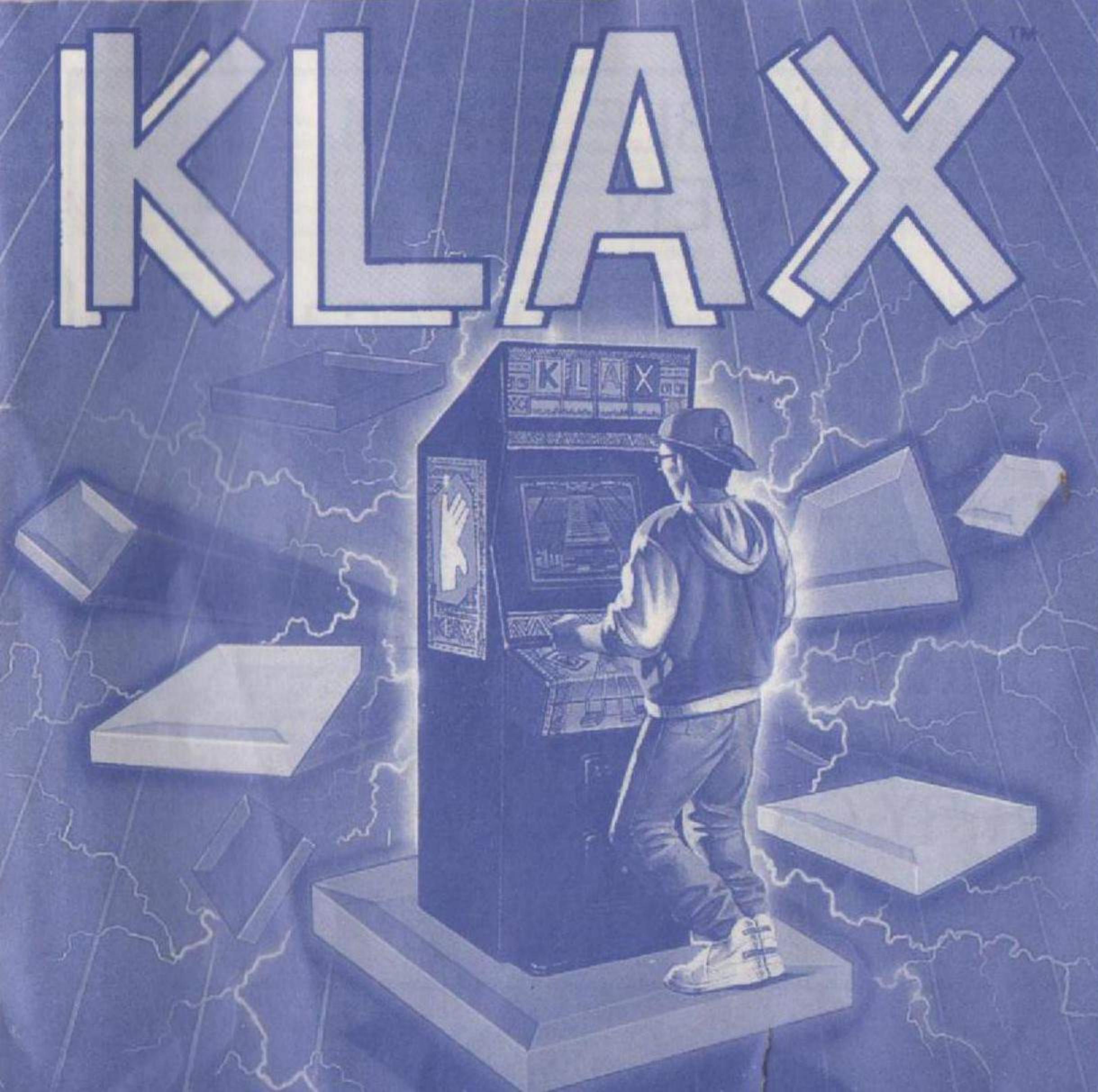


INSTRUCTION MANUAL



SEGA™
Master System™

TENGEN

ALSO AVAILABLE FROM
TENGEN

On Master System

RAMPART
MS PAC-MAN

On Mega Drive

PAC-MANIA
KLAX
HARD DRIVIN'

PLEASE READ THIS BOOKLET
VERY CAREFULLY

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 or 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.

GARANTIA

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

Tengen no otorga ninguna garantía, ya sea express o implícita, respecto de este manual, su calidad, comerciabilidad o adecuación para un fin en particular.

Si surge algún desperfecto en el producto en sí (o sea, no en el programa de software, el cual se suministra 'tal como está') durante el período limitado de garantía de noventa días, favor de devolverlo en sus condiciones originales al lugar de compra.

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 auftritt (d.h. nicht am Software-Programm), bringen Sie es, so wie es ist, zu dem Geschäft zurück, wo Sie es gekauft haben.

GARANTI

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

Tengen lämnar ingen garanti, antingen direkt eller indirekt, beträffande denna handbok, dess kvalitet, saljbarhet och lämplighet för ett säkert ändamål. Om en bristfällighet 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 inkopasstället i ursprungligt skick.

GARANTIE

Tengen se réserve le droit d'améliorer le produit décrit dans ce manuel à n'importe quel moment et sans préavis. 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.

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.

GARANZIA

La Tengen si riserva il diritto di apportare miglioramenti al prodotto descritto in questo 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.

TAKUU

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

Tengen ei anna mitään takuita mitä tulee tähan käskirjaan, 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.

Starting Up

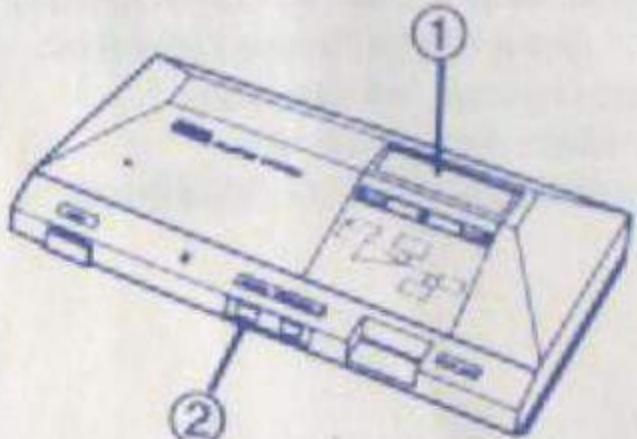
1. Set up your Sega Master System or Master System II as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the Power Base.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the 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 auf 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 oder 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 la cartouche est bien insérée. 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. Despues de un momento, aparecerá 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

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'interruttore sia collocato 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 spelator Master System eller Master System II. Anslut styrplatta 1.
2. Kontrollera att strömbrytaren. Står i frånslaget läge. Sätt i spelkassetten i spelatorn.
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 spelatorn.

① Segas spelkassett

② Styrplattan 1

③ Styrplattan 2

Starten

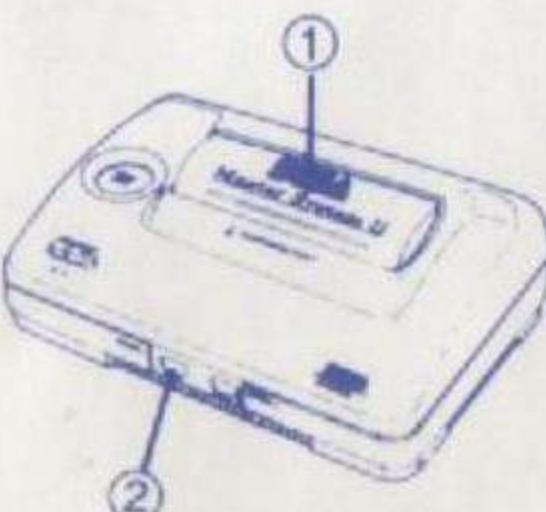
1. Sluit je Sega Master System of Master System II aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit controller 1 aan.
2. Zet de Sega System UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.
3. Zet de Sega System AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Sega System 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-järestelmäsi käyttöohjekirjasen ohjeiden mukaisesti. Kytke saatolaippa 1 sisään.
2. Varmista, että virtakytkin on kytetty pois toiminnasta (OFF). Työnna sen jälkeen Sega-kasetti teholahzeeseen.
3. Kytke virtakytkin toimintaan (ON). Otsikkokuvaruudu ilmestyy eslin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkokuvaruudu ei ilmesty eslin, kytke virtakytkin pois toiminnasta (OFF). Varmista, että järjestelmasi on kytetty oikein ja että kasetti on kunnollisesti konsolin sisällä. Kytke virtakytkin sen jälkeen uudelleen toimintaan (ON).

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

① Sega-Kasetti

② Säätolaippa 1

③ Säätolaippa 2

GAME BACKGROUND

This hot new tic-tac-tile game has you scrambling to catch coloured tiles as they tumble down a conveyor belt. Arrange the tiles in same-coloured stacks of three or more to score big points! Sounds easy? Well, it is until the tiles come tumbling at you faster and faster and faster! You'll lose your mind trying to catch them all while figuring out where to stack them before you run out of room! KLAX, the fun, fast, totally mind-boggling arcade puzzle that makes you move faster – and think faster!

DAS SPIEL

In diesem brandneuen Spiel müssen Sie, um Punkte zu gewinnen, in fliegender Eile Fliesen, wie sie vom Band kommen, auffangen und aufstapeln, jeweils drei oder mehr Fliesen derselben Farbe. Das hört sich ja ganz einfach an, oder? Nur kommen die Fliesen immer schneller und schneller geflogen! Es ist zum Verücktwerden! Die Fliesen müssen nicht nur aufgefangen werden, Sie müssen auch ebenso schnell entscheiden, wo Sie sie stapeln sollen, solange Sie noch genug Platz haben. KLAX ist ein lustiges Arcade-Puzzle, bei dem Sie auch blitzschnell denken müssen.

LE JEU

Ce super jeu de carreaux tout nouveau te fait faire des pieds et des mains pour attraper des carreaux au fur et à mesure qu'ils tombent d'un tapis roulant. Arrange les carreaux en rangées de trois ou plus de la même couleur pour marquer des tas de points! Facile hein? Oui, mais une fois que les carreaux commencent à tomber de plus en plus vite, c'est une toute autre affaire! Tu en perdras la tête à essayer de les attraper tout en essayant de calculer où tu dois les mettre avant qu'il ne te reste plus de place! KLAX, le jeu d'arcade amusant, rapide et totalement casse-tête qui te fait aller vite - et réfléchir encore plus vite!

INFORMACION BASICA SOBRE EL JUEGO

Este ingenioso, vibrante y novedoso juego lo tendrá de un lado al otro tratando de atrapar los mosaicos de colores a medida que éstos van llegando en la cinta transportadora. Ordénelos en pilas de tres o más mosaicos del mismo color y podrá ganar muchos puntos. ¿Parece fácil? Espere a que los mosaicos comiencen a llegar cada vez más y más rápido. Se volverá loco intentando atraparlos, tratando a la vez de determinar dónde apilarlos antes de que se le agote el lugar. KLAX es un divertidísimo, vertiginoso y fascinante juego de galería que lo hará moverse con rapidez y pensar con rapidez.

SFONDO DEL GIOCO

Questo nuovo a tasselli ti farà correre per prendere i tasselli colorati mentre rotolano giù in un nastro trasportatore. Sistema i tasselli in pile di tre o più dello stesso colore per fare tanti punti! Ti suona facile?... Beh, Io è fino a che non iniziano a venire giù sempre più velocemente! Diventerai matto per prenderli tutti, mentre pensi a dove metterli prima di esaurire lo spazio! KLAX, il rompicapo arcade divertente, rapido, totalmente impegnativo che ti fa muovere alla svelta - e pensare ancora più rapidamente!

SPEL BAKGRUND

Detta nya heta tic-tac-tittel spelet får dig att rusa för att fånga de färgade kakelet när de rasar ned från det löpande bandet. Arrangera kaklet i lika fargade travar av tre eller mera för att få högre poäng! Låter latt? Det är det, tills kakelet kommer rusande mot dig snabbare och snabbare! Du kommer att bli tokig genom att försöka fånga allihop medans du på samma gång forsöker hitta nägonstans att stapla dem medans det fortfarande finns plats! KLAX, det roliga, det snabba, huvud retande arkad pusslet som får dig att röra dig snabbt, och tanka snabbare!

ACHTERGROND VAN HET SPEL

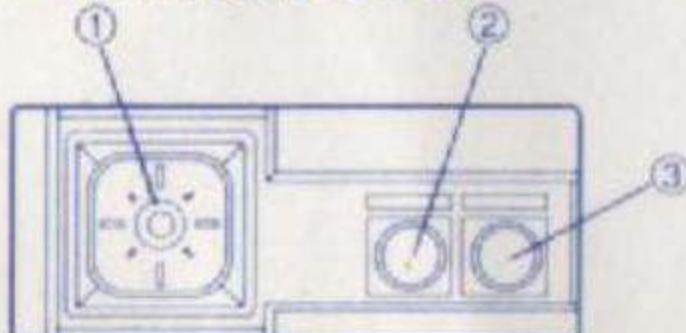
Dit gloednieue spel zorgt dat je moet redden om gekleurde tegeltjes op te vangen die van een transportband vallen. Stapel gelijkgekleurde steentjes op hoopjes van drie of meer om een hoog puntentotaal te scoren! Klinkt gemakkelijk? Ja, inderdaad ... tot de tegeltjes steeds sneller van die band vallen! Je wordt stapelgek als je ze allemaal probeert op te vangen en tegelijkertijd probeert uit te dokteren waar je ze kunt opstapelen voordat je plaats tekort komt! KLAX, de leuke, razendsnelle en verbazende lunaparkpuzzel die je sneller doet bewegen én denken!

PELIN TAUSTA

Tämä sähäkkä uusi tik-tak-laatta-peli saa sinut kilvan favoitlemaan vanikkaita laattoja niiden syöksyessä pitkin kuljetushihnaa. Jarjestä laatat samanvaiisiin kolmen tai useamman laatan pinoihin saadaksesi enemmän pisteitä. Kuulostaakö helpolta? Onhan se, kunnes laatat syöksyvat sinua kohti yhä nopeammin ja nopeammin! Hurjistut varmaan yrittääessasi ottaa ne kaikki kiinni sekä järkeillessäsi, minne pinota ne, ennenkuin tila loppuu! KLAX on hauska, nopeasti-liikkuva, täysin huumoritava pelihalli-pulmapeli, mikä saa sinut liikkumaan nopeasti - ja ajattelemaan nopeasti!

SUMMARY OF CONTROLS

- ① Directional Button (D Button)
 - Press UP or DOWN to move the marker at the Start/Options screen.
 - Press UP to flick tiles back up the conveyor belt if 'pad up' is selected from Options Screen.
 - Press LEFT or RIGHT to move bat to catch tiles.
- ② Button 1
 - Press to select 'START' game on the Options Menu.
 - Press to select option settings.
 - Press to flip the tiles off the bat into the bin below.
- ③ Button 2
 - Press to flick tiles back up the conveyor belt if 'button two' is selected on the Options Screen.
- Pause Button (on the Console)
 - Press to pause the action.



ZUSAMMENFASSUNG DER STEUERUNG

- ① Richtungsknopf (D-Knopf)
 - "Hoch" oder "Runter" drücken, um den Cursor auf dem Start/Options-Bildschirm zu bewegen.
 - "Hoch" drücken, um die Fliesen zurück aufs Band zu werfen, wenn "Pad Up" auf dem Optionsschirm gewählt wurde.
 - "Rechts" oder "Links" drücken, um die Fliesen mit dem Schläger aufzufangen.
- ② Knopf 1
 - Drücken, um "START" vom Optionsmenü zu wählen.
 - Drücken, um gewünschte Optionen zu wählen.
 - Drücken, um die Fliesen vom Schläger in die Mülltonne zu schmeißen.
- ③ Knopf 2
 - Drücken, um die Fliesen zurück aufs Band werfen, wenn "Button 2" auf dem Optionsschirm gewählt wurde.
- Pausenknopf (auf der Konsole)
 - Drücken, um das Spiel anzuhalten.

RESUME DES COMMANDES

- ① Bouton Directionnel (Bouton-D)
 - Appuie sur HAUT ou BAS pour déplacer le marqueur sur l'écran de Départ/Options.
 - Appuyer sur HAUT pour remettre les carreaux sur le tapis roulant si 'pad up' est sélectionné sur l'Ecran d'Options.
 - Appuie sur GAUCHE ou DROITE pour attraper les carreaux avec la batte.
- ② Bouton 1
 - Appuie pour sélectionner 'START' (COMMENCER) sur le menu des options.
 - Appuie pour sélectionner les options.
 - Appuyer pour faire tomber les carreaux de la batte dans la poubelle au-dessous.
- ③ Bouton 2
 - Appuie pour remettre les carreaux sur le tapis roulant si 'button two' est sélectionné sur l'Ecran d'Options.
- Bouton Pause (sur la Console)
 - Appuie pour interrompre l'action.

RESUMEN DE CONTROLES

- ① Botón direccional (Bóton D)
 - Presionar UP o DOWN para mover el indicador en la pantalla de Inicio/Opciones.
 - Presionar UP, para regresar los mosaicos a la cinta transportadora si se ha seleccionado 'pad up' en la Pantalla de Opciones.
 - Presionar LEFT o RIGHT para mover el bate y atrapar los mosaicos.
- ② Botón 1
 - Presionar para seleccionar 'START' en el Menú de Opciones y así comenzar el juego.
 - Presionar para seleccionar el estado de las opciones.
 - Presionar para dejar caer los mosaicos en el cesto que se encuentra por debajo.
- ③ Botón 2
 - Presionar para regresar los mosaicos a la cinta transportadora si se ha seleccionado 'button two' en la Pantalla de Opciones.
- Botón de Pausa (en la Consola)
 - Presionar para efectuar una pausa en el juego.

SOMMARIO CONTROLLI

- 1 Bottone Direzionale (Bottone D)
 - Premi SU o GIU' per muovere il segnalatore sulla videata Avvio/Opzioni
 - Premi SU per rimandare i tasselli sul nastro trasportatore se 'pad up' è stato selezionato sulla Videata Opzioni.
 - Premi SINISTRA o DESTRA per muovere la mazza per prendere i tasselli.
- 2 Bottone 1
 - Premi per selezionare 'AVVIO' sul menu opzioni.
 - Premi per selezionare l'impostazione dell'opzione.
 - Premi per rovesciare i tasselli dalla mazza nel bidone.
- 3 Bottone 2
 - Premi per rimandare i tasselli sul nastro trasportatore se 'bottone 2' è stato selezionato sulla Videata Opzioni.
- Bottone di Pausa (sulla Console)
 - Premi per sospendere l'azione.

SAMMANDRAG AV KONTROLLERNA

- 1 Direktions Knappen (D - Knappen)
 - Tryck UPP eller NED för att flytta markören till Start/Val skärmen.
 - Tryck UPP för att kasta tillbaka kaklene till det löpande bandet om "kudden upp" är vald från Val Skärmen.
 - Tryck VANSTER eller HÖGER för att flytta slagträ för att fånga kakel.
- 2 Knapp 1
 - Tryck för att välja START spelet på Val Menyn.
 - Tryck för att välja val av insättning.
 - Tryck för att knuffa kaklet från slagträ ned i sopputnan under.
- 3. Knapp 2
 - Tryck för att kasta tillbaka kaklet upp på det löpande bandet om "knapp två" är vald på Val Skärmen.
- Paus Knappen (på manöverbordet)
 - Tryck för att pausa spelet under spelets gång.

SAMENVATTING VAN DE CONTROLE-KNOPPEN

- 1 Richtingsknop (D-Knop)
 - Druk op NAAR BOVEN of NAAR BENEDEN om de cursor naar het Start-of Opties-Scherm te bewegen.
 - Druk op NAAR BoVEN om de tegels terug op de transportband te gooien indien 'pad up' geselecteerd werd op het Opties-Scherm.
 - Druk op LINKS of RECHTS om de bat te bewegen en zo tegels op te vangen.
- 2 Knop 1
 - Selecteert het Startspel op het Opties-Scherm.
 - Selecteert de optie-instellingen.
 - Druk deze om de tegeltjes op de bat terug in de bak te gooien.
- 3. Knop 2
 - Druk deze om de tegeltjes terug op de transportband te gooien als 'Knop 2' geselecteerd werd.
- Pauze-knop (op de console)
 - Onderbreekt de actie

SAÄTIMET (SUMMARY OF CONTROLS)

- 1 Suunta-painike (D-painike)
 - Painamalla YLÖS tai ALAS liikutat merkkiaâ alku/vaihtoehto-näytössä.
 - Painamalla YLÖS heität laatat takaisin kuljetushihnalille, jos 'pad up' on valittu vaihtoehto-näytöstä.
 - Painamalla VASEMALLE tai OIKEALLE liikutat mailaa ottaaksesi laatat kiinni.
- 2 Painike 1
 - Paina valitaksesi 'START GAME' (pelein aloitus) vaihtoehto-listalta.
 - Paina valitaksesi vaihtoehtoja.
 - Paina näpsäyttääksesi laatat mailalta alapuolella olevaan laatikkoon.
- 3. Painike 2
 - Paina heittääksesi laatat takaisin kuljetushihnalille, jos 'button two' (painike kaksi) on valittu vaihtoehto-näytöstä.
- Tauko-painike (konsolissa)
 - Paina tauottaaksesi toiminnan.

1. OPTION SCREEN

This screen lets you check out the options that are available. For a complete description of these options see the OPTIONS MENU section.

Press UP and DOWN on the joypad to move the hand between the options. Press Button 1 to select the one you want.

2. WAVE INFORMATION SCREEN

This screen is for your information only.

WAVE: The current wave number.

GET: Shows what you need to get to finish the wave (see HOW TO COMPLETE A WAVE section).

HINT: A helpful hint ...

Press Button 1 to start this wave.

1. OPTIONSSCHIRM

Auf diesem Schirm werden die vorhandenen Optionen gezeigt. Eine genaue Erläuterung der einzelnen Optionen ist im Abschnitt "Optionsmenü" enthalten.

"Hoch" und "Runter" auf dem Joypad drücken, um den Cursor auf die verschiedenen Optionen zu bringen. Knopf 1 drücken, um die gewünschte Option zu wählen.

2. WAVE INFORMATION-BILDSCHIRM:

Dieser Bildschirm ist nur zu Ihrer Information.

WAVE: Gibt die momentane Zahl an.

GET: Gibt an, was Sie zur Beendigung der Welle noch brauchen (vgl. Abschnitt "Wie eine Welle abgeschlossen wird").

HINT: Ein wertvoller Hinweis ...

Knopf 1 drücken, um diese Welle zu starten.

1 ECRAN D'OPTIONS

Cet écran permet de vérifier les options disponibles. Voir le chapitre MENU DES OPTIONS Pour une description complète de ces options.

Appuie sur HAUT et BAS sur le joypad pour placer le curseur-main sur les différentes options. Appuie sur le Bouton 1 pour sélectionner l'option volume.

2. ECRAN D'INFORMATION DE NIVEAU

Cet écran est uniquement un écran d'information.

NIVEAU (WAVE): Le numéro du niveau actuel.

OBTENIR (GET): Montre ce qu'il te faut pour finir le niveau (voir COMMENT TERMINER UN NIVEAU).

CONSEIL (HINT): Un tuyau utile ...

Appuie sur le Bouton 1 pour commencer ce niveau.

Tu te déplaces sur cet écran comme sur l'écran de TITRE.

1 PANTALLA DE OPCIONES (OPTION SCREEN)

Esta pantalla le permite revisar las opciones que se encuentran disponibles. Para una completa descripción de estas opciones ver la sección MENU DE OPCIONES.

Presionar UP y DOWN en la almohadilla de control para pasar la mano a través de las opciones. Presionar el Botón 1 para seleccionar la opción que se desee.

2. PANTALLA DE INFORMACION DE LOTE (WAVE INFORMATION SCREEN)

Esta pantalla sólo tiene un fin informativo.

WAVE (LOTE):
El número de lote actual.

GET (LOGRAR):
Muestra lo que se debe lograr para completar un lote (ver la sección COMO COMPLETAR UN LOTE).

HINT (CONSEJO):
Algún consejo de utilidad ...

Presionar el Botón 1 para iniciar este lote.

1. VIDEATA OPZIONI

Questa videata ti permette di controllare le opzioni disponibili. Per una descrizione completa di queste opzioni, vedi alla sezione MENU OPZIONI.

Premi SU e GIU' sul tastierino di controllo per muovere la manina tra le opzioni. Premi il Bottone 1 per selezionare quella che hai scelto.

i2. VIDEATA INFORMAZIONI ONDATA:

Questa videata serve solo per informazione.

WAVE (ONDATA):

Il numero di ondate in corso

GET (PRENDI):

Indica cosa devi prendere per finire l'ondata (Vedi alla sezione COME COMPLETARE UN'ONDATA).

HINT (SUGGERIMENTO):

Un suggerimento utile ...

Per iniziare questa ondata, premi il Bottone 1.

1. VAL SKÄRMEN

Denna skärm låter dig att kolla vilka val som är tillgängliga. För total beskrivning av dessa val se VAL MENY sektionen.

Tryck UPP eller NED på kontroll dynan för att flytta handen mellan valen. Tryck på Knapp 1 för att välja den du vill ha.

2. VÅG INFORMATION SKÄRM:

Denna skärm är endast för din information.

VÄG:

Det rådande väg nummret.

FA:

Visar vad du behöver för att avsluta den vägen (se HUR ATT AVSLUTA EN VÄG sektionen).

HINT:

En hjälpsfull hint ...

Tryck på A knappen för att starta denna väg

1. OPTIES-SCHERM

Dit scherm toont je de beschikbare opties. Voor een volledige beschrijving van deze opties, zie Opties Menu sectie.

Druk op NAAR BOVEN en NAAR BENEDEN om het handje tussen de opties te bewegen. Druk op Knop 1 om de gewenste optie te selecteren.

2. GOLF-INFORMATIESCHERM

Dit scherm geeft enkel informatie.

WAVE:

Het nummer van de nu lopende golf

GET:

Toont wat je moet halen om een golf af te ronden. (zie ook HOE EEN GOLF AF TE RONDEN)

HINT:

Een nuttige tip ...

Druk op de A-knop om deze golf te beginnen.

1. VAIHTOEHTO-NÄYTTÖ

Tässä näytössä voit tarkistaa käytettävissä olevat vaihtoehdot. VAIHTOEHTO-LISTASSA on tällähetkinen kuvaus n. jausta.

Painamalla YLOS ja ALAS joikkarilla liikutat kättä vaihtoehtojen välillä. Painamalla Painike 1: ta suoritat valinnan.

2. TIETO-NÄYTTÖ AALLOSTA

Tässä näytössä saat vain tietoja.

WAVE (aalto):

nykyisen aallon numero

GET (hanki):

tästä näkyy, mitä tarvitset aallon lopettamiseksi (katso KUINKA SUORITAT AALLON LOPPUUN-osa)

HINT (vihje):

hyödyllinen vihje

Painamalla A-painiketta aloitat tämän aalon

OPTIONS MENU

DROP METER:

To help you learn the game, you can turn the drop meter off for WAVE 1. This way, you can choose only the colours you want and experiment with the game at your own pace.

MUSIC:

Allows you to listen to music during the game.

SOUND:

This setting turns sound effects ON and OFF. Note that you cannot have both sound effects and music at the same time.

FLICK BRICK:

Allows you to select 'pad up' or 'button two' in order to flick the tiles back up on to the conveyor belt during play.

BAT SPEED:

This setting determines the speed at which the bat moves to catch the tiles coming down the conveyor belt. You can select 'FAST' or 'SLOW'.

BRICK PALETTE:

Allows you to change the colours of the tiles.

OPTIONS-MENÜ

DROP METER (ANZEIGE FÜR FALLENGELASSENEN FLIESEN):

Um Ihnen den Einstieg ins Spiel zu erleichtern, können Sie den Zähler für die erste Welle abschalten. Sie können sich nun ganz auf die benötigten Farben konzentrieren und sich in Ruhe mit dem Spiel vertraut machen.

MUSIC:

Während des Spiels erklingt Musik.

SOUND FX :

Hier können die Soundeffekte ein- oder ausgeschaltet werden. Sound und Musik können nicht gleichzeitig gewählt werden.

FLICK BRICK:

"Pad Up" oder "Knopf 2" können gewählt werden, damit die Fliesen während des Spiels auf das Band zurückgeworfen werden können.

BAT SPEED:

Bestimmt die Geschwindigkeit, mit der sich der Schläger bewegt, um die Fliesen aufzufangen, wenn sie vom Band kommen. "Fast" (Schnell) oder "Slow" (Langsam) können gewählt werden.

BRICK PALETTE:

Hier kann die Farbe der Fliesen geändert werden.

MENU DES OPTIONS

DROP METER (COMPTE-CHUTES):

Pour t'aider à apprendre à jouer, tu peux arrêter le compte-chutes pour le Niveau 1. De cette façon, tu peux choisir seulement les couleurs que tu veux et faire des essais à ton propre rythme.

MUSIC (MUSIQUE):

Te permet d'entendre de la musique pendant le jeu.

SOUND (SON):

Ce relage ALLUME ou ETEINT les effets sonores. Remarque: tu ne peux pas avoir les effets sonores et la musique en même temps.

FLICK BRICK (BOUGER BRIQUE):

Te permet de sélectionner 'pad up' ou 'button two' pour remettre les carreaux sur le tapis roulant pendant le jeu.

BAT SPEED (VITESSE DE BATTE):

Ce réglage détermine la vitesse de déplacement de la batte pour attraper les carreaux qui descendent sur le tapis roulant. Tu peux sélectionner 'FAST' (RAPIDE) ou 'SLOW' (LENTE).

BRICK PALETTE (PALETTE DE BRIQUES):

Te permet de changer la couleur des carreaux.

2. MENU DE OPCIONES (OPTIONS MENU)

DROP METER (MEDIDOR DE MOSAICOS CAIDOS):

Para que le sea más sencillo aprender el juego, se puede desactivar el medidor de mosaicos caídos para el LOTE 1. De este modo, se pueden seleccionar los colores a criterio propio y ganar experiencia en el juego según el ritmo de cada uno.

MUSIC:

Le permite escuchar música durante el juego.

SOUND:

Activa (ON) y desactiva (OFF) los efectos de sonido. Recuerde que no se puede activar la música y los efectos sonoros al mismo tiempo.

FLICK BRICK:

Le permite seleccionar 'pad up' o 'button two' a fin de regresar los mosaicos a la cinta transportadora durante el juego.

BAT SPEED:

Determina a velocidad con que se mueve el bate para atrapar los mosaicos que van llegando en la cinta transportadora. Se puede seleccionar FAST (velocidad rápida) o SLOW (velocidad lenta).

BRICK PALETTE:

Permite cambiar los colores de los mosaicos.

2. MENU OPZIONI

DROP METER (INDICATORE CADUTE):

Per aiutarti ad imparare il gioco, puoi disattivare l'indicatore di caduta per l'ONDATA 1. In questo modo, potrai scegliere solo i colori che vuoi e sperimentare il gioco alla tua velocità.

MUSIC: (MUSICA):

Ti permette di ascoltare la musica durante il gioco.

SOUND: (SONORO):

Questo ACCENDE e SPEGNE il sonoro. Nota che non puoi avere la musica e il sonoro allo stesso tempo.

FLICK BRICK: (RIMANDO):

Ti permette di selezionare 'pad up' o 'bottone due' per rimandare i tasselli sul nastro trasportatore durante il gioco.

BAT SPEED: (VELOCITA' MAZZA):

Questa impostazione stabilisce la velocità a cui si muove la mazza per prendere i tasselli che vengono giù sul nastro trasportatore. Puoi selezionare 'VELOCE' o 'LENTA'.

BRICK PALETTE: (TAVOLOZZA):

Ti permette di cambiare i colori dei tasselli.

2. VAL MENY:

DROP METER (FALL MÄTARE):

Till för att hjälpa dig att lära dig spelet, du kan stänga av fall mataren för VÄG 1. På detta sätt så kan du välja endast de färger du vill ha och experimentera med spelet i din egen takt.

MUSIC: (MUSIK):

Tillåter dig att lyssna till musik under spelets gång.

SOUND: (LJUD):

Detta sätter ljud effekterna antingen AV eller PÅ. Notera att du inte kan ha både ljud effekter och musik på samma gång.

FLICK BRICK: (KASSTA KAKEL):

Tillåter dig att välja "kudden upp" så att du kan kasta tillbaka kaklet upp på det löpande bandet under spelets gång.

BAT SPEED: (SLAGRÄ FART):

Detta bestämmer i vilken fart slagträtt rör sig för att fånga kaklet som kommer ned från det löpande bandet. Du kan välja SNABB eller SAKTA.

BRICK PALETTE: (KAKEL PALETTE):

Tillåter dig att ändra kaklets färg.

2. OPTIES-MENU:

DROP METER (VALMETER):

Om het spel te leren kennen, kun je de valmeter afzetten voor GOLF 1. Zo kies je enkel de kleuren die jij wil hebben en experimenteer je met het spel op je eigen ritme.

MUSIC: (MUZIEK):

Laat je toe muziek te beluisteren tijdens het spel.

SOUND: (GELUID):

Deze instelling zet geluidseffecten AAN en AF. Let wel: je kunt Muziek en Geluid niet tegelijk aanzetten.

FLICK BRICK:

Laat je toe om 'Pad Up' of 'Knop 2' te selecteren. Zo kun je de tegels terug op de transportband gooien tijdens het spel.

BAT SPEED: (BETSNELHEID):

Deze instelling bepaalt de snelheid waaraan de bat beweegt om de tegeltjes te kunnen opvangen. Je kunt SNEL of TRAAG selecteren.

BRICK PALETTE: (TEGELPALET):

Zo kun je de kleuren van de tegeltjes veranderen.

VAIHTOEHTO-LISTA:

DROP METER (PUTOUSMITTARI):

Oppiaksesi pelin helpommin voit panna putousmittarin pois päältä 1:ssä aallossa. Tällä tavoin voit valita vain haluamasi värit ja kokeilla peliä omassa rauhassa.

MUSIC (MUSIIKKI):

Voit kuunnella musiikkia pelin aikana.

SOUND (ÄÄNI):

Tämä valinta panee äänitehosteet päälle tai pois päältä. Huom. Äänitehosteet ja musiikki eivät voi olla päällä yhtä aikaa.

FLICK BRIK (HEITÄ TIILI):

Voit valita 'pad up' tai 'button two' heittääksesi laatat takaisin kuljetushihnalille pelin kuluessa.

BAT SPEED (MAILAN NOPEUS):

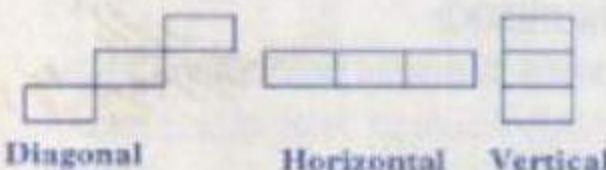
Tämä valinta määräää nopeuden, jolla maila liikkuu ottaessasi kiinni kuljetushihnalta tuleval laatatu. Voit valita 'FAST' (nopea) tai 'SLOW' (hidas).

BRICK PALETTE (TIILI-PALETTI):

Voit muuttaa laattojen värit.

KLAX

A KLAX is three or more tiles of the same colour in a row.



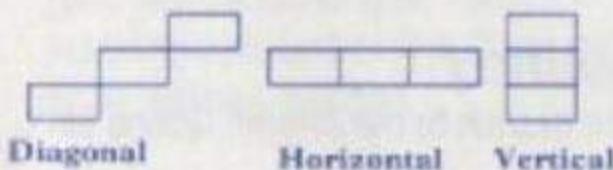
HOW TO PLAY

1. You play KLAX by moving your bat left and right and using it to put tiles in the 'bin'. Your bat can move to one of 5 positions on the screen.
2. The bat can hold up to 5 tiles.
3. Press Button 1 to flip the top tile off into the bin below. Press UP on the directional button or button 2 (see options menu) to flick the top tile on your bat up the conveyor belt.

Also you can press DOWN on the directional button to accelerate the tiles on the conveyor. Use this feature with caution.

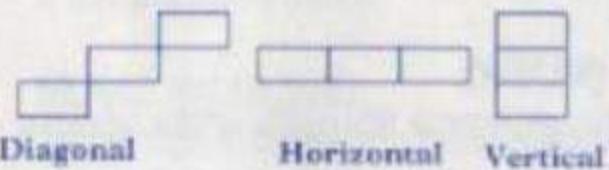
KLAX

Ein "KLAX" ist erreicht, wenn drei oder mehr Fliesen derselben Farbe sich in einer Reihe befinden, egal, ob diagonal, horizontal oder vertikal.



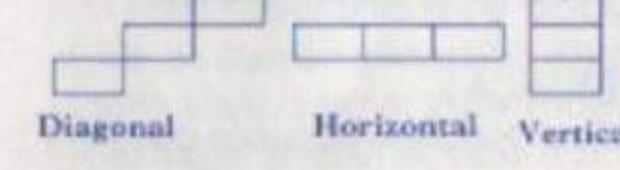
KLAX

Un KLAX est composé de trois carreaux ou plus de la même couleur dans une rangée.



KLAX

Un KLAX es una hilera de tres o más mosaicos del mismo color, por ejemplo,



SPIELANLEITUNG

1. KLAX wird gespielt, indem der Schläger nach rechts und links bewegt wird, um Fliesen in den "Abfalleimer" zu stecken. Das Schläger kann sich auf fünf verschiedene Positionen auf dem Schirm begeben.
2. Das Schläger kann bis zu fünf Fliesen halten.
3. Knopf 1 drücken, um die oberste Fliese in den Mülltonne zu befördern. "Hoch" auf dem Richtungsblock oder Knopf 2 drücken, um die oberste Fliese auf dem Schläger wieder zurück aufs Band zu werfen.

Sie können außerdem "Runter" auf dem Richtungsknopf drücken, um die Fliesen auf dem Band zu beschleunigen. Benutzen Sie diese Option mit Vorsicht.

REGLES DU JEU

1. KLAX se joue en déplaçant la batte à gauche et à droite et en l'utilisant pour mettre les carreaux dans la 'poubelle'. La batte peut aller à 5 positions sur l'écran.
2. La batte peut contenir jusqu'à 5 carreaux.
3. Appuie sur "le Bouton 1 pour faire tomber le premier carreau dans la poubelle au-dessous. Appuie sur HAUT sur le bouton directionnel ou le bouton 2 (voir menu des options) pour remettre le premier carreau de la batte sur le tapis roulant.

Tu peux aussi appuyer sur BAS sur le bouton directionnel pour faire accélérer les carreaux sur le tapis roulant. Fais très attention quand tu utilises ce dispositif.

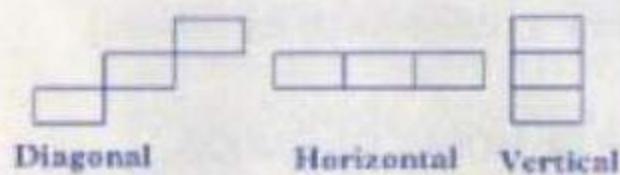
COMO JUGAR

1. KLAX se juega moviendo el bate hacia la derecha y la izquierda, y utilizando para colocar los mosaicos en el "cesto". El bate puede adoptar 5 posiciones en la pantalla.
2. El bate contiene hasta un máximo de 5 mosaicos.
3. Presionar el Botón 1 para dejar caer el primer mosaico de la pila en el cesto que se encuentra por debajo. Presionar UP en el botón direccional o el botón 2 (ver menú de opciones) para regresar el primer mosaico de la pila a la cinta transportadora.

También se puede presionar DOWN en el botón direccional para acelerar el

KLAX

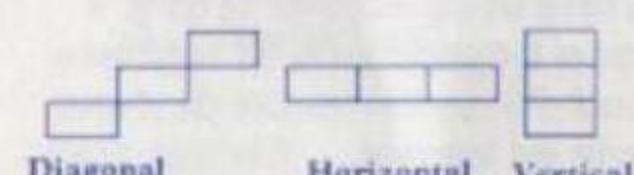
Un KLAX consiste in tre o più tasselli dello stesso colore in fila, come



Diagonal Horizontal Vertical

KLAX

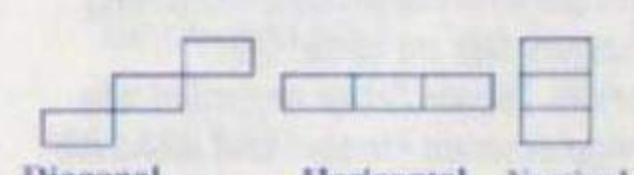
En KLAX är tre eller fler kakel av samma färg i en rad tex.



Diagonal Horizontal Vertical

KLAX

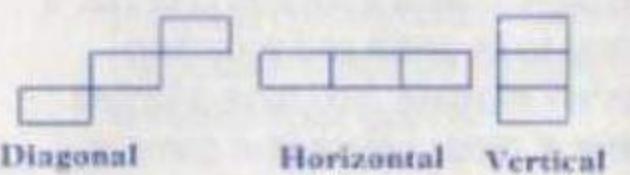
Een KLAX is de naam gegeven aan drie of meer tegeltjes van dezelfde kleur, gestapeld op een rijtje, d.i. diagonale, horizontale en verticale diagrammen.



Diagonal Horizontal Vertical

KLAX

KLAX on kolme tai useampi samanvärisen laatta rivissä



Diagonal Horizontal Vertical

COME ESEGUIRE

- KLAX si gioca muovendo la mazza a sinistra e a destra e usandola per mettere i tasselli nel "bidone". La mazza può essere spostata in una delle 5 posizioni sullo schermo.
- La pala può portare fino a 5 tasselli.
- Premi Bottone 1 per rovesciare il primo tassello nel bidone sottostante. Premi SU sul bottone direzionale (vedi menu opzioni) per ributtare il tassello superiore sul nastro trasportatore.

Inoltre, puoi premere GIU' sul bottone direzionale per accelerare i tasselli sul nastro trasportatore. Ma questo devi usarlo con cautela.

HUR MAN SPELAR

- Du spelar KLAX genom att flytta din åra till vänster och höger och använder den till att stoppa kaklet i "sopptunnan". Din åra kan flytta till en av de 5 positionerna på skärmen.
- Åran kan hålla upp till 5 kakel.
- Tryck ned Knapp 1 för att kasta det kakel högst upp in i sopptunnan under. Tryck UPP på direktionsknappen eller knapp 2 (se val menyn) för att kasta det kakel högst upp på ditt slagträ upp tillbaka på det löpande bandet.

HOE TE SPELEN

- Je speelt KLAX door naar links en rechts te bewegen met een batl en deze te gebruiken om de tegeltjes in de 'vergaarbak' te plaatsen. Je bat kan naar 5 posities op het scherm bewegen.
- De bat kan tot 5 tegels vasthouden.
- Druk op knop 1 om het bovenste tegeltje in de bak te mikken. Druk op NAAR BOVEN van de richtknop of knop 2 om het bovenste steentje op je bat terug op de transportband te gooien.

PELINOHJEET

- Pelaat KLAXia liikuttamalla melaasi vasemmalle ja oikealle ja sen avulla panet laatat laatikkoon. Voit liikuuttaa melaasi 5 eri asentoon näyttöruudussa.
- Melaan mahtuu kerrallaan 5 laattaa.
- Paina jPainike 1: tä näpsyttääksesi päällimmäisen laatan alapuolella olevaan laatikkoon. Paina YLOS suunta-painikkeella tai Painike 2: ta (katso vaihtoehto-listaa) heittääksesi mailassa päällimmäisenä olevan laatan takaisin kuljetushihnalille.

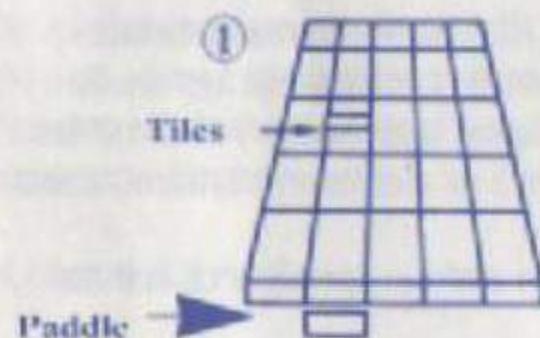
Voit myös painaa DOWN (alas) suuntapainikkeella kiihyttääksesi laattojen kulku kuljetushihnalla. Mutta käytä tätä varoen.

- 4 There are up to 10 total colours in the game, plus the wild tile. (The wild tile is a flashing block that will substitute for any colour.)

DROP METER

- 5 If you do not catch a tile with your bat, it will drop to its death and your drop meter will increase. You have a limited number of drops before your game is over.

When all the lights are on, your game is over!



- 4 Es gibt insgesamt zehn verschiedene Farben in diesem Spiel, plus die "Flotte Fliese", ein blinkender Block, der für jede Farbe eingesetzt werden kann.

DROP METER

- 5 Wenn Sie eine Fliese nicht rechtzeitig auffangen, fällt sie runter und zerbricht. Dieser Zähler registriert alle fallengelassenen Fliesen, und wenn die Vorgabe überschritten wird, ist das Spiel zu Ende.

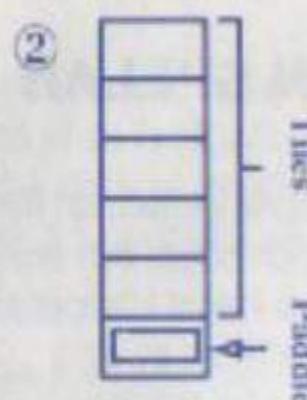
Wenn alle Lichter an sind, ist das Spiel zu Ende!

- 4 Il y'a jusqu'à 10 couleurs au total dans le jeu, en plus du carreau balladeur, (le carreau balladeur est un bloc clignotant qui remplace n'importe quelle couleur.)

COMPTE-CHUTES

- 5 Si tu rates un carreau avec ta batte, il tombe et ton compte-chutes augmente. Au bout d'un certain nombre de chutes la partie est terminée.

Quand toutes les lumières sont allumées, la partie est terminée!



- avance de los mosaicos en la cinta transportadora. Utilice esta función con mucha precaución.

- 4 El juego incluye un máximo de 10 colores, más un mosaico comodín. (El mosaico comodín es un bloque que se enciende intermitente y que puede suplantar a cualquiera de los colores.)

MEDIDOR DE MOSAICOS CAIDOS (DROP METER)

- 5 Si no logra atrapar un mosaico con el bate, tal mosaico cae y queda destruido, con lo cual el medidor de mosaicos caídos aumenta su marcación. Sólo se permite una cantidad limitada de mosaicos caídos, y al excederla, el juego se da por terminado.

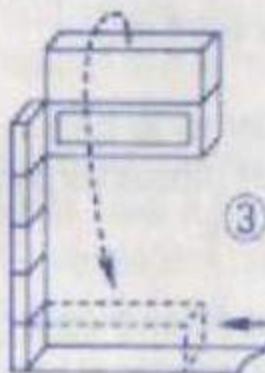
Cuando se ENCIENDEN todas las luces, es porque el juego se ha dado por terminado.

- 4 Nel gioco vi sono un massimo di 10 colori, più la matta (la matta è un blocco lampeggiante che vale qualsiasi colore.)

INDICATORE CADUTE

- 5 Se non prendi un tassello con la mazza, questo cade e muore e l'indicatore di cadute si alza. Disponi di un numero limitato di cadute, dopodiché il gioco termina.

Quando tutte le spie sono ACCESSE, il gioco è finito!



Du kan också trycka NED på direktionsknappen för att accelerera kaklet på det löpande bandet. Använd detta med försiktighet.

- 4 Det är upp till 10 totala färger i spelet, plus det vilda kaklet. (Det vilda kaklet är en blinkande kakel som kan ersätta vilken färg som helst.)

FALL MÄTARE

- 5 Om du inte fångar ett kakel med din åra, så kommer den att alla mot sin död och din fall mätare kommer att öka. Du har ett begränsat antal fall innan ditt spel är över.

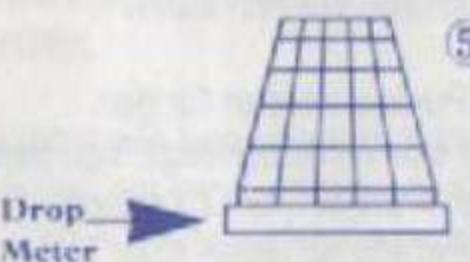
När alla lysen är PÅ, så är ditt spelet över!

Je kunt ook op NAAR BENEDEN drukken om het tempo van de tegels op de band op te voeren. Gebruik deze mogelijkheid met voorzichtigheid.

- 4 In het totaal omvat het spel 10 kleuren plus de 'Wilde Tegel' (De Wilde Tegel is een flikkerende tegel en staat voor eender welk kleur.)

VALMETER

- 5 Als je een tegel niet opvangt met je bay, valt het als het ware 'dood' neer wat je valmeter doet stijgen. Je hebt slechts een beperkt aantal toegelaten vallen vooraleer je spel afgelopen is.



- 4 Pelissä on 10 väriä sekä 'villi' laatta (tämä on vilkuva laatta, mitä voit käyttää minkä tahansa värin sijasta).

PUTOUSMITTARI

- 5 Jos et saa laattaa kiinni metallasi, se putoaa ja putousmittarin lukema kasvaa. Putouksien määrä on rajoitettu, ennenkuin peli loppuu.

Kun kaikki valot ovat päällä, pelisi on lopussa!

HOW TO COMPLETE A WAVE

There are 5 different types of wave in KLAX.

WHAT TO DO

- Get the number of KLAXs specified. KLAXs are three or more tiles of the same colour in a row.
- Only diagonal KLAXs count towards finishing the Wave. You can still get other types of KLAXs, though (and you might need them to survive!).
- That many tiles must be caught on the bat to finish the Wave.
- You need to get this many points to finish the Wave. See SCORING for how many points each type of KLAX scores.
- Only Horizontal KLAXs count towards finishing the Wave. You can still get all types of KLAXs, though.

①

Type of Wave

"You must get XX* KLAXs."



ABSCHLUß EINER WELLE

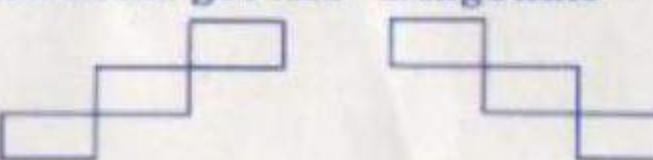
Es gibt fünf verschiedene Wellen in diesem Spiel.

- Informieren Sie sich, wieviele Klaxe benötigt werden. Ein "Klax" besteht aus drei oder mehr Fliesen derselben Farbe in einer Reihe.
- Nur diagonale Klax-Reihen zählen für den Abschluß der Welle. Andere Reihen sollten weiterhin versucht werden (und können für Ihr Überleben wichtig sein).
- So viele Fliesen müssen auf dem Paddel gesammelt werden, bevor die Welle abgeschlossen werden kann.
- So viele Punkte werden für den Abschluß der Welle benötigt. Vgl. den Abschnitt "Punkte", um zu sehen, wieviele Punkte für jeden Klax-Typ vergeben werden.
- Nur horizontale Klax-Reihen zählen für den Abschluß einer Welle. Andere Reihen können weiterhin versucht werden.

②

Type of Wave

"You must get XX* Diagonals"



POUR TERMINER UN NIVEAU

Il y a cinq types de niveaux dans KLAX

CE QU'IL FAUT FAIRE:

- Obtenir le nombre de KLAXs précisé. Les KLAXs sont composés de trois carreaux ou plus de la même couleur dans une rangée.
- Seuls les KLAXs en ligne diagonale comptent pour finir le niveau. Tu peux quand même avoir d'autres types de KLAXs (et tu risques d'en avoir besoin pour survivre!).
- Il faut attraper un certain nombre de carreaux avec la batte pour finir le niveau.
- Tu dois avoir un certain nombre de points pour finir le niveau. Consulte SCORING pour savoir combien de points tu gagnes avec chaque catégorie de KLAXs.
- Seuls les KLAXs en ligne horizontale comptent pour finir le niveau. Tu peux quand même attraper d'autres types de KLAXs.

COMO COMPLETAR UN LOTE

KLAX incluye 5 tipos diferentes de Lote.

QUÉ HACER

- Lograr el número de KLAX especificado. Un KLAX es una hilera de tres o más mosaicos del mismo color.
- Sólo los KLAX Diagonales son los que cuentan cuando se está por completar el Lote. No obstante, usted aún podrá formar otros tipos de KLAX (y hasta puede llegar a necesitar hacerlo para poder superar la situación).
- Se debe atrapar en lei bate la cantidad mencionada de mosaicos para poder completar el Lote.
- Será necesario obtener esta cantidad de puntos para completar el Lote. Para conocer la puntuación correspondiente a cada tipo de KLAX referirse a la sección de PUNTUACION (SCORING).
- Sólo los KLAX horizontales son los que cuentan cuando se esta por completar el Lote. No obstante, usted aún podrá formar otros tipos de KLAX.

Type of Wave

"You must catch XX* Tiles"

COME COMPLETARE UN'ONDATA

In KLAX vi sono 5 tipi di ondate diverse.

COSA FARE

- 1 Ottieni lo specificato numero di KLAX. Un KLAX sono tre o più tasselli dello stesso colore in fila.
- 2 Solo i KLAX diagonali contano per finire un'Ondata. Comunque, puoi sempre fare altri tipi di KLAX (e ti potranno servire per sopravvivere!).
- 3 Per finire un'Ondata, devi prendere tutti quei dati tasselli con la mazza.
- 4 Devi ottenere tutti questi dati punti per finire l'Ondata. Vedi a PUNTEGGIO (SCORING) per sapere quanti punti porta ogni tipo di KLAX.
- 5 Solo i KLAX orizzontali contano per finire un'Ondata. Comunque, puoi sempre fare altri tipi di KLAX.

④

Type of Wave
“You must get XXXX* points”

HUR DU FULLBORDAR EN VÄG

Det är 5 olika typer av Väger i KLAX.

VAD DU GÖR

- 1 Skaffa nummret av KLAXs specifiserat. KLAXs är tre eller fler kakel av samma färg i en rad.
- 2 Endast Diagonala KLAX räknas mot att avsluta Vägen. Du kan fortfarande få andra typer av KLAX (och du kan behöva dem för att överleva!)
- 3 Så många kakel måste fångas på åran för att avsluta Vägen.
- 4 Du behöver så många poäng för att avsluta Vägen. Se POANG för hur många poang varje typ av KLAX ger dig.
- 5 Endast Horisontala KLAX räknas mot avslutande av Vägen. Du kan fortfarande få alla andra typer av KLAX.

⑤

Type of Wave
“You must get XX* Horizontals”

HOE EEN GOLF AFRONDEN

Er zijn 5 verschillende Golf-soorten in KLAX.

WAT JE MOET DOEN

- 1 Behaal het gespecificeerd aantal KLAXS. KLAXS zijn drie of meer tegeltjes van eenzelfde kleur op een rij.
- 2 Enkel de diagonale KLAXS tellen om de Golf af te ronden. Nochtans kun je ook andere KLAXS behalen (die je nodig kunt hebben om te overleven!)
- 3 Je moet een bepaald aantal tegeltjes op je bat krijgen om een Golf af te ronden.
- 4 Je moet een bepaald aantal punten behalen om een Golf af te ronden. Zie SCOREN om te weten hoeveel punten elke KLAX-soort haalt.
- 5 Enkel de horizontale KLAXS tellen om de Golf af te ronden. Nochtans kun je ook nog alle andere KLAXS-soorten maken.

--	--	--

KUINKA SUORITAT AALLON LOPPUUN

KLAX-pelissä on viisi erilaista aaltoa.

MITÄ TEET:

- 1 Hanki tarvittava määrä KLAXeja. KLAXit ovat kolme tai useampi samanväriinen laatta rivissä.
- 2 Vain vinosuuntiset KLAXit otetaan huomioon suorittaessasi aallon loppuun. Voit kuiterkin yhää hankkia muunlaisia KLAXeja (ja voit tarvita niitä pysyaksesi mukana!).
- 3 Suorittaaksesi aallon loppuun sinun on siepattava näin monta laattaa melallasi.
- 4 Tarvitset näin monta pistettä aallon loppuun suorittamiseksi. Katso SCORING (pisteet), mistä näet kunkin erilaisen KLAXin antamat pisteet.
- 5 Vain vaakasuorat KLAXit otetaan huomioon aallon loppuun suorittamisessa. Voit siitti yhää hankkia muunlaisia KLAXeja.

THE BASIC EXAMPLES OF A KLAX AND
SPECIAL WILD TILE COMBOS

3 Tiles = 1 KLAX

4 Tiles = 2 KLAXs

5 Tiles = 3 KLAXs

BEISPIELE FÜR KLAXE UND
KOMBINATIONEN MIT DER
"FLOTTEN FLIESE"

3 Fliesen = 1 Klax

4 Fliesen = 2 Klaxe

5 Fliesen = 3 Klaxe

EXEMPLES ELEMENTAIRES D'UN KLAX et
de COMBOS DE KLAXs DE CARREAU
BALLADEUR SPECIAL

3 carreaux = 1 KLAX

4 Carreaux = 2 KLAXs

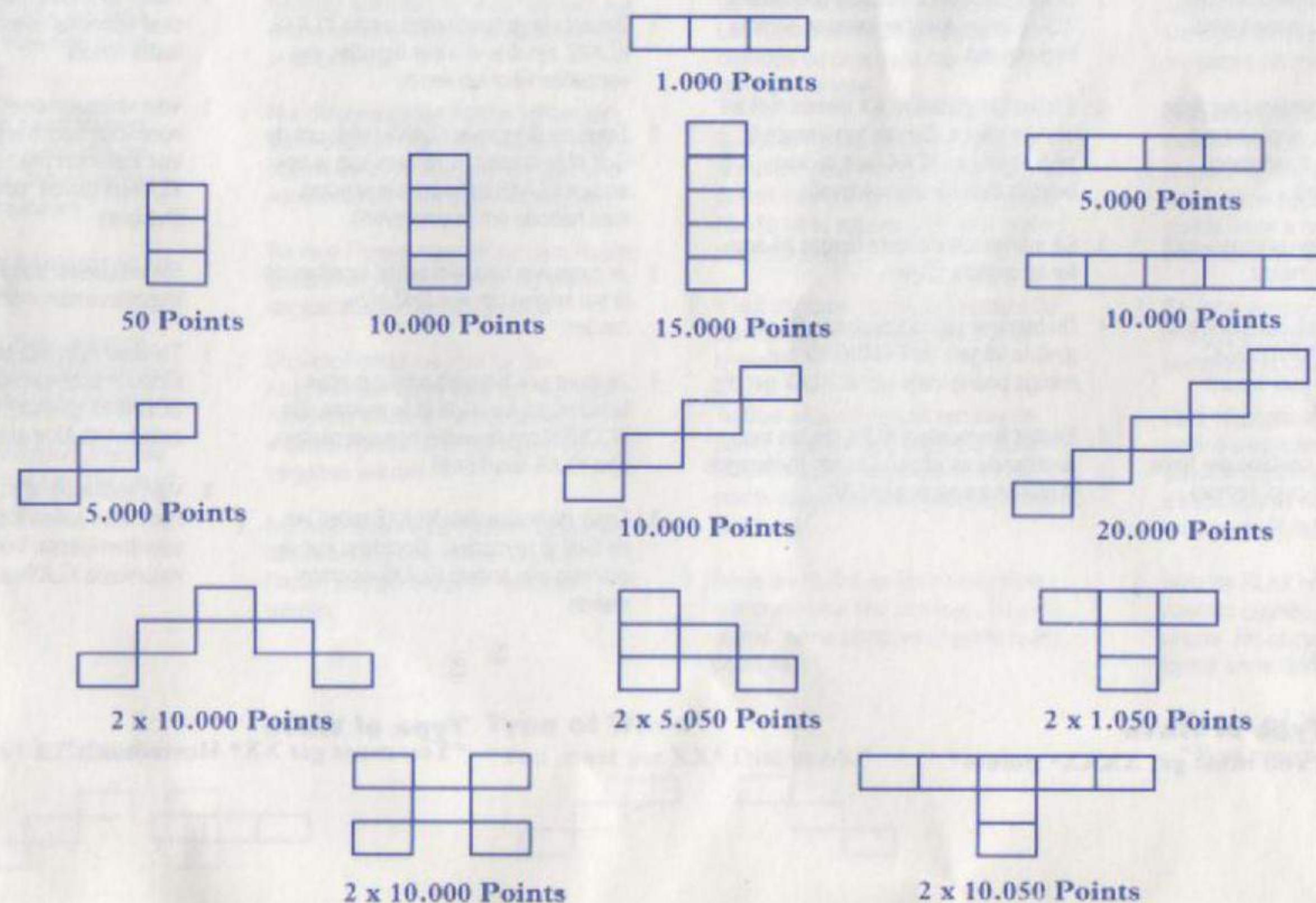
5 Carreaux = 3 KLAXs

EJEMPLOS BASICOS DE KLAX y de
COMBINACIONES ESPECIALES DE KLAX
UTILIZANDO EL MOSAICO COMODIN.

3 mosaicos = 1 KLAX

4 mosaicos = 2 KLAX

5 mosaicos = 3 KLAX



ESEMPI BASE DI UN KLAX e
COMBINAZIONI SPECIALI DI KLAX CON
MATTA

3 Tasselli = 1 KLAX.

4 Tasselli = 2 KLAX

5 Tasselli = 3 KLAX

DE BASISKA EXAMPLENA AV EN KLAX
och SPECIELLA VILD KAKEL KLAX
KOMBINATIONER

3 kakel = 1 KLAX

4 kakel = 2 KLAXs

5 kakel = 3 KLAXs

DE BASISVOORBEELDEN VAN EEN KLAX
en een SPECIALE WILDE TEHEL KLAX
COMBOS.

3 tegels = 1 KLAX

4 Tegels = 2 KLAXs

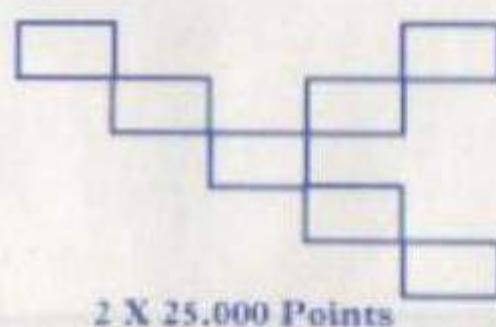
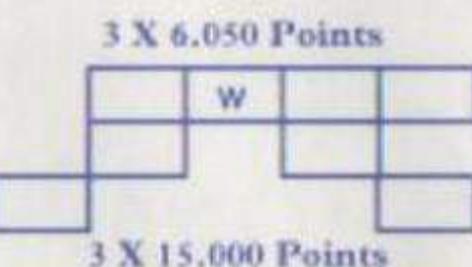
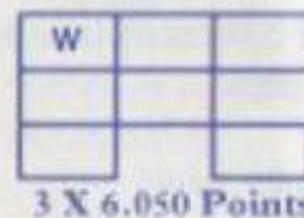
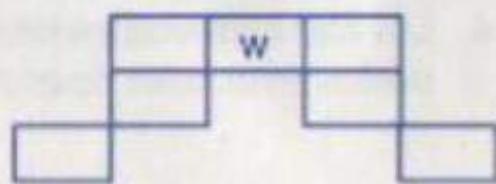
5 Tegels = 3 KLAXs

KLAXIN PERUSMALLIT ja ERITYiset VILLI
LAATTA KLAX YHDISTELMAT

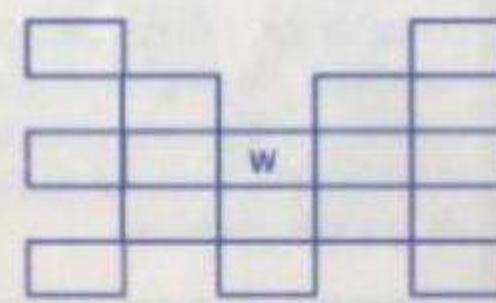
3 laattaa = 1 KLAX

4 laattaa = 2 KLAXia

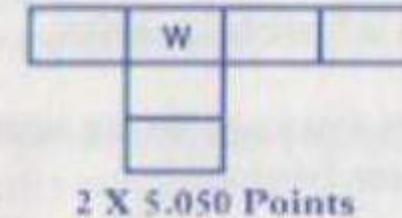
5 laattaa = 3 KLAXia



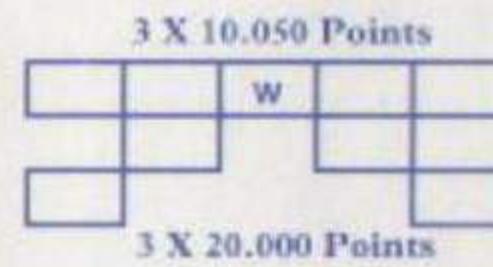
2 X 25.000 Points



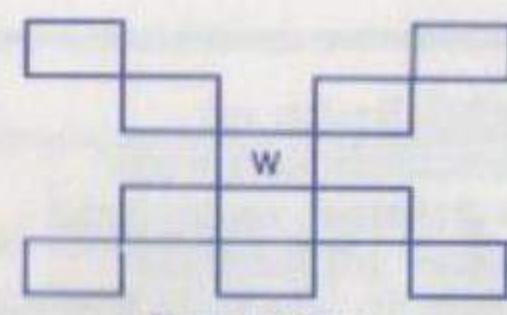
5 X 42.050 Points



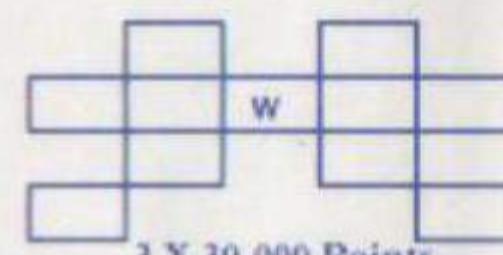
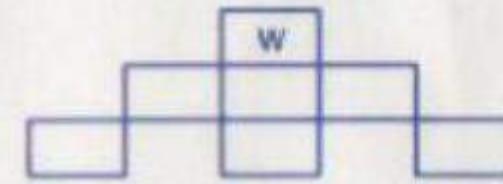
2 X 5.050 Points



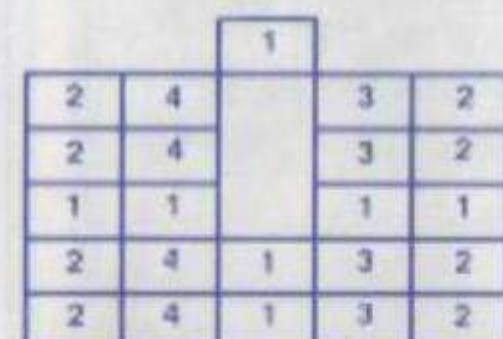
3 X 10.050 Points



4 X 30.050 Points



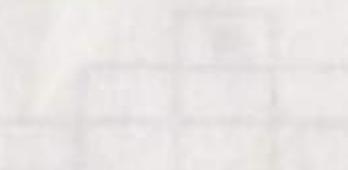
3 X 30.000 Points



5 X 42.050 Points

HINTS AND TIPS

1. Klaxs can be achieved horizontally, vertically or diagonally.
2. Starting on a higher level gives you more drops.
3. Save the wild tiles for desperate situations.
4. Complicated Klaxs are rewarded with bonus extra points.



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.

HINWEISE UND TIPS

1. Klaxe können horizontal, vertikal und diagonal gebildet werden.
2. Beim Start auf einem höheren Level fallen mehr Fliesen herunter.
3. "Flotte Fliesen" sollten für brenzlige Situationen aufgehoben werden.
4. Komplizierte Klaxe werden mit extra Bonuspunkten belohnt.

CONSEILS ET TUYAUX

1. Tu peux arranger les Klaxs horizontalement, verticalement ou diagonalement.
2. Tu subiras plus de chutes si tu commences à un niveau plus élevé.
3. Garde les carreaux balladeurs pour les situations désespérées.
4. Les Klaxs compliqués seront récompensés par des points supplémentaires de bonus.

ALGUNOS CONSEJOS UTILES

1. Se pueden armar Klax horizontales, verticales o diagonales.
2. Si comienza en un nivel más alto tendrá una mayor tolerancia de mosaicos caídos.
3. Guarde los mosaicos comodín para las situaciones desesperadas.
4. Los Klax complicados reciben puntos adicionales de premio.



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. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

ADISO: 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 períodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

1. I Klax si possono ottenere in orizzontale, verticale o in diagonale.
2. Iniziando da un livello più alto ti procura più cadute.
3. Risparmia le matte per le situazioni disperate.
4. I Klax complicati vengono premiati con punti premio supplementari.

HINTER OCH TIPS

1. Du kan få fläx horisontellt, vertikalt, eller diagonalt.
2. En högre nivå ger dig fler fall.
3. Spara de vilda kaklen för desperata situationer.
4. Komplicerade Klax belönas med extra bonuspoäng.

TIPS EN RAADGEVINGEN

1. Kläxs kunnen zowel horizontaal, verticaal als diagonaal behaald worden.
2. Als je op een hoger niveau begint, krijg je meer 'vallen'.
3. Bewaar de "Wilde Tegels" voor noodtoestanden.
4. Ingewikkelde Kläxs worden beloond met extra bonuspunten.

NEUVOJA JA VIHJEITUA

1. Klax'eja saa vaakasuoraan, py'stysuoraan tai virosuuntaisesti.
2. Ylemmällä tasolla aloittaminen lisää putousten lukumäärää.
3. Saasta "villit" laatat epätoivoisiin tilanteisiin.
4. Monimutkaisista Klax'eista saat palkkioksi lisapisteitä.

ATTENZIONE: Per gli acquirenti di televisori 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 åt gången, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstråle bildskärmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången, när bilden visas på detta slags tv-bildskärmar.

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

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

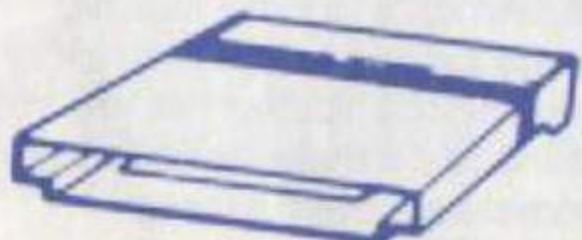
HANDLING THIS CARTRIDGE

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 ausschließlich 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.
 - Despues de usarlo, colóquelo en su funda.
 - Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.



USO DI QUESTA CARTUCCIA

Questa cartuccia è destinata
esclusivamente 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 starkt solljus!
 5. Oppna 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. 23
 - Om kassetten blir smutsig – torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålsvatten.
 - Efter användandet : Sätt i kassetten i kassettasken.
 - Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

BEHANDELING VAN DE CASSETTE

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor 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 directe 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 KÄSITTELÝ

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 alttiaksi suoralle auringon paisteelle!
 5. Älä aiheuta vauroita tai epämuidostumia!
 6. Älä aseta kasettia minkään kuuman lampolahteen läheisyyteen!
 7. Älä aseta alttiaksi tinnerille, bensinille, ym.!
- Jos kasetti kastuu, kuivaa se kunnollisesti, ennenkuin käytät sitä.
 - Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä, saippuaveteen kastetulla kankaalla.
 - Aseta se takaisin koteloonsa käytön jälkeen.
 - Pidä huolta siitä, että pidät taukoja erittäin pitkiä pelien aikana.



CONFIDENTIAL KAMAT MAHARAJA AND HIS
CARTOONIST VENKATESH WERE IN STTICED

CONFIDENTIAL KAMAT MAHARAJA AND HIS
CARTOONIST VENKATESH WERE IN STTICED

CONFIDENTIAL KAMAT MAHARAJA AND HIS
CARTOONIST VENKATESH WERE IN STTICED

CONFIDENTIAL KAMAT MAHARAJA AND HIS
CARTOONIST VENKATESH WERE IN STTICED

CONFIDENTIAL KAMAT MAHARAJA AND HIS
CARTOONIST VENKATESH WERE IN STTICED

CONFIDENTIAL KAMAT MAHARAJA AND HIS
CARTOONIST VENKATESH WERE IN STTICED

CONFIDENTIAL KAMAT MAHARAJA AND HIS
CARTOONIST VENKATESH WERE IN STTICED

CONFIDENTIAL KAMAT MAHARAJA AND HIS
CARTOONIST VENKATESH WERE IN STTICED

CONFIDENTIAL KAMAT MAHARAJA AND HIS
CARTOONIST VENKATESH WERE IN STTICED

CONFIDENTIAL KAMAT MAHARAJA AND HIS
CARTOONIST VENKATESH WERE IN STTICED

CONFIDENTIAL KAMAT MAHARAJA AND HIS
CARTOONIST VENKATESH WERE IN STTICED

CONFIDENTIAL KAMAT MAHARAJA AND HIS
CARTOONIST VENKATESH WERE IN STTICED

CONFIDENTIAL KAMAT MAHARAJA AND HIS
CARTOONIST VENKATESH WERE IN STTICED

CONFIDENTIAL KAMAT MAHARAJA AND HIS
CARTOONIST VENKATESH WERE IN STTICED

TOUCHED MEMENTO CINT

THE DAY OF TRAGEDY AS

A ROAD

TO THE HEAVENLY KINGDOM OF GOD
AND TO THE ETERNAL LIFE WHICH IS IN HIM.
THIS IS THE DAY WHICH IS CALLED GOOD FRIDAY
BECAUSE IT IS THE DAY ON WHICH JESUS CHRIST
DIED FOR US SINNERS.

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.
KLAX is a trademark of Atari Games; Licensed to Tengen, Inc. © 1991 Tengen, Inc.
Artwork and packaging © 1991 Domark Group Ltd.
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