Virgin

Distribuido por

ArcadiA

Pº Castellana
52-6a Planta, 28046 Madrid
SPAIN

PRINTED IN JAPAN

SNSP-Y6-ESP

YOUNG MERLIN



Westwood STUDIOS

MANUAL DE INSTRUCCIONES

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

Virgin

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO ®

© 1994 Westwood Studios. (P) 1994 Virgin Interactive Entertainment Ltd. Virgin is a registered trade mark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.

LICENSED BY

Nintendo®

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Original Nintendo Seal of Quality

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

YOUNG MERLIN



Virgin





TABLA DE CONTENIDOS

La leyenda 3
Precauciones de seguridad 4
Para comenzar el juego 5
Unas breves advertencias 6
Explorando con Merlín 8
La información en pantalla.....10
La pantalla de opciones.....11
Artículos mágicos y magia 13
Armas 14
Inventario.....15
Reparto de personajes 18
Paseo en vagoneta por la mina 26
Ficha técnica.....27
Anotaciones de estrategias 29
Relación de contraseñas.....31
Información de la garantía 32
Concurso Por Sorteo.....32

LA LEYENDA

Una multitud de malvadas criaturas ha sitiado esta tierra que una vez fue próspera. Desde su palacio subterráneo Shadow King (el Rey de las Sombras) dirige a sus secuaces, los Meanies (los mezquinos), para que se infiltren, corrompan y destruyan toda clase de belleza. ¡Y Shadow King está ganando! Pronto, muy pronto, la tierra entera se estremecerá ante sus malvados intentaba ojos. Mientras intentba salvar a una bella doncella, el joven Merlín es arrastrado por una tempestuosa riada y va a parar a esta tierra encantada. Al explorar descubre el horrible complot de Shadow King. Armado con todo un arsenal de objetos mágicos, Merlín se alista en las filas de The Lady of the Lake (la Dama del Lago) y derrota a los malvados secuaces de Shadow King. Merlín tiene que utilizar todo su ingenio y pericia para penetrar en las defensas de Shadow King y aplastarle para







PRECAUCIONES DE SEGURIDAD

1. Guarda tu cartucho de juego a temperatura ambiente y no lo expongas a temperaturas extremas.

2. NO toques los conectores terminales del cartucho de juego y guárdalo siempre en su funda protectora de plástico para mantenerlo limpio y sin polvo. Quítale el polvo con una bayeta seca y NO utilices nunca productos de limpieza, disolventes o alcohol.

3. NO intentes desmontar el cartucho de juego. Si tienes algún problema con él, devuélvelo al lugar donde lo adquiriste.

PARA COMENZAR EL JUEGO

1. Inserta el cartucho de YOUNG MERLIN en tu Super Nintendo Entertainment System y enciende el interruptor. Aparecerá la pantalla de título seguida de una breve presentación. Pulsa el botón START para saltártela, ver la introducción y comenzar el juego.



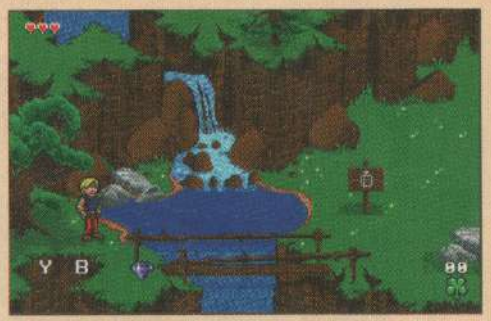
2. Para reanudar un juego anterior, pulsa el botón START, introduce la CONTRASEÑA que te dará La Dama del Lago y luego pulsa 'Select' (seleccionar).

3. Para dejar de jugar sólo tienes que apagar tu Super Nintendo Entertainment System y extraer el cartucho de juego.



UNAS BREVES ADVERTENCIAS

Cuando el juego comienza Merlín está de pie sacudiéndose la ropa. Utiliza el panel de control para que Merlín baje hacia el puente, donde se encuentra la gema púrpura. Cuando Merlín esté lo suficientemente cerca de ella se agachará para recogerla. Entonces pensará en una Y que aparecerá inscrita en un bocadillo de los de cómic. Pulsa el botón Y en el panel de control y Merlín lanzará la gema púrpura al estanque. Una estrella aparecerá entonces a la derecha del estanque. Utilizando el panel de control haz que Merlín cruce el puente y vaya hacia la estrella. Cuando esté lo suficientemente cerca de ésta, Merlín se agachará y recogerá la estrella fugaz, su primer arma. La estrella aparecerá bajo la B en la parte inferior de la pantalla. Cuando pulses el botón "B" Merlín hará fuego con su estrella fugaz. Utilizando el panel de control mueve a Merlín hacia la derecha y explora el bosque West Wood (el Bosque del Oeste). Merlín se encontrará con un malvado árbol que está bajo la influencia de los Meanies.





UNAS BREVES ADVERTENCIAS

Tras el del árbol hay dos nuevos artículos que Merlín puede recoger, pero para ello tiene primero que vencer al árbol. Dispara la estrella fugaz pulsando el botón B, y procura no acercarte demasiado. Cuando hayas vencido al árbol y los Meanies hayan desaparecido, pasa el árbol y recoge la gema naranja y la botella. Estos artículos aparecerán bajo la letra Y en la parte inferior de la pantalla. Cuando los hayas recogido haz que Merlín retroceda hasta el estanque. Utilizando el botón R puedes cambiar el arma que estabas usando por la botella y la gema naranja. Cuando selecciones la gema naranja que has recogido, pulsa el botón Y y Merlín la lanzará al estanque, entonces La Dama del Lago la transformará en otro artículo diferente. Practica el empleo de cada nuevo artículo antes de explorar el bosque West Wood.



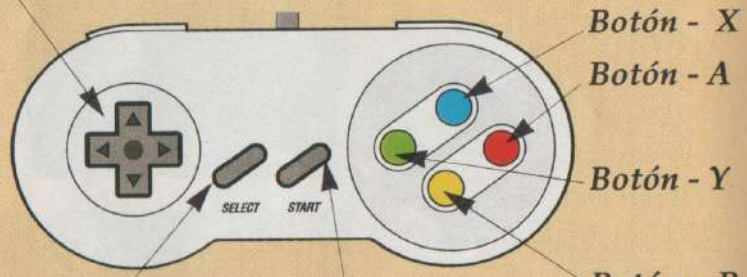




EXPLORANDO CON MERLIN

PANEL DE CONTROL

El movimiento de Merlín - Utiliza el panel de control para que Merlín camine en cualquier dirección.



El control del inventario - Pulsa el botón SELECT para cambiar a la pantalla de inventario, la cual muestra todos los artículos que Merlín ha recogido.



Botón START
La pantalla de opciones - Pulsa el botón START para cambiar a la pantalla de opciones.

Botón Y
Para usar los artículos del inventario - El botón Y sirve para que Merlín utilice el artículo del inventario que está seleccionado en ese momento, el cual aparece bajo la letra Y en la parte inferior izquierda de la pantalla.

Botón X - No se usa.

Botones L y R
Cambio del artículo de inventario que estás utilizando- El botón R selecciona el siguiente artículo en el inventario de Merlín.

El botón L selecciona el artículo previo en el inventario de Merlín.

Botón B
Para usar armas - El botón B sirve para que Merlín utilice el arma mágica que esté seleccionada en ese momento, la cual aparece bajo la letra B en la parte inferior izquierda de la pantalla.

Botón A
Cambio del arma que estás utilizando- el botón A selecciona el siguiente artículo de las armas de Merlín.





INFORMACION EN PANTALLA

RECIPIENTES CORAZON - Estos corazones representan la salud de Merlín. Comienzas con tres recipientes llenos, de un rojo fuerte, y puedes juntar más a lo largo del juego. Si te hieren, tus recipientes corazón se vaciarán. Cuando sólo queda un cuarto de tu salud total, los recipientes corazón parpadearán. Si recoges recipientes corazón vacíos puedes aumentar tu capacidad de salud. Puedes rellenar los recipientes corazón vacíos recogiendo corazones llenos y bebiendo ciertas pociones.

ARTICULO EN USO, "Y" - Muestra el artículo del inventario que Merlín está usando en ese momento. Si pulsas "Y" el artículo entrará en uso. Si pulsas el botón "L" seleccionarás el artículo anterior del inventario. Con el botón "R" seleccionarás el artículo siguiente del inventario. También puedes pulsar SELECT para ver la pantalla de inventario y seleccionar un artículo utilizando el controlador y el botón "Y".

ARMA ACTIVA, "B" - Muestra el arma que Merlín está usando en ese momento. Si pulsas A irás pasando a través de todas las armas disponibles. También puedes pulsar SELECT para ver la pantalla de inventario y seleccionar un artículo utilizando el controlador y el botón "Y" o "B".

MANOMETRO - El manómetro muestra cuánto aire tiene Merlín mientras explora las cavernas inundadas. Las sirenas le ayudarán a reponer sus reservas de aire.

INFORMACION EN PANTALLA

TREBOLES - Mientras Merlín destruye enemigos puede recoger un TREBOL. Cada TREBOL será añadido al contador de tréboles. Cuando Merlín haya recogido 12 TREBOLES conseguirá un bono mágico. Este puede ser un bono de invencibilidad temporal o de cura total.

LA PANTALLA DE OPCIONES

En la PANTALLA DE OPCIONES puedes activar o desactivar la música, escuchar diferentes canciones, activar o desactivar los efectos de sonido, oir diferentes efectos de sonido e introducir una contraseña para volver a un juego anterior.



El selector de espada - Indica tu actual selección. Para moverte a otras selecciones utiliza la parte superior o inferior del controlador.

Música - Aquí puedes escuchar diferentes canciones, o desactivar la música. Para cambiar la canción que estás escuchando pulsa la parte derecha o izquierda del controlador. Activa o desactiva la música pulsando el botón "B".



La Pantalla De Opciones

Efectos de sonido - Si pulsas "A" cuando la espada está apuntando hacia el arpa podrás oir un efecto de sonido. Puedes cambiarlo por otro nuevo si pulsas la parte izquierda o derecha del panel de control. Los efectos de sonido se pueden activar y desactivar dándole al botón "B".



Bastón de Runas (CONTRASEÑAS) A lo largo del juego La Dama del Lago te irá recompensando con runas el trabajo bien hecho. Si introduces la runa en la pantalla de opciones el juego volverá al mismo lugar donde recibiste la runa. Apunta con tu espada-seleccionadora hacia el bastón de runas para activarlo y pulsa la parte derecha del mando direccional para empezar a introducir una contraseña. Las letras de la runa se corresponden con los botones del mando direccional, y las flechas equivalen a las direcciones del mismo. Para introducir una contraseña pulsa los botones "Y", "B", "X", "L" o "R" los cuales equivalen a las letras que representan, o pulsa en el panel de control la flecha superior, inferior o la que va hacia la derecha. Si pulsas la flecha de la izquierda retrocederás un espacio y se borrará el último de los caracteres que introdujiste. Si pulsas 'Select' tu juego volverá a la runa en la que estabas. Si pulsas START o introduces un runa incorrecta, volverás al juego en el que estabas.

Articulos Magicos Y Magia



La pelea contra los secuaces de Shadow King a menudo deja a Merlín con poca energía. Puedes rellenar los recipientes corazón recogiendo los CORAZONES que a veces aparecen cuando vences a un enemigo. Habrá ocasiones en las que recojas 12 TREBOLES recuperando así tu energía y tu salud por completo.





También puedes aumentar tu capacidad energética recogiendo recipientes corazón a lo largo del camino. Sin embargo, si Merlín tiene la energía a tope, el hecho de recoger un corazón no le afectará.



El agua de manantiales y charcas mágicas puede ayudar a Merlín de diferentes maneras. Recoge botellas vacías y cuando Merlín pase cerca de un símbolo de botella, selecciona este artículo y pulsa "Y" para rellenarlas. Sin embargo si pulsas este mismo botón cuando la botella seleccionada está llena Merlín se beberá el contenido.



Los Dark Dwarves (enanos oscuros) tienen extraños rompecabezas en forma de columnas que cierran las puertas de su reino. Para ajustar una cerradura los enanos han instalado ciertos puntos de reajuste. Cuando Merlín use la llave de los enanos, será enviado de vuelta al último punto de reajuste que cruzó, y el rompecabezas de columnas volverá a su forma primitiva.





ARMAS

Merlín puede conseguir varias armas a través de sus viajes para ayudarle a derrotar a Shadow King y a sus secuaces. A algunos enemigos no les afectan ciertos hechizos.

El rayo luminoso- Es el arma más poderosa de Merlín, abate de 1 a 5 enemigos.





La cerilla - La cerilla achicharra a los enemigos que estén más cerca, pero necesita cierto tiempo para recargarse después de cada uso.

La estrella fugaz - Es el primer arma de Merlín y destruye a los enemigos más débiles. Combinada con otros artículos sirve para debilitar a enemigos más poderosos que logran sobrevivir a una única ráfaga de disparos.





La estrella de plata - Es una versión más poderosa de la fugaz y sus poderes también se pueden utilizar en un ataque combinado.

El copo de nieve - El copo de nieve incapacita o inmoviliza de 1 a 5 enemigos.pero necesita cierto tiempo para recargarse después de cada uso.



INVENTARIO

Hay muchos artículos que Merlín descubrirá durante su gesta. Algunos de ellos, bien usados, invocarán a los espíritus mágicos. La mayoría de los artículos mágicos a menudo harán que Merlín se transforme en un ser temporalmente invulnerable.

Burbuja de aire - Utiliza la burbuja de aire para doblar las reservas de aire de Merlín cuando está bajo et agua.





Globo - El globo le permitirá a Merlín alcanzar nuevas alturas. Utilizar el globo no te perjudica, aunque Merlín se sentirá en las nubes durante unos instantes.

Botellas - Estos útiles recipientes se pueden rellenar al lado del símbolo de la botella. Puede ayudar a curar a Merlín o incluso hacerle temporalmente invulnerable.





Pompas de jabón - Merlín puede hacer pompas de jabón. Estas atraparán a los Meanies y se alejarán flotando llevándoselos en su interior.

Arenque de cueva - Un posible animalito doméstico para una persona solitaria. Pero recuerda que los peces necesitan agua o de lo contrario se 'secan'.





Pecera - El lugar idóneo para tener a un arenque.





INVENTARIO

Flores - La delicia de un jardinero. Las flores se pueden usar para crear artículos mágicos.



Gemas - Poseen magia que La Dama del Lago puede utilizar para idear artículos mágicos. Si utilizas las gemas al lado del estanque del arco iris, Merlín lanzará la gema al estanque para dársela a La Dama del Lago.





Peine dorado - Merlín está encantador cuando se arregla. La mayoría de sus enemigos se atemorizan al ver lo atractivo que está cuando usa este utensilio mágico.

Reloj de arena - Esta es un arma bastante poderosa que detiene el tiempo, a veces con resultados impredecibles. Utilízalo con prudencia. El reloj de arena sólo funciona más allá de la verja del arco iris.





Llaves - Son útiles cuando te encuentras con una cerradura.

Farol - Este farol arde perpetuamente y no precisa petróleo ni poderes mágicos. Muy apropiado para un explorador.



INVENTARIO



Espejo - Es una de las herramientas más útiles que Merlín puede recoger. Proyecta una imagen clónica de Merlín que atrae a los enemigos.

Mineral en bruto- ¿Es éste el mineral que los Enanos oscuros están buscando? Si estuviera un poquito más refinado...





Cristal reflector - Los Meanies tenían el día cuando crearon este ingenio. Puede capturar los reflejos de las hadas y atraparlas así sobre un espejo o un estanque. Un hada prisionera quedará muy agradecida si alguien consigue encontrar su reflejo y la libera.

Muelle - Aunque Merlín puede explorar la mayoría de las áreas de este mundo, se encontrará con ciertos lugares inaccesibles. Utiliza el muelle para saltar sobre precipicios.





Polvo pasmoso - Esta bolsa de polvo 'atontará' a la mayoría de los enemigos, haciendo que otras armas y artículos sean más efectivos.



Rueda - La rueda que chirría necesita grasa. Pero ésta ni chirría ni gira. Quizá si logras soltarla podrás utilizarla en otro sitio.





Inventario



Corazones de madera - Salidos de la magia de las hadas, son ecológicamente válidos y no dañan el medio ambiente.



Llave inglesa - "Dícese de la herramienta que se utiliza para agarrar y girar o torcer la cabeza de un tornillo, tuerca, tubo o similar, y que normalmente consiste en una barra de metal con mordazas fijas o adaptables" Bueno, ya sabes para qué sirve. Ahora averigua dónde utilizarla.

Reparto De Personajes

AHNTS



Las Ahnts son una especie de termitas enormes que han horadado la tierra bajo Elven Hollow para formar un laberinto de tortuosos pasadizos. Son unos bichejos duros a los que tienes que golpear a base de bien hasta que la palman. Si te das de bruces con una Ahnt considérate acabado, así que mejor que evitalas cuando estés cerca de ellas.



ANENEMIGO

El Anenemigo es una criatura con tentáculos que se encuentra en las cavernas inundadas. Tiene un aguijón.

Reparto De Personajes

BLOOP



Una de las creaciones más desafortunadas de Shadow King es Bloop. Shadow King pretendía crear un mutante pero le salió una masa de gelatina con reacciones. El rey la utiliza para custodiar prisioneros de poca monta como el viejo mago.



ELF, EL ELFO CAUTIVO

Elf el elfo puede requerir la presencia de La Dama del Lago para darle a Merlín otra runa para su bastón. ¡Si tuviera las manos libres!

CASOLARI



Casolari ha dedicado toda su vida y energía al estudio de la magia. Puesto que la magia es una cuestión de estudio y de ingredientes arcanos, Casolari está francamente asombrado de que Merlín pueda practicarla tan solo gracias a su entusiasmo juvenil. Casolari es delgado y frágil, su espalda está encorvada y tiene una rala barba blanca que le llega a la cintura.

CAMPANILLA



Campanilla es un tanto mandona y tiene algo más que una vocecilla. Si a esto le añadimos alas de dragón y orejas puntiagudas, el resultado es el hada tradicional.



CENIZA



Ceniza guarda el pasadizo que va desde Elven Hollow hasta el palacio de Shadow King. Ceniza es fundamentalmente p-e-r-e-z-o-s-a, e intentará tostar a cualquier intruso. Como es tan arrogante y se confía demasiado puedes vencerla. A Ceniza sólo le afecta la magia que le dispares por detrás.

LOS ENANOS OSCUROS (THE DARK DWARVES)



Son los primos mayores de los Meanies. Luchan con zapapicos y explosivos que pueden lanzar bastante lejos. Han creado un vasto laberinto de rompecabezas para salvaguardar sus minas y han inventado una maquinaria que les ayuda a elaborar mineral en bruto y a extraer gemas mágicas.

PEZ PERRO Y PEZ GATO

Siempre andan como perro y gato persiguiéndose por las cavernas inundadas. Son inofensivos a menos que Merlín se ponga en su camino. Si está muy cerca cuando ellos pasen, perderá unos minutos preciosos y gastará aire girando sin rumbo.



PEZ MARTILLO



El pez martillo es un incordio que nada por encima de Merlín y le golpea en la cabeza dejándole sin aire en los pulmones. Si no te das prisa y retrocedes hasta donde haya una sirena puede ser un desastre.

MONSTRUOS DEL SETO



Los Meanies pueden infestar un arbusto e intentar hacer trizas a sus víctimas con un espinoso abrazo. Lo mejor es mantenerse a distancia y destruirlos desde lejos.

LOS MEANIES



Los Meanies son pequeñas criaturas que viven única y exclusivamente para causar daño. Los Meanies son tipejos ingeniosos que no tienen reparos en dar mordiscos, patadas o arañazos al adversario. Los Meanies pueden combinarse con la ayuda de la magia de Shadow King para crear así monstruos más grandes. Cuando son destruidos estos monstruos se descomponen de nuevo en Meanies que salen corriendo para ponerse a cubierto, pero no pueden resistir la tentación de arrearle una patada en la espinilla a un adversario si se les presenta la ocasión. Extienden su corrupción infestando objetos inocentes. Prueba a atacar cualquier objeto que ataque a Merlín. Casi seguro que está plagado de pequeñajos y atacarlos es el único medio de expulsarlos.



Reparto De Personajes

LOS ARBOLES DE LOS MEANIES



Estos árboles están plagados de Meanies. Intenta darles con la estrella fugaz, pero no te acerques demasiado.



MELODY

Melody es una jovencita que siempre ha estado muy protegida por su padre. Es reservada y sólo muestra un ligero interés hacia Merlín. Sin embargo Merlín está hechizado por su inocencia. Melody es una hermosa doncella cuya belleza y gracia quedan de manifiesto incluso en las peores situaciones.

MERLIN



Un poco rebelde, Merlín acaba de comenzar su andadura como mago. Como es un tanto arrogante luchará por todo aquello en lo que cree. Al principio lo único que quiere es regresar a Inglaterra, pero cuando se entera del complot de Shadow King toma la determinación de derrotarle para liberar la tierra.



SIRENAS

En las profundidades de las grutas submarinas, las sirenas están deseando ayudar a Merlín en su gesta para liberar Elven Hollow. Saldrán de sus grutas para rellenar los pulmones de Merlín con dulce aire.

LOS OINKMERS



Los Oinkmers son monstruos, muy parecidos a los cerdos, que fueron creados por Shadow King al poner varios Meanies juntos. Los Oinkmers tienen una desagradable piel de color rosa con verrugas y lunares, y la verdad es que no son muy listos. Tropiezan una y otra vez en la misma piedra.

PIRAÑA



Estos desagradables pececillos tienden a esconderse en grutas abandonadas. Ten cuidado porque puedes confundir fácilmente la gruta de una piraña con la casa de una sirena.



SHADOW KING

Shadow King ha adquirido poder al utilizar a los Meanies para corromper la tierra. Está decidido a doblegar el mundo y a convertirse en un ser invencible. Sólo alguien de fuera puede tener alguna esperanza de derrotarle.



LOS CHAMPISTUPIDOS

Estos tipos son una clase de hongos desagradables. Se arrastran hasta donde está su víctima y le atizan un 'sombrerazo'





REPARTO DE PERSONAJES

LOS BROTES ENMARAÑADOS



Estos, cuando atrapan a Merlín le arañan con sus espinas.

LA ARAÑA Y SU PROLE



La araña es la peor de las pesadillas aracnofóbicas. Es bastante ágil y astuta. Envía a sus hijos por docenas para que debiliten y atrapen a todo aquel que sea lo suficientemente incauto como para acercarse. Tanto Spyder como su prole son 'impermeables' a casi todos los ataques.

STERM



Sterm se muestra terriblemente protector con su hija Melody. Posee una gran mina en el área, aunque desde que los Enanos oscuros la invadieron no ha sido capaz de trabajar en ella. Es un hombre alto, con un pecho como un toro, y no se anda con chiquitas.

EL CABALLERO DE PIEDRA



Esta estatua animada sigue cada movimiento de Merlín y le impide el paso. Si lograra despistarla…

REPARTO DE PERSONAJES

THUNDER PIG



Es una de las creaciones más efectivas de Shadow King, gobierna a los Oinkmers con pezuña de hierro y afilada cuchilla de carnicero.

LOS TROLLS



Malhumorados y agresivos, los Trolls son de los enemigos más desagradables a la hora de luchar. Cuando Merlín se acerca demasiado, los Trolls le alcanzan y le estrangulan. Los Trolls son unos personajes altos y corpulentos, con la piel verde, con pelo de alambre negro , unas narizotas muy grandes y una barbilla puntiaguda. Andan por ahí como zombis hasta que ven una posible víctima.

VILE-ETTES

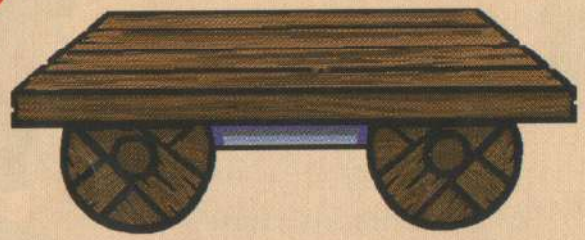


Cuando te acercas demasiado a un grupo de Vile-ettes de inocente apariencia, sacan a relucir su verdadera naturaleza y saltan hacia delante para darte un mordisco en la espinilla.





Paseo En Vagoneta Por La Mina



En las profundidades de las minas de los enanos Dwarven están las vagonetas en las que Merlín puede montar. Usando el panel de control Merlín puede controlar la velocidad y dirección de la vagoneta. Pulsa hacia delante, en la misma dirección en la que la vagoneta se está moviendo, para ir más deprisa, o hacia atrás, en dirección opuesta, para ir más despacio. Pulsando derecha o izquierda en el panel de control, la vagoneta se ladeará permitiendo que Merlín la gire.

Nota: no se puede detener el juego cuando Merlín está montando en una vagoneta.

Advertencia: si quieres girar intenta hacerlo con tiempo. Mantén pulsado el panel de control de modo que la vagoneta quede levantada sobre dos ruedas. Si Merlín está yendo hacia la izquierda y quieres que gire hacia arriba, mantendrás pulsada la parte superior del panel de control. Mantén la vagoneta en esta posición hasta que Merlín haya girado de forma satisfactoria, y

Ficha Tecnica

Producido por
Louis Castle y Barry Green

Diseñado por
Louis Castle y Joseph B. Hewitt IV

Coordinadores del producto:
Scott Duckett y Erik Yeo

Programado por:
Milo X. Ballan, Barry Green, David R. Dettmer

Diseño artístico y animación:
Joseph B. Hewitt IV, Cindy D, Chinn, Judith Peterson, Louise Sandoval, Eric Shults

Música y sonido:
Dwight K. Okahara, Frank Klepacki, Paul S. Mudra

Garantía de calidad a cargo de:
Ronnie Balducci, Jesse Clemit, Kenny Dunne, Jeff Fillhaber, William F. Foster, Erik Harshman, Greg Hjelstrom, Mike Lightner, Ken Love, Mike McCaa, Paul Moore, Bijan Shaheer, Glenn Sperry.

FICHA TECNICA

Diseño de la caja:
Lauren Rifkin

Documentos coordinados por:
Lisa A. Ballan

Diseño del manual:
Lisa A. Ballan

Manual editado por:
Lisa Marcinko

Nuestro agradecimiento especial a:
Brett W. Sperry
Rick Parks
Rick Gush
Matt Collins
Matthew Hansel
Neil Young
David Bishop
Bill Kunkle

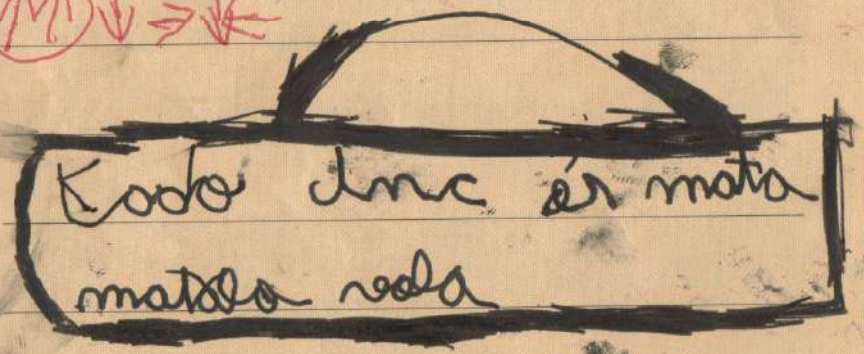
A la memoria de:
Joseph J. Jones

ANOTACIONES DE ESTRATEGIAS

La mina ay 2 repicientes co-
razon, En la mina ay un rep-
iciente, En la vagoneta para girar ay
que pulsar el boton B, En el reino
de los enanos solo ay dos pi
de beegudes, en els que hi ha el nans
l'araña es mata es de tenir tots
delaus hi en una arma es mata En
la tercera vagoneta les di-
recions son ↓↑→→↓←↑→
↑↓→↓← Torna el comen
-cement ↓↑→↑→→
Per matar en Bl

Anotaciones De Estrategias

primeras de dreidir que en
guna la primera torre i matar-se
o cramal-se amb la cerilla, se
caure per tal-ta-baix. Per agafa
dos cors R la mina: ↑ ← ↑ ← ↑ ←
(M) ↓ → ←



Relacion De Contraseñas

A/BXLXYBBBXBBLBBBB
XBLXYBBBRBBLBBBBB
BXLXYBBBRBB→YYBB
R↑→RYXYBXYR→↑YBB
YRBLXXYBRYX→↑RBB
LRX↑YXYBXLR→↑RBB
→→X→YXYBXLRX↑RXB
X↑→↓YXRYYRRBXR↑B
torna
RYL↓YXRYRRYBYR↓B



CONCURSO POR SORTEO

Saca una foto de la pantalla especial "corazones escondidos" y envíala por correo junto con un papel en el que vayan escritos tu nombre, dirección, ciudad, provincia y código postal a la siguiente dirección:

VIRGIN INTERACTIVE
ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD.
ATTN: YOUNG MERLIN COMPETITION
338a LADBROKE GROVE
LONDON W10 5AH
UNITED KINGDOM

Sólo se aceptarán aquellas participaciones que lleguen antes del 31 de diciembre de 1994. No se acepta ninguna responsabilidad por pérdidas, retrasos, robos, extravíos o direcciones ilegibles. Todas las solicitudes quedarán en poder de Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. y no se devolverán. Al presentar su participación el ganador da su conformidad para que se utilice su nombre y retrato para publicidad y promoción de este concurso sin retribución alguna. Los impuestos pertinentes son responsabilidad de los ganadores. A los ganadores del concurso se les notificará por correo.

GARANTIA LIMITADA

Virgin Interactive Entertainment (Europa) Ltd. garantiza al comprador original de este producto Virgin por un periodo de noventa (90) días a partir de la fecha de compra, que el medio en que el programa de ordenador ha sido grabado está libre de defectos de material y de fabricación. Este software de Virgin se vende 'tal cual', sin garantía explícita o implícita de ningún tipo, y Virgin no se hace responsable de cualquier pérdida o daño que pueda derivarse de la utilización de este programa. Virgin acepta, durante un periodo de noventa (90) días, reparar o sustituir -según crea conveniente- de forma gratuita y con gastos de envío pagados, cualquier producto software de Virgin que tenga comprobante de compra fechado, y que reciba en su Centro de Servicio al Usuario.

La reposición del software de forma gratuita al comprador original es nuestra máxima responsabilidad. Por favor, envíelo por correo a Virgin Interactive Entertainment (Europa) Ltd. 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH. Permita que transcurran 28 días desde la fecha de envío hasta que reciba el cartucho repuesto.

Esta garantía no se aplica al uso o abuso normal. Esta garantía no será aplicable, y por tanto nula, en caso de que el defecto en el producto software de Virgin se deba al abuso, utilización indebida, mal uso o negligencia. ESTA GARANTIA SUSTITUYE A CUALQUIER OTRA PREVIA Y NINGUNA REPRESENTACION O DEMANDA DE NINGUN TIPO PODRA AFECTAR U OBLIGAR A VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPA) LTD., CUALQUIER GARANTIA IMPLICITA APLICABLE A ESTE PRODUCTO SOFTWARE, INCLUYENDO GARANTIAS DE COMERCIO Y CONVENIENCIA PARA UN PROPOSITO PARTICULAR, ESTA LIMITADA AL PERIODO DE NOVENTA (90) DIAS, ANTES MENCIONADO. DE NINGUNA MANERA VIRGIN SE RESPONSABILIZARA DE LOS DAÑOS ESPECIALES, ACCIDENTALES O COMO CONSECUENCIA DE LA POSESION, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO DE VIRGIN. ESTO NO AFECTA EN MODO ALGUNO SUS DERECHOS ESTABLECIDOS POR LEY.