



SEGA
MEGA DRIVE

KLAX

TEENGE

INSTRUCTION
MANUAL

ALSO AVAILABLE FROM
TENGEN

On Mega Drive

On Master System

HARD DRIVIN'
PAC-MANIA

PACMANIA
RAMPART
MS. PACMAN

PLEASE READ THIS MANUAL VERY CAREFULLY

Instructions de chargement:

Mise en route

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode d'emploi de votre "SEGA MEGA DRIVE SYSTEM".
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez de nouveau.

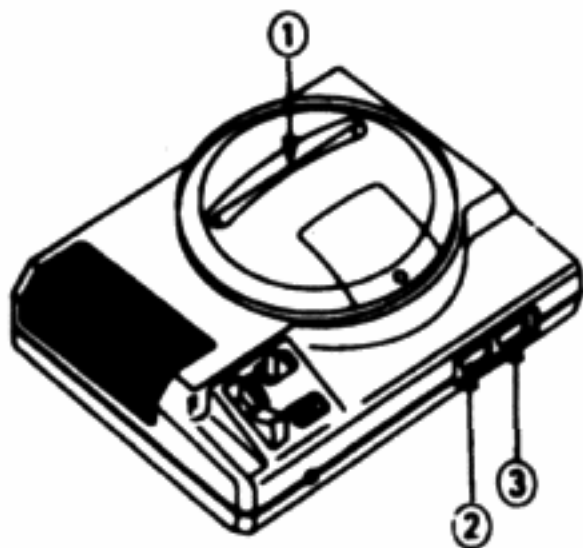
IMPORTANT:

Faites toujours très attention à ce que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche Mega Drive.

Joueur 1: Appuyez sur la touche Start sur le bloc de commande Mega Drive 1.

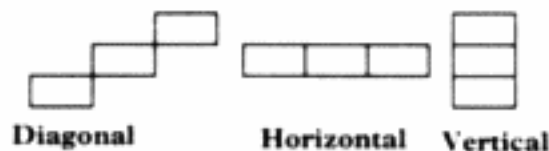
Joueur 2: Appuyez sur la touche Start sur le bloc de commande Mega Drive 2.

- ① Introduisez la cartouche Mega drive
- ② Introduisez le bloc de commande Mega Drive 1.
- ③ Introduisez le bloc de commande Mega Drive 2.



KLAX

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

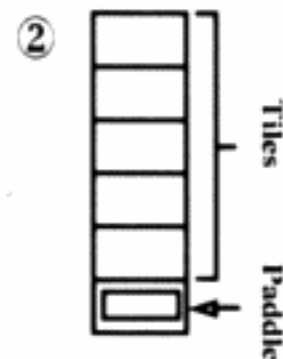


REGLES DU JEU

- ① KLAX se joue en déplaçant la palette à gauche et à droite et en l'utilisant pour mettre les carreaux dans la 'poubelle'. La palette peut aller à 5 positions sur l'écran.
- ② La palette peut contenir jusqu'à 5 carreaux.
- ③ Appuie sur "A", "B" ou "C" pour envoyer le couvercle dans la poubelle qui se trouve dessous. Appuie sur UP sur le bouton directionnel pour lancer le carreau du dessus sur le tapis roulant. Tu peux aussi appuyer sur DOWN sur le bouton directionnel pour faire accélérer les carreaux sur le tapis roulant. Fais très attention quand tu utilises ce dispositif. 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.)

DROP METER (COMPTE-CHUTES)

- ① Si tu rates un carreau avec ta palette, 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!



POUR TERMINER UN NIVEAU

Il y a cinq types de niveaux dans KLAX

Ce qu'il faut faire:

- ① Obtenir le nombre de KLAXs précisé. Les KLAXs sont composés de trois carreaux ou plus de la même couleur dans une rangée.

①

Type of Wave

"You must get XX* KLAXs."

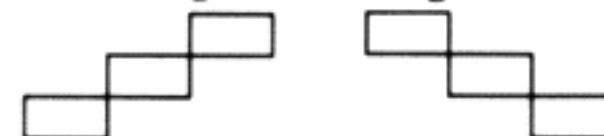


- ② Seuls les KLAXs en ligne diagonale comptent pour finir le niveau. Tu peux quand même avoir d'autres types de KLAXs (et tu risques d'en avoir besoin pour survivre!).

②

Type of Wave

"You must get XX* Diagonals"



- ③ Il faut attrapper un certain nombre de carreaux avec la palette pour finir le niveau.

EXEMPLES ELEMENTAIRES D'UN KLAX

3 carreaux = 1 KLAX
 4 Carreaux = 2 KLAXs
 5 Carreaux = 3 KLAXs

③

Type of Wave

“You must catch XX* Tiles”

- ④ 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.

④

Type of Wave

“You must get XXXX* points”

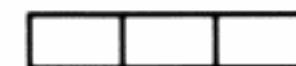
- ⑤ Seuls les KLAXs en ligne horizontale comptent pour finir le niveau. Tu peux quand même attrapper d'autres types de KLAXs.

* Représente un nombre en fonction du niveau en cours.

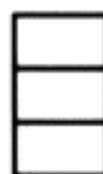
⑤

Type of Wave

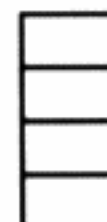
“You must get XX* Horizontals”



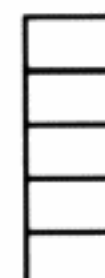
1.000 Points



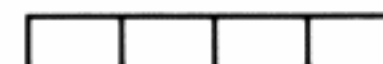
50 Points



10.000 Points



15.000 Points



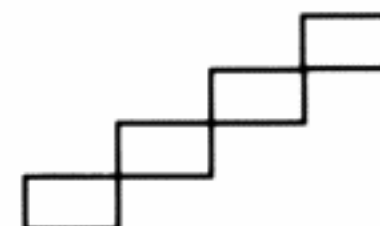
5.000 Points



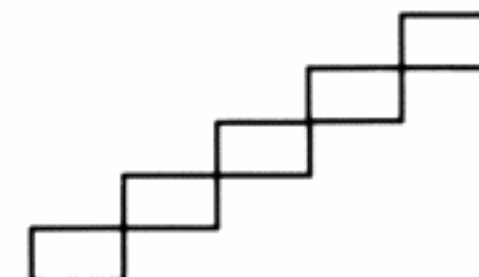
10.000 Points



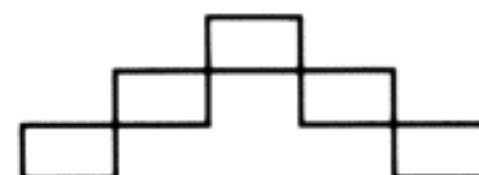
5.000 Points



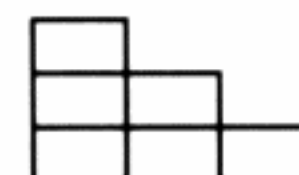
10.000 Points



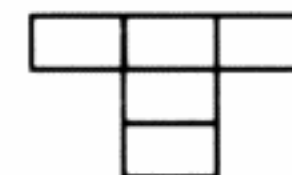
20.000 Points



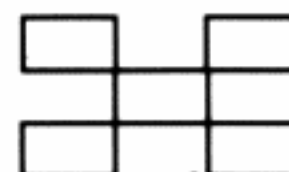
2 x 10.000 Points



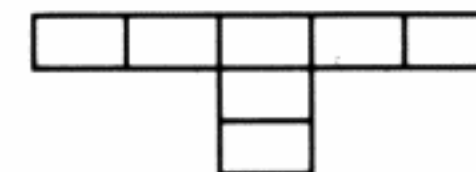
2 x 5.050 Points



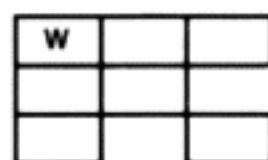
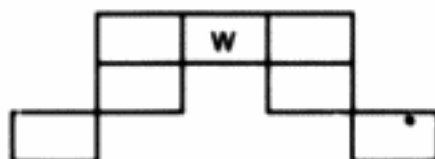
2 x 1.050 Points



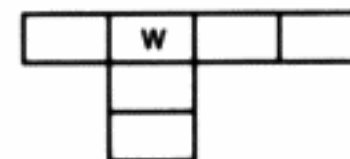
2 x 10.000 Points



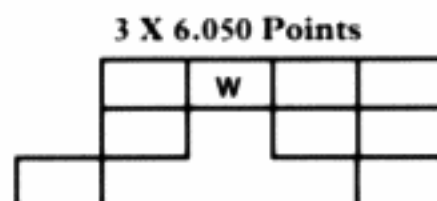
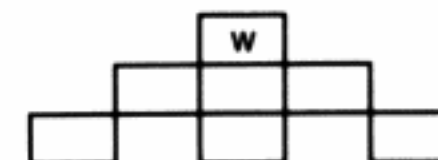
2 x 10.050 Points



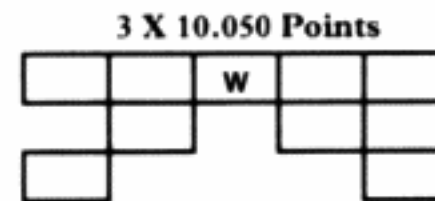
3 X 6.050 Points



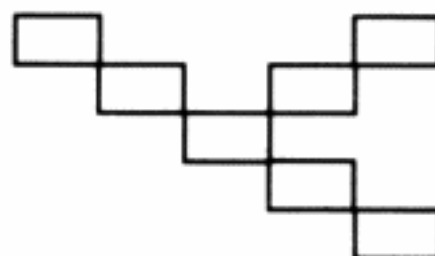
2 X 5.050 Points



3 X 6.050 Points



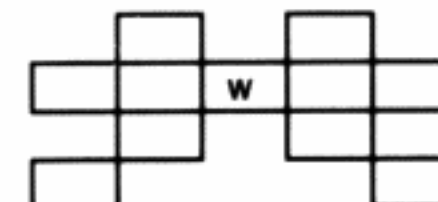
3 X 10.050 Points



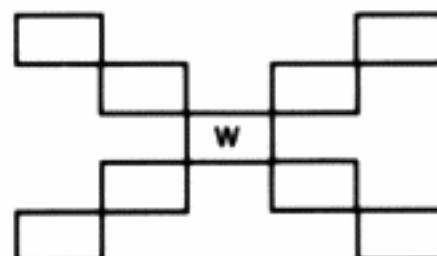
2 X 25.000 Points

3 X 15.000 Points

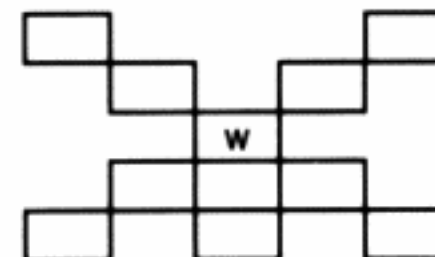
3 X 20.000 Points



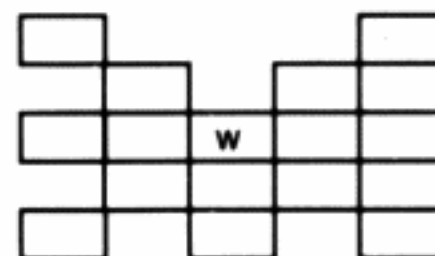
3 X 30.000 Points



3 X 30.000 Points



4 X 30.050 Points



5 X 42.050 Points

		1		
2	4		3	2
2	4		3	2
1	1		1	1
2	4	1	3	2
2	4	1	3	2

5 X 42.050 Points

OPTIONS SCREEN (L'ECRAN DES OPTIONS)

Utilise la palette pour sélectionner une des options. Appuie sur "A" pour voir défiler les choix de chaque option.

Difficulty Setting (Réglage de la difficulté)

Facile, moyen ou difficile – cela a un effet sur la vitesse du jeu et sur le nombre de carreaux baladeurs lâchés.

Difficulty Ramping

Si cette option est en marche, plus tu joues longtemps, plus le jeu devient difficile (quand tu perds une vie et que continues, le jeu ralentit un peu). Si le ramping n'est pas en marche, la difficulté reste la même, que tu joues longtemps ou pas.

Credit Limit (Limite des crédits)

C'est le nombre de crédits au début au jeu. Essaie de voir jusqu'où tu peux aller avec 2 crédits ou essaie de finir la partie avec 21 crédits. Tu peux continuer à jouer lorsque tes crédits ont tous été utilisés mais ton score sera effacé.

Drop Meter Off First Wave (Drop Meter Compte-chutes éteint pour le Niveau 1)

"Yes" signifie que le Compte-chutes ne fonctionne pas pour le Niveau 1 et que tu peux laisser tomber le nombre de carreaux que tu veux. Tu peux ainsi essayer de créer des motifs KLAX différents et des réactions en chaîne puisque tu peux attendre pour obtenir exactement les carreaux qu'il te faut. Comme jouer sans le Compte-chutes c'est un peu tricher, on ne te laissera pas inscrire ton score sur l'écran des meilleurs scores.

Music

"On" signifie qu'il y aura de la musique pendant le jeu.

"Off" signifie qu'il n'y aura pas de musique pendant le jeu.

Sound FX (Effets Sonores)

"On" signifie qu'il y aura des effets sonores pendant le jeu.

"Off" signifie qu'il n'y aura pas d'effets sonores pendant le jeu.

Play Sound No (Joue le son No)

Sélectionne un numéro de son avec "A" et appuie sur "B" pour le jouer.

Wide Screen (Ecran large)

"YES" - si une personne joue, le jeu sera élargi.

"NO" - le jeu est affiché dans le mode de jeu étroit.

Le jeu va automatiquement au mode de jeu étroit lorsqu'il y a deux joueurs.

Tile Palette (La Palette de Carreaux)

Choisis la Palette de Carreaux A, B ou C pour obtenir les couleurs qui vont le mieux à ton affichage. Les dix carreaux affichés sur l'écran

changeront de couleur pour montrer la palette que tu as sélectionnée.

Exit (Abandonne)

Retourne au mode d'attraction.

The High Score Screen (L'Ecran des meilleurs scores)

Il y a deux colonnes sur l'écran des meilleurs scores. La colonne de droite donne la liste des joueurs ayant les 5 meilleurs scores totaux. La colonne de gauche donne la liste des meilleures moyennes de scores par crédit. Chaque score est suivi d'une lettre qui indique si le ramping était acté pour le jeu en question (Y = YES, N = No) et d'une autre lettre qui indique le niveau de difficulté sélectionné (E = Facile, M = Moyen et H = Difficile). Chaque score de la colonne de droite est aussi suivi d'un nombre qui indique le nombre de crédits qui a été utilisé pour l'obtenir.

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.

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, rappez-le dans son état d'origine à votre revendeur.

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.

CREDITS

Game Concept, Design and Graphics **Mark Stephen Pierce**

Software Design and Programming **David S. Akers**

Music and Sound Effects **Brad Fuller**

Audio Driver **Lisa Ching**

Special Thanks to **Bob Flanagan**

Art and Graphic Design **Domark Software Ltd.**

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)

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244;
Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302;
Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)