

LOADING INSTRUCTIONS

SPECTRUM 48K +
1. Connect the EAR output of the SPECTRUM to the EAR output of the cassette.
2. Rewind the tape the beginning.
3. Adjust the volume to 3/4 of the maximum.
4. Type LOAD and press ENTER.
5. Press PLAY on the cassette.
6. The program will load automatically.
7. If is fails to do so, repeat the operation at a different volume.

SPECTRUM +2, +3
1. Select option 48 BASIC with the cursor and press ENTER.
2. Then follow the SPECTRUM 48K instructions (remember that the volume has already been adjusted in the +2).

SPECTRUM DISK
1. Connect the SPECTRUM +3.
2. Insert the disk.
3. Select the loader option.
4. Press ENTER.
5. The program will load automatically.

AMSTRAD CPC 464
1. Rewind the tape to the beginning.
2. Press the CTRL and ENTER keys simultaneously and PLAY on the cassette.
3. The program will load automatically.

AMSTRAD CPC 664-6128
1. Type | TAPE and press RETURN (the | is typed by pressing SHIFT and @ simultaneously).
2. Then follow the CPC 464 instructions.

AMSTRAD CPC DISK.
1. Switch on the diskette drive.
2. Switch on the Amstrad.
3. Insert the diskette in the drive.
4. Type | CPM and press RETURN (The | is typed by pressing SHIFT and @ simultaneously). The program will load automatically.

COMMODORE 64
1. Make sure the cassette cable is connected, to the COMMODORE.
2. Rewind the tape to the beginning.
3. Press the SHIFT and RUN/STOP keys simultaneously and PLAY on the cassette.
4. The program will load automatically.

ANWEISUNGEN ZUM LADEN

SPECTRUM 48K +
1. Schließe die EAR Out-Buchse des SPECTRUM an die EAR Out-Buchse des Kassettenrecorders an.
2. Spule das Band bis am Anfang zurück.
3. Stelle die Lautstärke bis auf 3/4 der Höchststärke ein.
4. Gib LOAD ein und drücke die Taste ENTER.
5. Betätige die PLAY-Taste auf dem Kassettenrecorder.
6. Das Program wird automatisch geladen
7. Sollte es nicht der Fall sein, die gleichen Schritte mit veränderter Lautstärke wiederholen.

SPECTRUM +2, +3
1. Führe die Schreibmarke auf Option 48 BASIC und drücke die Taste ENTER.
2. Befolge anschließend die Anweisungen für den SPECTRUM 48 + (vergiß nicht, daß beim + 2 die Lautstärke automatisch eingestellt wird).

SPECTRUM DISC
1. Schalte den SPECTRUM +3 ein.
2. Lege die Diskette ein.
3. Wähle die Option Laden.
4. Betätige die NETER_Taste.
5. Das Programm wird automatisch geladen.

AMSTRAD CPC 464
1. Spule das Band bis am Anfang zurück.
2. Drücke gleichzeitig die Tasten CONTROL und ENTER auf dem Computer sowie die Taste Play auf dem Kassettenrecorder.
3. Das Programm wird automatisch geladen.

AMSTRAD CPC 664-6128
1. Gib | TAPE ein und drücke die Taste RETURN (das Zeichen | erhälst du, indem du gleichzeitig die SHIFT-Taste und @ drückst).
2. Befolge anschließend die Anweisungen für den CPC 464.

AMSTRAD DISC
1. Den AMSTRAD einschalten.
2. Diskette einlegen.
3. | CPM eingeben und ENTER drücken.
4. Das Programm wird automatisch geladen.

COMMODORE 64
1. Überprüfe, ob der Kabel des Kassettenrecorders am COMMODORE angeschlossen ist.
2. Spule das Band bis am Anfang zurück.
3. Drücke gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP auf dem Computer sowie die Taste PLAY auf dem Kassettenrecorder.
4. Das Programm wird automatisch geladen.

INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT

SPECTRUM 48K+
1. Raccorde la sortie EAR du SPECTRUM avec la sortie EAR du cassette.
2. Rebobine la bande jusqu' au début.
3. Règle le volume au 3/4 du maximum.
4. Tape LOAD et appuie sur la touche ENTER.
5. Pousse sur le bouton PLAY qui se trouve sur le cassette.
6. Le programme se chargera automatiquement.
7. En cas de non-fonctionnement, répéter l'opération en modifiant le volume.

SPECTRUM +2, +3
1. Place le curseur sur l'option 48 BASIC et appuie sur la touche ENTER.
2. Suis ensuite les instructions pour le SPECTRUM 48 K (en tenant compte du fait que pour le +2, le volume est déjà réglé).

SPECTRUM DISQUETTE
1. Allume le SPECTRUM + 3.
2. Introduis la disquette.
3. Selectionne l'option chargement.
4. Appuie sur ENTER.
5. Le programme se chargera automatiquement.

AMSTRAD CPC 464
1. Rebobine la bande jusqu' au début.
2. Appuie simultanément sur les touches CONTROL et ENTER tout en actionnant le bouton PLAY du cassette.
3. Le programme se chargera automatiquement.

AMSTRAD CPC 664-6128
1. Tape | TAPE puis appuie sur la touche RETURN (Tu obtiendras le signe | en appuyant simultanément sur la touche SHIFT (majuscules) et sur @.
2. Suis ensuite les instructions pour le CPC 464.

AMSTRAD DISQUETTE
1. Mets l'AMSTRAD en marche.
2. Introduis la disquette.
3. Tape | CPM et appuie sur ENTER.
4. Le programme se chargera automatiquement.

COMMODORE 64
1. Vérifie que le cable du cassette est bien raccordé au COMMODORE.
2. Rebobine la bande jusqu' au début.
3. Appuie simultanément sur les touches SHIFT et RUN/STOP ainsi que sur le bouton PLAY du cassette.
4. le programme se chargera automatiquement.

LOADING INSTRUCTIONS

COMMODORE 128
1. Select MODE 64 typing GO 64 pressing RETURN.
2. Then follow the COMMODORE 64 instructions.

COMMODORE 64 DISK
1. Make sure the diskette drive is connected to the mains.
2. Insert the diskette in the drive.
3. Type LOAD "*",8,1 and press RETURN.
4. The program will load automatically.

COMMODRE 128 DISK
1. Select MODE 64 by typing GO 64 and pressing RETURN.
2. Then follow the COMMODORE 64 instructions.

MSX - MSX 2
1. Connect the cassette cable as indicated in the manual.
2. Rewind the tape to the beginning.
3. Type LOAD "CAS:", R and press ENTER.
4. Press PLAY on the cassette.
5. The program will load automatically.

MSX DISK
1. Connect the MSX.
2. Insert the disk.
3. Press the RESET button.
4. Keep the CRTL key pressed until the menu appears.
5. The program will load automatically.

PC
1. Insert the disk in unit "A".
2. Connect the computer.
3. The program will load automatically.

ATARI ST.
1. Connect the Atari ST.
2. Insert the disk.
3. Press the RESET button.
4. The program will load automatically.

AMIGA
1. Connect the Amiga.
2. Insert the disk.
3. The program will load automatically.

ANWEISUNGEN ZUM LADEN

COMMODORE 128
1. Wähle den Modus 64, indem du GO 64 eingibst und die RETURN- Taste betätigst.
2. Befolge anschließend die Anweisungen für den COMMODORE 64.

COMMODORE 64 DISC
1. Schalte den Computer ein.
2. Ueberzeugen Sie sich davon, dass die Diskettenheit angeschlossen ist.
3. Fuehren Sie die Diskette in die Einheit.
4. Drücken Sie auf die Taste RETURN.
5. Das Programm wird automatisch geladen.

COMMODRE 128 DISC
1. Wähle den Modus 64, indem du GO 64 eingibst und die RETURN-Taste betätigst.
2. Befolge anschließend die Anweisungen für den COMMODORE 64.

MSX-MSX 2
1. Schließe den Kabel des Kassettenrecorders laut Anweisungen des Manuals an.
2. Spule das Band bis am Anfang zurück.
3. Gib LOAD "CAS:", R ein und drücke die Taste RETURN.
4. Drücke die Taste PLAY auf dem Kassettenrecorder.
5. Das Programm wird automatisch geladen.

MSX DISC
1. Den MSX einschalten.
2. Die Diskette einlegen.
3. Die RESET-Taste drücken.
4. Auf der Kontrolltaste bleiben bis das Menü aufscheint.
5. Das Programm wird automatisch geladen.

PC
1. Lege die Diskette ins Diskettenlaufwerk A
2. Schalte den Computer ein.
3. Das Programm wird automatisch geladen.

ST
1. Schalte den Computer ein.
2. Lege die Diskette ein.
3. Betätige die Taste RESET.
4. Das Programm wird automatisch geladen.

AMIGA
1. Schalte den Computer ein.
2. Lege die Diskette ein.
3. Das Programm wird automatisch geladen.

INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT

COMMODORE 128
1. Selectionne le mode 64 en tapant GO 64 et en appuyant sur RETURN.
2. Suis ensuite les instructions pour le COMMODORE 64.

COMMODORE 64 DISQUE
1. Allume l'ordinateur.
2. Assure-toi que l'unité de disque est branchée.
3. Introduis la disquette dans l'unité.
4. Tape LOAD "*",8,1 et appuie sur RETURN.
5. Le programme se chargera automatiquement.

COMMODORE 128 DISQUE
1. Selectionne le mode 64 en tapant GO 64 en appuyant sur RETURN.
2. Suis ensuite les instructions pour le COMMODORE 64.

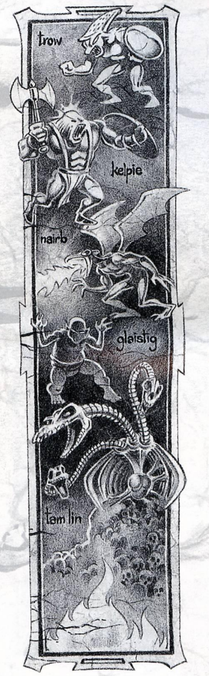
MSX-MSX 2
1. Branche le cable du cassette selon les indications du manuel.
2. Rebobine la bande jusqu' au début.
3. Tape LOAD "CAS:", R et appuie sur la touche ENTER.
4. Actionne le bouton PLAY du cassette.
5. Le programme se chargera automatiquement.

MSX DISQUETTE.
1. Mets le MSX en marche.
2. Introduis la disquette.
3. Appuie sur le bouton RESET.
4. Continue à appuyer sur la touche de contrôle jusqu'à ce que menu apparaisse.
5. Le programme se chargera automatiquement.

PC
1. Introduis la disquette dans l'unité de disque A.
2. Allume l'ordinateur.
3. Le programme se chargera automatiquement.

ST
1. Allume l'ordinateur.
2. Introduis la disquette.
3. Appuie sur le bouton RESET.
4. Le programme se chargera automatiquement.

AMIGA
1. Allume l'ordinateur.
2. Introduis la disquette.
3. Le programme se chargera automatiquement.



INTRODUCTION

In another world, in a time beyond the reaches of memory... the forces of evil have submitted the universe. The wizards that once ruled the world have fallen under the Satanic power.

Only a warrior can put an end to this nightmare, but first he must cross the frontiers of magic because the task of overthrowing the forces of evil is reserved to a wizard.

With magic on your side, set out to desecrate the walls of the Palace of the Clouds, the Satanic Seat where the Divinity has been imprisoned, and the scenario of the bloodiest battle ever to take place.

FX DOUBLE LOAD

SATAN consists of two totally independent loads. To play part two you must complete part one and gain an access code.

FIRST LOAD

You become a member of the Army of the Divinity. As a warrior with magic powers you shall become the only one capable of driving Satan back to the entrails of hell where he belongs.

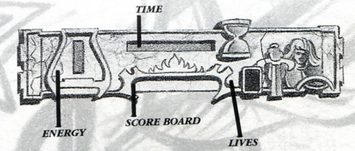
Cross the unwonted Land of Lost Magic and during your journey gather three magical papyrus rolls custodied by the fearsome TAM LIN. This is the only way to become a magician.

ENEMIES

- ***TROW***, *the squire. He appears at any moment and is only dangerous by contact.*
- ***KELPIE***, *the lumberjack. He carries an axe so it isn't safe to get near him.*
- ***NAIRB***, *the gargoyle. She flies and breathes fire from her mouth.*
- ***GLAISTIG***, *the dwarf. She can reproduce instantly. They won't disappear until you get rid of Mother Glaistig.*
- ***TAM LIN***, *the beast that guards the papyrus rolls. The only way to destroy the "Great Guardian" as he is known is by shooting him in the heart, but first you have to destroy his numerous heads.*
- *Your last enemy will be time: don't waste it.*

ASSISTANCE

- ***COIN***, *which increases your points.*
- ***GEM***, *also increases your points but much more.*
- ***ELIXIR***, *replenishes you with energy. When you run out you lose a life.*
- ***CLOCK***, *sent to help you by Chronos, the god of time. Pick it up and it will increase the time you have for your mission.*
- ***POW UP***, *which increases the power of your shooting. See for yourself how effective it is.*
- ***EXTRA LIFE***.
- ***SPELLS***. *Collect them after destroying the TAM LIN and you will become a wizard.*
- ***LIGHTNING***. *It destroys everything on screen when you pick it up.*



SECOND LOAD

Free the wizards who are imprisoned in the surroundings of the Palace of the Clouds and forever destroy the forces of evil.

FEATURES OF THE BATTLE AND THE PLACE WHERE IT TAKES PLACE

Satan in his infinite evil will adopt different forms to stop his only threat: you.

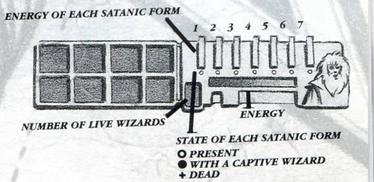
- ***SATAN***, *whose destructive force is brutal, although he can only move on solid ground. When you destroy him he turns into another two diabolical forms:*
- ***CYPHERS***, *more dangerous yet because they can fly. Destroy them and prepare for the next stage as each of them transforms itself into another two wretched beings:*
- ***DAMIENS***, *aggressive flying creatures that shoot at you over and over.*

Each time you destroy one of these Satanic forms you will receive some coins which you can use to buy useful devices at the shop of the wizard BROWNIE. You have to find this shop yourself. If you destroy a Satanic form carrying a wizard to his execution the number of coins you receive will be much greater.

THE SHOP OF BROWNIE THE WIZARD

Here you can buy any of these devices:

- ***TELECARD***. *Each one you buy will allow you to be teletransported one time.*
- ***SATAN SCANNER***. *With this you can see the position of the Satanic form of your choice.*
- ***ADVANCED SATAN SCANNER***. *This allows you to locate them much more precisely.*
- ***ENERGY RECHARGER***. *Use it when you feel weak.*
- ***MAGIC AXE***. *Your axe will become a weapon which you can throw as many times as you wish.*
- ***SHIELD OF FIRE***. *It allows you to control the direction of your shooting and increases your destructive power.*



- ***SHIELD OF LIGHT***. *Just like the Shield of Fire, it allows you to direct yur shooting and gives it an incredible power.*

To use any of these elements press PAUSE and you will see the scoreboard. Select the icon of the device you want to use and press FIRE.

When using the SCANNERS you must choose the Satanic form you want to locate. If it is carrying a wizard the screen will indicate so.

TELETRANSPORT

When you come to a place that you think is important leave your teletransport locator there by using the key that you have previously redefined for the purpose. Later, from any point of the game you can return there automatically by selecting the teletransport icon on the scoreboard.

OBJECTIVE

To complete the adventure you must destroy all the Satanic forms and save at least one wizard.

SATAN ON ST AND AMIGA

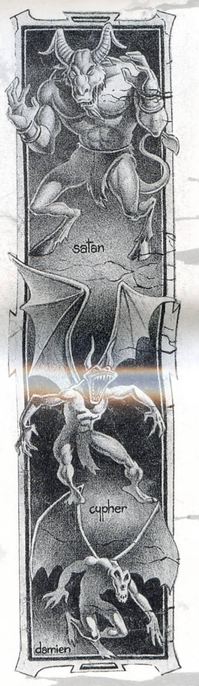
All the elements of the game (enemies, weapons, assistance, etc.) have been improved, fully taking advantage of the potential of these computers.

CONTROLS

Redefinable keys and joystick compatible.

DESIGN TEAM

Program on Spectrum, Amstrad, Msx & Pc (CGA & EGA):Anjana Soft
Program on ST & AMIGA:Marcos Jourón
Program on Commodore 64:Luis Mariano García
Graphics:Snatcho
Commodore 64 Graphics:Rubén Rubio
Commodore 64 Music:Maniacs of Noise
Cover Illustration:Luis Royo based on a sketch by Ricardo Machuca
Loading Screen:Deborah and Rubén
Produced by Snatcho
We wish to thank Ricardo Machuca and Víctor Ruiz for their collaboration.





EINLEITUNG

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

FX DOPPEL ANGRIFF

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

ERSTER ANGRIFF

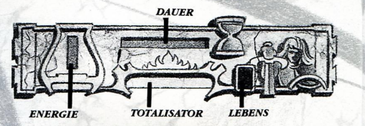
Du musst im Heer der Divinität teilnehmen. Deine Eigenschaft als Krieger mit den zauberischen Mächten alliert, wird Dich in den Einzigen verwandeln, der fähig ist, Satan in die Hölle zurückzuschicken. Kranze die unfreundliche Gegenden des Landes der Verlorenen Zauberei und ergreife dabei die drei zauberischen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

FEINDE

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

HILFEN

*- **MÜNZE**, welche Dein Punktekonto vergrössert.*
*- **ELIXIR**, welches Dir Energie zurückbringen wird. Wenn diese erschöpft ist, wirst Du ein Leven verlieren.*
*- **GEMMA**, welche auch Deine Punkte vermehrt, jedoch in grösserer Menge.*
*- **UHR**, welche Dir zur Hilfe, Chronos, Gott der Zeit, geschickt hat. Nimm sie und die Zeit Deiner Aufgabe wird sich vergrössern.*
*- **POW UP**, welcher Deine Schiessmacht erhöht. Prüfe Du selbst seine Wirksamkeit.*
*- **EXTRALEBEN.***
*- **ZAUBEREIEN.** Ergreife sie nachdem Du mit den TAM LIN fertig bist und dann verandelst Du Disch in einen Zauberer.*
*- **BLITZ**. In dem Augenblick, in welchen Du ihn ergriffen hast, vernichtet er alles was sich auf dem Bildschirm befindet.*



ZWEITER ANGRIFF

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

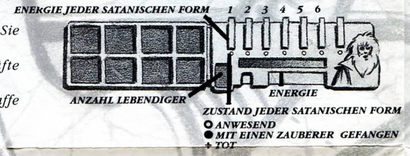
MERKMALE DER SCHLACHT UND DES ORTES WO SIE SICH ABSPIELT

Satan, in seiner unendlichen Bosheit, wird verschiedene Formen annehmen um seine einzige Bedrohung zu vernichten: Die.
*- **SATAN**. Seine zerstörende Kraft ist brutal, wenn auch er sich auch nur auf dem Lande bewegen kann. Wenn Du ihn vernichtet hast, wird die Fatalität wird ihn in zwei andere teuflische Formen unwandeln:*
*- **DIE CYPHERS**, noch furchtbarer, da sie fliegen können. Vernichte sie aber verkunde nicht den Sieg, da jeder, wenn er den Tod begegnet, sich wieder in zwei andere verdammte Wesen umwandelt.*
*- **DIE DAMIENS**, aggressiv und fliegend. Sie werden nicht aufhören auf Dich zu schiessen.*

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

DER LADEN DES ZAUBERERS BROWNIE

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



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

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

TELETRANSPORT

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

ZIEL

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

SATAN IN ST UND AMIGA

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

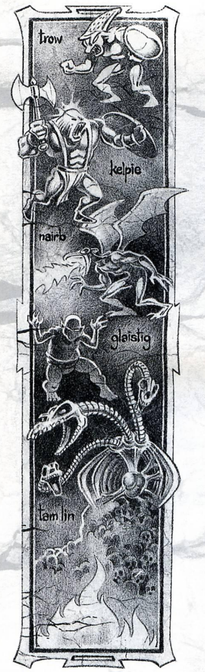
KONTROLLEN

Nachdefinierbare Tasten und Joystyck kompatibel.

DESIGN TEAM

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





INTRODUCTION

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

FX DOUBLE CHARGE

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

PREMIERE CHARGE

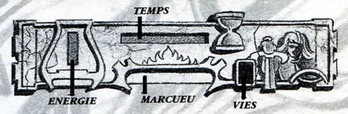
Tu dois essayer de faire partie des troupes de la divinité. Ta condition de guerrier allié aux pouvoirs magiques fuera de toi la seule personne capable de renvoyer Satan dans les entrailles de l´enfer. Traverse les sites insolites de la Terre de la Magie Perdue et reprend sur ton passage les trois parchemins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

ENNEMIS

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

AIDES

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



SECONDE CHARGE

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

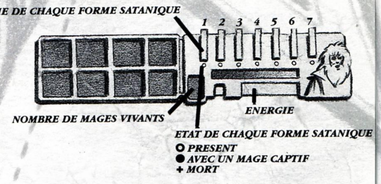
CARACTERISTIQUES DE LA BATAILLE ET DEL L´ ENDROIT OU ELLE SE DEROULE.

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

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

LA BOUTIQUE DU MAGE BROWNIE

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



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

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

TELETRANSPORT

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

OBJETIF

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

SATAN EN ST ET AMIGA

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

CONTROLES

Touches redéfinissables et joystick compatible.

EQUIPE DE CREATION

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

