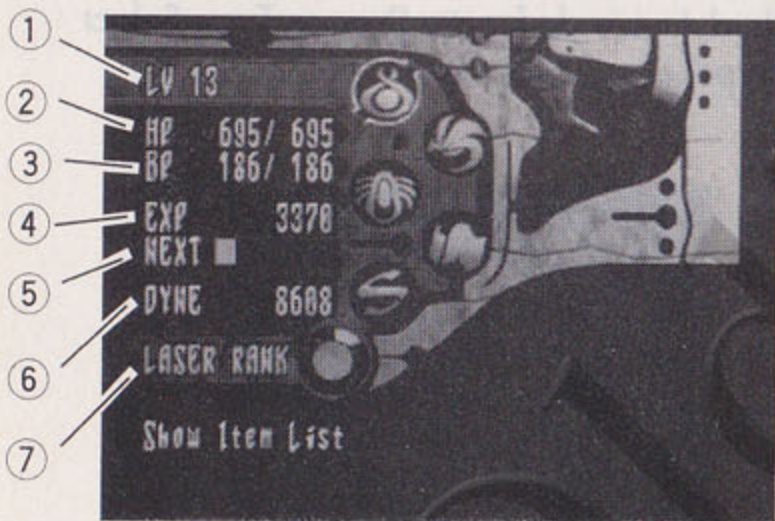
Indique les points HP actuels et maximum du dragon. Si les points HP tombent à zéro, le jeu est fini (voyez page 42).

③ BP/maximum BP (points d'attaque déchaînée (BP)/Points d'attaque déchaînée maximum)

Indique les points Berserk (attaque déchaînée) actuels et maximum du dragon.

④ EXP (points d'expérience)

Indique le nombre de points d'expérience qu'Edge a acquis jusque-là.



⑧

MENU DEL JUGADOR

Presione el botón de Inicio cuando camine o vuele por un campo para llamar al menú del jugador. Presione B para salir de la pantalla del menú.

① LV (nivel)

Muestra el nivel actual del dragón.

② HP/HP máximos (puntos de impactos / puntos de impactos máximos)

Muestra los HP actuales y máximos del dragón. Si los HP se reducen a cero, el juego termina (consulte la página 43).

③ BP/BP máximos (puntos de locura / puntos de locura máximos)

Muestra los puntos de locura actuales y máximos del dragón.

④ EXP (puntos de experiencia)

Muestra el número de puntos de experiencia adquiridos por Edge hasta el momento.

MENU DEL GIOCATORE

Premi Start quando cammini o voli attraverso un campo per richiamare il menu del giocatore. Premi B per uscire dal menu del giocatore.

① LV (livello)

Mostra il livello attuale del drago.

② HP/HP massimi

Mostra gli HP attuali e massimi del drago. Se gli HP scendono a zero, il gioco è finito (vedi a pagina 43).

③ BP/BP massimi

Mostra i punti attuali e massimi di attacco furioso del drago.

④ EXP (esperienza)

Mostra il numero di punti di esperienza che Edge ha acquisito finora.

SPELERMENU

Wanneer je door een veld loopt of vliegt en op Start drukt, verschijnt het spelermenu. Druk op B om het menuscherm te verlaten.

① LV (niveau)

Dit is het niveau waarop de draak zich op dat moment bevindt.

② HP/Maximum HP (trefferpunten / maximale aantal trefferpunten)

Dit is het actuele en maximale aantal trefferpunten van de draak. Wanneer er geen trefferpunten meer zijn, is het spel voorbij (zie blz. 43).

③ BP/Maximum BP (woedepunten / maximale aantal woedepunten)

Dit is het actuele en maximale aantal woedepunten van de draak.

④ EXP (ervaringspunten)

Dit is het aantal ervaringspunten dat Edge tot dusver heeft verzameld.

⑤ **NEXT**

This gauge shows the amount of experience points needed to advance to the next level.

⑥ **DYNE**

Shows the amount of money (Dynes) Edge currently has.

⑦ **LASER RANK**

A circle of lights showing the current rank of the Lock-On laser. A rank of zero displays as an unlit circle, with an arc section lighting up each time the laser rank increases.

⑧ **D-Unit Panel**

Displays the dragon units Edge has acquired so far. There are rumors of the fantastic powers generated when the dragon units are fully assembled....

⑤ **NEXT (Nächste Stufe)**

Zeigt den Betrag an Erfahrungspunkten an, der für das Erreichen der nächsten Stufe benötigt wird.

⑥ **DYNE (Geld)**

Zeigt den Geldbetrag (Dynes) an, den Edge gegenwärtig besitzt.

⑦ **LASER RANK (Laserrang)**

Ein Lichterkreis, der den gegenwärtigen Rang des Aufschaltlasers anzeigt. Der Rang Null wird als unbeleuchteter Kreis angezeigt, wobei mit jeder Erhöhung des Laserrangs ein Bogenabschnitt aufleuchtet.

⑧ **Dracheneinheitstafel**

Zeigt die Dracheneinheiten an, die Edge bislang erworben hat. Es kursieren Gerüchte von phantastischen Kräften, die bei Vollzähligkeit der Dracheneinheiten freigesetzt werden sollen...

⑤ **NEXT (niveau suivant)**

Cette jauge indique le nombre de points d'expérience nécessaires pour passer au niveau suivant.

⑥ **DYNE (pièce de monnaie)**

Indique le montant d'argent (dynes) possédé actuellement par Edge.

⑦ **LASER RANK (puissance du rayon laser)**

Un cercle de lumières indiquant la puissance actuelle du rayon laser Lock-On. Une puissance de zéro est affichée comme cercle non éclairé, une section en arc s'allumant chaque fois que la puissance du rayon laser augmente.

⑧ **Panneau d'unités D**

Affiche les unités de dragon acquises par Edge jusque-là. Des rumeurs courent sur les pouvoirs fantastiques générés lorsque les unités de dragon sont complètement assemblées...

⑤ **NEXT (siguiente nivel)**

Este indicador muestra la cantidad de puntos de experiencia necesarios para avanzar al siguiente nivel.

⑥ **DYNE (dinero)**

Muestra la cantidad de dinero (Dynes) que tiene actualmente Edge.

⑦ **LASER RANK (grado del láser)**

Un círculo de luces que muestra el grado actual del láser de localización y seguimiento automático. Un grado de cero se muestra como un círculo apagado, con una sección en forma de arco encendiéndose cada vez que aumenta el grado del láser.

⑧ **Panel de unidades D**

Visualiza las unidades de dragón que Edge ha adquirido hasta el momento. Corren rumores sobre unos poderes fantásticos que se generan cuando las unidades de dragón están completas...

⑤ **NEXT (segunte)**

Questo indicatore mostra la quantità di punti di esperienza necessari per procedere al livello seguente.

⑥ **DYNE (Dina)**

Mostra la quantità di denaro (Dine) che Edge possiede attualmente.

⑦ **LASER RANK (grado di laser)**

Un cerchio di luci che mostra il grado attuale del laser puntato. Un grado equivalente a zero è visualizzato come un cerchio non illuminato, con una sezione ad arco che si illumina ogni volta che il grado di laser aumenta.

⑧ **Pannello dell'unità-D**

Visualizza le unità di draghi che Edge ha acquisito finora. Si sente parlare dei poteri fantastici che si producono quando le unità dei draghi vengono riunite completamente....

⑤ **NEXT (ervaringspunten voor volgend niveau)**

Dit is het aantal ervaringspunten dat nodig is om naar het volgende niveau te kunnen gaan.

⑥ **DYNE (geld in Dynes)**

Dit is de hoeveelheid geld (Dynes) die Edge op dat moment in zijn bezit heeft.

⑦ **LASER RANK (actuele cijfer)**

Een cirkel van lichten geeft het actuele cijfer van de achtervolgingslaser aan. Wanneer het cijfer nul is, wordt dit als een onverlichte cirkel aangegeven. Elke keer als het cijfer stijgt, gaat er een boog branden.

⑧ **Draken een hedenpanel**

Op dit paneel worden de drakeneenheden aangegeven die Edge tot dusver heeft verzameld. Men zegt dat er wonderbaarlijke krachten vrijkomen wanneer de drakeneenheden volledig in elkaar zijn gezet....



Changing Screens

Press the D-Pad $\uparrow\downarrow$ to highlight icons in the center of the Player Menu, and A or C to bring up the icon's subscreen. In the first stages of the game, some icons are unavailable. See the sections on the following pages for details on each of the subscreens

① ITEMS

Allows you select items to use.

② TYPE SELECT

Allows you change the dragon type.

③ ENEMY DATA

Lets you view data about enemies you have defeated.

④ MAP

Lets you view maps and enter World Map mode.

⑤ OPTIONS

Allows you to change game options.



Bildschirmwechsel

Drücken Sie das Steuerkreuz nach $\uparrow\downarrow$, um Symbole in der Mitte des Spielermenüs hervorzuheben und A oder C, um den Unterbildschirm des Symbols aufzurufen. In den Anfangsphasen des Spiels sind einige Symbole nicht verfügbar. Die Abschnitte auf den folgenden Seiten enthalten ausführliche Beschreibungen der einzelnen Unterbildschirme.

① ITEMS (GEGENSTÄNDE)

Gestattet Ihnen die Auswahl von Gegenständen, die Sie benutzen wollen.

② TYPE SELECT (DRACHENTYP)

Gestattet eine Änderung des Drachentyps.

③ ENEMY DATA (GEGNERDATEN)

Gestattet das Überprüfen der Daten des geschlagenen Gegners.

④ MAP (LANDKARTE)

Ermöglicht das Betrachten von Landkarten und die Aktivierung des Weltkartenmodus (World Map).

⑤ OPTIONS (OPTIONEN)

Ermöglicht die Änderung von Spieloptionen.

Changement d'écran

Appuyez sur le bouton D $\uparrow\downarrow$ pour sélectionner des icônes au centre du Player Menu et sur A ou C pour afficher le sous-écran de l'icône. Certaines icônes ne sont pas disponibles pendant les premières étapes du jeu. Voyez les sections des pages suivantes pour plus d'informations sur les sous-écrans.

① ITEMS (objets)

Vous permet de choisir des objets que vous voulez utiliser.

② TYPE SELECT (sélection de type)

Vous permet de changer le type du dragon.

③ ENEMY DATA (données des ennemis)

Vous permet de voir des données sur les ennemis que vous avez vaincus.

④ MAP (carte)

Vous permet de voir des cartes et de passer en mode World Map.

⑤ OPTIONS

Vous permet de changer les options du jeu.

Cambio de pantallas

Presione el botón D $\uparrow\downarrow$ para resaltar iconos en el centro del menú del jugador, y A o C para que aparezcan subpantallas de iconos. En las primeras etapas del juego no se encuentran disponibles algunos iconos. Consulte las secciones de las páginas siguientes para tener detalles de cada subpantalla.

① ITEMS (Objetos)

Le permite seleccionar objetos para utilizar.

② TYPE SELECT (Selección de tipo)

Le permite cambiar el tipo de dragón.

③ ENEMY DATA (Datos del enemigo)

Le permite ver datos de enemigos que usted ha derrotado.

④ MAP (Mapa)

Le permite ver mapas y entrar en el modo Mapa del Mundo.

⑤ OPTIONS (Opciones)

Le permite cambiar opciones del juego.

Cambio delle schermate

Premi il pulsante-D $\uparrow\downarrow$ per evidenziare le icone al centro del menu del giocatore e A o C per richiamare la sottoschermata dell'icona. Nelle prime fasi del gioco, alcune icone non sono disponibili. Vedi le sezioni nelle pagine seguenti per i dettagli su ciascuna sottoschermata.

① ITEMS (oggetti)

Ti consente di selezionare gli oggetti da usare.

② TYPE SELECT (selezione del tipo)

Ti consente di cambiare il tipo di drago.

③ ENEMY DATA (dati dei nemici)

Ti consente di guardare i dati sui nemici che hai sconfitto.

④ MAP (mappa)

Ti consente di guardare le mappe ed entrare nella modalità di mappa del mondo.

⑤ OPTIONS (opzioni)

Ti consente di cambiare le opzioni del gioco.

Van scherm veranderen

Druk de R-toets $\uparrow\downarrow$ om de markering te verplaatsen naar een pictogram in het midden van het spelmenu, en druk op A of C om het subscherm van het pictogram te laten verschijnen. In de eerste fases van het spel zijn bepaalde pictogrammen niet beschikbaar. Raadpleeg de hoofdstukken op de volgende bladzijden voor bijzonderheden over de verschillende subschermen.

① ITEMS (Voorwerpen)

Hier kun je de voorwerpen kiezen die je wilt gebruiken.

② TYPE SELECT (Draaktypekeuze)

Hier kun je van draaktype veranderen.

③ ENEMY DATA (Vijandgegevens)

Hier kun je gegevens van vijanden bekijken die je hebt verslagen.

④ MAP (Kaart)

Hier kun je kaarten bekijken en de wereldkaartmodus activeren.

⑤ OPTIONS (Opties)

Hier kun je de instellingen van de spelopties wijzigen.

Items

The Item screen lets you check the kind and number of items Edge is currently holding, and to use items in his possession. Press **↑↓** to highlight an item type, and A or C to select.

① Sellable Items

This displays items that can be exchanged for Dynes at shops. Items that currently can be used appear with bright text. Press **↑↓** to highlight items in a list, **↔** to change list pages, and A or C to use a highlighted item.

② Unsellable Items

These are items essential to Edge's quest. Scroll through lists as with Sellable Items (above). To use an item, or read a book, press A or C when the item is highlighted.

①



Gegenstände

Der Gegenstandsbildschirm (Item) ermöglicht es Ihnen, Art und Anzahl der Gegenstände, die sich gegenwärtig in Edges Besitz befinden, zu überprüfen und Gegenstände zu benutzen. Drücken Sie **↑↓** zum Hervorheben eines Gegenstandstyps und A oder C zur Bestätigung der Wahl.

① Verkäufliche Gegenstände

Hier werden Gegenstände angezeigt, die in Läden gegen Dynes eingetauscht werden können. Gegenstände, die gegenwärtig benutzt werden können, erscheinen mit hellem Text. Drücken Sie **↑↓**, um Gegenstände in einer Liste hervorzuheben, **↔**, um die Listenseiten zu wechseln, und A oder C, um einen hervorgehobenen Gegenstand zu benutzen.

② Unverkäufliche Gegenstände

Dies sind wichtige Gegenstände, die Edge auf seiner Suche benötigt. Sie können die Listen wie bei den verkäuflichen Gegenständen (oben) durchblättern. Um einen Gegenstand zu benutzen oder ein Buch zu lesen, drücken Sie A oder C, wenn der Gegenstand hervorgehoben ist.

Objets

L'écran Item vous permet de vérifier le type et le nombre d'objets qu'Edge a en sa possession et de les utiliser. Appuyez sur **↑↓** pour sélectionner un type d'objet et sur A ou C pour le valider.

① Objets vendables

Affiche des objets qui peuvent être échangés contre des dynes dans des magasins. Les objets qui peuvent être utilisés actuellement apparaissent en texte lumineux. Appuyez sur **↑↓** pour sélectionner des objets dans une liste, sur **↔** pour changer de page et sur A ou C pour utiliser un objet sélectionné.

② Objets non vendables

Ce sont des objets essentiels à la quête d'Edge. Parcourez les listes comme pour les articles vendables (ci-dessus). Pour utiliser un objet, ou lire un livre, appuyez sur A ou C lorsque l'objet est sélectionné.

②



Objetos

La pantalla de objetos le permite comprobar la clase y el número de objetos que Edge posee actualmente, y utilizarlos. Presione **↑↓** para resaltar un tipo de objeto, y **A** o **C** para seleccionarlo.

① **Objetos que pueden venderse**

Esta pantalla visualiza objetos que pueden cambiarse por Dynes en las tiendas. Los objetos que pueden utilizarse actualmente aparecen con texto brillante. Presione **↑↓** para resaltar los objetos de una lista, **↔** para cambiar las páginas de la lista y **A** o **C** para utilizar un objeto resaltado.

② **Objetos que no pueden venderse**

Estos son objetos esenciales en la búsqueda de Edge. Desplácese por las listas como en **Objetos que pueden venderse** (arriba). Para utilizar un objeto o leer un libro, presione **A** o **C** cuando el objeto esté resaltado.

Oggetti

La schermata degli oggetti ti consente di controllare il tipo e il numero di oggetti che Edge ha attualmente e di usare gli oggetti che possiede. Premi **↑↓** per evidenziare un tipo di oggetto e **A** o **C** per selezionare.

① **Oggetti vendibili**

Visualizza gli oggetti che possono essere scambiati con Dine nei negozi. Gli oggetti che si possono usare attualmente appaiono con il testo luminoso. Premi **↑↓** per evidenziare gli oggetti in un elenco, **↔** per cambiare le pagine dell'elenco e **A** o **C** per usare un oggetto evidenziato.

② **Oggetti invendibili**

Questi sono oggetti indispensabili alla ricerca di Edge. Scorri attraverso gli elenchi come con gli oggetti vendibili (sopra). Per usare un oggetto o leggere un libro, premi **A** o **C** quando l'oggetto è evidenziato.

Voorwerpen

Op het scherm Items (Voorwerpen) kun je controleren, wat voor soort voorwerpen Edge op dat moment in zijn bezit heeft, en hoeveel. Ook kun je gebruikmaken van de voorwerpen die hij in zijn bezit heeft. Druk **↑↓** om de markering naar het gewenste soort voorwerp te verplaatsen, en op **A** of **C** om jouw keuze te bevestigen.

① **Voorwerpen die je mag verkopen**

Dit zijn de voorwerpen die je voor Dynes kunt ruilen in winkels. De voorwerpen die je op dat moment kunt gebruiken, worden met heldere letters vermeld. Druk **↑↓** om de markering te verplaatsen naar het gewenste voorwerp, en **↔** om van bladzijde te veranderen, en op **A** of **C** om een gemarkeerd voorwerp te gebruiken.

② **Voorwerpen die je niet mag verkopen**

Dit zijn voorwerpen die Edge op zijn tocht beslist nodig heeft. Doorloop de lijsten op dezelfde manier als bij de voorwerpen die je wel mag verkopen (zie boven). Om een voorwerp te gebruiken of een boek te lezen, druk je op **A** of **C** wanneer de markering op het betreffende onderdeel staat.

③ Berserk

A list of all the Berserk effects the dragon has learned is displayed. Scroll through lists as in Sellable Items (above). Currently usable effects appear in bright text. Press A or C to use a highlighted Berserk.

④ Gun Parts

A list of the Gun Parts Edge is holding appears. Scroll through lists as in Sellable Items (above). Press A or C to equip a highlighted part to the gun. Only two parts can be equipped at any one time.

③ Berserker-Effekt

Hier wird eine Liste aller Berserker-Effekte, die der Drache gelernt hat, angezeigt. Sie können die Listen wie bei den verkäuflichen Gegenständen (oben) durchblättern. Gegenwärtig verfügbare Effekte erscheinen in hellem Text. Drücken Sie A oder C, um einen hervorgehobenen Berserker-Effekt zu benutzen.

④ Kanonenteile

Dieser Bildschirm zeigt eine Liste der Kanonenteile an, die Edge besitzt. Sie können die Liste wie bei den verkäuflichen Gegenständen (oben) durchblättern. Drücken Sie A oder C, um die Kanone mit dem hervorgehobenen Teil auszurüsten. Nur jeweils zwei Teile können gleichzeitig angebracht werden.

③ Berserk (attaque déchaînée)

Une liste de tous les effets Berserk que le dragon a appris est affichée. Parcourez les listes comme pour les articles vendables (ci-dessus). Les effets actuellement utilisables apparaissent en texte lumineux. Appuyez sur A ou C pour utiliser un effet Berserk sélectionné.

④ Pièces d'arme à feu

Une liste des pièces d'arme à feu possédées par Edge apparaît. Parcourez les listes comme pour les articles vendables (ci-dessus). Appuyez sur A ou C pour monter une pièce sélectionnée sur l'arme. Seulement deux pièces peuvent être montées à la fois.

③



④



③ **Locura**

Se visualiza una lista de todos los efectos de locura que el dragón a aprendido. Desplácese por las listas como en Objetos que pueden venderse (arriba). Los efectos que pueden utilizarse actualmente aparecen en texto brillante. Presione A o C para utilizar una locura resaltada.

④ **Piezas de pistola**

Aparece una lista de las piezas de pistola que Edge posee. Desplácese por las listas como en Objetos que pueden venderse (arriba). Presione A o C para equipar la pistola con una de las piezas resaltadas. Sólo se pueden equipar dos piezas cada vez.

③ **Attacco furioso**

Viene visualizzato un elenco di tutti gli effetti di attacco furioso che il drago ha imparato. Scorri attraverso gli elenchi come con gli oggetti vendibili (sopra). Gli effetti che si possono usare attualmente appaiono con il testo luminoso. Premi A o C per usare un attacco furioso evidenziato.

④ **Pezzi della pistola**

Appare un elenco dei pezzi della pistola che Edge possiede. Scorri attraverso gli elenchi come con gli oggetti vendibili (sopra). Premi A o C per dotare la pistola del pezzo evidenziato. Si possono usare soltanto due pezzi per volta.

③ **Woede-effecten**

Dit is een overzicht van alle woede-effecten die de draak heeft aangeleerd. Doorloop de lijsten zoals bij de voorwerpen die je mag verkopen (zie boven). De effecten die je op dat moment kunt gebruiken, worden met heldere letters vermeld. Druk op A of C om de markering te verplaatsen naar het woede-effect dat je wilt gebruiken.

④ **Geweeronderdelen**

Dit is een overzicht van de geweeronderdelen die Edge in zijn bezit heeft. Doorloop de lijsten zoals bij de voorwerpen die je mag verkopen (zie boven). Druk op A of C om het geweer uit te rusten met het gemarkeerde onderdeel. Je kunt slechts twee onderdelen tegelijk gebruiken.

Type Select

Type Select allows Edge to cause a metamorphosis in his dragon, changing its shape and battle characteristics. Press the D-Pad to move the cursor around the Type Select screen. The values for the dragon's Attack, Defense, Spiritual and Agility change automatically in response to the cursor's position.

The Type Select Screen

The cursor location determines the levels for the four ability types. Move the cursor **↑** to strengthen Defense, **↓** to increase Agility, **←** to improve Attack and **→** to increase Spiritual level.

Type Select (Drachentyp)

Dieser Bildschirm ermöglicht es Edge, seinen Drachen einer Metamorphose zu unterziehen und seine Form und Kampfeigenschaften zu verändern. Bewegen Sie den Cursor mit Hilfe des Steuerkreuzes über den Drachentyp-Bildschirm (Type Select). Die Bewertungen für Attack (Angriff), Defense (Verteidigung), Spiritual (Geistigkeit) und Agility (Wendigkeit) ändern sich automatisch je nach der Cursorposition.

Drachentyp-Auswahlbildschirm (Type Select)

Die Lage des Cursors bestimmt die Stufen für die vier Fähigkeitstypen. Bewegen Sie den Cursor nach **↑**, um Defense (Verteidigung) zu stärken, nach **↓**, um Agility (Wendigkeit) zu erhöhen, nach **←**, um Attack (Angriff) zu verbessern, und nach **→**, um Spiritual (Geistigkeit) zu erhöhen.

Type Select (sélection de type)

La sélection de type permet à Edge de métamorphoser son dragon, de changer sa forme et ses caractéristiques de combat. Appuyez sur le bouton D pour déplacer le curseur sur l'écran Type Select. Les valeurs des capacités d'attaque, de défense, spirituelles et d'agilité du dragon changent automatiquement en réponse à la position du curseur.

L'écran Type Select

La position du curseur détermine les niveaux des quatre types de capacités. Déplacez le curseur vers **↑** pour renforcer la défense, vers **↓** pour augmenter l'agilité, vers **←** pour améliorer l'attaque et vers **→** pour augmenter le niveau spirituel.

Type Select (selección de tipo)

La selección de tipo permite que Edge provoque una metamorfosis en su dragón, cambiando su forma y características de lucha. Presione el botón D para mover el cursor por la pantalla de selección de tipo. Los valores de ataque, defensa, espiritualidad y agilidad del dragón cambian automáticamente en respuesta a la posición del cursor.

La pantalla de selección de tipo

La ubicación del cursor determina los niveles para los cuatro tipos de habilidad. Mueva el cursor ↑ para reforzar la defensa, ↓ para aumentar la agilidad, ← para mejorar el ataque y → para aumentar el espiritualidad.

Type Select (selezione del tipo)

La selezione del tipo consente a Edge di provocare una metamorfosi nel suo drago, cambiando la sua forma e le caratteristiche di combattimento. Premi il pulsante-D per spostare il cursore sulla schermata di selezione del tipo. I valori per l'attacco, la difesa, l'energia e l'agilità del drago cambiano automaticamente in risposta alla posizione del cursore.

Schermata di selezione del tipo

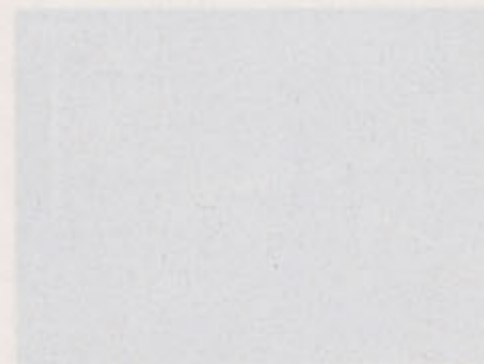
La posizione del cursore determina i livelli per i quattro tipi di abilità. Sposta il cursore ↑ per rafforzare la difesa, ↓ per aumentare l'agilità, ← per migliorare l'attacco e → per aumentare il livello di energia.

Type Select (Draaktypekeuze)

Met deze optie kan Edge zijn draak een metamorfose laten ondergaan, waardoor zijn vorm en gevechtsskenmerken worden veranderd. Druk op de R-toets om de cursor over het scherm Type Select (Draaktypekeuze) te verplaatsen. Het cijfer voor aanval, verdediging, geestkracht en behendigheid van de draak wordt automatisch bepaald door de positie van de cursor.

Het scherm Type Select (Draaktypekeuze)

De positie van de cursor is bepalend voor het beoordelingscijfer voor de vier behendigheidsskenmerken van de draak. Verplaats de cursor ↑ om de verdediging te versterken, ↓ om de behendigheid te vergroten, ← om de aanvallen te verbeteren en → om de geestkracht te vergroten.



① Current Type

Shows the dragon's current type.

② Characteristics

Shows the value for the dragon's ability levels in the following areas:

• Attack

Determines the power of the dragon's homing lasers.

• Defense

Determines the dragon's resistance to enemy attack.

• Spiritual

Determines how efficiently the dragon expends BP in launching Berserk effects.

• Agility

Determines the dragon's speed in positioning (see pages 72-74).

③ Dragon Name

Shows the name given to the dragon.

① Gegenwärtiger Typ

Zeigt den gegenwärtigen Typ des Drachen an.

② Eigenschaften

Zeigt den Wert für die Fähigkeitsstufen des Drachen in den folgenden Bereichen an:

• Attack (Angriff)

Bestimmt die Leistung der Zielsuchlaser des Drachen

• Defense (Verteidigung)

Bestimmt die Widerstandsfähigkeit des Drachen gegen feindliche Angriffe.

• Spiritual (Geistigkeit)

Bestimmt, wie effizient der Drache seine BP bei der Anwendung von Berserker-Effekten verwendet.

• Agility (Wendigkeit)

Bestimmt die Positionierungsgeschwindigkeit des Drachen (siehe Seiten 72-74).

③ Drachename

Zeigt den Namen des Drachen an.

① Type actuel

Indique le type actuel du dragon.

② Caractéristiques

Indique la valeur pour les niveaux de capacités du dragon dans les domaines suivants :

• Attack (attaque)

Détermine la puissance des rayons laser autodirecteurs du dragon.

• Defense (défense)

Détermine la résistance du dragon aux attaques ennemies.

• Spiritual (spirituel)

Détermine l'efficacité avec laquelle le dragon consomme des points BP en lançant des effets Berserk.

• Agility (agilité)

Détermine la vitesse du dragon pendant le positionnement (voyez pages 72-74).

③ Nom du dragon

Indique le nom donné au dragon.



①

②

③

① **Tipo actual**

Muestra el tipo actual de dragón.

② **Características**

Muestra el valor de los niveles de habilidad del dragón en las siguientes áreas:

• **Attack (ataque)**

Determina la potencia de los láseres buscablancos del dragón.

• **Defense (defensa)**

Determina la resistencia del dragón a los ataques del enemigo.

• **Spiritual (espiritualidad)**

Determina la eficiencia con la que el dragón emplea sus BP al lanzar efectos de locura.

• **Agility (agilidad)**

Determina la velocidad de posicionamiento del dragón (consulte las páginas 73-75).

③ **Nombre del dragón**

Muestra el nombre dado al dragón.

① **Tipo attuale**

Mostra il tipo attuale del drago.

② **Caratteristiche**

Mostra il valore per i livelli di abilità del drago nelle seguenti zone:

• **Attack (attacco)**

Determina la potenza dei laser radioguidati del drago.

• **Defense (difesa)**

Determina la resistenza del drago all'attacco del nemico.

• **Spiritual (energia)**

Determina quanto abilmente il drago consuma i BP quando sferra gli effetti di attacco furioso.

• **Agility (agilità)**

Determina la velocità del drago nel posizionamento (vedi alle pagine 73-75).

③ **Nome del drago**

Mostra il nome assegnato al drago.

① **Huidig type**

Dit is het draaktype dat op dat moment geactiveerd is.

② **Kenmerken**

Dit is het beoordelingscijfer voor de volgende vaardigheidskenmerken van de draak:

• **Attack (Aanva)**

Dit cijfer bepaalt de kracht van de geleide laserwapens van de draak.

• **Defense (Verdediging)**

Dit cijfer bepaalt de weerstand van de draak tegen aanvallen van de vijand.

• **Spiritual (Geestkracht)**

Dit cijfer bepaalt de doelmatigheid waarmee de draak woedepunten (BP) verbruikt bij het teweegbrengen van woede-effecten.

• **Agility (Behendigheid)**

Dit cijfer bepaalt de snelheid waarmee de draak zich positioneert (zie blz. 73-75).

③ **Naam van draak**

Dit is de naam die aan de draak is gegeven.

Type Attributes

The type of dragon you use in battle determines its evolution over the course of the game. This has a range of effects on how the dragon's abilities develop through Level Ups and Model Changes.

Each dragon type has special abilities and strengths. Experiment with different combinations to find what dragon type is most effective against different kinds of enemy. Remember, the dragon is a constantly evolving life form – once it reaches Model 1: Valiant Wing, its type can be changed any number of times, even during battle. See Appendix B: Dragon Types for details on the differences between each of the types.

- **Full Gauge**

Each dragon type has a specific Berserk-like skill it can employ when its Synchronicity gauge is at maximum (3 levels). The skill's effect varies according to the dragon type being used.

Drachentyp-Attribute

Der Drachentyp, den Sie im Kampf verwenden, bestimmt die Evolution des Drachen im Laufe des Spiels. Dies hat zahlreiche Auswirkungen darauf, wie sich die Fähigkeiten des Drachen durch Beförderungen und Modellwechsel entwickeln.

Jeder Drachentyp besitzt spezielle Fähigkeiten und Stärken. Experimentieren Sie mit verschiedenen Kombinationen, um herauszufinden, welcher Drachentyp am effektivsten für die verschiedenen Arten von Gegnern ist. Denken Sie daran, daß der Drache eine sich ständig weiterentwickelnde Lebensform ist – sobald er „Model 1: Valiant Wing“ erreicht, kann sein Typ beliebig oft, sogar während des Kampfes, gewechselt werden. Einzelheiten zu den Unterschieden zwischen den Drachentypen finden Sie in Anhang B: Drachentypen.

- **Volle Anzeige**

Jeder Drachentyp verfügt über eine bestimmte Berserker-ähnliche Fähigkeit, die er einsetzen kann, wenn seine Synchronizitätsanzeige den Maximalwert (drei Stufen) erreicht. Die Wirkung dieser Fähigkeit ist je nach dem verwendeten Drachentyp unterschiedlich.

Attributs de type

Le type de dragon que vous utilisez en combat détermine son évolution au cours du jeu. Il a un certain nombre d'effets sur la façon dont les capacités du dragon se développent par le passage aux niveaux supérieurs et les changements de modèle.

Chaque type de dragon a des capacités et des forces spéciales. Essayez diverses combinaisons afin de trouver quel type de dragon est le plus efficace contre divers types d'ennemis. Rappelez-vous que le dragon est une forme de vie en évolution constante – une fois qu'il atteint Model 1: Valiant Wing, vous pouvez changer son type autant de fois que vous voulez, même pendant un combat. Voyez l'Appendice B : Types de dragons pour plus d'informations sur les différences entre les types.

- **Jauge pleine**

Chaque type de dragon a des capacités spécifiques d'attaque déchaînée qu'il peut employer quand sa jauge de synchronisme est au maximum (3 niveaux). L'effet varie selon le type de dragon que vous utilisez.

Atributos del tipo de dragón

El tipo de dragón que se utiliza en la batalla determina su evolución sobre el curso del juego. Esto causa una serie de efectos en el desarrollo de las habilidades del dragón a través de los aumentos de nivel y los cambios de modelo.

Cada tipo de dragón tiene habilidades y fuerzas especiales. Experimente con diferentes combinaciones para encontrar qué tipo de dragón es el más eficaz contra los diferentes tipos de enemigos. Recuerde que el dragón es una forma de vida en evolución constante - una vez que alcanza el modelo 1: Ala valiente, su tipo puede cambiarse cualquier número de veces, incluso durante la batalla. Consulte el Apéndice B: Tipos de dragón para conocer las diferencias entre cada uno de los tipos.

• **Indicador lleno**

Cada tipo de dragón tiene una habilidad de locura específica que puede emplear cuando su indicador de sincronización está al máximo (3 niveles). El efecto de la habilidad cambia según el tipo de dragón que esté siendo utilizado.

Qualità del tipo

Il tipo di drago che usi nel combattimento determina la sua evoluzione durante lo svolgimento del gioco e ha una serie di effetti sul modo in cui le abilità del drago si sviluppano tramite gli aumenti di livello e i cambi del modello.

Ogni tipo di drago ha abilità e forze speciali. Sperimenta con diverse combinazioni per scoprire quale drago è il più abile contro i diversi tipi di nemico. Ricordati, il drago è una forma di vita che si evolve costantemente e quando raggiunge il Modello 1: Valiant Wing, il suo tipo può essere cambiato qualsiasi numero di volte, anche durante il combattimento. Per i dettagli sulle differenze tra ciascun tipo vedi Appendice B: Tipi di draghi.

• **Indicatore pieno**

Ogni tipo di drago ha una propria abilità simile a quella dell'attacco furioso che può usare quando il suo indicatore di sincronismo è al massimo (3 livelli). L'effetto dell'abilità varia secondo il tipo di drago usato.

Kenmerken van draaktypes

Het type draak waarvan je in de strijd gebruikmaakt, is bepalend voor de metamorfoses die hij gedurende het spel ondergaat. De evolutie van de draak is mede bepalend voor de wijze waarop de vaardigheden van de draak zich bij Level Ups (Versterkingen) en Model Changes (Modelwijzigingen) ontwikkelen.

Elk draaktype heeft zijn specifieke vaardigheden en sterke punten. Experimenteer met verschillende combinaties om erachter te komen, welk draaktype tegen bepaalde soorten vijanden het meest effectief is. Houd er rekening mee dat de draak een levensvorm is die continu in ontwikkeling is. Wanneer hij de vorm van model 1, Heldhaftige Vleugel, heeft aangenomen, kan het draaktype een onbeperkt aantal keren worden veranderd, zelfs tijdens de strijd. Zie Aanhangsel B, "Draaktypes" voor bijzonderheden over de verschillen tussen de diverse types.

• **Volle meter**

Elk draaktype beschikt over een eigen woede-achtige vaardigheid die hij kan gebruiken wanneer zijn synchroniciteitsmeter volledig gevuld is (3 delen). Het effect van de vaardigheid verschilt, al naar gelang het gebruikte draaktype.

- **Three-Gauge Berserk Effects**

Upon reaching Model 1: Valiant Wing status, the dragon becomes able to use Berserk effects specific to its current type. These effects consume 3 Synchronize gauge levels.

- **Acquiring Berserks**

As the dragon gains experience by defeating enemies in battle, it learns new Berserk effects based on its type when it gained experience points. For example, by using a Spiritual type dragon in combat, it becomes easier to learn Spiritual-class Berserks.

- **Gaining Abilities**

As with acquiring Berserks (above), the type and ability ratings of the dragon used affects the amount that the dragon's Attack, Defense, Spiritual and Agility levels increase when it advances a level.

- **Drei-Stufen-Berserker-Effekte**

Sobald der Drache den Status „Model 1: Valiant Wing“ erreicht, ist er in der Lage, die besonderen Berserker-Effekte seines gegenwärtigen Typs zu benutzen. Diese Effekte verbrauchen drei Stufen der Synchronizitätsanzeige.

- **Erwerbung von Berserker-Effekten**

Wenn der Drache Erfahrungspunkte sammelt, indem er Gegner im Kampf schlägt, erlernt er neue Berserker-Effekte, die für seinen Typ spezifisch sind. Wenn Sie beispielsweise einen Drachen des Typs Spiritual (Geistigkeit) im Kampf verwenden, hat er es leichter, Berserker-Effekte der Klasse Spiritual (Geistigkeit) zu erlernen.

- **Aneignung von Fähigkeiten**

Wie bei der Erwerbung von Berserker-Effekten (oben), so haben der Typ und die Fähigkeitsbewertungen des verwendeten Drachen einen Einfluß auf den Betrag, um den die Bewertungen für Attack (Angriff), Defense (Verteidigung), Spiritual (Geistigkeit) und Agility (Wendigkeit) des Drachen zunehmen, wenn er um eine Stufe befördert wird.

- **Effets Berserk à trois jauges**

Lorsqu'il atteint l'état Model 1: Valiant Wing, le dragon devient capable d'utiliser des effets Berserk spécifiques à son type actuel. Ces effets consomment 3 niveaux de jauge de synchronisme.

- **Acquisition d'effets Berserk**

A mesure que le dragon devient plus expérimenté pour vaincre des ennemis, il apprend de nouveaux effets Berserk basés sur son type lorsqu'il a acquis des points d'expérience. Par exemple, en utilisant un dragon de type spirituel en combat, il devient plus facile d'apprendre des effets Berserk de classe spirituelle.

- **Acquisition de capacités**

Comme avec l'acquisition d'effets Berserk (ci-dessus), le type et les capacités du dragon utilisé affectent la quantité dont les niveaux d'attaque, de défense, de spiritualité et d'agilité du dragon augmentent lorsqu'il avance d'un niveau.

• **Efectos de locura de tres niveles**

Al alcanzar el modelo 1: estado de ala valiente, el dragón puede utilizar efectos de locura específicos a su tipo actual. Estos efectos consumen 3 niveles del indicador de sincronización.

• **Adquisición de locura**

Al ganar experiencia el dragón derrotando enemigos en las batallas, éste aprende nuevos efectos de locura basados en su tipo cuando ganó puntos de experiencia. Por ejemplo, utilizando un dragón de tipo espiritual en el combate resulta más sencillo aprender locuras de clase espiritual.

• **Ganancia de habilidades**

Como con la adquisición de locura (arriba), las características de habilidad y el tipo del dragón utilizado afectan a la cantidad de aumento de los niveles de ataque, defensa, espiritualidad y agilidad del dragón cuando éste avanza un nivel.

• **Effetti di attacco furioso con indicatore a tre livelli**

Subito dopo aver raggiunto il Modello 1: la condizione di Valiant Wing, il drago è in grado di usare gli effetti di attacco furioso propri del suo tipo attuale. Questi effetti consumano 3 livelli dell'indicatore di sincronismo.

• **Acquisizione degli effetti di attacco furioso**

Quando il drago acquisisce esperienza sconfiggendo i nemici nel combattimento, impara nuovi effetti di attacco furioso basati sul suo tipo quando aveva ottenuto i punti di esperienza. Ad esempio, usando un drago di tipo Energia nel combattimento, diventa più facile imparare gli effetti di attacco furioso della categoria Energia.

• **Aumento di abilità**

Come con l'acquisizione degli effetti di attacco furioso (sopra), il tipo e le valutazioni di abilità del drago usato influenzano il valore per cui i livelli di attacco, difesa, energia e agilità del drago aumentano quando procede di un livello.

• **Woede-effecten voor drie delen uit de synchroniciteitsmeter**

Wanneer de draak de vorm van model 1, Heldhaftige Vleugel, heeft gekregen, kan hij gebruikmaken van de woede-effecten die specifiek zijn voor het draaktype waartoe hij op dat moment behoort. Voor deze effecten worden drie delen uit de synchroniciteitsmeter verbruikt.

• **Woede-effecten verzamelen**

Naarmate de draak meer ervaring opdoet door het verslaan van vijanden in de strijd en zo ervaringspunten verzamelt, leert hij de nieuwe woede-effecten die bij zijn type horen. Door in het gevecht gebruik te maken van een draak van het type geestkracht, is het bijvoorbeeld gemakkelijker om nieuwe woede-effecten uit de categorie geestkracht aan te leren.

• **Vaardigheden aanleren**

Evenals bij het verzamelen van woede-effecten (zie boven) zijn het type en de mate van behendigheid van de gebruikte draak van invloed op de mate waarin de kenmerken aanval, verdediging, geestkracht en behendigheid van de draak bij een versterking toenemen.

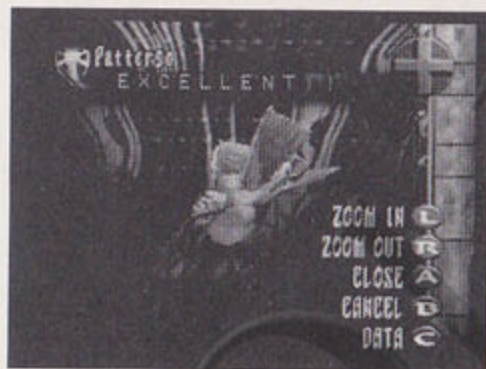
Enemy Data

Once you have defeated an enemy in battle, information about that creature or opponent type is stored in the Enemy Data files. To access visual data for an enemy, press the D-Pad $\uparrow\downarrow$ to highlight an enemy type icon, and A or C to select the type.

Next, scroll through the list of enemies in the selected type by pressing the D-Pad $\uparrow\downarrow$. Press A or C to bring up the data file for the selected enemy.

Data File Screen

The enemy's name appears, along with the highest Fight Result you have achieved against that type of opponent so far. Press L or R to magnify or reduce the enemy graphic display. Press the D-Pad to rotate the graphic in any direction. Press C to display enemy data, and A to hide or show the Enemy Data screen controls display.



Enemy Data (Gegnerdaten)

Sobald Sie einen Gegner im Kampf besiegt haben, werden Informationen über diese Kreatur oder den Gegnertyp in den Gegnerdateien (Enemy Data) gespeichert. Um Bilddaten eines Gegners abzurufen, drücken Sie das Steuerkreuz nach $\uparrow\downarrow$ zum Hervorheben eines Gegnertyp-Symbols und A oder C zur Eingabe des Typs.

Drücken Sie dann das Steuerkreuz nach $\uparrow\downarrow$, um die Liste der Gegner des eingegebenen Typs zu durchsuchen. Drücken Sie A oder C, um die Daten für den eingegebenen Gegner aufzurufen.

Dateibildschirm

Auf diesem Bildschirm erscheint der Name des Gegners zusammen mit dem höchsten Kampfergebnis (Fight Result), das Sie bislang gegen diesen Gegnertyp erzielt haben. Drücken Sie L oder R, um die Bildanzeige des Gegners zu vergrößern oder zu verkleinern. Mit Hilfe des Steuerkreuzes können Sie das Bild in jede gewünschte Richtung drehen. Drücken Sie C, um Gegnerdaten anzuzeigen und A, um die Bedienungselemente des Gegnerdaten-Bildschirms (Enemy Data) ein- oder auszuschalten.

Enemy Data (données de l'ennemi)

Une fois que vous avez vaincu un ennemi, des informations sur ce type de créature ou d'adversaire sont mises en mémoire dans les fichiers Enemy Data. Pour accéder aux données visuelles pour un ennemi, appuyez sur le bouton D $\uparrow\downarrow$ pour sélectionner une icône de type d'ennemi et sur A ou C pour valider le type.

Parcourez ensuite la liste des ennemis dans le type sélectionné en appuyant sur le bouton D $\uparrow\downarrow$. Appuyez sur A ou C pour afficher le fichier de données pour l'ennemi sélectionné.

Fichier de données

Le nom de l'ennemi apparaît ainsi que le résultat de combat le plus élevé que vous avez réalisé contre ce type d'adversaire jusque-là. Appuyez sur L ou R pour agrandir ou réduire l'affichage graphique de l'ennemi. Appuyez sur le bouton D pour tourner le graphique dans n'importe quelle direction. Appuyez sur C pour afficher les données de l'ennemi et sur A pour faire disparaître ou apparaître l'affichage de commandes de l'écran Enemy Data.

Enemy Data (datos del enemigo)

Una vez derrotado un enemigo en la batalla, la información relacionada con esa criatura u oponente se almacena en los archivos de datos del enemigo. Para acceder a los datos visuales de un enemigo, presione el botón D $\uparrow\downarrow$ para resaltar un icono de tipo de enemigo, y A o C para seleccionar el tipo.

A continuación, desplácese por la lista de enemigos del tipo seleccionado pulsando el botón D $\uparrow\downarrow$. Presione A o C para traer el archivo de datos del enemigo seleccionado.

Pantalla de archivo de datos

El nombre del enemigo aparece junto con el resultado más alto alcanzado hasta el momento contra ese tipo de oponente. Presione L o R para aumentar o reducir la visualización gráfica del enemigo. Presione el botón D para girar el gráfico en cualquier dirección. Presione C para visualizar los datos del enemigo, y A para esconder o mostrar la visualización de los controles de la pantalla de datos del enemigo.

Enemy Data (dati dei nemici)

Quando hai sconfitto un nemico in combattimento, le informazioni sulla creatura o sul tipo di avversario vengono memorizzate nei file dei dati dei nemici. Per accedere ai dati visivi per un nemico, premi il pulsante-D $\uparrow\downarrow$ per evidenziare un'icona del tipo di nemici e A o C per selezionare il tipo.

Poi scorri attraverso l'elenco dei nemici nel tipo selezionato premendo il pulsante-D $\uparrow\downarrow$. Premi A o C per richiamare il file dei dati per il nemico selezionato.

Schermata del file dei dati

Appare il nome del nemico, insieme al miglior risultato di combattimento che hai ottenuto finora contro quel tipo di avversario. Premi L o R per ingrandire o ridurre il display grafico del nemico. Premi il pulsante-D per ruotare il grafico in qualsiasi direzione. Premi C per visualizzare i dati dei nemici e A per nascondere o mostrare il display dei comandi per la schermata dei dati dei nemici.

Enemy Data (Vijandgegevens)

Wanneer je in de strijd een vijand hebt verslagen, worden diens gegevens opgeslagen in de bestanden met vijandgegevens. Om van een vijand de visuele gegevens te kunnen bekijken, druk je de R-toets $\uparrow\downarrow$ om de markering te verplaatsen naar het pictogram van het type vijand. Om jouw keuze te bevestigen, druk je op A of C.

Daarna doorloop je de lijst van vijanden van het gekozen type door de R-toets $\uparrow\downarrow$ te drukken. Druk op A of C om het gegevensbestand van de gekozen vijand te laten verschijnen.

Het scherm Gegevensbestand

De naam van de vijand verschijnt, samen met het beste gevechtresultaat dat je tot dusver tegen dat type tegenstander hebt behaald. Druk op L of R om het grafische display van de vijand te vergroten of te verkleinen. Druk op de R-toets om de grafische afbeelding in de gewenste richting te draaien. Druk op C om de gegevens van de vijand te laten verschijnen, en op A om de bedieningsorganen van het scherm Enemy Data (Vijandgegevens) te verbergen of te tonen.

Enemy Data Icons

- ① Life Form (normal)
- ② Life Form (mutant)
- ③ Empire
- ④ Craymen
- ⑤ The color of the enemy icon changes according to its category. Ordinary enemies appear in green, medium bosses in yellow, bosses in red and rare enemies in violet.

Gegnerdaten-Symbole

- ① Lebensform (normal)
- ② Lebensform (mutiert)
- ③ Empire
- ④ Craymen
- ⑤ Die Farbe des Gegnersymbols ändert sich entsprechend seiner Kategorie. Gewöhnliche Gegner erscheinen in Grün, mittlere Bosse in Gelb, Bosse in Rot, und seltene Gegner in Violett.

Îcônes de données de l'ennemi

- ① Forme de vie (normale)
- ② Forme de vie (mutante)
- ③ Empire
- ④ Craymen
- ⑤ La couleur de l'icône de l'ennemi change selon sa catégorie. Les ennemis ordinaires apparaissent en vert, les chefs de grade moyen en jaune, les chefs en rouge et les ennemis rares en violet.

①



②



③



④



⑤



Iconos de datos del enemigo

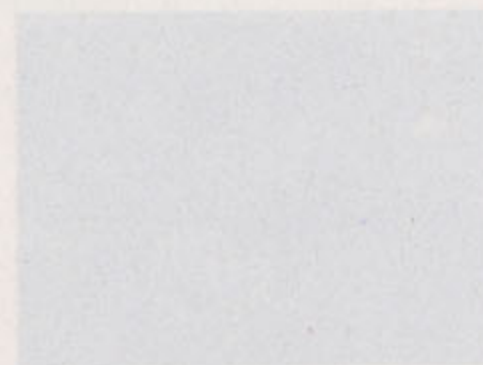
- 1 **Forma de vida (normal)**
- 2 **Forma de vida (mutante)**
- 3 **El imperio**
- 4 **Craymen**
- 5 El color del icono del enemigo cambia según su categoría. Los enemigos normales aparecen en verde, los semijefes en amarillo, los jefes en rojo y los enemigos raros en violeta.

Icone dei dati dei nemici

- 1 **Forma di vita (normale)**
- 2 **Forma di vita (mutante)**
- 3 **Impero**
- 4 **Craymen**
- 5 Il colore dell'icona dei nemici cambia secondo la sua categoria. I nemici comuni appaiono in verde, i capi medi in giallo, i capi in rosso e i nemici rari in viola.

Pictogrammen van vijandgegevens

- 1 **Levensvorm (normaal)**
- 2 **Levensvorm (door mutatie ontstaan)**
- 3 **Keizerrijk**
- 4 **Craymen**
- 5 De kleur van het pictogram van de vijand verandert, al naar gelang de categorie waartoe de vijand behoort. Gewone vijanden zijn groen, middelmatige aanvoerders zijn geel, aanvoerders zijn rood, en zeldzame vijanden zijn paars.



Map

The Map screen lets you access the map for the field you're currently in, or move to World Map mode from a field. Press the D-Pad $\uparrow\downarrow$ to highlight the Field or World Map icon, and A or C to select. (There are some locations where a Field Map is not available.)

Field Map

The Field Map shows your location, bearing and areas you have already explored in the current field. If the map extends beyond the edges of the Field Map screen, press the D-Pad to scroll around the map.

When you discover a Map Monolith, you gain access to a complete map for the field you are in. Areas you have not yet explored appear darkened out.



Map (Landkarte)

Der Landkarten-Bildschirm (Map) ermöglicht es, die Landkarte des Felds, in dem Sie sich gegenwärtig befinden, aufzurufen, oder den Weltkartenmodus (World Map) von einem Feld aus zu aktivieren. Drücken Sie das Steuerkreuz nach $\uparrow\downarrow$, um das Feld- oder Weltkartensymbol hervorzuheben und A oder C zur Eingabe der Wahl. (Es gibt einige Orte, für die keine Feldkarte verfügbar ist.)

Field Map (Feldkarte)

Die Feldkarte (Field Map) zeigt Ihren Standort, Ihre Peilung und die Gebiete an, die Sie in dem gegenwärtigen Feld bereits erforscht haben. Falls sich die Landkarte über die Ränder des Feldkarten-Bildschirms (Field Map) hinaus erstreckt, verwenden Sie das Steuerkreuz, um die Landkarte zu rollen.

Wenn Sie einen Kartenmonolithen (Map Monolith) entdecken, erhalten Sie Zugriff auf eine vollständige Landkarte des Feldes, in dem Sie sich befinden. Bereiche, die Sie noch nicht erforscht haben, sind abgedunkelt.

Map (carte)

L'écran Map vous permet d'accéder à la carte de la zone où vous vous trouvez actuellement ou de passer au mode World Map à partir d'une zone. Appuyez sur le bouton D $\uparrow\downarrow$ pour sélectionner l'icône Field Map ou World Map et sur A ou C pour valider. (Il y a des emplacements où une carte de zone n'est pas disponible).

Field Map (carte de zone)

La carte de zone indique votre position, votre direction et les secteurs que vous avez déjà explorés dans la zone actuelle. Si la carte dépasse des bords de l'écran Field Map, appuyez sur le bouton D pour faire défiler la carte.

Lorsque vous découvrez un Map Monolith (monolithe de carte), vous avez accès à une carte complète de la zone où vous vous trouvez. Les secteurs que vous n'avez pas encore explorés apparaissent en sombre.

Map (mapa)

La pantalla del mapa le permite acceder al mapa del campo en el que se encuentra actualmente, o moverse al modo Mapa del Mundo desde un campo. Presione el botón D $\uparrow\downarrow$ para resaltar el campo o el icono del mapa del mundo, y A o C para seleccionarlo. (Hay algunas ubicaciones en las que no se encuentra disponible un mapa del campo.

Field Map (mapa del campo)

El mapa del campo muestra su ubicación, rumbo y áreas que ya han sido exploradas en el campo actual. Si el mapa se extiende más allá de los bordes de la pantalla del mapa del campo, presione el botón D para desplazarse por el mapa.

Cuando descubra un monolito de mapa ganará acceso a un mapa completo para el campo en el que se encuentre. Las áreas que aún no ha explorado aparecen oscuras.

Map (mappa)

La schermata della mappa ti consente di accedere alla mappa per il campo in cui ti trovi attualmente o di spostarti alla modalità di mappa del mondo da un campo. Premi il pulsante-D $\uparrow\downarrow$ per evidenziare l'icona del campo o della mappa del mondo e premi A o C per selezionare. (Ci sono alcune posizioni in cui una mappa del campo non è disponibile.)

Field Map (mappa del campo)

La mappa del campo mostra la tua posizione, la direzione e le zone che hai già esplorato nel campo attuale. Se la mappa si estende oltre i bordi della schermata della mappa del campo, premi il pulsante-D per scorrere sulla mappa.

Quando scopri un monolito della mappa, ottieni l'accesso ad una mappa completa per il campo in cui ti trovi. Le zone che non hai ancora esplorato appaiono scurite.

Map (Kaart)

Op het scherm Map (Kaart) kun je de kaart van jouw actuele veld bekijken of vanuit een veld overschakelen naar de wereldkaartmodus. Druk de R-toets $\uparrow\downarrow$ om de markering te verplaatsen naar het pictogram van het veld of de wereldkaart, en druk op A of C om jouw keuze te bevestigen. (Op sommige plaatsen is er geen veldkaart beschikbaar.)

Field Map (Veldkaart)

Op de veldkaart worden jouw positie en richting aangegeven, evenals de gebieden die je binnen dat veld reeds hebt verkend. Indien de veldkaart niet helemaal op het scherm past, druk dan op de R-toets om de kaart te verschuiven.

Wanneer je een kaartmonoliet ontdekt, krijg je toegang tot een volledige kaart van jouw actuele veld. De gebieden die je nog niet hebt verkend, worden extra donker weergegeven.

World Map

Select the World Map to exit the current field and switch to World Map mode (see page 36). Press A or C when the World Map icon is highlighted, and select YES when the confirmation message appears to enter World Map mode.

Options

Select Options to change game controls or sound output. First, highlight the Control or Sound icon, and press A or C to select.

• Control

First, highlight the Control type you want to configure – Walk, Flight or Battle – and press A or C to select. Next, press \uparrow \downarrow to highlight a button name, and \leftarrow \rightarrow to change the function assigned to that button. Press B to exit the screen when you have finished.

• Sound

Press \leftarrow \rightarrow to select STEREO or MONO for the game's sound output.

World Map (Weltkarte)

Wählen Sie die Weltkarte (World Map), um das gegenwärtige Feld zu verlassen und auf den Weltkartenmodus (World Map) umzuschalten (siehe Seite 36). Drücken Sie A oder C, wenn das Weltkartensymbol hervorgehoben ist und wählen Sie YES bei Erscheinen der Bestätigungsmeldung, um den Weltkartenmodus zu aktivieren.

Options (Optionen)

Wählen Sie „Options“, um die Spielsteuerung oder die Tonausgabe zu ändern. Heben Sie zuerst das Steuerungs- oder Tonsymbol hervor und drücken Sie dann A oder C zur Bestätigung der Wahl.

• Control (Steuerung)

Heben Sie zuerst den Steuerungstyp hervor, den Sie konfigurieren wollen – Walk (Gehen), Flight (Flug) oder Battle (Kampf) – und drücken Sie dann A oder C zur Bestätigung der Wahl. Drücken Sie dann \uparrow \downarrow , um einen Tastennamen hervorzuheben und \leftarrow \rightarrow , um die Funktion zu ändern, die dieser Taste zugewiesen ist. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie B, um den Bildschirm zu verlassen.

• Sound (Ton)

Drücken Sie \leftarrow \rightarrow , um den Tonausgabemodus des Spiels entweder auf STEREO oder MONO einzustellen.

World Map (carte du monde)

Sélectionnez World Map pour sortir de la zone actuelle et passer au mode World Map (voyez page 36). Appuyez sur A ou C lorsque l'icône World Map est sélectionnée et validez YES lorsque le message de confirmation pour passer en mode World Map apparaît.

Options

Sélectionnez Options pour modifier les commandes du jeu ou la sortie sonore. Sélectionnez tout d'abord l'icône Control ou Sound et appuyez sur A ou C pour valider.

• Control (commande)

Sélectionnez tout d'abord le type de commande que vous voulez configurer – Walk, Flight ou Battle – et appuyez sur A ou C pour valider. Appuyez ensuite sur \uparrow \downarrow pour sélectionner un nom de bouton et sur \leftarrow \rightarrow pour changer la fonction affectée à ce bouton. Appuyez sur A pour quitter l'écran lorsque vous avez terminé.

• Sound (son)

Appuyez sur \leftarrow \rightarrow pour choisir STEREO ou MONO pour la sortie sonore du jeu.

World Map (mapa del mundo)

Seleccione el mapa del mundo para salir del campo actual y cambiar al modo Mapa del Mundo (consulte la página 37). Presione A o C cuando resalte el icono del mapa del mundo, y seleccione YES (sí) cuando aparezca el mensaje de confirmación para entrar en el modo Mapa del Mundo.

Options (opciones)

Seleccione opciones para cambiar los controles del juego o la salida del sonido. Primero, resalte el icono de control o del sonido, y presione A o C para seleccionar.

• Control

Primero, resalte el tipo de control que desee configurar – caminar, vuelo o batalla – y presione A o C para seleccionar. A continuación, presione \uparrow \downarrow para resaltar un nombre de botón, y \leftrightarrow para cambiar la función asignada a ese botón. Presione B para salir de la pantalla cuando haya terminado.

• Sound (sonido)

Presione \leftrightarrow para seleccionar STEREO (estéreo) o MONO para la salida de sonido del juego.

World Map (mappa del mondo)

Seleziona la mappa del mondo per uscire dal campo attuale e passare alla modalità della mappa del mondo (vedi a pagina 37). Premi A o C quando l'icona World Map (mappa del mondo) è evidenziata e seleziona YES quando appare il messaggio di conferma per entrare nella modalità della mappa del mondo.

Options (opzioni)

Seleziona Options (opzioni) per cambiare i comandi del gioco o l'emissione del suono. Prima evidenzia l'icona Control (comando) o Sound (suono) e premi A o C per selezionare.

• Control (comando)

Prima evidenzia il tipo di comando che desideri configurare: Walk (camminata), Flight (volo) o Battle (combattimento) e premi A o C per selezionare. Poi premi \uparrow \downarrow per evidenziare un nome di pulsante e \leftrightarrow per cambiare la funzione assegnata a quel pulsante. Premi B per uscire dalla schermata quando hai terminato.

• Sound (suono)

Premi \leftrightarrow per selezionare STEREO (stereo) o MONO (monofonico) per l'emissione di suono del gioco.

World Map (Wereldkaart)

Kies de wereldkaart om het huidige veld te verlaten en over te schakelen naar de wereldkaartmodus (zie blz. 37). Wanneer de markering op het pictogram van de wereldkaart staat, druk je op A of C.

Wanneer je wordt gevraagd of je de wereldkaartmodus wilt activeren, kies je YES (Ja).

Options (Opties)

Kies Options (Opties) om de bedieningsfuncties of geluiden van het spel te veranderen. Verplaats eerst de markering naar het pictogram van Control (Bediening) of Sound (Geluid) en druk daarna op A of C om jouw keuze te bevestigen.

• Control (Bediening)

Verplaats eerst de markering naar de bedieningsfunctie die je wilt configureren (loopmodus, vliegmodus of gevechtsmodus) en druk op A of C om jouw keuze te bevestigen. Druk daarna \uparrow \downarrow om de markering te verplaatsen naar de gewenste toets, en \leftrightarrow om de functie te wijzigen die aan de betreffende toets is toegewezen. Als je klaar bent, druk dan op B om het scherm te verlaten.

• Sound (Geluid)

Druk \leftrightarrow om het geluid van het spel in STEREO of MONO te horen.

Principle Characters

EDGE

The dragon-riding hero of *Panzer Dragoon Saga*. An orphan, Edge has been raised by the Hunter clan since he was a boy. The beginning of the adventure finds him as a fledgling guard in the Imperial Military, assigned with the protection of an excavation of ruins from the Ancient Age.

Edge is caught up in an unexpected assault on the site in which he witnesses the killing of his mentor and the abduction of the mysterious girl, Azel. He is sworn to avenge his mentor's death, and is compelled by a deep curiosity to uncover Azel's ancient secret.



Hauptfiguren

EDGE

Der drachenreitende Held von *Panzer Dragoon Saga*. Edge, ein Waisenkind, wurde vom Hunter-Clan großgezogen. Zu Beginn des Abenteuers ist er noch ein unerfahrener Gardist in der imperialen Armee, der den Auftrag hat, eine Ausgrabungsstätte von Ruinen aus dem Altertums zu bewachen.

Edge wird in einen unerwarteten Angriff auf die Stätte verwickelt, bei dem er den Mord seines Mentors und die Entführung des rätselhaften Mädchens, Azel, erlebt. Er hat geschworen, den Tod seines Mentors zu rächen und wird von einer tiefen Neugier angetrieben, Azels altes Geheimnis zu lüften.

Origines des personnages

EDGE

C'est le héros qui chevauche un dragon de *Panzer Dragoon Saga*. Orphelin, Edge a été élevé par le clan Hunter depuis son enfance. Au début de l'aventure, c'est un garde novice dans l'armée impériale, assigné à la protection des fouilles de ruines des temps anciens.

Edge est pris dans un assaut inattendu sur le site au cours duquel il est témoin du meurtre de son mentor et de l'enlèvement d'une jeune fille mystérieuse, Azel. Il se jure de venger la mort de son mentor et est poussé par une grande curiosité à découvrir le secret d'Azel.

Personajes principales

EDGE

El héroe montado en un dragón de *Panzer Dragoon Saga*. Un huérfano, Edge ha sido criado por el clan Hunter desde que era un niño. Al comenzar la aventura es un guardia en el cuerpo militar imperial, asignado a la protección de una excavación de las ruinas de la Edad Antigua.

Edge se ve sorprendido en un asalto inesperado en el lugar donde presencia la muerte de su mentor y el rapto de una misteriosa joven, Azel. Jura vengar la muerte de su mentor y siente una profunda curiosidad por descubrir el viejo secreto de Azel.

Personaggi principali

EDGE

L'eroe che cavalca il drago di *Panzer Dragoon Saga*. Edge è un orfano che è stato allevato dalla tribù di Hunter da quando era un ragazzo. L'inizio dell'avventura lo trova nei panni di una guardia novellina nelle forze armate imperiali, con l'incarico di proteggere uno scavo di rovine dei tempi antichi.

Edge viene coinvolto in un assalto imprevisto sul luogo in cui è testimone dell'uccisione della sua guida e del rapimento della ragazza misteriosa, Azel. Edge ha giurato di vendicare la morte della sua guida ed è spinto da una profonda curiosità a scoprire l'antico segreto di Azel.

Hoofdfiguren

EDGE

De op een draak rijdende held van *Panzer Dragoon Saga*. Als weesjongen is Edge opgevoed door de Hunter-clan. Aan het begin van dit spel is Edge nog een onervaren bewaker bij de keizerlijke strijdmacht, die is belast met het beveiligen van een locatie waar overblijfselen uit een ver verleden zijn opgegraven.

Edge raakt verwickeld in een onverwachte aanval op de locatie waarbij hij getuige is van de moord op zijn leermeester en de ontvoering van het mysterieuze meisje Azel. Hij is vastbesloten om de moord op zijn leermeester te wreken en wordt bovendien gedreven door een diepe nieuwsgierigheid om het geheim van de eeuwenoude Azel te ontsluiten.



AZEL

Unearthed from deep within the Imperial excavation, Azel is a living relic of the Ancient Age. She has been stolen by the rebel Craymen forces, for a purpose as yet unknown....

She has little memory of her past, only a dark suspicion that she was *created* rather than born. And she displays a naive but fierce loyalty to her Craymen abductors, and a corresponding hatred of the Empire.

Azel possesses the key to the powers of the Ancient Age, but will that power make her Edge's ally, or his most formidable foe?



AZEL

Azel wurde tief im Inneren der imperialen Ausgrabungsstätte ausgegraben und ist ein lebendes Relikt des Altertums. Sie wurde aus einem noch unbekanntem Grund von den aufständischen Craymen-Streitkräften entführt...

Sie kann sich nur schwach an ihre Vergangenheit erinnern. Sie hegt jedoch einen dunklen Verdacht, daß sie nicht geboren, sondern *erschaffen* wurde. Und sie legt eine naive, aber heftige Loyalität für ihre Entführer, die Craymen, und einen entsprechenden Haß gegen das Imperium an den Tag.

Azel besitzt den Schlüssel zu den Kräften des Altertums, aber wird diese Kraft sie zu Edges Verbündeten oder zu seiner gefährlichsten Feindin machen?

AZEL

Découverte au plus profond des fouilles impériales, Azel est une relique vivante des temps anciens. Elle a été volée par les forces Craymen rebelles, dans un but encore inconnu...

Elle ne se souvient que très peu de son passé, mais soupçonne qu'elle a été *créée* et non pas qu'elle est née. Et elle fait preuve d'une loyauté naïve mais ardente envers ses ravisseurs Craymen et d'une haine tout aussi féroce envers l'Empire.

Azel possède la clef des pouvoirs des temps anciens, mais ce pouvoir en fera-t-il une alliée de Edge ou son ennemie la plus redoutable ?

AZEL

Desenterrada de las profundidades de la excavación imperial, Azel es una reliquia viva de la Edad Antigua. Ha sido robada por las fuerzas rebeldes de los Craymen con finalidades desconocidas por el momento...

Apenas se acuerda del pasado, sólo tiene una sospecha de que fue creada y no nació. Y demuestra una ingenuidad y una lealtad feroz a sus raptores, los Craymen, que sólo iguala a su odio por el imperio.

Azel posee la llave de los poderes de la Edad Antigua, pero, ¿hará esa fuerza que se convierta en aliada de Edge o en su más formidable enemiga?

AZEL

Riportata alla luce dagli abissi all'interno dello scavo imperiale, Azel è un corpo vivente dei tempi antichi. È stata rapita dalle forze armate ribelli dei Craymen, per uno scopo finora sconosciuto....

Ha poca memoria del suo passato, soltanto un oscuro sospetto che sia stata creata piuttosto che essere nata. Mostra una fedeltà ingenua ma feroce ai suoi rapitori, i Craymen, e un odio simile per l'Impero.

Azel possiede la chiave per i poteri dei tempi antichi, ma quel potere la renderà l'alleata di Edge o il suo nemico più temibile?

AZEL

Azel heeft eeuwenlang diep onder de grond begraven gelegen en is een levend overblijfsel uit een lang vervlogen tijd. Ze is als het ware ontvoerd door de rebellerende Craymen-strijders, maar niemand weet waarom....

Ze heeft nauwelijks herinneringen aan haar verleden, alleen een ernstig vermoeden dat ze niet is geboren, maar *door mensen in elkaar is gezet*. Ook betoont ze een kinderlijke, maar vurige trouw aan haar Craymen-ontvoerders en een even grote haat jegens het keizerrijk.

Azel bezit de sleutel tot de krachten van het verre verleden, maar zal zij door die kracht de bondgenoot van Edge worden of juist zijn meest geduchte vijand?

Advice

- Your adventures as Edge will take you to the far reaches of the Empire: over blasted wastelands, through forbidden sacred cities and the bristling defenses of fortified zones, across the night skies in pursuit of escaping warfleets, and beneath the waters of an eerie tarn. Not all the secrets of any one field will be revealed on your first visit there. It may help to explore fields again at different times of day, or once you have gained a higher Lock-On laser rank. You may find the characters you meet more willing to talk, or uncover previously unreachable items.
- Your dragon is a living weapon. You must learn to make use of its full fighting potential if you hope to defeat the enemies that stand in your path. The homing lasers are effective when you are confronted by large numbers of opponents, while your gun is useful for zeroing in on an enemy's Weak Point. Keep track of each weapon's effect on an enemy (or area of a large enemy's body).

Ratschlag

- Die Abenteuer als Edge werden Sie bis in die entferntesten Winkel des Imperiums führen: Über öde Wüsten, durch verbotene heilige Städte und die waffenstarrten Verteidigungsanlagen befestigter Zonen, durch den Nachthimmel auf der Verfolgung fliehender Kriegsflotten und durch das Wasser eines unheimlichen Bergsees. Nicht alle Geheimnisse eines Feldes werden bei Ihrem ersten Besuch dort enthüllt werden. Es kann vorteilhaft sein, Felder noch einmal zu anderen Tageszeiten zu erforschen, oder nachdem Sie einen höheren Aufschaltlaserrang erreicht haben. Möglicherweise sind die Figuren, denen Sie begegnen, dann eher bereit zu sprechen, oder Sie können vorher unerreichbare Gegenstände aufdecken.
- Ihr Drache ist eine lebende Waffe. Sie müssen lernen, sein Kampfpotential voll auszunutzen, wenn Sie die Gegner, die in Ihrem Weg stehen, schlagen wollen. Die Zielsuchlaser sind wirksam, wenn Sie einer großen Zahl von Gegnern gegenüberstehen, während die Kanone nützlich ist, um den Schwachpunkt eines Gegners zu treffen. Merken Sie sich, welche Wirkung jede Waffe auf einen Gegner (oder einen Körperteil eines großen Gegners) hat.

Conseils

- Vos aventures avec Edge vous entraîneront aux confins de l'Empire : sur des terres dévastées et désolées, à travers des villes sacrées interdites et les défenses grouillantes d'ennemis de zones fortifiées, dans les cieux de nuit à la poursuite de flottes de guerre qui s'enfuient et sous les eaux d'un petit lac inquiétant. Tous les secrets d'une zone ne vous seront pas révélés lors de votre première visite. Il peut être utile d'explorer de nouveau des zones à des heures différentes de la journée ou, une fois que vous avez atteint une puissance de rayon laser Lock-On plus élevée, les personnages que vous rencontrerez seront peut-être plus disposés à parler ou vous pourrez découvrir des objets précédemment inaccessibles.
- Votre dragon est une arme vivante. Vous devez apprendre à utiliser tout son potentiel de combat si vous espérez vaincre les ennemis qui se trouvent sur votre chemin. Les rayons laser autodirecteurs sont très efficaces lorsque vous êtes confronté à un grand nombre d'adversaires, alors que votre arme à feu est utile pour régler votre tir sur le point faible d'un ennemi. Souvenez-vous de l'effet de chaque arme sur un ennemi (ou une partie du corps d'un ennemi de grande dimension).

Consejos

- Sus aventuras como Edge le llevarán a los puntos más lejanos del imperio: por páramos malditos, a través de ciudades sagradas prohibidas y de las defensas erizadas de ciudades fortificadas, a través de los cielos nocturnos en persecución de armadas de guerra que escapan, y bajo las aguas de una tenebrosa laguna de montaña. No todos los secretos de cualquier campo le serán revelados la primera vez que lo visite. Tal vez sea de ayuda explorar campos a diferentes horas del día, o después de haber ganado un grado superior del láser de seguimiento automático. Puede que los personajes que usted encuentre tengan mayor voluntad de hablar, o descubrir objetos previamente inalcanzables.
- Su dragón es un arma viviente. Debe aprender a sacar el máximo provecho de su potencial de lucha si espera derrotar a los enemigos que se interpongan en su camino. Los láseres buscablancos son eficaces cuando tienen ante sí un gran número de enemigos, mientras que su pistola resulta muy útil para concentrarse en los puntos débiles del enemigo. Fíjese en el efecto que causa cada arma en el enemigo (o área del cuerpo de un enemigo grande).

Consigli

- Le tue avventure quando Edge ti porterà in luoghi remoti dell'Impero: su terre deserte e inaridite, attraverso città sacre in cui è vietato l'ingresso e difese difficili da superare di zone fortificate, lungo i cieli notturni a caccia di gruppi di aerei da guerra in fuga e sotto le acque di un laghetto di montagna misterioso. Non tutti i segreti di qualsiasi campo saranno svelati durante la tua prima visita in quel posto. Potrebbe essere utile esplorare di nuovo i campi in diversi momenti della giornata, oppure quando hai ottenuto un grado superiore di laser puntato. Potresti trovare i personaggi che incontri più disposti a conversare o potresti scoprire degli oggetti che precedentemente erano irraggiungibili.
- Il tuo drago è un'arma vivente. Devi imparare ad usare il suo potenziale completo di combattimento se speri di sconfiggere i nemici che si trovano sul tuo cammino. I laser radioguidati sono efficaci quando sei affrontato da moltissimi avversari, mentre la tua pistola è utile per concentrarti sul punto debole di un nemico. Tieniti aggiornato sull'effetto di ogni arma su un nemico (o parte del corpo di un nemico grande).

Nuttige wenken

- In de rol van Edge reis je naar alle uithoeken van het keizerrijk: over platgebombardeerde dorre velden, door verboden heilige steden en de afbrokkelende verdedigingswerken van versterkte zones, door de nachtelijke luchten op zoek naar vluchtende oorlogsvloten, en onder het water van een onheilspellend bergmeertje. Wanneer je voor de eerste keer een bezoek aan een veld brengt, zal je niet meteen alle geheimen ontdekken. Het kan nuttig zijn om een veld op een ander tijdstip, of nadat je in het bezit bent gekomen van een achtervolgingslaserwapen met een hoger cijfer, nogmaals één of meerdere keren te bezoeken. Dan zijn de figuren die je tegenkomt, misschien eerder bereid tot een gesprek. Of misschien kun je dan voorwerpen bemachtigen die eerder onbereikbaar waren.
- Jouw draak is een levend wapen. Als je de vijanden die je onderweg tegenkomt wilt verslaan, moet je de gevechtsmogelijkheden van jouw draak zo goed mogelijk leren gebruiken. Wanneer je wordt geconfronteerd met grote aantallen tegenstanders, zijn de geleide laserwapens doeltreffend. Jouw geweer is handig wanneer je je wilt richten op het zwakke punt van een vijand. Onthoud welke effecten de verschillende wapens op een tegenstander hebben (of op een bepaald gedeelte van diens lichaam als het een grote tegenstander betreft).

- In addition to allowing you to gain and maintain optimum position, the dragon's maneuverability can be used tactically to slow your opponent's rate of attack. The enemy's Synchronize gauge does not refill when it is engaged in positioning – try to force your foe to keep moving.
- Experiment with new Berserk effects as the dragon learns them – Berserks are unaffected by an enemy's Defense rating, making them invaluable against well-armored foes. However, Berserks have no special effect against Weak Points, and are limited by the number of BP the dragon has remaining. Try to stay near a Save Monument, or fight as a Spiritual Type dragon to fight without concern for BP levels.

- Die Manövrierfähigkeit des Drachen befähigt Sie nicht nur, eine optimale Position zu erreichen und beizubehalten, sondern sie kann auch taktisch eingesetzt werden, um die Angriffsschnelligkeit Ihres Gegners zu verlangsamen. Die Synchronizitätsanzeige des Gegners füllt sich nicht auf, wenn er mit seiner Positionierung beschäftigt ist – versuchen Sie, Ihren Gegner zu Stellungswechseln zu zwingen.
- Experimentieren Sie mit neuen Berserker-Effekten, wenn der Drache sie erlernt – Berserker-Effekte werden nicht von der Verteidigungsstärke eines Gegners beeinflusst, weshalb sie gegen gut gepanzerte Gegner von unschätzbarem Wert sind. Berserker-Effekte besitzen jedoch keine besondere Wirkung gegen Schwachpunkte und sind durch die Anzahl der restlichen BP des Drachen begrenzt. Versuchen Sie, in der Nähe eines Speichermonolithen (Save Monument) zu bleiben, oder kämpfen Sie als ein Drache des Typs „Spiritual“, damit Sie sich keine Sorgen um BP-Stufen zu machen brauchen.

- La manœuvrabilité du dragon vous permet non seulement d'arriver à une position optimum et à vous y maintenir, mais elle peut être utilisée tactiquement pour ralentir l'attaque de votre adversaire. La jauge de synchronisme de votre ennemi ne se remplit pas pendant qu'il est occupé à se positionner – essayez de forcer votre adversaire à continuer à bouger.
- Essayez les nouveaux effets Berserk à mesure que le dragon les apprend – Les attaques déchaînées ne sont pas affectées par la capacité de défense d'un ennemi, ce qui les rend inestimables contre des adversaires bien armés. Les attaques déchaînées n'ont cependant aucun effet spécial sur les points faibles et elles sont limitées par le nombre de points BP qui reste au dragon. Essayez de rester près d'un monolithe de sauvegarde ou de vous battre sous la forme d'un dragon de type spirituel afin de combattre sans vous soucier de vos niveaux BP.

- Además de permitirle ganar y mantener una posición óptima, la maniobrabilidad del dragón puede ser utilizada tácticamente para reducir la frecuencia de ataque de su adversario. El indicador de sincronización del enemigo no se rellena cuando está ocupado con su posicionamiento – intente forzar a su enemigo para que no deje de moverse.
- Experimente con los nuevos efectos de locura según los aprende el dragón – la locura no se ve afectada por el tipo de defensa del enemigo, lo que la convierte en una arma excelente contra los enemigos bien armados. Sin embargo, la locura no tiene ningún efecto contra los puntos débiles, y se encuentra limitada por el número de BP que le queda al dragón. Intente estar cerca de un monolito de almacenamiento o luchar como un dragón del tipo espiritual para no preocuparse de los niveles de BP.

- Oltre a consentirti di ottenere e mantenere un'ottima posizione, la manovrabilità del drago può essere usata tatticamente per rallentare il ritmo di attacco del tuo avversario. L'indicatore di sincronismo del nemico non si riempie quando è impegnato nel posizionamento, quindi cerca di costringere il tuo nemico a continuare a muoversi.
- Sperimenta i nuovi effetti di attacco furioso quando il drago li impara; gli effetti di attacco furioso non possono essere alterati da una valutazione di difesa del nemico, rendendoli preziosi contro i nemici ben corazzati. Tuttavia, gli attacchi furiosi non hanno alcun effetto speciale contro i punti deboli e sono limitati dal numero di BP che restano al drago. Cerca di stare vicino ad un monolito di salvataggio oppure combatti come un drago di tipo Energia per lottare senza preoccuparti dei livelli di BP.

- Naast de mogelijkheid die je hebt om een optimale positie in te nemen en te behouden, kun je de manoeuvreerbaarheid van de draak ook op een tactische manier benutten om de aanval van jouw vijand te vertragen. Zolang de vijand bezig is om zich te positioneren, wordt zijn synchroniciteitsmeter niet opnieuw gevuld. Probeer er dus voor te zorgen dat jouw vijand zich continu moet verplaatsen.
- Experimenteer met nieuwe woede-effecten terwijl de draak deze onder de knie probeert te krijgen. Omdat de woede – effecten niet worden beïnvloed door de verdedigingskracht van de vijand, zijn ze bij confrontaties met goed gepantserde vijanden van onschatbare waarde. De woede-effecten hebben echter geen bijzondere uitwerking op zwakke punten en worden beperkt door het aantal woedepunten (BP) dat de draak nog overheeft. Probeer bij een bewaarmonoliet te blijven of vecht als een draak met geestkracht om je tijdens het gevecht geen zorgen te hoeven maken over het aantal woedepunten (BP).

Appendix A: Items

ATTACK

Item Name	Price	Effect
Blast Chip	450	Causes damage to enemies in blast area
Dual Blast Chip	900	Causes severe damage to enemies in blast area
Tri-Blast Chip	1800	Causes maximum damage to enemies in blast area

SUPPORT

Item Name	Price	Effect
Flash Chip	300	Blinds enemy with a flash of light to let you escape
Shield Chip	2400	Throws up a temporary shield against enemy attacks
Power Chip	1200	Increases power of homing lasers
Armor Chip	1200	Increases dragon's armor
Speed Chip	1200	Increases Synchronize gauge refill rate

Anhang A: Gegenstände

ANGRIFF

Gegenstand	Preis	Wirkung
Blast Chip	450	Fügt Gegnern im Explosionsbereich Schaden zu
Dual Blast Chip	900	Fügt Gegnern im Explosionsbereich schweren Schaden zu
Tri-Blast Chip	1800	Fügt Gegnern im Explosionsbereich maximalen Schaden zu

UNTERSTÜTZUNG

Gegenstand	Preis	Wirkung
Flash Chip	300	Blendet Gegner mit einem Lichtblitz, so daß Sie entkommen können
Shield Chip	2400	Führt einen vorübergehenden Schild gegen feindliche Angriffe hoch
Power Chip	1200	Erhöht die Leistung von Zielsuchlasern
Armor Chip	1200	Verstärkt den Panzer des Drachen
Speed Chip	1200	Erhöht die Auffrischgeschwindigkeit der Synchronizitätsanzeige

Appendice A : Objets

ATTAQUE

Nom de l'objet	Prix	Effet
Blast Chip	450	Fait subir des dommages aux ennemis dans la zone de l'explosion
Dual Blast Chip	900	Fait subir de lourds dommages aux ennemis dans la zone de l'explosion
Tri-Blast Chip	1800	Fait subir des dommages maximum aux ennemis dans la zone de l'explosion

SUPPORT

Nom de l'objet	Prix	Effet
Flash Chip	300	Aveugle l'ennemi par un éclair de lumière pour vous permettre de vous échapper
Shield Chip	2400	Fait se lever un bouclier temporaire contre les attaques ennemies
Power Chip	1200	Augmente la puissance des rayons laser autodirecteurs
Armor Chip	1200	Augmente l'armure du dragon
Speed Chip	1200	Augmente la vitesse de remplissage de la jauge de synchronisme

Apéndice A: Objetos

ATAQUE

Nombre del objeto	Precio	Efecto
Blast Chip	450	Causa daños a los enemigos en el área donde explota
Dual Blast Chip	900	Causa graves daños a los enemigos en el área donde explota
Tri-Blast Chip	1800	Causa el máximo daño a los enemigos en el área donde explota

APOYO

Nombre del objeto	Precio	Efecto
Flash Chip	300	Ciega al enemigo con una destello de luz para permitir que usted escape
Shield Chip	2400	Lanza un escudo temporal contra los ataques del enemigo
Power Chip	1200	Aumenta la potencia de los láseres buscablancos
Armor Chip	1200	Aumenta la armadura del dragón
Speed Chip	1200	Aumenta la velocidad de rellenado del indicador de sincronización

Appendice A: Oggetti

ATTACCO

Nome dell'oggetto	Prezzo	Effetto
Blast Chip	450	Provoca danni ai nemici nell'area dell'esplosione
Dual Blast Chip	900	Provoca gravi danni ai nemici nell'area dell'esplosione
Tri-Blast Chip	1800	Provoca massimi danni ai nemici nell'area dell'esplosione

SOSTEGNO

Nome dell'oggetto	Prezzo	Effetto
Flash Chip	300	Acceca il nemico con un lampo di luce per farti scappare
Shield Chip	2400	Tira in aria uno scudo provvisorio contro gli attacchi del nemico
Power Chip	1200	Aumenta la potenza dei laser radioguidati
Armor Chip	1200	Aumenta l'armatura del drago
Speed Chip	1200	Aumenta la velocità di riempimento dell'indicatore di sincronismo

Aanhangsel A: Voorwerpen

AANVAL

Naam van voorwerp	Prijs	Effect
Blast Chip	450	Brenzgt schade toe aan vijanden in gebied met explosie
Dual Blast Chip	900	Brengt ernstige schade toe aan vijanden in gebied met explosie
Tri-Blast Chip	1800	Brengt maximale schade toe aan vijanden in gebied met explosie

ONDERSTEUNING

Naam van voorwerp	Prijs	Effect
Flash Chip	300	Verblindt de vijand met een lichtflits zodat jij kunt ontsnappen
Shield Chip	2400	Werpt een tijdelijk schild tegen vijandelijke aanvallen op
Power Chip	1200	Vergroot de kracht van geleide laserwapens
Armor Chip	1200	Versterkt het pantser van de draak
Speed Chip	1200	Verhoogt de snelheid waarmee de synchroniciteitsmeter opnieuw wordt gevuld

RECOVERY

Item Name	Price	Effect
Elixir Minor	150	Restores 200 HP
Elixir Medis	300	Restores 500 HP
Elixir Maxis	600	Restores 1000 HP
Full Elixir	1200	Restores full HP
Berserk Micro	480	Restores 50 BP
Berserk Minor	960	Restores 100 BP
Berserk Medis	2400	Restores 250 BP
Berserk Maxis	4800	Restores 500 BP
Ambrosia	9600	Restores full HP and BP
Antidote	100	Clears POISON status
Restore Speed	100	Clears SLOW status
Revive	100	Clears STUN status
Free Action	100	Clears STOP status
Anesthetic	100	Clears PAIN status
Unbind	100	Clears BIND status
Recover	400	Clears ALL status

GUN PARTS

Item Name	Price	Effect
High Vulcan	3000	Increases the firepower of any gun
Mauler	5000	Increases the number of rounds fired
Berserk Leech	9000	Converts enemy life force into BP
Sniper	12000	Inflicts critical damage to Weak Point targets

WIEDERHERSTELLUNG

Gegenstand	Preis	Wirkung
Elixir Minor	150	Stellt 200 HP wieder her
Elixir Medis	300	Stellt 500 HP wieder her
Elixir Maxis	600	Stellt 1000 HP wieder her
Full Elixir	1200	Stellt den vollen HP-Betrag wieder her
Berserk Micro	480	Stellt 50 BP wieder her
Berserk Minor	960	Stellt 100 BP wieder her
Berserk Medis	2400	Stellt 250 BP wieder her
Berserk Maxis	4800	Stellt 500 BP wieder her
Ambrosia	9600	Stellt den vollen HP- und BP-Betrag wieder her
Antidote	100	Hebt den Status POISON auf
Restore Speed	100	Hebt den Status SLOW auf
Revive	100	Hebt den Status STUN auf
Free Action	100	Hebt den Status STOP auf
Anesthetic	100	Hebt den Status PAIN auf
Unbind	100	Hebt den Status BIND auf
Recover	400	Hebt den Status ALL auf

KANONENTEILE

Gegenstand	Preis	Wirkung
High Vulcan	3000	Erhöht die Feuerkraft jeder Kanone
Mauler	5000	Erhöht die Zahl der abgeschossenen Ladungen
Berserk Leech	9000	Wandelt Lebenskraft des Gegners in BP um
Sniper	12000	Fügt Zielen mit Schwachpunkten erheblichen Schaden zu

RETABLISSEMENT

Nom de l'objet	Prix	Effet
Elixir Minor	150	Restaure 200 HP
Elixir Medis	300	Restaure 500 HP
Elixir Maxis	600	Restaure 1000 HP
Full Elixir	1200	Restaure tous les points HP
Berserk Micro	480	Restaure 50 BP
Berserk Minor	960	Restaure 100 BP
Berserk Medis	2400	Restaure 250 BP
Berserk Maxis	4800	Restaure 500 BP
Ambrosia	9600	Restaure tous les points HP et BP
Antidote	100	Annule l'état POISON
Restore Speed	100	Annule l'état SLOW
Revive	100	Annule l'état STUN
Free Action	100	Annule l'état STOP
Anesthetic	100	Annule l'état PAIN
Unbind	100	Annule l'état BIND
Recover	400	Annule l'état ALL

PIECES D'ARME A FEU

Nom de l'objet	Prix	Effet
High Vulcan	3000	Augmente la puissance de feu de toute arme
Mauler	5000	Augmente le nombre de salves tirées
Berserk Leech	9000	Convertit la force d'énergie ennemie en BP
Sniper	12000	Inflige des dommages critiques aux cibles à point faible

RECUPERACIÓN

Nombre del objeto	Precio	Efecto
Elixir Minor	150	Repone 200 HP
Elixir Medis	300	Repone 500 HP
Elixir Maxis	600	Repone 1000 HP
Full Elixir	1200	Repone todos los HP
Berserk Micro	480	Repone 50 BP
Berserk Minor	960	Repone 100 BP
Berserk Medis	2400	Repone 250 BP
Berserk Maxis	4800	Repone 500 BP
Ambrosia	9600	Repone todos los HP y BP
Antidote	100	Anula el estado de POISON (ENVENENAMIENTO)
Restore Speed	100	Anula el estado SLOW (LENTO)
Revive	100	Anula el estado de STUN (ATURDIMIENTO)
Free Action	100	Anula el estado de STOP (PARADA)
Anesthetic	100	Anula el estado de PAIN (DOLOR)
Unbind	100	Anula el estado de BIND (ATADO)
Recover	400	Anula ALL (TODOS) los estados

PIEZAS DE PISTOLA

Nombre del objeto	Precio	Efecto
High Vulcan	3000	Aumenta la potencia de fuego de cualquier pistola
Mauler	5000	Aumenta el número de disparos
Berserk Leech	9000	Convierte la fuerza de vida del enemigo en BP
Sniper	12000	Inflige daños críticos en los objetivos de punto débil

RIPRESA

Nome dell'oggetto	Prezzo	Effetto
Elixir Minor	150	Ripristina 200 HP
Elixir Medis	300	Ripristina 500 HP
Elixir Maxis	600	Ripristina 1000 HP
Full Elixir	1200	Ripristina tutti gli HP
Berserk Micro	480	Ripristina 50 BP
Berserk Minor	960	Ripristina 100 BP
Berserk Medis	2400	Ripristina 250 BP
Berserk Maxis	4800	Ripristina 500 BP
Ambrosia	9600	Ripristina tutti gli HP e i BP
Antidote	100	Annulla la condizione POISON (veleno)
Restore Speed	100	Annulla la condizione SLOW (lentezza)
Revive	100	Annulla la condizione STUN (stordimento)
Free Action	100	Annulla la condizione STOP (arresto)
Anesthetic	100	Annulla la condizione PAIN (dolore)
Unbind	100	Annulla la condizione BIND (legamento)
Recover	400	Annulla la condizione ALL (tutto)

PEZZI DI PISTOLA

Nome dell'oggetto	Prezzo	Effetto
High Vulcan	3000	Aumenta la potenza di sparo di qualsiasi pistola
Mauler	5000	Aumenta il numero di colpi sparati
Berserk Leech	9000	Trasforma la forza vitale del nemico in BP
Sniper	12000	Infligge danni critici ai bersagli rappresentati da punti deboli

HERSTEL

Naam van voorwerp	Prijs	Effect
Elixir Minor	150	Herstelt 200 trefferpunten
Elixir Medis	300	Herstelt 500 trefferpunten
Elixir Maxis	600	Herstelt 1000 trefferpunten
Full Elixir	1200	Herstelt alle trefferpunten
Berserk Micro	480	Herstelt 50 woedepunten
Berserk Minor	960	Herstelt 100 woedepunten
Berserk Medis	2400	Herstelt 250 woedepunten
Berserk Maxis	4800	Herstelt 500 woedepunten
Ambrosia	9600	Herstelt alle trefferpunten en woedepunten
Antidote	100	Maakt een einde aan toestand POISON (Vergiftigd)
Restore Speed	100	Maakt een einde aan toestand SLOW (Langzaam)
Revive	100	Maakt een einde aan toestand STUN (Bedwelmd)
Free Action	100	Maakt een einde aan toestand STOP (Stopgezet)
Anesthetic	100	Maakt een einde aan toestand PAIN (Pijn)
Unbind	100	Maakt een einde aan toestand BIND (Vastgebonden)
Recover	400	Maakt een einde aan ALL (Alle) toestanden

GEWEERONDERDELEN

Naam van voorwerp	Prijs	Effect
High Vulcan	3000	Vergroot de vuurkracht van elk geweer
Mauler	5000	Vergroot het aantal keren dat er wordt geschoten
Berserk Leech	9000	Zet de levenskracht van de vijand om in woedepunten
Sniper	12000	Brengt zeer ernstige schade toe aan doelen met zwakke punten

Appendix B: Dragon Types

Refer to the following key on how to read the data charts for each of the five dragon types: Attack, Spiritual, Agility, Defense and Standard.

TYPE

- Full Gauge skill specific to the type
- Three-Gauge Berserk effect specific to the type
- Area that develops most quickly at Level-Up
- Berserk class most easily learned

ATTACK

- Launch periodic attacks while Synchronicity gauge is full
- Can use [Assault Wing] to increase laser power
- Homing laser power increases more quickly at Level-Up
- Attack class Berserks are learned more quickly

SPIRITUAL

- Recover a small amount of BP while Synchronicity gauge is full
- Can use [Berserker Wing] to restore BP
- Maximum BP level increases more quickly at Level-Up
- Spiritual class Berserks are learned more quickly

Anhang B: Drachentypen

Verwenden Sie den folgenden Schlüssel, um die Datentabellen für jeden der fünf Drachentypen zu lesen: Attack (Angriff), Spiritual (Geistigkeit), Agility (Wendigkeit), Defense (Verteidigung) und Standard (Normal).

TYP

- Typenspezifische Fähigkeit bei voller Anzeige
- Typenspezifischer Drei-Stufen-Berserker-Effekt
- Bereich, der sich bei einer Beförderung am schnellsten entwickelt
- Am leichtesten erlernbare Berserker-Klasse

ANGRIFF

- Führt periodische Attacken bei voller Synchronizitätsanzeige aus.
- Kann [Assault Wing] zur Erhöhung der Laserleistung verwenden.
- Die Zielsuchlaser-Leistung erhöht sich schneller bei einer Beförderung.
- Berserker-Effekte der Attack-Klasse werden schneller erlernt.

GEISTIGKEIT

- Wiederherstellung eines kleinen BP-Betrags bei voller Synchronizitätsanzeige.
- Kann [Berserker Wing] verwenden, um BP wiederherzustellen.
- Der maximale BP-Betrag erhöht sich schneller bei einer Beförderung.
- Berserker-Effekte der Spiritual-Klasse werden schneller erlernt

Appendice B : Types de dragon

Reportez-vous à la clef d'identification suivante pour la manière de lire les tableaux de données pour chacun des cinq types de dragons : attaque, spirituel, agilité, défense et standard.

TYPE

- Capacités jauge pleine spécifiques au type
- Effet Berserk trois jauges spécifique au type
- Élément qui se développe le plus rapidement au passage au niveau supérieur
- La classe d'effets Berserk est le plus facilement apprise

ATTAQUE

- Lance des attaques périodiques pendant que la jauge de synchronisme est pleine
- Possibilité d'utiliser [Assault Wing] pour augmenter la puissance des rayons laser
- La puissance du rayon laser autodirecteur augmente plus rapidement au passage au niveau supérieur
- Les effets Berserk de classe attaque sont appris plus rapidement

SPIRITUEL

- Récupération d'un petit nombre de points BP pendant que la jauge de synchronisme est pleine
- Possibilité d'utiliser [Berserker Wing] pour restaurer des points BP
- Le niveau BP maximum augmente plus rapidement au passage au niveau supérieur
- Les effets Berserk de classe spirituelle sont appris plus rapidement

Apéndice B: Tipos de dragón

Consulte la explicación siguiente sobre cómo leer las tablas de datos para cada uno de los cinco tipos de dragón: Ataque, espiritualidad, agilidad, defensa y estándar

TIPO

- Indicador lleno de habilidad específica para el tipo
- Efecto de locura de tres indicadores específico para el tipo
- Área que se desarrolla más rápidamente al aumentar el nivel
- Clase de locura aprendida más fácilmente

ATAQUE

- Lanzamiento de ataques periódicos mientras el indicador de sincronidad está lleno
- Se puede utilizar [Assault Wing] (ala de asalto) para aumentar la potencia del láser
- La potencia del láser buscablancos aumenta más rápidamente al aumentar el nivel
- La locura de clase de ataque se aprende más fácilmente

ESPIRITUALIDAD

- Recuperación de una pequeña cantidad de BP mientras el indicador de sincronidad está lleno
- Se puede utilizar [Berserker Wing] (ala de locura) para reponer BP
- El nivel BP máximo aumenta más rápidamente al aumentar el nivel
- La locura de clase espiritual se aprende más fácilmente

Appendice B: Tipi di draghi

Consulta la seguente legenda sul modo di leggere le tabelle di dati per ognuno dei cinque tipi di draghi: Attacco, Energia, Agilità, Difesa e Standard.

TIPO

- Abilità con indicatore pieno propria del tipo
- Effetto di attacco furioso con indicatore a tre livelli proprio del tipo
- La zona che si sviluppa più velocemente all'aumento di livello
- La categoria di attacco furioso che è imparata più facilmente

ATTACCO

- Sferra attacchi periodici mentre l'indicatore di sincronismo è pieno
- Può usare [Assault Wing] per aumentare la potenza del laser
- La potenza dei laser radioguidati aumenta più velocemente all'aumento di livello
- Gli attacchi furiosi di categoria Attacco sono imparati più velocemente

ENERGIA

- Ricupera una piccola quantità di BP mentre l'indicatore di sincronismo è pieno
- Può usare [Berserker Wing] per ripristinare i BP
- Il livello massimo di BP aumenta più velocemente all'aumento di livello
- Gli attacchi furiosi di categoria Energia sono imparati più velocemente

Aanhangsel B: Draaktypes

Raadpleeg de onderstaande toelichting bij het interpreteren van de gegevens van de vijf draaktypes: aanval, geestkracht, behendigheid, verdediging en normaal.

TYPE

- Vaardigheid van betreffende type bij volledig gevulde meter
- Woede-effect van betreffende type bij drie delen uit de synchroniciteitsmeter
- Onderdeel dat zich bij een versterking het snelst ontwikkelt
- Categorie woede-effecten die het gemakkelijkst kunnen worden aangeleerd

AANVAL

- Lanceert periodieke aanvallen bij volledig gevulde synchroniciteitsmeter
- Kan gebruikmaken van [Assault Wing] (Aanvalsvleugel) om laserkracht te vergroten
- Kracht van geleide laserwapen neemt bij versterking sneller toe
- Woede-effecten van categorie aanval worden sneller aangeleerd

GEESTKRACHT

- Herstel van een gering aantal woedepunten bij volledig gevulde synchroniciteitsmeter
- Kan gebruikmaken van [Berserker Wing] (Woedevleugel) om woedepunten te herstellen
- Maximum aantal woedepunten neemt bij versterking sneller toe
- Woede-effecten van categorie geestkracht worden sneller aangeleerd

AGILITY

- Clear ALL status while Synchronicity gauge is full
- Can use [Swift Wing] to increase the speed at which Synchronicity refills
- Gun's power increases more quickly at Level-Up
- Agility class Berserks are learned more quickly

DEFENSE

- Defense rating increases slightly while Synchronicity gauge is full
- Can use [Protection Wing] to increase Defense rating
- Maximum HP level increases more quickly at Level-Up
- Defense class Berserks are learned more quickly

STANDARD

- Recover a small amount of HP while Synchronicity gauge is full
- Can use [Healing Wing] to restore HP
- All areas increase at approximately the same rate
- All Berserk classes are learned at approximately the same rate

WENDIGKEIT

- Hebt den Status ALL bei voller Synchronizitätsanzeige auf.
- Kann [Swift Wing] verwenden, um die Auffrischgeschwindigkeit der Synchronizitätsanzeige zu erhöhen.
- Die Kanonenleistung erhöht sich schneller bei einer Beförderung.
- Berserker-Effekte der Agility-Klasse werden schneller erlernt.

VERTEIDIGUNG

- Die Verteidigungskraft erhöht sich geringfügig bei voller Synchronizitätsanzeige.
- Kann [Protection Wing] verwenden, um die Verteidigungskraft zu erhöhen.
- Der maximale HP-Betrag erhöht sich schneller bei einer Beförderung.
- Berserker-Effekte der Defense-Klasse werden schneller erlernt.

NORMAL

- Wiederherstellung eines kleinen HP-Betrags bei voller Synchronizitätsanzeige.
- Kann [Healing Wing] verwenden, um HP wiederherzustellen.
- Alle Bereiche erhöhen sich mit etwa der gleichen Geschwindigkeit.
- Berserker-Effekte aller Klassen werden mit etwa der gleichen Geschwindigkeit erlernt.

AGILITÉ

- Annule l'état ALL pendant que la jauge de synchronisme est pleine
- Possibilité d'utiliser [Swift Wing] pour augmenter la vitesse à laquelle le synchronisme se remplit
- La puissance de l'arme à feu augmente plus rapidement au passage au niveau supérieur
- Les effets Berserk de classe agilité sont appris plus rapidement

DÉFENSE

- Les capacités de défense augmentent légèrement pendant que la jauge de synchronisme est pleine
- Possibilité d'utiliser [Protection Wing] pour augmenter les capacités de défense
- Le niveau HP maximum augmente plus rapidement au passage au niveau supérieur
- Les effets Berserk de classe défense sont appris plus rapidement

STANDARD

- Récupération d'un petit nombre de points HP pendant que la jauge de synchronisme est pleine
- Possibilité d'utiliser [Healing Wing] pour restaurer des points HP
- Tous les éléments augmentent à approximativement la même vitesse
- Toutes les classes d'effets Berserk sont apprises à approximativement la même vitesse

AGILIDAD

- Anulación de ALL (TODOS) los estados mientras el indicador de sincronización está lleno
- Se puede utilizar [Swift Wing] (ala rápida) para aumentar la velocidad a la que se rellena la sincronización
- La potencia de la pistola aumenta más rápidamente al aumentar el nivel
- La locura de clase agilidad se aprende más fácilmente

DEFENSA

- La característica de defensa aumenta ligeramente mientras el indicador de sincronización está lleno
- Se puede utilizar [Protection Wing] (ala de protección) para aumentar la característica de defensa
- El nivel HP máximo aumenta más rápidamente al aumentar el nivel
- La locura de clase de defensa se aprende más fácilmente

ESTÁNDAR

- Recuperación de una pequeña cantidad de HP mientras el indicador de sincronización está lleno
- Se puede utilizar [Healing Wing] (ala de curación) para reponer HP
- Todas las áreas aumentan a aproximadamente la misma velocidad
- Todas las clases de locura se aprenden a aproximadamente la misma velocidad

AGILITÀ

- Annulla la condizione ALL (tutto) mentre l'indicatore di sincronismo è pieno
- Può usare [Swift Wing] per aumentare la velocità a cui si riempie l'indicatore di sincronismo
- La potenza della pistola aumenta più velocemente all'aumento di livello
- Gli attacchi furiosi di categoria Agilità sono imparati più velocemente

DIFESA

- La valutazione di difesa aumenta leggermente mentre l'indicatore di sincronismo è pieno
- Può usare [Protection Wing] per aumentare la valutazione di difesa
- Il livello massimo di HP aumenta più velocemente all'aumento di livello
- Gli attacchi furiosi di categoria Difesa sono imparati più velocemente

STANDARD

- Ricupera una piccola quantità di HP mentre l'indicatore di sincronismo è pieno
- Può usare [Healing Wing] per ripristinare gli HP
- Tutte le zone aumentano a circa la stessa velocità
- Tutte le categorie di attacco furioso sono imparate a circa la stessa velocità

BEHENDIGHEID

- Maakt bij een volledig gevulde synchroniciteitsmeter een einde aan ALL toestanden
- Kan gebruikmaken van [Swift Wing] (Snelle Vleugel) om de snelheid te verhogen waarmee de synchroniciteitsmeter weer wordt gevuld
- Vuurkracht van geweer neemt bij versterking sneller toe
- Woede-effecten van categorie behendigheid worden sneller aangeleerd

VERDEDIGING

- Verdedigingscijfer wordt bij volledig gevulde synchroniciteitsmeter iets hoger
- Kan gebruikmaken van [Protection Wing] (beschermende vleugel) om verdedigingskracht te vergroten
- Maximum aantal trefferpunten neemt bij versterking sneller toe
- Woede-effecten van categorie verdediging worden sneller aangeleerd

NORMAAL

- Herstel van een gering aantal trefferpunten bij volledig gevulde synchroniciteitsmeter
- Kan gebruikmaken van [Healing Wing] (Genezende Vleugel) om trefferpunten te herstellen
- Alle onderdelen nemen ongeveer even snel toe
- Alle woede-effecten worden ongeveer even snel aangeleerd

Handling Your Sega Saturn CD-ROM

- The Sega Saturn CD-ROM is intended for use exclusively with the Sega Saturn System.
- Be sure to keep the surface of the CD-ROM free of dirt and scratches.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other sources of heat.
- Be sure to take an occasional break during extended play, to rest yourself.

Warning to owners of projection televisions:

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

Handhabung Ihrer Sega Saturn CD-ROM

- Die Sega Saturn CD-ROM ist ausschließlich für die Verwendung mit dem Sega Saturn-Gerät vorgesehen.
- Halten Sie die Oberfläche der CD-ROM frei von Schmutz und Kratzern.
- Lassen Sie die CD-ROM nicht in direktem Sonnenlicht, in der Nähe einer Heizung oder anderer Wärmequellen liegen.
- Legen Sie während eines längeren Spiels gelegentlich eine Pause ein, um sich selbst eine Erholung zu gönnen.

Warnung an Besitzer von Projektionsfernsehgeräten:

Standbilder oder unbewegliche Grafiken können bleibende Beschädigung der Bildröhre verursachen oder sich in die Phosphorbeschichtung der Kathodenstrahlröhre einbrennen. Vermeiden Sie wiederholte oder längere Wiedergabe von Videospielen auf Großbild-Projektionsfernsehgeräten.

Manipulation de votre CD-ROM Sega Saturn

- Le CD-ROM Sega Saturn est exclusivement destiné à être utilisé sur la console Sega Saturn.
- Gardez toujours la surface du CD-ROM propre et sans rayures.
- N'exposez pas le CD-ROM aux rayons directs du soleil et ne le laissez pas près d'une source de chaleur telle qu'un radiateur.
- Faites des pauses de temps à autre pendant le jeu afin de vous reposer.

Avertissement pour les utilisateurs de téléviseurs à projection :

Des images fixes peuvent causer des dommages permanents au tube-image ou marquer le phosphore de l'écran. Évitez de jouer souvent ou longtemps à des jeux vidéos sur des téléviseurs à projection grand écran.

Manejo de su CD-ROM Sega Saturn

- La CD-ROM Sega Saturn ha sido diseñada para ser utilizada exclusivamente con el sistema Sega Saturn.
- Asegúrese de mantener la superficie de la CD-ROM libre de polvo y rayaduras.
- No la deje a la luz solar directa ni cerca de un radiador u otras fuentes de calor.
- Asegúrese de efectuar alguna pausa de vez en cuando durante un juego prolongado para descansar.

Aviso a los poseedores de televisiones de proyección:

Los fotogramas o imágenes fijas podrían causar daño permanente en el tubo de imagen o marcar el luminóforo del tubo de rayos catódicos. Evite el uso repetido o prolongado de juegos de vídeo en televisiones de proyección de pantalla grande.

Manutenzione del tuo CD-ROM Sega Saturn

- Il CD-ROM Sega Saturn va usato solamente con il sistema Sega Saturn.
- Assicurati di tenere la superficie del CD-ROM al riparo dallo sporco e dai graffi.
- Non lasciarlo alla luce diretta del sole o vicino a un termosifone o altre sorgenti di calore.
- Assicurati di prendere una pausa durante l'uso prolungato per riposarti.

Avvertimento per i proprietari di televisioni a proiezione:

Fotogrammi o immagini fisse potrebbero causare un danno permanente al tubo d'immagine o lasciare tracce di fosforo sul tubo a raggi catodici. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

Behandeling van uw Sega Saturn CD-ROM

- De Sega Saturn CD-ROM is ontworpen om uitsluitend te worden gebruikt met het Sega Saturn-systeem.
- Zorg ervoor dat het oppervlak van de CD-ROM van vuil en krassen gevrijwaard blijft.
- Niet in onmiddellijk zonlicht achterlaten of in de nabijheid van een radiator of andere warmtebron.
- Neem nu en dan een pauze wanneer u voor een lange periode speelt, om uzelf de nodige rust te gunnen.

Waarschuwing voor bezitters van projectie-televisietoestellen:

Stilstaande beelden kunnen een blijvende beschadiging van de beeldbuis tot gevolg hebben of onuitwisbare vlekken achterlaten op de fosforescerende stof van de CRT. Vermijd herhaaldelijk of langdurig spelen van videospelletjes op projectie-televisietoestellen met een breed scherm.



SEGATM

© SEGA ENTERPRISES, Ltd. 1998.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisiertes Verleihen oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

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 No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999.