RAMPART™



INSTRUCTION MANUAL

SEGA™
Master System™

TENGEN

ALSO AVAILABLE FROM TENGEN

On Master System

KLAX
MS PAC-MAN

On Mega Drive

PAC-MANIA
KLAX
HARD DRIVIN'

PLEASE READ THIS BOOKLET VERY CAREFULLY

Le Vieux Manuel

WARRANTY

Tengen reserves the right to make improvements in the product described in this manual, at any time and without notice.

Tengen makes no warranties expressed or implied, with respect to this manual, its quality, merchantability of fitness for any particular purpose.

If any defect arises during the ninety day limited warranty on the product itself (i.e. not the software programme, which is provided "as is"), return it in its original condition to the point of purchase.

GARANTIE

Tengen behält sich das Recht vor, zu jeder Zeit und ohne Vorankündigung Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen.

Tengen gibt keine direkte oder indirekte Garantie für das Handbuch, seine Qualität, seine Verkäuflichkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck. Falls innerhalb der Garantiezeit von 90 Tagen ein Defekt am Produkt selbst auffritt (d.h. nicht am Software-Programm), bringen Sie es, so wie es ist, zu dem Geschäft zurück, wo Sie es gekauff haben.

GARANTIE

Tengen se réserve le droit d'améliorer le produit décrit dans ce manuel à n'importe quel moment et sans prévais. Tengen ne s'engage à aucune garantie, exprimée ou non, concernant ce manuel, sa qualité, sa valeur marchande ou son utilisation à des fins particulières.

Si le produit lui-même (c.à.d non pas le programme logiciel, qui est vendu "tel quel") présentait un défaut quelconque pendant les 90 jours de la limite de garantie, rapportez-le dans son état d'origine à votre revendeur.

GARANZIA

La Tengen si riserva il diritto di apportare miglioramenti al prodotto descritto in qusto manuale in qualunque momento e senza obbligo di preavviso.

La Tengen non fornisce garanzie espresse o implicite rispetto al presente manuale, la sua qualità commerciabilità o adeguatezza per qualunque scopo particolare.

Qualora si verificassero difetti nel prodotto stesso (cioè non il programma di software, che viene fornito "come è") durante il periodo della garanzia limitata di novanta giorni, si prega di restituirlo nelle sue condizioni originali al rivenditore.

GARANTIA

Tengen se reserva el derecho de efectuar majoras al producto descrito en este manual, en cualquier momento y sin pravio aviso.

Tengen no otorga ningana garantia, ya sea express o implicita, respecto de este manual, su calidad, comerciabilidad o adecuación para un fin en particular.

Si surge algún desperfecto en el producto en si (o sea, no en el programa de software, el cual se suministra 'tal como está') durante el perido limitado de garantia de noventa dias, favor de devolverio en sus condiciones originales al lugar de compra.

GARANTI

Tengen förbehåller sig rätten att uttöra förbättringar av den i handboken beskrivna produkten, vid valfri tidpunkt oc utan varsel.

Tengen lämnar ingen garanti, antingen direkt eller indirekt, beträffande denna handbok, dess kvalltet, säljbarhet och lämplighet för ett särakilt ändamål. Om en bristtfällighet uppstår i själva produkten (dvs inte i programvaran, som förses "as is") under de 90 dagar som utgör perioden för den begränsade garantin, returnera den till inköpasstässtället i urpsrungligt skick.

GARANTIE

Tengen ehoudt zich het recht voor om het product zoals beschreven in de handleiding te verbeteren en dit op eender welk ogenblik en zonder voorafgaandelijk bericht.

Tengen biedt geen uitdrukkelijke noch impliciete garanties wat deze handleiding betreft, de kwaliteit ervan, de verkoopbaarheid of geschiktheid voor eender welk bijzonder doeleind.

Als, tijdens de beperkte-garantieperiode van 90 dagen, een defect optreedt in het product zelf (d.i. niet in het software programma, dat wordt geleverd 'zoals het is'), bezorg het dan in zijn oorspronkelijke toestand terug aan het aankooppunt.

TAKUU

Tengen pidättää oikeuden parantaa tässä käsikirjassa kuvattua tuotetta, milloin tahansa ja ilmoittamatta.

Tengen ei anna mitään takuita mitä tulee tähän käsikirjaan, sen laatuun, kaupallisuuteen tai sopivuuteen mihinkään erityiseen tarkoitukseen.

Jos jotain vikaa ilmenee 90-päivän rajoitetun takuun aikana itse tuotteessa (tämä ei siis tarkoita ohjelmaa, mikä tarjotaan 'nykyisillään ollen'), palauta se alkuperäisessä kunnossa ostopaikkaan.

Lynxeux Manuel

Starting Up

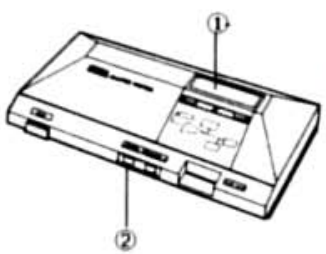
1. Set up your Sega Master System or Master System II as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the Power Base.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn rhe power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure the Power Switch is turned OFF when inserting or removing your Cartridge.

① Sega Cartridge

② Control Pad 1

③ Control Pad 2



Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Master System- oder Master System II-Gerät wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Steuerpult 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf OFF gestellt ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein (Netzschalter auf ON). Kurz darauf erscheint automatisch der Titelbildschirm.
4. Falls der Titelbildschirm nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschalter auff OFF). Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

Wichtig: Den Netzschalter vor dem Einschieben order Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

① Sega-Spielkassette

② Steuerpult 1

③ Steuerpult 2

Mise en route

1. Installez votre Sega Master System ou Master System II de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que a cartouche est bien inséré. Remettez l'interrupteur sur ON.

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

① Cartouche Sega

② Bloc de commande 1

③ Bloc de commande 2

Inicio

1. Prepare su sistema Sega Master System o Master System II como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación está en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento, aparacerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, ponga el OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que el cartucho esté correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho.

① Cartucho Sega

② Controlador 1

③ Controlador 2

Le Vieux Manuel

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Master System o Master System II come descritto nel manuale di istruzioni. Collegare la pulsantiera di controllo 1.

2. Assicurarsi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserire la cartuccia Sega nella Power Base.

3. Attivare l'alimentazione (ON). In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.

4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio (OFF). Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivare di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che l'interrutore sia collocaro sulla posizione OFF prima di inserire la cartuccia Sega o quando la si toglie.

(1) Cartuccia Sega

(2) Pulsantiera di controllo 1

(3) Pulsantiera di controllo 2

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruks-anvisningen för Segas speldator Master System eller Master System II. Anslut styrplatta 1.

2. Kontrollera att strömbrytaren. Står i frånslaget läge. Sätt i spelkassetten i speldatorn.

3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.

4. Slå ifrån strömbrytaren när rubrikscenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå till strömbrytaren igen.

Viktigt! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts i/tas ut ur speldatorn.

(1) Segas spelkassett

(2) Styrplattan 1

(3) Styrplattan 2

Starten

1. Sluit je Sega Master System of Master System II aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit controller 1 aan.

2. Zet de Sega System UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.

3. Zet de Sega System AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.

4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Sega System weer UIT zetten. Kijk goed na of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer AAN.

Let op: Zorg ervoor dat de spanningschakelaar altijd UIT staat als je een cassette in de console stopt of eruit haalt.

(1) Sega Cassette

(2) Controller 1

(3) Controller 2



Aloitus

1. Kytke Sega Master System tai Master System II-järgestelmäsi käyttöohjekirjasen ohjeiden mukaisesti. Kytke säätölaippa 1 sisään.

2. Varmista, että virtakytkin on kytketty pois toiminnasta (OFF). Työnnä sen jälkeen Sega-kasetti teholähteeseen.

3. Kytke virtakytkin toimintaan (ON). Otsikkokuvaruutu ilmestyy eslin hetken kuluttua.

4. Jos otsikkokuvaruutu ei ilmesty eslin, kytke virtakytkin pois toiminnasta (OFF). Varmista, että järjestelmäsu on kytketty oikein ja että kasetti on kunnollisesti konsolin sisällä. Kytke virtakytkin sen jälkeen uudelleen toimintaan (ON).

Tärkeää: Pidä aina huolta siitä, että kytket virtakytkimen pois toiminnasta (OFF), ennenkuin asetat kasetin sisään tai otat sen ulos.

(1) Sega-Kasetti

(2) Säätölaippa 1

(3) Säätölaippa 2

Le Vieux Manuel

GAME BACKGROUND

RAMPART combines the best of strategy puzzle games with dynamic action and destruction. It allows players to travel back in time to the Middle Ages to build fortifications and position cannons – as powerful lords and barons once did. After this, it's on with the battle as each side hurls its projectiles to destroy enemy walls. Once the onslaught ends, the players must quickly rebuild and extend their walls before the next battle. The action is lightning fast. The strategy is exhilarating.

DAS SPIEL

RAMPART vereinigt die besten Ideen aus den Strategie-Spielen, kombiniert mit dynamischer Handlung und Zerstörung. Spieler werden in die Zeit des Mittelalters versetzt, um Befestigungen und Kanonen zu bauen - wie mächtige Burgherren und Grafen der damaligen Zeit. Nach dem Bau geht es in die Schlacht, wenn beide Seiten Ihre Projektile abschiessen, um die Befestigungen des Gegners zu zerstören. Nach dem Angriff müssen die Spieler ihre Festungen schnell ausbessern und erweitern, bevor der nächste Angriff erfolgt. Die verschiedenen Angriffe folgen blitzschnell aufeinander. Die Strategie ist atemberaubend.

LE JEU

Dans Rempart tu trouveras un mélange d'action dynamique et de destruction avec ce qui se fait de mieux en jeux de stratégie. Ce jeu permet aux joueurs de voyager dans le temps jusqu'au Moyen Age pour construire des fortifications et placer des canons - comme le faisaient les seigneurs et les barons tout puissants. Puis c'est la bataille où les deux camps lancent leurs projectiles pour détruire les remparts ennemis. A la fin de l'assaut, les joueurs doivent vite reconstruire et agrandir leurs remparts avant la prochaine bataille. L'action est rapide comme l'éclair. La stratégie est passionnante.

INFORMACION BASICA SOBRE EL JUEGO

RAMPART combina el mejor de los juegos enigmáticos de estrategia, con una acción y destrucción dinámica. RAMPART permite que los jugadores retrocedan en el tiempo hasta la Edad Media para construir fortificaciones y ubicar cañones, tal como los poderosos señores y barones solian hacerlo.A continuación, se desarrolla una tremenda batalla en la cual ambos bandos lanzan sus proyectiles con el fin de destruir las murallas del enemigo.Una vez terminado el furioso ataque, los jugadores deberán reconstruir y extender sus murallas antes de que se inicie la siguiente batalla. La acción es vertiginosa, y la estrategia absolutamente fascinante.

Le Vieux Grenier

SFONDO DEL GIOCO

RAMPART combina il meglio dei giochi rompicapo con l'azione dinamica e la devastazione. Permette ai giocatori di andare a ritroso nel tempo fino al Medio Evo, per costruire fortificazioni e posizionare cannoni, proprio come facevano i potenti Signori e i Baroni di una volta. Dopo di questo è battaglia, con tutti che lanciano proietti per abbattere le mura nemiche. Quando l'offensiva termina, i giocatori devono ricostruire e allargare le mura prima della prossima battaglia. L'azione è fulminea. La strategia è esilarante.

SPEL BAKGRUND

RAMPART kombinerar det bästa av strategipusselspel med dynamisk aktion och förstörelse. Det tillåter spelare att resa tillbaka till medeltiden för att bygga fästningar och placera ut kanoner - som de mäktiga grevarna och baronerna en gång gjorde. Efter detta fortsätter striden när varje sida slungar sina projektiler för att förstöra fiendens murar. Efter det att det våldsamma angreppet är över måste spelarna snabbt åter bygga upp och förlänga sina murar innan nästa strid. Aktionen är blixt snabb. Strategien är fantastisk.

ACHTERGROND VAN HET SPEL

RAMPART combineert het beste van strategische puzzelspelen met dynamische actie en vernieling. Het laat de spelers terugreizen naar de tijd van de Middeleeuwen om er versterkingen te bouwen en kanonnen te plaatsen, net zoals de machtige Heren en Baronnen dat vroeger deden. Daarna begint de strijd waarbij beide zijden hun projectielen afvuren om de muren van de vijand te vernielen. Wanneer deze aanval ophoudt, moeten de spelers snel hun muren heropbouwen en eventueel bijbouwen voor de volgende slag. De actie gaat adembenemend snel en de strategie werkt stimulerend.

PELIN TAUSTA

Rampart-pelissä yhdistyvät strategisten pulma-pelien parhaat palat ja dynaaminen toiminta sekä hävitys. Pelaajat voivat matkustaa takaisinn ajassa keskiaikaan ja rakentaa linnoituksia ja sijoittaa tykkejä - aivan kuten mahtavat lordit ja paroonit kerran tekivät. Tämän jälkeen alkaa taistelu kummankin puolen singotessa ammuksiaaan tuhotakseen vihollisen muureja. Hyökkäyksen loputtua pelaajien täytyy nopeasti uudelleen rakentaa ja laajentaa muurejaan ennen seuraavaa taistelua. Toiminta onsalamannopeaa. Strategia on piristävää.

Le Vieux Manuel

TAKE CONTROL

(1) Direction button (D button)

* Press UP or DOWN to move the marker at the Start/Options screen.
* Use in the game to move pieces, cannons and the fire cursor.

(2) Button 1

* Press to start the game
* Press to rotate pieces in build and repair cycle
* Press to use turbo cursor in battle cycle

(3) Button 2

* Press to place pieces in build and repair cycle
* Press to FIRE in battle cycle

STEUERUNG

(1) Richtungsknopf (D-Knopf)

* OBEN oder UNTEN drücken, um den Zeiger über den Start/Optionsschirm zu bewegen.
* Innerhalb des Spiel zu bonutzen, um die figuren, Kanonen und den feuercursor zu bewegen.

(2) Knopf 1

* Zum Starten des Spiels drücken.
* Zum Drehen von Teilen im Bau und Reparaturvorgang betätigen.
* Drücken, um den Turbocursor im Kampfvorgang benutzen zu können.

(3) Knopf 2

* Zum Plazieren von Teilen im Bau und Reparaturvorgang drücken.
* Zum FEUERN im Kampfvorgang betätigen.

PRENEZ LE CONTROLE

(1) Bouton Directionnel (Bouton-D)

* Appuyez sur HAUT ou BAS pour déplacer le marqueur sur l'écran Start/Options.
* Utilisez le bouton-D dans le jeu pour déplacer les pièces, les canons et le curseur feu.

(2) Bouton 1, utilisez-le pour:

* Commencer le jeu
* Faire tourner les pièces dans le cycle construction et réparation
* Utiliser le curseur turbo dans le cycle bataille

(3) Bouton 2, utilisez-le pour:

* Placer les pièces dans le cycle construction et réparation
* FAIRE FEU dans le cycle bataille

TOMA DE CONTROL

(1) Botón direccional (Botón-D)

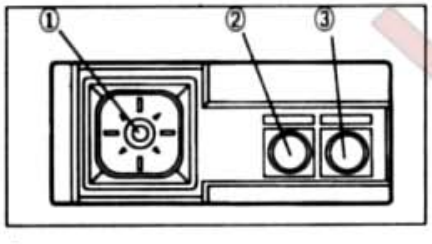
* Muévelo arriba o abajo para desplazar el destacador a Start (Inicio)/Pantalla de Opciones.
* Durante el juego lo utilizarás para mover las piezas, los colores y el disparador.

(2) Botón 1

* Púlsalo para iniciar el juego.
* Púlsalo para rotar las piezas en el ciclo de construcción y reparación.
* Púlsalo para usar el cursor de velocidad en el ciclo de batalla.

(3) Botón 2

* Púlsalo para colocar las piezas en el ciclo de construcción y reparación.
* Púlsalo para DISPARAR en el ciclo de batalla.



Le vieux manuel

PRENDI I COMANDI

(1) Bottone direzionale (bottone D)

* Premi SU o GIU' per spostare il segnalatore sulla videata Avvio/Opzioni.
* Usalo nel gioco per muovere i pezzi, i cannoni e il cursore di fuoco.

(2) Bottone 1

* Premi per avviare il gioco
* Premi per ruotare i pezzi nel ciclo di costruzione e riparazione
* Premi per usare il turbocursre nel ciclo di battaglia

(3) Bottone 2

* Premi per collocare i pezzi nel ciclo di costruzione e riparazione
* Premi per far FUOCO nel ciclo di battaglia

TAKONTROLL

(1) Riktningsknapp (D-knapp)

* Tryck upp eller ner för att flytta markören till Start/Valskärmen.
* Används i spelet för att flytta pjäser, kanoner och eldmarkören.

(2) Knapp 1

* Tryck för att starta spelet.
* Tryck för att rotera pjäserna i bygg-och reparations-cykeln.
* Tryck för att använda turbomarkör i kamp-cykeln.

(3) Knapp 2

* Tryck för att placera pjäserna i bygg-och reparations-cykeln.
* Tryck för att avfyra i kamp-cykeln.

NEEM DE BESTURING IN HANDEN

(1) Richtinggevende knop (D-knop)

* Druk UP (BOVEN) of DOWN (ONDER) in om het beginsymbool op het Start/Option (start/keuzmogelijkhodon) soherm te verplaatsen.
* Gebruik tijdens het spel om stukken, kanonnen en de afvuur cursor te verplaatsen.

(2) Knop 1

* Wordt ingedrukt om het spel te beginnen.
* Wordt ingedrukt om stukken in de bouw-en reparatie cyclus af te wisselen.
* Wordt ingedrukt om de turbo cursor in de strijd cyclus te gebruiken.

(3) Knop 2

* Wordt ingedrukt om stukken in de bouw-en reparatie cyclus te plaatsen.
* Wordt ingedrukt om in de strijd cyclus te VUREN.

KONTROLLOINTI

(1) Suuntapainike (D-Painika)

* Paina YLÖS tai ALAS siirtää ksesi merkitsijää aloitus/vaihtosedot ruudussa.
* Käytä pelissä siirtääksesi osia, tykkejä ja tulituskohdistinta.

(2) Painike 1

* Paina aloittaaksesi pelin.
* Paina pyörittääksesi osia rakennus-ja korjausjaksoissa.
* Paina käyttääksesi turbo kohdistinta taistelujaksossa.

(3) Painike 2

* Paina asettaaksesi palasia rakennus-ja korjausjaksoissa.
* Paina tulittaaksesi taistalujaksossa.

Le Vieux Manuel

STARTING THE GAME

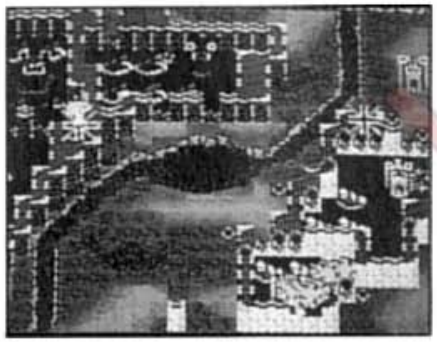
After the initial logo, you can begin a game by pressing Button 1.

You can now choose to configure options or to start a new game.

If you choose the options, you can set various configurations for the game. The primary options of interest are the joypad style, the two-player playfield, the length of the game and the difficulty.

After setting desired options, press the start button to return to the 'Join-Game' screen. Select 'start' to start your game.

If a two-player game is desired, the second player should press start before the count-down timer reaches zero. You can speed-up the timer by tapping the joypad buttons.



SPIELBEGINN

Nachdem das Logo gezeigt wurde, kann das Spiel durch Drücken des Knopfes 1 gestartet werden.

Nun können Sie zwischen der Einstellung der gewünschten Optionen und einem neuen Spiel wählen.

Für dieses Spiel stehen verschiedene Optionen zur Wahl, wie z.B. der Joypad-Stil, das Spielfeld für zwei Spieler, die Dauer des einzelnen Spiels und die Schwierigkeitsstufe.

Nachdem Sie Ihre gewünschten Optionen eingestellt haben, drücken Sie den Start-Knopf, um zum eigentlichen Spiel zurückzukehren ("Join Game"-Bildschirm). Wählen Sie hier "Start", um das Spiel zu beginnen

Bei einem Spiel für zwei Spieler muß der zweite Spieler "Start" drücken, bevor der Count-Down-Zeitmesser auf Null geht. Der Zeitmesser kann beschleunigt werden, indem die Joypad-Knöpfe gedrückt werden.

POUR COMMENCER LE JEU

Après le logo d'introduction, tu peux commencer à jouer en appuyant sur le Bouton 1.

Tu peux choisir de configurer les options ou de commencer une nouvelle partie.

Si tu choisis les options, tu peux régler plusieurs configurations pour la partie... Les options d'intérêt primaire sont le style du joypad, le champ de jeu pour deux joueurs, la longueur et la difficulté de la partie.

Après avoir réglé les options voulues, appuie sur le bouton de départ pour retourner à l'écran 'Join-Game'. Sélectionne 'start' pour commencer la partie.

Si tu choisis une partie à deux joueurs, le second joueur devrait appuyer sur start avant que le compte à rebours n'atteigne zéro. Tu peux faire accélérer le chronomètre en tapant sur les boutons du dispositif de contrôle.

INICIO DEL JUEGO

Luego del logotipo inicial, se puede comenzar el juego presionando el Botón 1.

Se puede elegir entre configurar opciones o comenzar un juego nuevo.

Si se eligen las opciones, se pueden determinar diversas configuraciones de juego. Las opciones primarias de interés son el estilo 'joypad', campo de juego para dos jugadores, duración del juego, y dificultad de juego.

Luego de haber fijado las opciones del caso, presionar el botón de inicio para retornar a la pantalla de "Ingreso al Juego" (Join Game). Seleccionar 'Start' para iniciar el juego.

Si en el juego participan dos jugadores, el segundo jugador debe presionar 'Start' antes de que el cronómetro llegue a cero. Se puede incrementar la velocidad del cronómetro mediante la ligera y repetida presión de los botones del 'joypad'.

Le Jeux Manuel

PER INIZIARE

Dopo il simbolo iniziale, puoi cominciare a giocare premendo il Bottone 1.

Adesso puoi scegliere di configurare le opzioni o di avviare un nuovo gioco.

Se scegli le opzioni, puoi impostare varie configurazioni per il gioco ... Le opzioni di interesse primario sono lo stile joypad, il campo a due giocatori, la durata del gioco e la difficoltà.

Dopo aver impostato le opzioni desiderate, premi il bottone di avvio per tornare alla videata 'Join Game' (Entra in Gioco). Per avviare, seleziona 'start' (avvio).

Se desideri giocare in due, il secondo giocatore deve premere 'start' prima che il contatore arrivi a zero. Puoi accelerare il timer premendo sui bottoni del joypad.

ATT STARTA SPELET

Efter den inledande logon kan du starta spelet genom att trycka på Knapp 1.

Du kan nu välja att konfigurera valen eller starta ett nytt spel.

Om du väljer valen, så kan du fastställa olika gestaltningar för spelet... De primära valen av intresse är joypad-stilen, tvådeltagar-spelfältet, längden av spelet och svårigheten.

Efter val av de olika alternativen du vill ha, tryck ned startknappen för att återvända till "Tillbaka Till Spel"-skärmen. Välj "start" för att starta ditt spel.

Om du vill ha ett tvådeltagarspel ska den andre spelaren trycka ned start innan nedräkningstimern når noll. Du kan skynda på timern genom att trycka på joypad-knapparna.

HET SPEL BEGINNEN

Na het startlogo kun je het spel beginnen door op knop 1 te drukken.

Je kunt nu kiezen tussen het instellen van opties of het beginnen van een nieuw spel.

Als je opties kiest, kun je verschillende formaties voor het spel instellen... De meest interessante opties zijn de joypad-stijl, het twee-spelers speelveld, de duur van het spel en de moeilijkheidsgraad.

Na het instellen van de gewenste opties, druk je op de startknop om terug te keren naar het 'Samen-Spel' scherm. Selecteer 'start' om je spel te laten beginnen.

Als je een twee-speler spel wil spelen, dan moet de tweede speler op start drukken vooraleer de aftelklok zijn nulpunt bereikt. Je kunt de klok sneller laten lopen door op de joypad-knoppen te tikken.

PELIN ALOITUS

Alussa olevan logon jälkeen voit aloittaa pelin painamalla painike 1:tä.

Nyt voit valita: joko määrittelet vaihtoehdot tai aloitat uuden pelin.

Jos valitset vaihtoehdot, voit muotoilla pelin eri tavoin. Tärkeimmät vaihtoehdot ovat: 'joykkari', kahden pelaajan pelikenttä, pelin pituus ja vaikeus.

Valittuasi haluamasi vaihtoehdot, paina aloitus-painiketta palataksesi 'Join-Game' ('ryhdy-peliin') näyttöön. Valitse 'start' (aloitus) aloittaaksesi pelin.

Jos kaksi pelaajaa haluavat pelata, toisen pelaajan on painettava aloitus-painiketta ennenkuin ajanmittari tulee nollaan. Voit nopeuttaa mittaria joykkarin painikkeita naputtamalla.

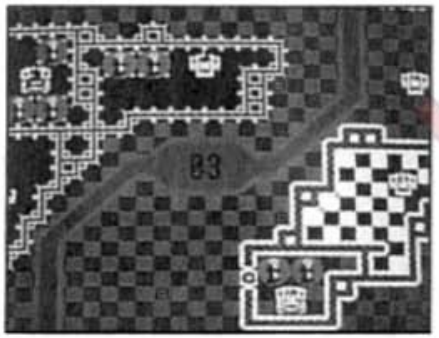
Le vieux Manuel

ONE PLAYER GAME

The object of the one player game is to survive the onslaught of the invading ships and to accumulate enough points to advance to the next level.

When the games begins, you will be allowed to select a difficulty level. After selecting the difficulty, you will teleport to the first battlefield and be allowed to choose a home fort. Experience will show which home forts are best for your playing strategy.

Pick a home fort, and then place your cannons inside the walls of the fort. After placing your cannons, the game goes to battle mode and you can fire at the enemy ships.



SPIEL FÜR EINEN SPIELER

Hier geht es darum, den Angriff der einlaufenden Schiffe zu überstehen und dabei genügend Punkte zu sammeln, um zum nächsten Level überzugehen.

Zu Beginn des Spiels kann eine Schwierigkeitsstufe gewählt werden. Danach wird das erste Schlachtfeld gezeigt, wo Sie Ihre Befestigungsanlage wählen. Im Laufe des Spiels werden Sie merken, welches, strategisch gesehen, die besten Anlagen sind.

Wählen Sie Ihre Anlage und bringen Sie Ihre Kanonen in das Innere der Festung. Nachdem Sie Ihre Kanonen aufgestellt haben, geht das Spiel in Schlacht-Modus über und Sie können auf die gegnerischen Schiffe feuern.

PARTIE A UN JOUEUR

Le but d'une partie à un joueur est de survivre à l'assaut des navires ennemis et d'accumuler suffisamment de points pour passer au niveau suivant.

Quand la partie commencera, tu pourras sélectionner un niveau de difficulté. Après avoir sélectionné la difficulté, tu seras téléporté au premier champ de bataille et tu pourras choisir ton fort. Avec de l'expérience tu apprendras quels forts sont les meilleurs pour ta stratégie de jeu.

Choisis un fort et mets tes cannons à l'intérieur des remparts du fort. Une fois que tu as placé tes canons, le jeu passe au mode de bataille et tu peux tirer sur les navires ennemis.

JUEGO PARA UN SOLO JUGADOR

El objetivo del juego consiste en sobrevivir el ataque de las naves invasoras y acumular la suficiente cantidad de puntos para poder pasar al siguiente nivel.

Al principio del juego, se le permitirá seleccionar el nivel de dificultad.Luego de ello, usted será transportado hasta el primer campo de batalla, y se le permitirá elegir el fuerte que ha de defender. La experiencia le enseñará que algunos de los fuertes son mejores para desarrollar la estrategia de juego.

Luego de seleccionar su fuerte, usted deberá ubicar los cañones en el interior de sus murallas. A continuación, el juego pasa al modo de batalla y usted podrá comenzar a disparar contra los barcos enemigos.

Le Vieux Manuel

GIOCO DA SOLO

Lo scopo del gioco da solo è di sopravvivere all'assalto di invasori-e di accumulare punti sufficienti a passare al livello seguente.

All'inizio del gioco, ti è consentito di scegliere il livello di difficoltà. Dopo aver selezionato la difficoltà, ti teleporti sul primo campo di battaglia dove puoi sceglierti il tuo fortino. Con l'esperienza, vedrai quali fortini sono migliori per la tua strategia di gioco.

Scegliti un fortino, poi piazza i cannoni tra le mura. Dopo aver piazzato i cannoni, il gioco va in modalità di battaglia e puoi cominciare a sparare sulle navi nemiche.

ENDELTAGARSPEL

Syftet med endeltagarspelet är att överleva det våldsamma angreppen från de invaderande skeppen och att samla ihop tillräckligt med poäng för att gå vidare till nästa nivå.

När spelet börjar får välja en svårighetsnivå. Efter du valt svårighetsnivån, så kommer du bli teleporterad till det första slagfältet och du får välja en hemborg. Erfarenhet kommer att visa vilka borgar som är bäst för din spelstrategi.

Välj en hemborg, och placera dina kanoner innanför väggarna i borgen. Efter du har utplacerat dina kanoner går spelet in i stridsposition och du kan skjuta mot fiendeskeppen.

EEN-SPELER SPEL

Het doel van het één-speler spel is om een aanval van invallende schepen te overleven en genoeg punten te verzamelen om naar het volgende niveau over te stappen.

Als de spelen beginnen, kun je de moeilijkheidsgraad selecteren. Nadat je dit gedaan hebt, wordt je naar het eerste slagveld geflitst waar je een thuisburcht kunt kiezen. Ervaring zal je algauw leren welke thuisburchten het meest geschikt zijn voor jouw strategie.

Kies een thuisburcht en plaats je kanonnen binnen de muren van het fort. Nadat je je kanonnen hebt geplaatst, gaat het spel over naar de Gevecht-cyclus. Je kunt dan vuren op de vijandige schepen.

YHDEN PELAAJAN PELI

Yhden pelaajan pelin tarkoituksena on kestää hyökkäävien laivojen rynnäkkö sekä kerätä tarpeeksi pisteitä siirtyäksesi seuraavalle tasolle.

Pelin alussa voit valita vaikeustason. Tämän jälkeen siirryt telapatianavulla ensimmäiselle taistelukentälle ja valitset kotilinnakkeen. Kokemuksesta opit, mitkä kotilinnakkeet sopivat parhaiten sinun peli-strategiallesi.

Valitse kotilinnake, sitten aseta tykkisi linnakkeen muurien sisäpuolelle. Tämän jälkeen peli siirtyy taistelu-tilaan ja voit ampua vihollislaivoja.

Le Vieux Manuel

DEFINITION OF ENEMY SHIPS

Gunships (tan) - fire rapidly at your fort walls.

Troopships (dark) - fire more slowly, and can drop troops on land if they reach the shore.

Flagships (red with double mast) - fire flaming cannonballs at your fort and render the earth 'unbuildable' for several rounds.

DIE GEGNERISCHEN SCHIFFE

Kanonenboote (hellbraun) - feuern schnell auf Ihre Mauern

Mannschaftsschiffe - Feuern langsamer und setzen, wenn sie das Ufer erreichen, Soldaten an Land.

Flaggschiffe - feuern brennende Kanonenkugeln auf Ihre Anlage und machen die Erde für mehrere Runden "unbebauber".

DEFINITION DES NAVIRES ENNEMIS

Navires de guerre (marron) - tirent rapidement sur les remparts de ton fort

Navires de transport (foncés) - tirent moins vite et peuvent lâcher des troupes s'ils arrivent jusqu'à la terre ferme

Vaisseaux amiraux (rouge avec un mat double) - tirent des boulets de canons enflammés sur ton fort et rendent la terre 'inconstructible' pendant plusieurs tours.

DEFINICION DE BARCOS ENEMIGOS

Barcos con cañones (marrón claro) - disparan con rapidez contralas murallas de su fuerte

Barcos con tropas (oscuros) - disparan con menor rapidez y pueden desembarcar tropas en tierra si llegan hasta la playa

Barcos insignia (rojos con mástil doble) - disparan balas de fuego contra su fuerte y por varias rondas no se puede volver a construir en la zona afectada por as mismas.

Le Vieux Manuel

DEFINIZIONE DI NAVI NEMICHE

Cannoniera (marroncino) - spara rapidamente sulle mura del fortino.

Trasporto truppe (scura) - spara più lenta e sbarca truppe se arriva a terra.

Ammiraglia (rossa con due alberi) - spara palle infuocate sul fortino e rende la terra 'incostruibile' per diversi turni.

DEFINITION AV FIENDESKEPP

Vapen skepp (ljusbrun) - skjuter snabbt mot dina borg-väggar.

Trupptransportfartyg (mörk) - skjuter långsammare, kan släppa av trupper på land om de når stranden.

Flaggskepp (röd med dubbel mast) - skjuter brinnande kanonkulor mot din borg och lämnar jorden "obyggbar" för flera ronder efteråt.

BESCHRIJVING VAN VIJANDIGE SCHEPEN.

Oorlogsschepen (geelbruin) - vuren snel af op de muren van jouw burcht.

Troepenschepen (donker) - vuren trager en kunnen troepen ontschepen als ze de kust bereiken.

Vlaggeschepen (rood met dubbele mast) - vuren brandende kanonballen af en maken de grond 'onbebouwbaar' voor verschillende ronden.

VIHOLLISLAIVOJEN MÄÄRITELMÄ

Tykkilaivat (keltaisenruskea) - ampuvat nopeasti linnakkeesi muureja.

Kuljetuslaivat (tumma) - ampuvat hitaaammin ja voivat laskea joukkoja maihin, jos ne pääsevät rantaan.

Lippulaivat (punainen jja kaksoismasto) - ampuvat liekehtiviä tykinkuulia linnakettasi kohti ja tekevät maan 'rakennuskelvottomaksi' usean kierroksen ajaksi.

Le Vieux Manuel

After the battle, you must quickly repair the damaged walls of your fort(s) and attempt to capture more land. You will be awarded additional cannons for capturing more forts.

If you are unable to surround any castles, you lose.

The troopships which have landed next to the shore may unload troops.

Troops can destroy your forts and prevent you from placing pieces. Surrounding them with walls will kill them. You may also shoot them during the battle mode.

You advance to the next level when sufficient points have been accumulated.

Complete all game levels for Victory.

Nach der Schlacht müssen Sie die Schäden an Ihren Mauern schnell ausbessern und gleichzeitig versuchen, mehr Land zu erobern. Zur Eroberung weiterer Befestigungsanlagen werden Ihnen mehr Kanonen zur Verfügung gestellt.

Wenn es Ihnen nicht gelingt, eine Burg zu umzingeln, haben Sie das Spiel verloren.

Die Mannschaftsschiffe, die am Strand gelandet sind, können gegebenenfalls Truppen ausladen.

Truppen können Ihre Festung zerstören und verhindern, daß Sie weitere Anlagen erobern. Umringen Sie sie mit Mauern, um sie zu vernichten. Sie können sie auch während der Schlachtphase beschiessen.

Sie können zum nächsten Level übergehen, wenn Sie genügend Punkte gesammelt haben.

Wenn Sie alle Levels erfolgreich abgeschlossen haben, haben Sie gesiegt.

Après la bataille, tu dois vite réparer les Après la bataille, tu dois vite réparer les dégâts subis par les remparts de ton/tes fort(s) et tenter de t'emparer de plus de terre. Tu recevras des canons supplémentaires pour capturer plus de forts.

Si tu ne peux pas cerner des châteaux, tu perds.

Les navires de transport qui ont jeté l'ancre peuvent décharger leurs troupes.

Les troupes peuvent détruire tes forts et t'empêcher de placer des pièces. Tu peux les tuer en les encerclant de murs. Tu peux aussi les abattre pendant la bataille.

Tu passeras au niveau suivant si tu as accumulé suffisamment de points.

Pour gagner il faut terminer tous les niveaux de la partie.

Luego de la batalla, usted deberá reparar con rapidez todas las murallas de su fuerte o fuertes que resultaron dañadas durante el ataque, e intentar conquistar más tierras. Al capturar más fuertes se le otorgarán cañones adicionales.

Si no logra cercar ninguno de los castillos, pierde el juego.

Los barcos con tropas que hayan anclado en la costa pueden desembarcar tropas.

Las tropas pueden destruir sus fuertes y evitar que usted coloque piezas.Si logra cercarlas con muros, las tropas quedarán aniquiladas. También les puede disparar durante el modo de batalla.

Usted pasará al siguiente nivel una vez que haya acumulado la suficiente cantidad de puntos.

El completar todos los niveles del juego le asegurará la victoria total.

Le Vieux Manuel

Dopo la battaglia, devi riparare rapidamente le mura danneggiate del fortino e cercare di occupare altra terra. Se catturi altri fortini, ti vengono assegnati più cánnoni.

Se non riesci a circondare nessun castello, perdi.

Il trasporto truppe che arriva vicino alla riva può sbarcare soldati.

Le truppe possono distruggere i tuoi fortini ed impedirti di piazzare dei pezzi. Se le circondi di mura, le uccidi. Inoltre, puoi sparargli durante la modalità di battaglia.

Quando hai accumulato punti sufficienti, passi al livello seguente.

Per vincere, completa tutti i livelli del gioco.

Efter striden så måste du snabbt reparera alla murskador på din(a) borg(ar) och försöka att erövra mer mark. Du kommer att utrustas med ytterligare kanoner för att inta flera borgar.

Om du inte kan omringa några borgar förlorar du.

Trupptransportfartygen som har landat intill stranden kan frigöra sina trupper.

Trupper kan förstöra dina borgar och hindra dig att bygga upp dem igen. Om du omringar dem med murar dödar du dem. Du kan också skjuta dem under stridspositionen.

Du avancerar till nästa nivå när tillräckligt med poäng har samlats ihop.

Avsluta alla spelnivåer för seger.

Na de slag moet je snel de beschadigde muren van je burcht(en) herstellen en proberen om meer land te veroveren. Je wordt beloond met extra kanonnen om zo meer burchten in te palmen.

Als je geen enkel kasteel kunt omsingelen, verlies je.

De troepenschepen die dicht bij de kust landen, mogen troepen ontschepen.

De troepen kunnen je burcht vernielen en verhinderen dat je stukken aanbouwt. Je kunt ze doden door ze te omsingelen met muren. Je kunt ze ook neerschieten tijdens de Gevecht-cyclus.

Je gaat over naar het volgende niveau als je genoeg punten verzameld.

Om de overwinning te behalen, moet je alle spelniveaus beëindigd hebben.

Taistelun jälkeen sinun on nopeasti korjattava linnakkeesi vahingoittuneet muurit sekä yritettävä vallata enemmän maata.. Saat palkkioksi lisää tykkejä vallattuasi enemmän linnakkeita.

Jos et voi piirittää yhtään linnoja, häviät.

Rantaan saapuneet kuljetuslaivat saattavat laskea joukkoja maihin.

Joukot voivat tuhota linnakkeesi, eivätkä anna sinun panna palasia paikoilleen. Niiden ympäröiminen muureilla tuhoaa heidät. Voit myös ampua heitä taistelu-tilan aikana.

Siirryt seuraavalle tasolle, kun riittävä määrä pisteitä on koossa.

Suorita kaikki pelin tasot loppuun voittaaksesi pelin.

Le Vieux Manuel

TWO PLAYER GAME

Both players pick a home fort on the chosen battlefield.

Place your cannons inside the walls.

(Wipe to battle) Fire at your opponents walls. Hit his cannons to put them out of operation momentarily. Hit a cannon enough times and it will be destroyed.

After the battle, repair your walls or surround a new castle.

Two player game countinues, until 7 (or other option setting) rounds have been completed. Winners are announced and the loser faces the executioner...

SPIEL FÜR ZWEI SPIELER

Beide Spieler wählen ihre Ausgangs-Befestigungsanlage auf dem gewählten Schlachtfeld.

Bringen Sie Ihre Kanonen in die Anlage.

Während der Schlacht feuern Sie auf die Mauern der gegnerischen Befestigung. Wenn Kanonen getroffen werden, sind sie für den Moment ausgeschaltet. Wird eine Kanone oft genug getroffen, ist sie zerstört.

Nach der Schlacht sollten Sie die Schäden ausbessern oder eine neue Burg zu umzingeln versuchen.

Das Spiel ist beendet, wenn sieben Runden (oder die jeweils eingestellte Zahl an Runden) beendet sind. Der Sieger wird bekanntgegeben und der Verlierer tritt dem Scharfrichter gegenüber ...

PARTIE A DEUX JOUEURS

Les deux joueurs choisissent un fort chacun sur le champ de bataille sélectionné.

Mets tes canons à l'intérieur des remparts.

(Passe à la bataille) Tire sur les remparts de ton adversaire. Touche ses cannons pour les mettre momentanément hors d'action. Si tu touches un canon plusieurs fois il sera détruit.

Après la bataille, répare tes remparts et encercle un autre château.

La partie à deux joueurs continue jusqu'à ce que 7 (ou un autre réglage d'option) tours aient été terminés. Les vainqueurs sont annoncés et le perdant rencontre son bourreau...

JUEGO PARA DOS JUGADORES

Ambos jugadores eligen el fuerte a defender dentro del campo de batalla seleccionado.

Ubicar los cañones en el interior de las murallas.(Paso a la batalla) Dispare contra las murallas de su contrincante. Si hace blanco en sus cañones, esto los dejará fuera de combate por algunos momentos. Si hace blanco en un cañón varias veces, éste quedará destruido.

Luego de la batalla, repare sus murallas o intente cercar un nuevo castillo.

El juego para dos jugadores continua hasta haber completado 7 rondas (ocualquier otra opción fijada). Se anuncian los ganadores y los perdedores son ejecutados.

Le Vieux Manuel

GIOCO A DUE

Entrambi i giocatori si scelgono un fortino sul campo di battaglia prescelto.

Piazza i cannoni sulle mura.

(Passa a battaglia) Spara sulle mura dell'avversario. Colpisci i suoi cannoni per metterli momentaneamente fuori gioco. Se li colpisci diverse volte, li distruggi.

Dopo la battaglia, ripara le tue mura o circonda un nuovo castello.

Il gioco a due prosegue fino a che non sono stati completati 7 turni (o altre impostazioni). Il vincitore viene annunciato e il perdente va davanti al boia ...

TVÅDELTAGARSPEL

Båda spelarna väljer en borg på det valda spelfältet.

Placera dina kanoner innanför murarna.

(Ändra till strid) Skjut mot din fiendes murar. Träffa hans kanoner för att göra dem obrukbara för en kort tid. Träffa en kanon tillräckligt många gånger och du förstör den helt och hållet.

Efter striden, laga dina murar och omringa en ny borg.

Tvådeltagarspelet fortsätter till 7 (eller andra val-) ronder har avslutats. Vinnaren informeras och förloraren avrättas ...

TWEE-SPELERS SPEL

Beide spelers kiezen een thuisburcht op een gekozen slagveld.

Plaats je kanonnen binnen de muren.

(Ga naar Gevecht-Cyclus) Vuur naar de muren van je tegenstander, probeer zijn kanonnen te raken en maak ze zo tijdelijk onbruikbaar. Als je een kanon een voldoende aantal keren raakt, wordt het kanon vernietigt.

Na de slag repareer je de muren of omsingel je een nieuw kasteel.

Het twee-speler spel gaat door tot 7 (of een andere, geselecteerde optie) ronden beëindigd worden. De winnaar wordt uitgeroepen en de verliezer wordt naar de beul gestuurd...

KAHDEN PELAAJAN PELI

Kumpikin pelaaja valitsee kotilinnakkeen valitulta taistelukentältä..

Asettakaa tykit muurien sisäpuolelle.

(Ja taisteluun.) Ammu vastustajasi muureja. Osu hänen tykkeihin saadaksesi ne pois toiminnasta hetkellisesti. Jos osut tykkiin tarpeeksi usein, se tuhoutuu.

Taistelun jälkeen korjaa muurisi tai piiritä uusi linna.

Kahden pelaajan peli jatkuu, kunnes 7 (tai muu valittu määrä) kierrosta on loppuunsuoritettu. Voittajat kuulutetaan ja häviäjä joutuu pyövelin eteen . . .

Le Vieux Grenier

HINTS AND TIPS:

1. Be careful when picking places to put your cannons. If they are in tight locations you may have trouble surrounding them later.

2. You cannons will be useless in the battle if they are not surrounded by fort walls, so surround them if you can.

3. Surround the flashing spuares on the field for bonus points.

TIPS UND HINWEISE:

1. Überlegen Sie sich genau, wo Sie Ihre Kanonen aufstellen, damit Sie sie später ohne Probleme mit Befestigungsmauern umgeben können.

2. Kanonen sind in der Schlacht nutzlos, wenn sie nicht von Mauern umgeben sind.

3. Umgeben Sie die blinkenden Rechtecke auf dem Feld mit Mauern, um Bonuspunkte zu erhalten.

CONSEILS ET TUYAUX:

1. Fais bien attention quand tu choisis les emplacements de tes canons. S'ils sont dans des endroits étroits tu risques d'avoir du mal à les encercler plus tard.

2. Tes canons ne serviront à rien pendant la bataille s'ils ne sont pas entourés par les remparts du fort, donc encercle-les si tu le peux.

3. Encercle les carrés clignotants sur le champs pour gagner des points de bonus.

ALGUNOS CONSEJOS UTILES:

1. Tenga mucho cuidado al seleccionar los sitios donde ubicar los cañones. Si éstos se encuentran en lugares estrechos, tal vez llegue tener problemas después al tratar de rodearlos.

2. Sus cañones no le serán de ninguna utilidad durante la batalla, amenos que se encuentren rodeados de muros, cosa que deberá hacer siempre que sea posible.

3. Si logra cercar los bloques intermitentes que se encuentran en el campo obtendrá puntos adicionales.

WARNING: For owners of projection television. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT.
Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojektoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb die wiederholte Projizierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitz l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

ADVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen
o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante perídos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.

Le Vieux Manuel

SUGGERIMENTI E CONSIGLI:

1. Stai attento quando scegli il posto per i cannoni. Se sono in luoghi stretti potresti avere dei problemi nel circondarli più tardi.

2. I tuoi cannoni saranno inservibili in battaglia se non sono circondati da mura, per cui circondali se puoi.

3. Circonda le caselle lampeggianti sul campo per ottenere punti premio.

HINTER OCH TIPS:

1. Var försiktig när du väljer platser att placera dina kanoner.Om de är på platser med dåligt utrymme kan det vara svårt att omringa dem senare.

2. Dina kanoner kommer att vara oanvändbara i strid om de inte är kringgärdade av borgens murar så kringgärda dem om du kan.

3. Omringa de blinkande fyrkanterna på fältet för bonuspoäng.

TIPS EN RAADGEVINGEN:

1. Wees voorzichtig als je posities kiest voor je kanonnen. Als ze slecht opgesteld worden, kan het achteraf moeilijk blijken om ze te omsingelen.

2. Je kanonnen zijn waardeloos in de veldslag als ze niet omgeven zijn door burchtmuren, dus omsingel ze zo mogelijk.

3. Omsingel de oplichtende vierkantjes op het veld, ze leveren bonuspunten op.

NEUVOJA JA VIHJEITÄ:

1. Valitse huolella, minne sijoitat tykkisi. Jos ne ovat tiukoissa paikoissa, sinun voi olla vaikea ympäröidä niitä myöhemmin.

2. Tykeistäsi ei ole mitään hyötyä taistelussa, jos ne eivät ole linnakkeen muurien ympäröimät, joten ympäröi ne, jos mahdollista.

3. Ympäröi kentällä olevat vilkkuvat neliöt saadaksesi lisäpisteitä.

ATTENZIONE: Per gli acquirenti di televisor a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo al CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

VARNING: Gäller projektionsmottagare och storbildstv: stillbilder, som visas i en längre stund åat gåangen, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken påa katodstråaje bildskärmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åat gåangen, när bilden visas påa detta slags tv-bildskärmar.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectie televisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de CRT halen. vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie televisies.

VAROITUS: Projektiotelevisioiden käytön yhteydessä tulee muistaa se, että pysäytetyt kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaurion tai tahrata katodisädeputken fosforilla. Vältä toistuvaa tai pitkänaikaista video pelien pelaamist suurikuvaruutuisissa projektiotelevisiioissa.

Le Vieux Manuel

HANDLING THIS CARTRIDGE

This Cartridge is intended exclusively for the Sega System.

For Proper Usage

1. Do not immerse in water!
2. Do not bend!
3. Do not subject to any violent impact!
4. Do not expose to direct sunlight!
5. Do not damage or disfigure!
6. Do not place near any high temperature source!
7. Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.
- Be sure to take an occasional recess during extended play.

HANDHABUNG DER KASSETTE

Diese KASSETTE ist ausschließich zur Verwendung mit dem Sega System bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

1. Vor Nässe schützen!
2. Nicht knicken!
3. Vor Gewalteinwirkungen schützen!
4. Nicht direkt der Sonne aussetzen!
5. Nicht beschädigen oder verunstalten!
6. Vor Hitze schützen!
7. Nicht mit Verdünner, Benzol usw, in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.
- Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

La cartouche est conçue exclusivement pour le Sega System.

Pour une utilisation appropriée

1. Ne pas la mouiller!
2. Ne pas la plier!
3. Ne pas la soumettre à des chocs violents!
4. Ne pas l'exposer au soleil!
5. Ne pas l'abîmer!
6. Ne pas la laisser à proximité d'une source de chaleur!
7. Ne pas la mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
- N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

MANEJO DEL CARTUCHO

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega System.

Para un mejor uso

1. ¡No mojarlo!
2. ¡No doblarlo!
3. ¡No darle golpes violentos!
4. ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
5. ¡No dañarlo ni rayarlo!
6. ¡No exponerlo a altas temperaturas!
7. ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.
- Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.



① 

② 

③ 

Le Veux Manuel

USO DI QUESTA CARTUCCIA

Questa cartuccia è destinata exclusivamente al sistema Sega System.

Per un uso appropriato

1. Non bagnarla!
2. Non piegarla!
3. Evitare i colpi violenti!
4. Non esporla alla luce diretta del sole!
5. Non danneggiarla o colpirla!
6. Non lasciarla vicino a fonti di calore!
7. Non bagnarla con benzina o altro!

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
- Quando giocate a lungo, fate una pausa dia tanto in tanto.

KASSETTSKÖTSEL

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospeldator Sega System.

Korrekt kassettskötsel

1. Aktas för fukt och vatten!
2. Får ej vikas!
3. Får ej utsättas för stötar!
4. Utsätt dem ej för stärkt solljus!
5. Öppna dem ej eller skada dem!
6. Förvaras ej nära värmekälla!
7. Använd inga lösningsmedel vid rengöring!

- Om fukt eller liknande hamna på kassetten så torka bort det innan användning.
- Om kassetten blir smutsig – torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålvatten.
- Efter användandet : Sätt i kassetten i kassettasken.
- Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsesion.

BEHANDELING VAN DE CASSETTE

Deze cassette is uitsluitend bedoeld oor het SEGA MYSTEM

Voor Juist Gebruik

1. Maak hem niet nat!
2. Buig hem niet!
3. Stoor er niet hard tegennan!
4. Stel hem niet bloot aan het direkte zonlicht!
5. Beschadig of verbuig hem niet!
6. Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen!
7. Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.!

- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
- Bewar hem in zijn doos.
- Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

TÄMÄN KASETIN KÄSITTELY

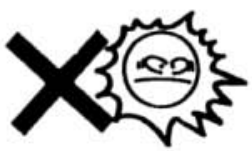
Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega System-järjestelmää varten.

Asianmukainen käyttö

1. Älä kostuta veteen!
2. Älä taivuta!
3. Älä iske kasettia kovalla voimalla!!
4. Älä aseta alttiksi suoralle auringon paisteelle!
5. Älä aiheuta vaurioita tai epämuodostumia!
6. Älä aseta kasettia minkään kuuman lämpölahteen läheisyyteen!
7. Älä aseta alttiiksi tinnerille, benslinille, ym.!

- Jos kasetti kastuu, kuivaa se kunnollisesti, ennenkuin käytät sitä
- Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä, saippuaveteen kastetulla kankaala.
- Aseta se takaisin kotelloonsa käytön jälkeen.
- Pidä huolta siitä, että pidät taukoja erittäin pitkien pelien aikana.

④



⑤



⑥



⑦



Le vieux manuel

THIS TENGEN PRODUCT

is brought to you by



For all enquiries about this or any other Tengen or Domark game, please write or telephone our special customer support department at Ferry House, 51-57 Lacy Road, Putney, London SW15 1PR. Tel: 081 780 2224

Le Vieux Manuel

THIS **TENGEN** PRODUCT

is brought to you by



For all enquiries about this or any other Tengen or Domark game, please write or telephone our special customer support department at Ferry House, 51-57 Lacy Road, Putney, London SW15 1PR. Tel: 081 780 2224 (Between 1.30 and 4.30 pm)

"Sega" and "Master System" are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.
TM Atari Games; Licensed to Tengen, Inc. © 1991 Tengen, Inc.
Sales and Marketing by Domark Software Ltd.,
Ferry House, 51-57 Lacy Road, Putney, London SW15 1PR, England.

This game is manufactured by Sega Enterprises Ltd.
for play on the SEGA™ Master System™
Printed in Japan