



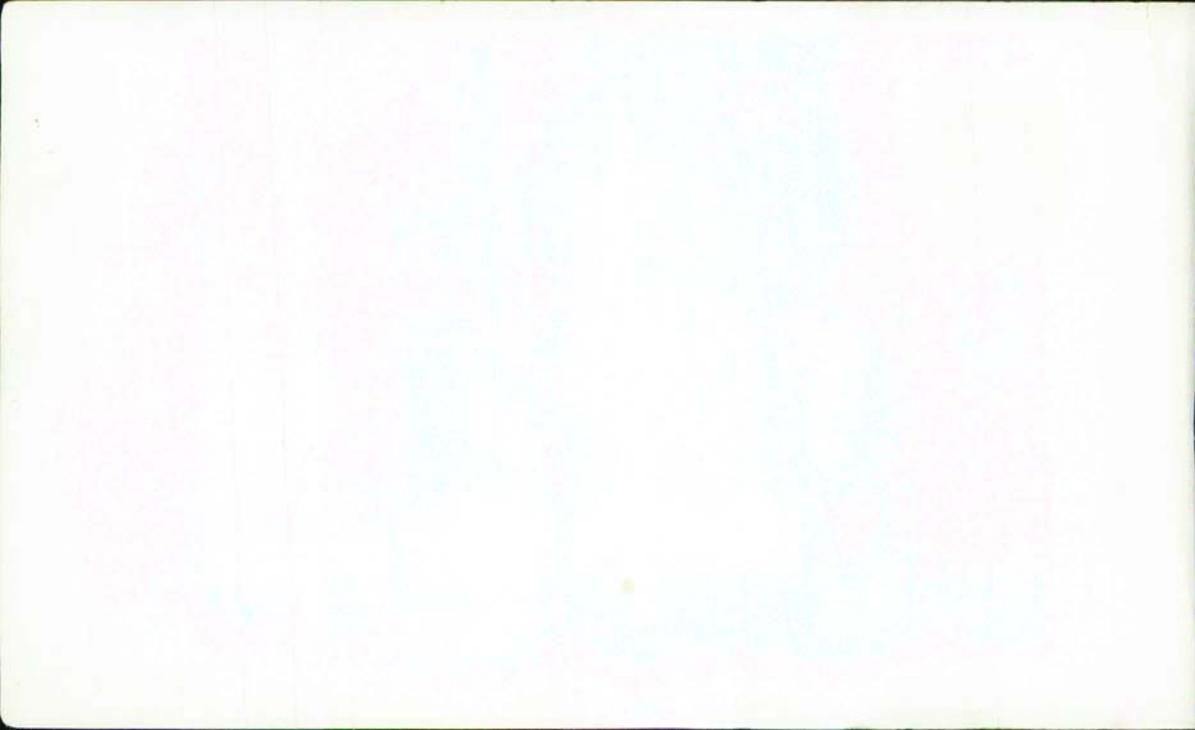
SEGA
MEGA DRIVE

MEGA-LO-MANIA

INSTRUCTION
MANUAL



Sensible
SOFTWARE





**virgin games-
immaculate
concepts**



OUT NOW

DISPONIBILE
JETZT ERHÄLTICH
ADESSO DISPONIBILE
YA ESTÁ A LA VENTA
UTE NU!
ILMESTYNYT
PASUITGEBRACHT

**CHUCK ROCK
CORPORATION
EUROPEAN CLUB SOCCER
MEGA-LO-MANIA
SPEEDBALL 2
THE TERMINATOR
XENON 2**

**COMING SOON • BIENTOT • DEMNÄCHST ERHÄLTICH • PROSSIMAMENTE
PRÓXIMA APARICIÓN • KOMMER SNART • TULOSSA • SPOEDIG VERKRIJGBAAR**

**ANOTHER WORLD
McDONALD'S GLOBAL GLADIATORS
MUHAMMAD ALI HEAVYWEIGHT BOXING
POPULOUS 2**



EPILEPSY WARNING

WARNING: READ BEFORE USING YOUR SEGA VIDEO GAME SYSTEM

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain light patterns or backgrounds on a television screen or while playing video games may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may induce undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. **If you, or anyone in your family, has an epileptic condition, consult your physician prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing a video game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement, or convulsions, IMMEDIATELY discontinue use and consult your physician before resuming play.**

EPILEPSIE-WARNUNG

WARNUNG: VOR GEBRAUCH DES SEGA-VIDEO-GAME-SYSTEMS LESEN!

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn diese bestimmten Lichteffekten durch aufblitzende Lichter ausgesetzt sind. Bei diesen Personen kann ein epileptischer Anfall dadurch hervorgerufen werden, daß sie bestimmten Lichtmustern auf oder im Hintergrund eines Fernsehbildschirmes oder beim Spielen von Video-Spielen ausgesetzt sind. Bestimmte Umstände können unentdeckte epileptische Symptome auch in solchen Personen hervorrufen, die zuvor keine Anfälle oder Epilepsie gehabt haben. **Falls Sie oder ein Familienmitglied von Ihnen an Epilepsie leidet, so fragen Sie Ihren Arzt, ehe Sie mit dem Spielen beginnen. Sollte bei Ihnen während des Spielens eins der folgenden Symptome wie: Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientierung, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und suchen Sie einen Arzt auf, ehe Sie weiterspielen.**

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

AVERTISSEMENT: A LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTEME DE JEU VIDEO

Un très petit nombre de personnes risquent d'avoir des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certains motifs lumineux ou à des lumières clignotantes. L'exposition à certaines lumières ou arrière-plans sur un écran de télévision, ou pendant le jeu vidéo, risque de provoquer des crises épileptiques chez ces personnes. Certaines conditions peuvent provoquer des symptômes épileptiques non décelés, même chez certaines des personnes qui n'ont jamais eu de crises d'épilepsie. **Si vous, ou un membre de votre famille, est dans un état épileptique, consultez un médecin avant de jouer. Si vous présentez un des symptômes suivants en jouant un jeu vidéo: vertiges, vue affaiblie, clignotement des yeux ou contractions musculaires, perte de conscience, déséquilibre, mouvement involontaire, ou convulsions, arrêtez IMMEDIATEMENT l'utilisation et consultez votre médecin avant de reprendre le jeu.**

ADVERTENCIA A EPILEPTICOS

ADVERTENCIA: LEA ESTA NOTA ANTES DE USAR SU SISTEMA DE JUEGO DE VIDEO SEGA

Un porcentaje muy pequeño de individuos podrá sufrir ataques de epilepsia al exponerse a ciertos patrones de luz o luces destellantes. La exposición a ciertos patrones de luz o fondos en una pantalla de televisión, o al jugar juegos de video, podrá provocar ataques de epilepsia en estos individuos. Ciertas condiciones podrán inducir síntomas de epilepsia no detectables incluso en personas que no hayan sufrido de epilepsia con anterioridad. **Si usted, o alguien de su familia, sufre de epilepsia, consulte a un médico antes de jugar. Si al jugar un juego de video usted presenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida de conciencia, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, interrumpa INMEDIAMENTE el uso del sistema, y consulte a un médico antes de reanudar el juego.**

AVVERTENZA PER GLI EPILETTICI

ATTENZIONE: LEGGERE LE SEGUENTI ISTRUZIONI PRIMA DI UTILIZZARE IL SISTEMA DI VIDEOGIOCHI SEGA

Un ristretto numero di persone può subire attacchi epilettici in seguito all'esposizione a certi schemi di luci intermittenti chiare. Pertanto l'esposizione a luci intermittenti chiare, durante la visione di programmi TV oppure il gioco, espone queste persone al rischio di attacchi epilettici. Certe situazioni possono indurre attacchi epilettici impercettibili anche in persone non classificate epilettiche. Se voi o un membro della vostra famiglia soffrite di epilessia, prima di giocare consultate un medico. Se durante il gioco provate uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazioni della vista, contrazioni agli occhi o ai muscoli, perdita di coscienza o dell'orientamento, movimenti involontari, convulsioni, smettete SUBITO di giocare e, prima di riprendere, consultate un medico.

EPILEPSI-VARNING

VARNING: LÅS DETTA INNAN DU BÖRJAR ANVÄNDA ETT SEGA-VIDEOSPEL

En mycket liten grupp individer kan utsättas för epilepsianfall när de förmimmer speciella bildmönster och blinkade ljuseffekter. Vissa människor, som utsätts för speciella bildmönster eller bakgrunder på en TV-skärm, löper risk för epilepsianfall. Vissa situationer kan utlösa epilepsianfall till och med hos personer som aldrig förr har haft sådana anfall. Om du, eller någon i din familj, lider utav epilepsi, måste läkare rådfrågas innan du börjar spela videospel. Kontakta läkare OMEDELBART om du märker några av följande symptom: yrsel, förändrad synförmåga, ryckningar i ögon eller muskler, förlorad sinnesnärvaro, desorientering, ofrivilliga rörelser eller krampryckningar. Fortsätt ej spela, utan kontakta läkare utan dröjsmål.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

WAARSCHUWING: DOORLEZEN VOORDAT U UW SEGA VIDEO GAME SYSTEEM IN GEBRUIK NEEMT

Het zou kunnen gebeuren dat een enkeling epileptische aanvallen krijgt door blootstelling aan bepaalde lichtpatronen van knipperende lichten of achtergronden van een televisiescherm of bij het spelen van videospelletjes. Bepaalde omstandigheden kunnen niet-waargenomen epileptische symptomen opwekken bij mensen, ook al hebben zij geen eerdere aanvallen van epilepsie gehad. Als u, of iemand in uw familie, één van de volgende symptomen van een epileptische aanval ervaart tijdens het spelen van een videospelletje, moet u het gebruik ONMIDDELLIJK staken en uw arts raadplegen voordat u weer begint. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, een reflexbeweging, of stuiptrekkingen.

VAROITUS KAATUMATAUDISTA

VAROITUS: LUE, ENNEN KUIN KÄYTÄT SEGA-VIDEOPELJÄRJESTELMÄÄ

Erittäin pieni prosentimäärä yksilöistä saattaa kokea kaatumatauti-kohtauksia, joutuessaan altiksi vilkkuvien valojen tietyille valokuviolle. Altius tietyille valokuviolle tai television kuvaruudun taustoille tai videopelin pelaaminen saattaa aiheuttaa kaatumatauti-kohtauksen näissä ihmisissä. Tietyt olosuhteet saattavat aiheuttaa huomaamattomia epileptisiä oireita jopa sellaisissa henkilöissä, joilla ei ole aikaisemmin ollut kohtauksia tai kaatumatautia. Jos sinulla tai jollain perheesi jäsenellä on epileptinen terveystila, kysykää neuvoja lääkäriltä, ennen kuin pelatte näitä pelejä. Jos sinulle tulee jokin seuraavista oireista videopelin pelaamisen aikana: huimaus, vaihtuva näkö, silmien tai lihasten nykäyksiä, tiedottomuus, epätietoisuus ajasta ja paikasta, mitä tahansa odottamattomia liikkeitä tai kouristuksia, lopeta VÄLITTÖMÄSTI laitteen käyttö ja kysy neuvoja lääkäriltä, ennen kuin jatkat peliä.

Starting Up

1. Set up your Sega Mega Drive System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Ensure the power switch is OFF. Then insert the Mega-Lo-Mania cartridge, its label facing towards you, into the console and press it down firmly.
3. Turn the power switch ON. After a few seconds, the Sega Screen will appear. When the Mega-Lo-Mania Title Screen is shown you are ready to play Mega-Lo-Mania!

Important: If the Sega Screen does not appear, turn the Power Switch OFF. Ensure your System is set up correctly and the Cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again. Always ensure the power switch is turned OFF before inserting or removing the Sega Cartridge.

- ① Sega Cartridge
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2

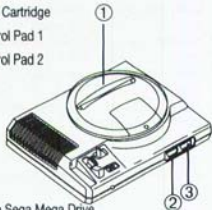


Fig 1: the Sega Mega Drive

Spielstart

1. Stelle dein Sega Mega Drive System ein, wie in der Bedienungsanleitung angegeben. SchlieÙe Control Pad 1 an.
2. Achte darauf, daß das Gerät AUSGESCHALTET ist. Stecke dann das "Mega-Lo-Mania"-Modul mit dem Etikett zu dir gerichtet in die Konsole und drücke es fest nach unten.
3. Schalte nun das Gerät wieder EIN. Nach wenigen Augenblicken erscheint der Sega-Bildschirm. Sobald der "Mega-Lo-Mania"-Titelbildschirm zu sehen ist, kann das Spiel beginnen!

Wichtig: Sollte der Sega-Bildschirm nicht erscheinen, dann schalte das Gerät wieder AUS. Überprüfe, ob dein System richtig eingestellt ist und das Modul korrekt eingesteckt wurde. Schalte nun die Konsole wieder EIN. Achte immer darauf, daß das Gerät AUSGESCHALTET ist, bevor du das Sega-Modul einsteckst oder herausnimmst.

- ① Sega-Spielkassette
- ② Steuerpult 1
- ③ Steuerpult 2

Commencer

1. Installez votre Système Sega Mega Drive comme expliqué dans le mode d'emploi. Branchez le Control Pad 1.
2. Vérifiez que la console est éteinte (OFF). Insérez la cartouche de Mega-Lo-Mania, l'étiquette vers vous, dans la console et appuyez bien.
3. Allumez la console (ON). Au bout de quelques secondes, l'écran Sega apparaîtra. Lorsque l'écran titre de Mega-Lo-Mania apparaît, vous pouvez commencer à jouer.

Important: Si l'écran Sega n'apparaît pas, éteignez la console. Vérifiez que votre système est bien installé et que la cartouche est à sa place. Allumez à nouveau votre console. La console doit toujours être éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche Sega.

- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1
- ③ Bloc de commande 2

Puesta En Marcha

1. Instala tu sistema Sega Mega Drive tal y como se indica en el manual de instrucciones. Conecta el Controlador 1.
2. Asegúrate de que el interruptor de corriente está apagado (OFF). Luego inserta el cartucho de Mega-Lo-Mania en la consola, con la etiqueta hacia ti, presionando firmemente.
3. Activa el interruptor (ON). La pantalla Sega aparecerá al cabo de unos segundos. Cuando aparezca la pantalla de títulos de Mega lo Mania todo estará listo para empezar a jugar.

Importante: Si la Pantalla Sega no aparece, apaga el interruptor. Comprueba que el sistema está correctamente instalado y el cartucho bien insertado. Luego conéctalo otra vez. Asegúrate siempre de que el interruptor está en OFF antes de insertar o retirar el cartucho.

- ① Cartuccia Sega
- ② Pulsantiera di controllo 1
- ③ Pulsantiera di controllo 2

Avvio

1. Allestisci il Sega Mega Drive System come descritto nel manuale di istruzioni e collega la Pulsantiera 1.
2. Accertati che l'interruttore di corrente sia SPENTO. Poi inserisci la cartuccia Mega-Lo-Mania, con l'etichetta rivolta verso di te, nella console e spingila ben dentro.
3. ACCENDI l'interruttore di corrente. Dopo qualche istante, apparirà la videata Sega. Quando appare la videata titolo di Mega Lo Mania, sei pronto a giocare!

Importante: Se la videata Sega non appare, SPENGI l'interruttore. Accertati che il sistema sia allestito correttamente e che la cartuccia sia inserita bene. Poi, ACCENDI di nuovo l'interruttore. Accertati sempre che l'interruttore sia SPENTO prima di inserire o togliere la cartuccia Sega.

- ① Cartucho Sega
- ② Controlador 1
- ③ Controlador 2

Att Starta

1. Sätt upp ditt Sega Megadrive System som beskrivet i dess instruktionsmanual. Koppla in Kontrollkudde 1.
2. Se till att strömmen är frånslagen. Stoppa sedan in Mega-Lo-Mania-kassetten, med dess etikett vänd mot dig, i kontrollbordet och tryck ned den bestämt.
3. Slå på strömmen. Efter några sekunder kommer Sega-skärmen att framträda. När Mega-Lo-Mania's titelskärm visas är du redo att spela Mega-Lo-Mania!

Viktigt! Om Sega-skärmen inte visas slår du av strömmen. Se till att ditt System är riktigt uppsatt och att kassetten är korrekt instoppad. Slå sedan på strömmen igen. Se alltid till att strömmen är bortkopplad innan du stoppar in eller tar ut Segakassetten.

- ① Segas spelkassett
- ② Styrplattan 1
- ③ Styrplattan 2

Beginnen

1. Zet je Sega Megadrive System volgens de instructies in het handboek op. Sluit Control Pad 1 aan.
2. Zorg ervoor dat de netchakelaar OFF [UIT] staat. Zet dan de Mega-Lo-Mania cartridge met het label naar je toe in de console en druk hem er stevig in.
3. Schakel de netchakelaar ON [AAN]. Binnen een ogenblik verschijnt het Segascherm. Als het titelscherm met Mega-Lo-Mania verschijnt, ben je klaar om Mega-Lo-Mania te gaan spelen.

BELANGRIJK! Als het Segascherm niet verschijnt, schakel dan de stroom weer OFF [UIT] en controleer of je system goed is opgezet en of de cartridge er wel goed ingezet is. Zet dan de net schakelaar weer ON [AAN]. Zorg er bij het inzetten of het verwijderen van de Sega cartridge altijd voor dat de netchakelaar OFF [UIT]geschakeld is.

- ① Sega Cassette
- ② Controller 1
- ③ Controller 2

Aloituis

1. Tee tarvittavat alkuvalmistelut Sega Mega Drive Systeemisi käsikirjan ohjeiden mukaan. Kytke ohjauslaippa 1
2. Varmista, että virta ei ole kytketty. Sitten aseta Mega-Lo-Mania kasetti, sen etiketti puoli sinuun päin, konsoliin ja paina se alas lujasti.
3. Kytke virta. Hetken kuluttua Sega ruutu ilmestyy näyttöön. Mega-Lo-Manian otsikkokuvan tullessa näyttöön olet valmis pelaamaan Mega-Lo-Maniaa!

Tärkeää: Jos näyttöön ei tule Sega kuvaa, pane virta pois päältä. Tarkista, että systeemisi on aloitettu oikein ja kasetti on kunnolla paikoillaan. Sitten kytke virta uudelleen. Varmista aina, että virta ei ole kytketty, ennenkuin panet Sega kasetin paikoilleen tai otat sen pois.

- ① Sega-Kasetti
- ② Säättölaippa 1
- ③ Säättölaippa 2

"Somewhere at the top of our universe there is a vast glass orb. Where brand new planets and heavenly bodies are conceived and nurtured. Until they are ready to be thrust out into the voids of space."

"For some unfortunate planets there is a final twist to this embryonic evolution. The introduction of an intelligent life form. And the appointment of an overlord or god to govern these poor misguided people."

"The competition for such godship is fierce among the universal powers and demigods. As they each seek to gain total control of the new-born world. Slowly the great orb becomes surrounded by all manner of creatures. Most will have travelled through many light years to witness this godly contest."

"A contest that takes place in the form of an ancient heavenly game. A game of evolution, destruction and power. The game of..."

MEGA-LO-MANIA

"Irgendwo ganz oben in unserem Universum gibt es eine riesige Glaskugel, in der ganz neue Planeten und Himmelskörper geboren und weiterentwickelt werden, bis sie bereit sind, in den endlosen Weltraum entlassen zu werden."

"Für einige unglückselige Planeten hat diese embryonische Entwicklung noch einen Haken: die Einführung einer intelligenten Lebensform. Ein Herr oder Gott wird dann dazu bestimmt, diese armen, irreführten Menschen zu regieren."

"Diese Götterpositionen sind unter den Mächten des Universums und den Halbgöttern hart umkämpft. Jeder von ihnen will die ganze Macht über die neugeborene Welt. Nach und nach wird die große Kugel von allen möglichen Wesen umringt. Die meisten haben viele Lichtjahre zurückgelegt, um diesen Kampf der Götter mitzuerleben."

"Der Kampf findet in Form eines uralten, himmlischen Spiels statt. Ein Spiel um Evolution, Zerstörung und Macht. Dieses Spiel heißt..."

MEGA-LO-MANIA

"Quelque part au sommet de notre univers, il y a une grande boule de verre où des planètes toutes neuves et des corps célestes naissent et grandissent jusqu'à ce qu'ils soient prêts à être lâchés dans le vide de l'espace."

"Mais quelques planètes malheureuses connaissent un virage inattendu dans cette évolution embryonnaire: l'apparition d'une forme de vie intelligente, et la nomination d'un maître suprême ou d'un dieu pour gouverner ces pauvres gens malavisés."

"Pour devenir dieu de telles planètes, la rivalité est féroce entre les pouvoirs universels et les demi-dieux. Chacun d'eux cherche à obtenir le contrôle total du monde nouveau-né. Petit à petit, la grande boule de verre est entourée de toutes sortes de créatures. Beaucoup d'entre elles ont traversé des milliers d'années-lumière pour assister à cette compétition divine."

"Une compétition qui prend la forme d'un jeu céleste antique. Un jeu d'évolution, de destruction et de pouvoir. Le jeu de..."

MEGA-LO-MANIA

"En algún lugar de los confines de nuestro universo se encuentra una esfera de cristal. Allí se conciben y sustentan los planetas recién creados y otros cuerpos celestiales; hasta que llega el momento de su madurez y son expulsados a las profundidades del vacío espacial."

"Algunos planetas desafortunados sufren un giro final en su evolución embrionaria. La introducción de una forma de vida inteligente. Y el nombramiento de un jefe supremo o dios que gobierne a esa pobre gente."

"La competición por semejante título entre los poderes universales y los semidioses es feroz. Ya que cada uno anhela el control total de los planetas recién nacidos. Lentamente la gran esfera se llena de todo tipo de criaturas. La mayoría habrán viajado a través de muchos años luz para poder contemplar esta batalla divina."

"Una prueba que se celebra a manera de un antiguo juego celestial. Un juego de evolución, destrucción y poder. El juego de..."

MEGA-LO-MANIA

"In qualche punto in cima al nostro universo, si trova un enorme globo di vetro, dove vengono concepiti e allevati pianeti nuovi di zecca e corpi celesti fino a che questi non sono pronti per essere scaraventati nel vuoto dello spazio."

"Per alcuni pianeti sfortunati, questa evoluzione embrionica presenta un ultimo mutamento: l'introduzione di una forma di vita intelligente e la nomina di un signore o dio per governare questa povera gente fuorviata."

"Per diventare deità, si scatenano feroci competizioni tra le potenze dell'universo e i semidei, dove ognuno cerca di ottenere il controllo totale del mondo appena nato. Lentamente, il grande globo viene attorniato da ogni sorta di creature, molte delle quali hanno viaggiato per parecchi anni luce per assistere a questa gara divina."

"Una gara che si svolge sottoforma di un antico gioco celeste. Un gioco di evoluzione, di distruzione e di potere. Il gioco di..."

MEGA-LO-MANIA

"Någonstans över vårt universum befinner sig ett väldigt glasklot, där helt nya planeter och himlakroppar blir uttänkta och uppfödda tills de är klara att slungas ut i tomta rymden."

"För några otursdrabbade planeter sker en slutlig rubbning i denna fosterutveckling; införandet av en intelligent livsform. Dessutom utses en överherre eller gud för att styra dessa stackars vilseledda människor."

"Konkurrensen om denna gudlighet är intensiv mellan de universala krafterna och halvgudarna, i deras sökande efter att kunna uppnå total kontroll över den nyfödda världen. Sakta omges det stora klotet av alla slags varelser. De flesta har färdats i flera ljusår för att följa denna gudfruktiga kamp."

"En tävling som äger rum i skepnad av ett forntida himla-spel. Ett spel innehållande utveckling, förstörelse och kraft. Spelet vars namn är..."

MEGA-LO-MANIA

"Ergens aan het eind van het heelal is een enorme glazen bol. Daar worden gloednieuwe planeten en hemellichamen bedacht en tot ontwikkeling gebracht, totdat ze gereed zijn om in de kosmische ruimte gestoten te worden."

"Jammer genoeg heeft deze evolutie in wording voor enkele planeten een andere wending genomen. Er werd een rationeel wezen ingevoerd en een opperheer of een god aangesteld over om deze arme misleide mensen te heersen."

"Er heerst een zeer grote rivaliteit onder de kosmische machten en halfgoden die het gezag over de nieuwe wereld proberen te krýgen. De grote bol wordt langzamerhand door allerlei schepsels omringd. Velen van hen hebben vele lichtjaren gereisd om deze goddelijke krachtmeting bij te wonen."

"Een krachtmeting in de vorm van een oud hemels spel. Een spel over evolutie, vernietiging en macht. Het spel van"

MEGA-LO-MANIA

"Jossakin maailmankaikkeutemme huipulla on valtava lasipallo. Missä upouusia planeettoja ja taivaankappaleita laaditaan ja hoivataan. Kunnes ne ovat valmiit syyttäväksi avaruuden tyhjiöön."

"Joillekin huono-onnisille planeetoille on lopussa odottamaton käänne tähän alkioasteella olevaan kehitykseen. Älykkäiden olentojen esittely. Ja valtaherran tai jumalan nimitys hallitsemaan näitä harhaan johdettuja ihmisparkoja."

"Kilpailu sellaisesta jumaluudesta on ankara koko maailman voimahahmojen ja puolijumalien kesken. Kun kukin heistä havittelee vastasyntyneen maailman täyden kontrollin saavuttamista. Vähitellen suurta palloa ympäröi kaikenlaiset olennot. Useimmat ovat matkustaneet monien valovuosien läpi nähdäkseen omin silmin tämän jumalallisen kamppailun."

Kamppailu, mikä tapahtuu muinaisen taivaallisen pelin muodossa. Kehityksen, hävityksen ja vallan peli. Peli on nimeltään . . ."

MEGA-LO-MANIA

A new world has been formed and on it there are 28 Islands. It will take an Eternal God to conquer them all.

It will take someone who can lead a team of men in a battle to remove all trace of other life forms from the Islands. Someone skillful enough to guide those men through the advancing ages of technology, from prehistoric times through the middle ages, the Victorian era, the present day and beyond.

Someone capable of forming and breaking alliances with opposing forces without a second thought. Someone to oversee the construction of Buildings and the mining of the materials necessary to build weapon designs.

Ultimately it will take someone strong enough to fight for their divine right to rule supreme.

Eine neue Welt wurde geschaffen, auf der es 28 Inseln gibt. Nur ein Gott kann sie alle erobern.

Es muß jemand sein, der seine Männer in den Kampf führen und alle anderen Lebensformen auf den Inseln vernichten kann. Jemand, der genügend Geschick besitzt, um diese Männer durch die verschiedenen Zeitalter zu führen, von prähistorischen Tagen bis ins Mittelalter, über die Viktorianische Zeit bis in die heutige Welt, und vielleicht noch weiter.

Jemand, der, ohne mit der Wimper zu zucken, Bündnisse schließen und wieder auflösen kann. Jemand, der den Bau von Gebäuden und den Rohstoffabbau zur Herstellung verschiedener Waffen überwachen kann.

Aber vor allem muß es jemand sein, der stark genug ist, um sein göttliches Herrscherrecht zu verteidigen.

Un nouveau monde a été créé, composé de 28 îles. Il faudra un Dieu Eternel pour les conquérir toutes.

Il faudra une personne capable de mener un groupe d'hommes au combat pour éliminer toute autre forme de vie existant sur les îles. Une personne assez intelligente pour guider ces hommes à travers les progrès de la technologie, des temps préhistoriques à l'époque actuelle et au-delà, en passant par le Moyen-Age et l'ère victorienne.

Une personne capable de former et briser des alliances avec les forces adverses. Une personne capable de surveiller la construction de bâtiments et l'extraction des matériaux nécessaires à la fabrication d'armes.

Enfin il faudra une personne suffisamment forte pour combattre pour son droit divin à la suprématie absolue.

Un nuevo mundo acaba de nacer y lo componen 28 islas. Se necesitaría un Dios Eterno para conquistarlas todas.

Hace falta alguien capaz de guiar a un equipo de hombres en la batalla por el exterminio del resto de formas vivientes de las islas. Alguien con la destreza necesaria para guiar a esos hombres a través de las distintas edades de la tecnología, desde los tiempos prehistóricos hasta hoy en día y más allá, pasando por la Edad Media y la época victoriana.

Alguien capaz de sellar y romper alianzas con las fuerzas adversarias sin dudar un segundo. Alguien que supervise la construcción de edificios y la extracción de los materiales necesarios para fabricar y diseñar armas.

Finalmente hace falta alguien lo bastante fuerte como para luchar por su derecho divino a gobernar sin rivales.



Somewhere at the top of our universe
there is a vast glass orb.

Un nuovo mondo è stato formato e su questo vi sono 28 isole. Ci vorrà un Dio Eterno per conquistarle tutte.

Ci vorrà qualcuno che possa guidare una squadra di uomini in una battaglia che rimuova ogni traccia di altre forme di vita dalle isole. Qualcuno abile abbastanza da guidare questi uomini nello scorrere delle ere tecnologiche, dalla preistoria al medio evo, all'era vittoriana, al presente ed oltre.

Qualcuno capace di formare e rompere alleanze con le forze avversarie senza pensarci due volte. Qualcuno che sovrintenda alla costruzione di Edifici e all'estrazione dei materiali necessari alla costruzione di armi.

Infine, ci vorrà qualcuno forte abbastanza per lottare per il suo diritto divino al dominio supremo.

En ny värld har formats och i den finns 28 öar. Det kommer att behövas en Evig Gud för att erövra dem alla.

Det kommer att behövas någon som kan leda ett team av män i strid för att få bort alla spår efter andra livsformer från öarna, någon som är tillräckligt skicklig att föra dessa män genom de teknologiska utvecklingsålderna från förhistoriska tider, genom medeltiden, den viktorianska perioden, nutiden, och därtill.

Någon som är kapabel att forma och bryta allianser med motståndarkrafter utan närmare eftertanke. Någon som kan överse konstruktionen av byggnader samt gruvbrytning av det material som är nödvändigt för att bygga vapendesigner.

Framför allt kommer det att krävas någon som är stark nog att slåss för den gudomliga rätten att styra ensam.

Er is een nieuwe wereld gevormd, bestaande uit 28 eilanden. Er is een eeuwige god voor nodig om ze allemaal te veroveren.

Iemand die een team mannen kan aanvoeren in de strijd om elk spoor van leven op de andere eilanden te vernietigen. Iemand die bekwaam genoeg is om die mannen door de eeuwen van voortschrijdende technologie te leiden, vanaf de prehistorische tijd door de middeleeuwen, het Victoriaanse tijdperk, naar het heden en nog verder.

Iemand die in staat is om een verbond met vjandige strijdkrachten te sluiten en te verbreken zonder daar verder over na te hoeven denken. Iemand die toezicht kan houden op de constructie van gebouwen en op het mijnen van de materialen die nodig zijn om wapens te construeren.

Uiteindelijk is er iemand nodig die sterk genoeg is om te vechten voor z'n goddelijk recht om het oppergezag te voeren.

Uusi maailma on muodostunut ja sillä on 28 saarta. Tarvitaan iankaikkinen jumala valtaamaan ne kaikki.

Tarvitaan joku, joka voi johtaa miesjoukkuetta taistelussa poistaakseen muiden olentojen kaikki jäljet saarilta. Joku, joka on kyllin taitava ohjaamaan nuo miehet läpi teknologian edistyvien aikojen, esihistoriallisista ajoista läpi keskiajan, viktoriaanisen ajan, nykyajan ja sitä kauemmas.

Joku, joka pystyy muodostamaan ja rikkomaan liittoja vastapuolen joukkojen kanssa ajattelematta asiaa sen enempää. Joku valvomaan rakennuksien kokoonpanoa ja aseiden rakentamiseen tarvittavan materiaalin louhintaa.

Lopulta tarvitaan joku, joka on kyllin voimakas taistelemaan jumalallisesta oikeudestaan olla yksinvaltiias.

PLAYING MEGA-LO-MANIA

TAKE CONTROL!

Before you begin to play, take the time to familiarise yourself with the movements and functions of the Control Pad (Fig 2).

- ① DIRECTIONAL BUTTON (D-BUTTON)
- ② START BUTTON
- ③ A BUTTON
- ④ B BUTTON
- ⑤ C BUTTON

DER SPIELABLAUF

DU STEUERST!

Bevor du mit dem Spielen beginnst, solltest du dich mit den Bewegungen und Funktionen des Control Pads vertraut machen (Fig. 2).

- ① RICHTUNGSKNOPF (D-KNOPF)
- ② STARTKNOPF
- ③ KNOPF A
- ④ KNOPF B
- ⑤ KNOPF C

COMMENT JOUER A MEGA-LO-MANIA

LES COMMANDES

Avant de commencer à jouer, prenez le temps de vous familiariser avec les mouvements et les fonctions du Control Pad (Fig 2).

- ① BOUTON DIRECTIONNEL (BOUTON-D)
- ② BOUTON START
- ③ BOUTON A
- ④ BOUTON B
- ⑤ BOUTON C

JUGANDO A MEGA-LO-MANIA

¡TOMA CONTROL!

Antes de empezar a jugar, tómate algún tiempo en familiarizarte con los movimientos y las funciones del controlador (Fig 2).

- ① BOTON DIRECCIONAL (BOTON-D)
- ② BOTON START
- ③ BOTON A
- ④ BOTON B
- ⑤ BOTON C



Fig 2: the Sega Mega Drive Control Pad

ESECUZIONE DI MEGA-LO-MANIA

PRENDI IL COMANDO!

Prima di iniziare a giocare, familiarizzati con i movimenti e le funzioni della Pulsantiera (Fig 2).

- ① BOTTONE DIREZIONALE (BOTTONE-D)
- ② BOTTONE DI AWIO
- ③ BOTTONE A
- ④ BOTTONE B
- ⑤ BOTTONE C

ATT SPELA MEGA-LO-MANIA

TA KONTROLL!

Innan du börjar spela bör du ta dig tid att bekanta dig med Kontrollkuddens rörelser och funktioner (Fig 2).

- ① RIKTNINGSKNAPP (D-KNAPP)
- ② STARTKNAPP
- ③ A-KNAPP
- ④ B-KNAPP
- ⑤ C-KNAPP

HET SPELEN VAN MEGA-LO-MANIA

NEEM DE BESTURING IN HANDEN!

Neem voordat je begint te spelen even de tijd om vertrouwd te raken met de bewegingen en de functies van de Control Pad. (Fig.2).

- ① 4-PUNTS DRUKTOETS
- ② STARTKNOP
- ③ KNOP A
- ④ KNOP B
- ⑤ KNOP C

MEGA-LO-MANIA N PELAAMINEN

OTA OHJAIMET KÄTEESI!

Ennen pelin alkua tutustu ohjauslaipan liikkeisiin ja toimintoihin (Fig.2).

- ① SUUNTAPAINIKE (D-PAINIKE)
- ② STARTTIPAINIKE
- ③ A-PAINIKE
- ④ B-PAINIKE
- ⑤ C-PAINIKE

There are many functions used to play Mega-Lo-Mania. They are represented either by words or a special picture called an Icon (Fig 3).

The function of a word or Icon is selected or activated by using the Handy Pointer (Fig 4).

Press the D-Button in any direction to move the Handy Pointer so its outstretched finger touches the desired function.

Press the B Button to select the Icon's function.

Variable Icons have numbers below them which can be increased or decreased.

Press the B Button to increase the number of a Variable Icon.

Press the C Button to decrease the number of a Variable Icon.

Beim Spielen von "Mega-Lo-Mania" werden verschiedene Funktionen benutzt. Sie sind entweder durch Wörter oder durch besondere Bilder, Icons genannt, dargestellt (Fig. 3).

Die Funktion eines Wortes oder Icons wird mit Hilfe des Handzeigers gewählt oder aktiviert (Fig. 4).

Drücke den D-Knopf in der entsprechenden Richtung, um den Handzeiger so zu bewegen, daß der ausgestreckte Finger die gewünschte Funktion berührt.

Drücke Knopf B, um die Funktion des Icons auszulösen.

Unter verschiedenen Icons steht eine Zahl, die erhöht oder verringert werden kann.

Drücke Knopf B, um die Zahl eines veränderlichen Icons zu erhöhen.

Drücke Knopf C, um die Zahl eines veränderlichen Icons zu verringern.

De nombreuses fonctions sont utilisées pour jouer à Mega-Lo-Mania. Elles sont représentées soit par des mots, soit par des icônes (Fig 3).

La fonction correspondant à un mot ou une icône est sélectionnée ou activée en utilisant le pointeur main (Fig 4).

Appuyez sur le Bouton-D dans n'importe quelle direction pour déplacer le pointeur main de façon à ce que le doigt pointé touche la fonction voulue.

Appuyez sur le Bouton B pour sélectionner la fonction de l'icône.

Les icônes variables ont des nombres au-dessous, pouvant être augmentés ou diminués.

Appuyez sur le Bouton B pour augmenter le nombre d'une icône variable.

Appuyez sur le Bouton C pour diminuer le nombre d'une icône variable.

Para jugar a Mega-Lo-Mania puedes usar muchas funciones. Aparecen representadas bien por una palabra o por un gráfico especial llamado icono (Fig 3).

La función de una palabra o un icono se selecciona o activa mediante el cursor (Fig 4).

Pulsa el botón-D en cualquier dirección para mover el cursor de manera que el índice toque la función deseada.

Pulsa el botón B para seleccionar la función del icono.

Los iconos variables tienen un número debajo que puede aumentarse o disminuirse.

Pulsa el botón B para aumentar el número del icono variable.

Pulsa el botón C para disminuir el número del icono variable.



Fig 3: an Icon



Fig 4: the Handy Pointer

Per eseguire Mega-Lo-Mania si usano diverse funzioni. Queste sono rappresentate da parole o da speciali immagini chiamate icone (Fig 3).

La funzione di una parola o Icona si seleziona o si attiva mediante il Puntatore-Manina (Fig 4).

Premi il Bottone-D in qualunque direzione per muovere il Puntatore-Manina in modo che le sue dita allungate tocchino la funzione desiderata.

Premi il Bottone B per selezionare la funzione dell'icona.

Le icone variabili hanno dei numeri sotto di loro che possono essere aumentati o diminuiti.

Premi il Bottone B per aumentare il numero di una icona Variabile.

Premi il Bottone C per diminuire il numero di una icona Variabile.

Det finns många funktioner att använda för att spela Mega-Lo-Mania. De representeras antingen av ord eller en speciell bild som kallas en Ikon (Fig 3).

Funktionen hos ett ord eller en Ikon väljs eller aktiveras genom att använda Handy Pointer (Fig 4).

Tryck på D-knappen i valfri riktning för att förflytta Handy Pointer så att dess utsträckta finger vidrör den önskade funktionen.

Tryck på B-knappen för att välja Ikonens funktion.

Variabel-ikoner har nummer under sig, som kan höjas eller minskas.

Tryck på B-knappen för att höja numret på en Variabel-ikon.

Tryck på C-knappen för att minska numret på en Variabel-ikon.

Er worden veel functies gebruikt bij het spelen van Mega-Lo-Mania. Deze worden door woorden voorgesteld of door een speciale afbeelding, die een ikoon genoemd wordt. (Fig.3).

De functie van een woord of van een ikoon wordt geselecteerd of geactiveerd door de 'handige' aanwijzer te gebruiken. (Fig.4).

Druk op een willekeurige richting van de 4-punts druktoets om de 'handige' aanwijzer te verplaatsen, zodat de uitgestrekte vinger de gewenste functie aanraakt.

Druk op knop B om de functie van de ikoon te selecteren.

Onder variabele ikonen staan nummers die verhoogd of verlaagd kunnen worden.

Druk op knop B om het nummer van een variabele ikoon te verhogen.

Druk op knop C om het nummer van een variabele ikoon te verlagen.

Mega-Lo-Mania pelissä käytetään monia toimintoja. Niitä edustaa joko sanat tai erityinen kuva, jota kutsutaan kuvakkeeksi (Fig.3).

Sanan tai kuvakkeen toiminta valitaan tai aktivoidaan kätevästi osoittimen avulla (Fig.4).

Paina D-painiketta mihin suuntaan tahansa siirtääksesi kätevästi osoittimen, jotta sen ojennettu sormi koskettaa haluttua toimintaa.

Paina B-painiketta valitaksesi kuvakkeen toiminnan.

Vaihtelevien kuvakkeiden alapuolella on numeroita, joita voi suurentaa tai pienentää.

Paina B-painiketta suurentaaksesi vaihtelevan kuvakkeen numeron.

Paina C-painiketta pienentääksesi vaihtelevan kuvakkeen numeron.

THE MEGA-LO-MANIA TITLE SCREEN

After the Sega Screen and the Virgin Games and Sensible Software Credits have been shown, you will be presented with the Mega-Lo-Mania Title Screen (Fig 5). The Player Select Screen (Fig 6) will then be shown.

DER "MEGA-LO-MANIA"- TITELBILDSCHIRM

Nachdem der Sega-Bildschirm und die Mitarbeiterverzeichnisse von Virgin Games und Sensible Software abgelaufen sind, erscheint der "Mega-Lo-Mania"-Titelbildschirm (Fig. 5). Danach wird der Spielerauswahlbildschirm gezeigt (Fig. 6).

L'ECRAN TITRE DE MEGA-LO-MANIA

Après l'écran Sega et le générique de Virgin Games et de Sensible Software, vous verrez apparaître l'écran titre de Mega-Lo-Mania (Fig 5). L'écran de Sélection d'Equipe [Player Select] (Fig 6) sera ensuite affiché.

LA PANTALLA DE TITULOS DE MEGA-LO-MANIA

Después de la pantalla Sega y los créditos de Virgin Games y Sensible Software, aparecerá la pantalla de títulos de Mega-Lo-Mania (Fig 5). A continuación viene la pantalla de Jugador Escogido (Fig 6).



Fig 5: the Mega-Lo-Mania Title Screen

LA VIDEATA TITOLO DI MEGA-LO-MANIA

Dopo che sono apparsi la Videata Sega e il Titolo della Virgin Games e Sensible Software, apparirà la Videata Titolo di Mega-Lo-Mania (Fig 5). Poi apparirà la Videata di selezione Giocatore (Fig 6).

MEGA-LO-MANIA TITELSKÄRM

Efter det att Sega-skärmen och Virgin Games- och Sensible Software-texterna har visats kommer du att få se Mega-Lo-Mania's Titelskärm (Fig 5). Player Select Screen (Spelarvalsskärmen) (Fig 6) kommer sedan att visas.

HET MEGA LO MANIA TITELSCHERM

Nadat het Sega scherm en het Virgin Games scherm en de Sensible Software Credits getoond zjn, kryg je het Mega-Lo-Mania titelscherm (Fig. 5). Dan wordt het Player Select scherm getoond (Fig. 6).

MEGA-LO-MANIA-PELIN OTSIKKORUUTU

Sega ruudun ja Virgin Games ja Sensible Software krediittienjälkeen näyttöön ilmestyy Mega-Lo-Manian otsikkoruutu (Fig. 5). Sitä seuraa pelaajan valintaruutu (Fig. 6).

PLAYER SELECT

Here's where you decide which Team you wish to control. There is a choice of four Team Leaders, each one representing a different colour, and they are Scarlet (Red), Oberon (Green), Caesar (Blue) and Madcap (Yellow). Use the descriptions provided to help make your decision. The three remaining Team Leaders will become your opponents controlled by the Mega Drive, so choose wisely. When you have selected a Team Leader you will be presented with the Options Screen.

Press the D-Button to move the Handy Pointer to the desired Team Leader's face.

Press the B Button to choose the Team Leader. (The Handy Pointer will change colour to that of the chosen Team.)



Fig 6: the Player Select Screen

SPIELERAUSWAHL

Hier entscheidest du, welches Team du steuern möchtest. Vier Anführer stehen zur Wahl, von denen jeder durch eine andere Farbe gekennzeichnet ist. Es sind Scarlet (Rot), Oberon (Grün), Caesar (Blau) und Madcap (Gelb). Triff deine Entscheidung mit Hilfe der Beschreibungen. Die Anführer der übrigen Teams sind deine Gegner und werden vom Mega Drive gesteuert, wähle also klug. Wenn du einen Anführer bestimmt hast, erscheint der Optionenbildschirm.

Betätige den Richtungsknopf, um den Handzeiger auf das Gesicht des gewünschten Anführers zu richten.

Drücke dann Knopf B, um den Team-Anführer zu wählen. (Der Handzeiger wechselt daraufhin seine Farbe zu der des gewählten Teams.)

SELECTION D'EQUIPE

C'est là que vous choisissez l'équipe que vous souhaitez contrôler. Vous avez le choix entre quatre Leaders, chacun d'eux étant représenté par une couleur différente. Il y a Scarlet (rouge), Oberon (vert), Caesar (bleu) et Madcap (jaune). Utilisez les descriptions fournies pour vous aider à prendre votre décision. Les trois Leaders restants deviendront vos adversaires et seront contrôlés par la Mega Drive. Choisissez donc judicieusement. Lorsque vous aurez sélectionné un Leader, l'écran d'Options apparaîtra.

Appuyez sur le Bouton-D pour placer le pointeur main sur le visage du Leader voulu.

Appuyez sur le Bouton B pour choisir le Leader d'équipe. (Le pointeur main prendra la couleur de l'équipe choisie.)

EQUIPO ELEGIDO

Aquí es dónde decides que equipo deseas controlar. Hay una selección de cuatro equipos líderes, cada uno representado por un color diferente: Scarlet (Rojo), Oberon (Verde), Caesar (Azul) y Madcap (Amarillo). Para ayudarte con la decisión se facilita una descripción de cada uno. El resto de equipos líderes se convertirán en tus adversarios controlados por el Mega Drive, así que elige con tacto. Cuando hayas seleccionado un equipo líder aparecerá la pantalla de opciones.

Pulsa el botón-D para mover el cursor a la cara del líder de equipo deseado.

Pulsa el botón B para seleccionar el equipo líder. (El cursor cambiará de color tomando el del equipo elegido la función del icono.)

SELEZIONE GIOCATORE

Qui è dove tu decidi quale Squadra vuoi controllare. C'è una scelta di quattro Capi Squadra, ognuno con un colore diverso ed essi sono: Scarlet (Rosso), Oberon (Verde), Caesar (Blu) e Madcap (Giallo). Usa le descrizioni fomite per aiutarti a decidere. I tre Capi Squadra che rimangono diventeranno i tuoi avversari gestiti dal Mega Drive, per cui scegli con saggezza. Quando hai selezionato un Capo Squadra, apparirà la Videata Opzioni.

Premi il Bottone-D per muovere il Puntatore-Manina sulla faccia del Capo Squadra desiderato.

Premi il Bottone B per scegliere il Capo Squadra. (Il Puntatore-Manina cambierà il suo colore in quello della Squadra prescelta.)

SPELARVAL

Det är här du bestämmer vilket team du vill kontrollera. Det finns fyra olika teamledaralternativ, där varje representerar en egen färg, och dessa är Scarlet (röd), Oberon (grön), Caesar (blå) och Madcap (gul). Använd de medföljande beskrivningarna för att hjälpa dig i ditt val. De tre kvarvarande teamledarna kommer att bli dina motståndare under Megadrive's kontroll, så välj klokt. När du har valt en teamledare kommer du att visas Alternativskärmen.

Tryck på D-knappen för att flytta Handy Pointer till önskad teamledares ansikte.

Tryck på B-knappen för att välja teamledare. (Handy Pointer kommer att ändra till den färg som kännetecknar det valda teamet.)

HET PLAYER SELECT SCHERM

Op dit scherm kun je beslissen welk team je wilt besturen. Je kunt kiezen uit vier teamleiders, elk van hen vertegenwoordigt een verschillende kleur: Scarlet [rood], Oberon [groen], Caesar [blauw] en Madcap [geel]. Lees de beschrijving om je te helpen met beslissen. De drie overige teamleiders worden je tegenstanders, die worden door de Megadrive bestuurd, dus kies verstandig. Als je een teamleider gekozen hebt, krijg je het optiescherm.

Druk op de 4-punts druktoets om de 'handige' aanwijzer naar het gezicht van de gewenste teamleider te verplaatsen.

Druk op knop B om de teamleider te kiezen. (De 'handige' aanwijzer neemt de kleur van het gekozen team aan.)

PELAAJAN VALINTA

Täällä sinun on päätettävä, mitä joukkuetta haluat kontrolloida. Valittavana on neljä joukkueen johtajaa, joista kukin edustaa eri väriä ja he ovat Scarlet (punainen), Oberon (vihreä), Caesar (sininen) ja Madcap (keltainen). Käytä annettuja kuvauksia avustamaan sinua päätöksenteossa. Kolmesta jäljelle jääneestä joukkueen johtajasta tulee Mega Driven kontrolloimia vastustajiasi, joten valitse viisaasti. Valittuasi joukkueen johtajan esiin tulee vaihtoehtoruutu.

Paina D-painiketta siirtääksesi käteväen osoittimen halutun joukkueen johtajan kasvoille.

Paina B-painiketta valitaksesi joukkueen johtajan. (Käteväen osoittimen väri muuttuu valitun joukkueen väriksi.)

THE OPTIONS SCREEN

Here you can see the Options Screen. From here you can set certain parameters, view the Islands in an Epoch and begin play.

- ① YOUR TEAM LEADER
- ② THE OPPOSING TEAM LEADERS
- ③ THE CURRENT ISLAND
- ④ THE CURRENT ISLAND'S NAME
- ⑤ THE CURRENT EPOCH
- ⑥ OPTIONS
- ⑦ PLAY ISLAND
- ⑧ YOUR MAN POOL
- ⑨ THE THREE ISLANDS IN THE CURRENT EPOCH

DER OPTIONENBILDSCHIRM

Hier siehst du den Optionenbildschirm. Du kannst darauf verschiedene Spielbedingungen festlegen, die Inseln in einer bestimmten Epoche betrachten und das Spiel beginnen.

- ① DER ANFÜHRER DEINES TEAMS
- ② DIE ANFÜHRER DER GEGNERISCHEN TEAMS
- ③ DIE AKTUELLE INSEL
- ④ DER NAME DER AKTUELLEN INSEL
- ⑤ DIE LAUFENDE EPOCHE
- ⑥ OPTIONEN
- ⑦ INSEL SPIELEN
- ⑧ DEIN NACHSCHUB AN MÄNNERN
- ⑨ DIE DREI INSELN DER LAUFENDEN EPOCHE

L'ECRAN D'OPTIONS

A partir de l'écran d'Options, vous pouvez régler certains paramètres, regarder les îles d'une époque, et commencer à jouer.

- ① VOTRE LEADER D'EQUIPE
- ② LES LEADERS DES EQUIPES ADVERSES
- ③ L'ILE SELECTIONNEE
- ④ LE NOM DE L'ILE SELECTIONNEE
- ⑤ L'EPOQUE ACTUELLE
- ⑥ OPTIONS
- ⑦ JOUER ILE
- ⑧ VOTRE RESERVE D'HOMMES
- ⑨ LES TROIS ILES DE L'EPOQUE ACTUELLE

LA PANTALLA DE OPCIONES

Aquí tienes la pantalla de opciones. Desde aquí podrás fijar ciertos parámetros, ver la isla en una época y empezar a jugar.

- ① TU LIDER DE EQUIPO
- ② LOS LIDERES DE LOS EQUIPOS ENEMIGOS
- ③ LA PRESENTE ISLA
- ④ EL NOMBRE DE LA ISLA
- ⑤ LA EPOCA EN CURSO
- ⑥ OPCIONES
- ⑦ JUGAR ISLA
- ⑧ TU RESERVA DE HOMBRES
- ⑨ LAS TRES ISLAS EN LA EPOCA EN CURSO



Fig 7: the Options Screen

LA VIDEATA OPZIONI

Qui puoi vedere la Videata Opzioni. Da qui puoi impostare determinati parametri, osservare le Isole in una data Epoca e iniziare a giocare.

- ① IL TUO CAPO SQUADRA
- ② I CAPI SQUADRA AVVERSARI
- ③ ISOLA ATTUALE
- ④ NOME DELL'ISOLA ATTUALE
- ⑤ EPOCA ATTUALE
- ⑥ OPZIONI
- ⑦ ESEGUI ISOLA
- ⑧ LA TUA ROSA DI UOMINI
- ⑨ LE TRE ISOLE NELL'EPOCA ATTUALE

ALTERNATIVSKÄRMEN

Här kan du se Alternativskärmen. Härifrån kan du sätta upp vissa parametrar, se öarna i en Epok, och påbörja spel.

- ① DIN TEAMLEDARE
- ② MOTSTÄNDAR-LAGLEDARNA
- ③ NUVARANDE Ö
- ④ NAMN PÅ NUVARANDE Ö
- ⑤ NUVARANDE EPOK
- ⑥ OPTIONS
- ⑦ SPELA ÖN
- ⑧ DITT MAN-FÖRRÅD
- ⑨ DE TRE ÖARNA I DEN NUVARANDE EPOKEN

HET OPTIESCHERM

Hier zie je het optiescherm. Op dit scherm kun je bepaalde parameters instellen, de eilanden in een tijdperk bekijken en je kunt met het spel beginnen.

- ① JE TEAMLEIDER
- ② DE VANDIGE TEAMLEIDERS
- ③ HET HUIDIGE EILAND
- ④ DE NAAM VAN HET HUIDIGE EILAND
- ⑤ HET HUIDIGE TDPERK
- ⑥ OPTIES
- ⑦ HET SPEEL-EILAND
- ⑧ DE BESCHIKBARE STRDMACHT
- ⑨ DE DRIE EILANDEN IN HET HUIDIGE TDPERK

VAIHTOEHTORUUTU

Tässä on vaihtoehtoruutu, jossa voit asettaa tiettyjä rajoituksia, katsella saaria aikakaudella ja aloittaa pelin.

- ① JOUKKUEESI JOHTAJA
- ② VASTAJOUKKUEEN JOHTAJAT
- ③ NYKYINEN SAARI
- ④ NYKYISEN SAAREN NIMI
- ⑤ NYKYINEN AIKAKAUSI
- ⑥ VAIHTOEHDOT
- ⑦ SAAREN PELAAMINEN
- ⑧ MIESVARASTOSI
- ⑨ KOLME SAARTA NYKYISELLÄ AIKAKAUDELLA

YOUR TEAM LEADER

This is just to remind you who he or she is.

THE OPPOSING TEAM LEADERS

Here you can see the Team Leaders you are up against on the Island Map shown.

THE ISLAND MAP

This is a small-scale plan-view of the Island you are about to play. You will need to use the Island Map a little bit later (see THE PLAY DISPLAY) - but read the rest of this section first. Each Island is split into Sectors on a four-square grid, from a minimum of two to a maximum of 16.

THE CURRENT EPOCH

The first 27 Islands are evenly divided into nine groups known as Epochs. The 28th and final Island, Mega-Lo-Mania, is the scene for the Mother Of All Battles (see THE MOTHER OF ALL BATTLES on page 116). To reach Mega-Lo-Mania you must conquer the Islands in the nine Epochs IN ORDER.

DER ANFÜHRER DEINES TEAMS

Dies soll dich nur daran erinnern, wer er oder sie ist.

DIE ANFÜHRER DER GEGNERISCHEN TEAMS

Hier siehst du, gegen welche Anführer du auf der gezeigten Inselkarte antreten mußt.

DIE INSELKARTE

Dies ist eine Übersichtskarte der Insel, auf der du spielen wirst. Später wirst du diese Inselkarte brauchen (siehe DAS SPIEL-DISPLAY) - aber zuerst solltest du den Rest dieses Abschnitts lesen. Jede Insel ist in Sektoren aus je vier Quadranten aufgeteilt und besteht aus mindestens zwei, höchstens 16 davon.

DIE LAUFENDE EPOCHE

Die ersten 27 Inseln sind in neun gleiche Gruppen aufgeteilt, die als Epochen bezeichnet werden. Die 28. und letzte Insel, Mega-Lo-Mania, ist der Schauplatz der "Mutter aller Schlachten" (siehe DIE "MUTTER ALLER SCHLACHTEN" auf Seite 116). Um Mega-Lo-Mania zu erreichen, mußt du zuerst die Inseln aller neun Epochen IN DER RICHTIGEN REIHENFOLGE erobern.

VOTRE LEADER D'EQUIPE

Simplement pour vous rappeler qui c'est.

LES LEADERS DES EQUIPES ADVERSES

Vous pouvez voir les Leaders auxquels vous devez vous mesurer sur la Carte de L'île qui est affichée.

LA CARTE DE L'ILE

Il s'agit d'une vue plane à petite échelle de l'île dans laquelle vous vous préparez à jouer. Vous devrez utiliser la Carte de l'île un peu plus tard (cf L'ECRAN DE JEU), mais lisez tout d'abord le reste de cette section. Chaque île est divisée en secteurs sur une grille de quatre cases sur quatre. Le minimum de secteurs est deux, le maximum, seize.

L'EPOQUE ACTUELLE

Les 27 premières îles sont divisées également en neuf groupes appelés époques. La 28ème et dernière île, Mega-Lo-Mania, est la scène de la Mère des Batailles (cf LA MERE DES BATAILLES à la page 116). Pour atteindre Mega-Lo-Mania, vous devez conquérir les îles des neuf époques DANS L'ORDRE.

TU LIDER DE EQUIPO

Simplemente para recordarte cómo es.

LOS LIDERES DE LOS EQUIPOS ENEMIGOS

Aquí, en el mapa de la isla, tienes a los líderes enemigos a los que deberás enfrentarte.

EL MAPA DE LA ISLA

Aquí tienes una vista-plano a pequeña escala de la isla que vas a jugar. Necesitarás el mapa de la isla más tarde (ver DESPLIEGUE DE JUEGO), pero primero lee el resto de esta sección. Cada isla está dividida en sectores en una plantilla cuadrada de cuatro por cuatro, con un mínimo de dos y un máximo de 16.

LA EPOCA EN CURSO

Las primeras 27 islas están divididas en nueve grupos llamados épocas. La vigésimo octava isla, Mega-Lo-Mania, será el escenario de la Madre de Todas las Batallas (ver la Madre de Todas las Batallas en la página 116). Para alcanzar Mega-Lo-Mania debes conquistar las islas de las nueve épocas POR ORDEN CONSECUTIVO.

IL TUO CAPO SQUADRA

Questa serve solo a ricordarti chi è.

CAPISQUADRA AVVERSARI

Qui puoi vedere i Capi Squadra con cui te la devi vedere nella Mappa dell'Isola illustrata.

MAPPA DELL'ISOLA

Questa è una veduta dall'alto su piccola scala dell'Isola che stai per eseguire. Più tardi dovrai usare la Mappa dell'Isola (vedi a VISUALIZZAZIONE DI GIOCO) - ma prima leggiti il resto di questa sezione. Ogni Isola è suddivisa in Settori su una griglia di quattro quadrati, da un minimo di due ad un massimo di 16.

EPOCA ATTUALE

Le prime 27 Isole sono suddivise equamente in nove gruppi detti Epoche. La 28ma e ultima Isola, Mega-Lo-Mania, è la scena per la Madre di Tutte le Battaglie (vedi MADRE DI TUTTE LE BATTAGLIE a pagina 117). Per arrivare a Mega-Lo-Mania, devi conquistare le Isole nelle nove Epoche IN SEQUENZA.

DIN TEAMLEDARE

Detta är bara för att påminna dig om vem han eller hon är.

MOTSTÄNDAR-LAGLEDARE

Här kan du se de teamledare du ska kämpa emot, på den ö-karta som visas.

THE ISLAND MAP (Ö-KARTAN)

Detta är en översikt i liten skala över den ö på vilken du just ska till att spela. Du kommer att behöva ö-kartan lite senare (se SPEL-DISPLAY) - men läs igenom resten av denna sektion först. Varje ö är indelad i sektorer, i ett ruttmönster bestående av fyra rutor, från minst två till maximalt 16 sektorer.

NUVARANDE EPOK

De första 27 öarna är jämnt fördelade i nio grupper, med namnet Epoker. Den 28:e och sista ön, Mega-Lo-Mania, är skådeplats för Det Största Av Alla Krig (se DET STÖRSTA AV ALLA KRIG på sidan 117). För att kunna nå Mega-Lo-Mania måste du erövra öarna i de nio Epokerna I ORDNING.

JE TEAMLEIDER

Dit is alleen om je eraan te herinneren wie hij of zij is.

DE VANDIGE TEAMLEIDERS

Op de kaart van het eiland kun je de teamleiders zien waar je tegenover komt te staan.

DE KAART VAN HET EILAND

Dit is een plattegrond op kleine schaal van het eiland, waarom je nu gaat spelen. Je zult de kaart van het eiland wat later nodig hebben (zie HET SPELSCHERM) - maar lees eerst de rest van dit gedeelte. Elk eiland is verdeeld in sectors op een raster, bestaande uit vier vierkanten; het minimum aantal sectors is twee, het maximum aantal is 16.

HET HUIDIGE TDPERK

De eerste 27 eilanden zijn gelijk verdeeld in negen groepen, tijdperken genaamd. Het 28ste en laatste eiland, Mega-Lo-Mania, is het strijdtoneel van de Moeder van alle veldslagen (zie DE MOEDER VAN ALLE VELDSLAGEN op bladzijde 117). Om Mega-Lo-Mania te bereiken moet je alle eilanden in de negen tijdperken IN VOLGORDE overwinnen.

JOUKKUEESI JOHTAJA

Tämä muistuttaa sinua, kuka hän on.

VASTAJOUKKUEEN JOHTAJAT

Tässä näet ne joukkueen johtajat, jotka ovat vastassasi saaren kartalla.

SAAREN KARTTA

Tämä on pienessä mittakaavassa oleva kaavaFig. siitä saaresta, jota juuri ryhdyt pelaamaan. Sinun on käytettävä saaren karttaa vähän myöhemmin (katso PELIALUE) - mutta lue ensin tämä osa loppuun. Kukin saari on jaettu nelikulmaisella ruutuverkolla lohkoihin, joita on vähintään kaksi ja enintään 16.

NYKYINEN AIKAKAUSI

Ensimmäiset 27 saarta on jaettu tasaisesti yhdeksään eri aikakauden ryhmään. 28:nnella ja viimeisellä saarella, Mega-Lo-Manialla, tapahtuu emätaistelu (katso EMÄTAISTELU sivulla 117). Päästäksesi Mega-Lo-Maniaan sinun on valoitettava yhdeksän aikakauden saaret JÄRJESTYKSESSÄ.

THE CURRENT ISLAND'S NAME

Every Island has a name. The Islands in the 1st Epoch are called Aloha, Bazooka and Cilla. The subsequent Islands' names follow the English alphabet sequence. You can play the Islands in an Epoch in any order but to move on to the next Epoch you must conquer them all. There are two ways to view the other Islands in the current Epoch (see THE THREE ISLANDS IN THE CURRENT EPOCH for one method). Use the Handy Pointer to touch the current Island's name. Press the B Button to view the next Island in this Epoch.

Press the C Button to view the previous Island in this Epoch.

OPTIONS

Selecting this Option calls up eight new Options: 'CONTINUE', 'AUTO SLOW OFF', 'SPEECH ON', 'MUSIC ON', 'SOUND FX ON', 'HELP ON', 'SOUND TEST' and 'LOAD/SAVE'.

CONTINUE

Select this to leave the other Options as they are and return to the Options Screen.

DER NAME DER AKTUELLEN INSEL

Jede Insel hat einen Namen. Die Inseln der 1. Epoche heißen Aloha, Bazooka und Cilla. Die Namen der weiteren Inseln folgen in ihren Anfangsbuchstaben dem Alphabet. Innerhalb einer Epoche kannst du die Reihenfolge der Inseln frei wählen, du mußt jedoch alle erobern, bevor du zur nächsten Epoche weitergehen kannst. Es gibt zwei Möglichkeiten, die anderen Inseln der gleichen Epoche zu betrachten (siehe DIE DREI INSELN DER LAUFENDEN EPOCHE für eine dieser Methoden). Zeige mit dem Handzeiger auf den Namen der aktuellen Insel.

Drücke Knopf B, um die nächste Insel in dieser Epoche zu sehen.

Drücke Knopf C, um die vorherige Insel in dieser Epoche zu sehen.

OPTIONEN

Die Wahl dieser Option ruft acht neue Optionen auf: CONTINUE (WEITER), AUTO SLOW OFF (VERLANGSAMEN AUS), SPEECH ON (SPRACHE AN), MUSIC ON (MUSIK AN), SOUND FX ON (SOUNDEFFEKTE AN), HELP ON (HILFE AN), SOUND TEST und LOAD/SAVE (LADEN/SICHERN).

CONTINUE (WEITER)

Wähle diese Option, wenn alle Optionen so bleiben sollen, wie sie sind, und du zum Optionenbildschirm zurückkehren möchtest.

LE NOM DE L'ILE SELECTIONNEE

Chaque île a un nom. Les îles de la première époque s'appellent Aloha, Bazooka et Cilla. Les noms des îles suivantes correspondent à l'ordre de l'alphabet. Vous pouvez jouer les îles d'une époque dans n'importe quel ordre, mais pour pouvoir passer à l'époque suivante, vous devez les conquérir toutes. Il existe deux façons de voir les autres îles de l'époque actuelle (cf LES TROIS ILES DE L'EPOQUE ACTUELLE pour l'une des méthodes). L'autre méthode est la suivante: utilisez le pointeur main pour toucher le nom de l'île sélectionnée.

Appuyez sur le Bouton B pour passer à l'île suivante de cette époque.

Appuyez sur le Bouton C pour passer à l'île précédente de cette époque.

OPTIONS

En sélectionnant cette option, vous ferez apparaître huit nouvelles options: "CONTINUE" [Continuer], "AUTO SLOW OFF" [Ralentir automatique désactivé], "SPEECH ON" [Parole activée], "MUSIC ON" [Musique activée], "SOUND FX ON" [Bruitage activés], "HELP ON" [Aide activée], "SOUND TEST" [Test sonore] et "LOAD/SAVE" [Charger/sauvegarder].

CONTINUE [Continuer]

Sélectionnez cette option si vous ne souhaitez rien modifier afin de retourner à l'écran d'Options.

EL NUMERO DE LA ISLA

Cada isla tiene un nombre. Las islas de la primera época se llaman Aloha, Bazooka y Cilla. Los nombres de las islas subsiguientes siguen la secuencia del alfabeto inglés. Puedes jugar las islas de una época en el orden que quieras, pero para pasar a la época siguiente debes conquistarlas todas. Hay dos métodos para ver el resto de las islas en la época actual (ver LAS TRES ISLAS EN LA EPOCA ACTUAL para uno de ellos). Utiliza el cursor para tocar el nombre de la isla actual.

Pulsa el botón B para ver la próxima isla de esta época.

Pulsa el botón C para ver la isla anterior en la época actual.

OPCIONES

Al seleccionar esta opción tendrás acceso a otras ocho: 'CONTINUAR', 'SIN AUTO-LENTO', 'CON VOZ', 'CON MUSICA', 'CON SONIDO FX (ON)', 'CON AYUDA', 'TEST DE SONIDO' y 'CARGAR/SALVAR'.

CONTINUAR

Selecciona esta opción para abandonar el resto de opciones y regresar a la pantalla de Opciones.

NOME DELL'ISOLA ATTUALE

Ogni Isola ha un nome. Le Isole nella 1a Epoca si chiamano Aloha, Bazooka e Cilla. I nomi delle Isole successive seguono la sequenza dell'alfabeto inglese. Tu puoi eseguire le Isole di un'Epoca in qualunque ordine, ma per poter passare alla Epoca successiva dovrà conquistarle tutte. Vi sono due modi per visualizzare le altre Isole nell'Epoca attuale (per un metodo, vedi LE TRE ISOLE NELL'EPOCA ATTUALE). Usa il Puntatore-Manina per toccare il nome dell'Isola attuale.

Premi il Bottone B per visualizzare l'Isola successiva in questa Epoca.

Premi il Bottone C per visualizzare l'Isola precedente in questa Epoca.

OPZIONI

Selezionando questa Opzione, appaiono otto nuove Opzioni: 'CONTINUE' (CONTINUA), 'AUTO SLOW OFF' (LENTO AUTOMATICO SPENTO), 'SPEECH ON' (PARLATO ACCESO), 'MUSIC ON' (MUSICA ACCESA), 'SOUND FX ON' (EFFETTI SONORI ACCESI), 'HELP ON' (AIUTO ACCESO), 'SOUND TEST' (PROVA SONORO) e 'LOAD/SAVE' (CARICA/SALVA).

CONTINUA

Seleziona questa per lasciare le altre Opzioni come sono e tornare alla Videata Opzioni.

NAMN PÅ NUVARANDE Ö

Varje ö har ett namn. Öarna i 1:a Epoken heter Aloha, Bazooka och Cilla. Övriga öars namn följer alfabetet. Du kan spela en Epoks öar i vilken ordning du vill, men du måste erövra dem alla för att kunna gå vidare till nästa Epok. Det finns två sätt att kunna se de andra öarna i nuvarande Epok (se DE TRE ÖARNA I DEN NUVARANDE EPOKEN för en metod). Använd Handy Pointer för att vidröra de nuvarande öarnas namn.

Tryck på B-knappen för att se nästa ö i denna Epok.

Tryck på C-knappen för att se föregående ö i denna Epok.

OPTIONS (ALTERNATIV)

Väljs detta kommer åtta nya alternativ upp: 'CONTINUE' (FORTSÄTT), 'AUTO SLOW OFF' (AUTOMATISK MINSKNING), 'SPEECH ON' (TAL PÅ), 'MUSIC ON' (MUSIK PÅ), 'SOUND FX ON' (SOUND FX PÅ), 'HELP ON' (HJÄLP PÅ), 'SOUND TEST' (LJUDTEST) och 'LOAD/SAVE' (LADDA/SPARA).

FORTSÄTT

Välj detta för att lämna de andra alternativen som de är, och återvänd till Alternativskärmen.

DE NAAM VAN HET HUIDIGE EILAND

Elk eiland heeft een naam. De eilanden van het 1ste tydperk worden Aloha, Bazooka en Cilla genoemd. De namen van de volgende eilanden zijn in alfabetische volgorde. Je kunt om alle eilanden in een tydperk in een willekeurige volgorde spelen, maar om naar het volgende tydperk te kunnen gaan moet je ze alle drie veroveren. (zie DE DRIE EILANDEN IN HET HUIDIGE TDPERK voor de methode). Gebruik de 'handige' aanwijzer om de naam van het huidige eiland aan te raken.

Druk op knop B om het volgende eiland in het tydperk te bekijken.

Druk op knop C om het vorige eiland in het tydperk te bekijken.

OPTIES

Door deze optie te selecteren, worden er acht nieuwe opties opgeroepen: 'CONTINUE', 'AUTO SLOW OFF', 'SPEECH ON', 'MUSIC ON', 'SOUND FX ON', 'HELP ON', 'SOUND TEST' en 'LOAD/SAVE'.

CONTINUE

Selecteer CONTINUE als je geen andere opties wilt kiezen en terug wilt gaan naar het OPTIONS scherm.

NYKYISEN SAAREN NIMI

Kullakin saarella on nimi. Ensimmäisen aikakauden saaret ovat nimeltään Aloha, Bazooka ja Cilla. Niitä seuraavien saarten nimet seuraavat englantilaisten aakkosten järjestystä. Voit pelata aikakauden saaret missä järjestyksessä tahansa, mutta siirtyäksesi seuraavalle aikakaudelle sinun on valloitettava ne kaikki. On kaksi tapaa katsella nykyisen aikakauden muita saaria (katso KOLME SAARTA NYKYISELLÄ AIKAKAUDELLA, mikä on yksi tapa). Käytä kätevää osoitinta koskettaaksesi nykyisen saaren nimeä.

Paina B-painiketta nähdäksesi seuraavan saaren tällä aikakaudella.

Paina C-painiketta nähdäksesi edellisen saaren tällä aikakaudella.

VAIHTOEHDOT

Valitsemalla tämän vaihtoehdon saat kahdeksan uutta vaihtoehtoa:

'JATKA', 'AUTO SLOW POIS PÄÄLTÄ', 'PUHE PÄÄLLÄ', 'MUSIIKKI PÄÄLLÄ', 'ÄÄNITEHOSTEET PÄÄLLÄ', 'APU PÄÄLLÄ', 'ÄÄNI TESTI' ja 'LATAA/TALLENNÄ'.

JATKA

Valitse tämä, jos haluat jättää toiset vaihtoehdot muuttamatta ja palata vaihtoehtoruutuun.

AUTO SLOW OFF

The speed at which the Mega-Lo-Mania universe runs can be adjusted during play. The 'AUTO SLOW' Option acts as a fail-safe (see THE PASSAGE OF TIME on page 40). Select the 'AUTO SLOW' Option to turn this feature 'ON' or 'OFF'.

SPEECH ON

Sampled speech in software is usually a novelty, but not in Mega-Lo-Mania. Actors were commissioned to play the parts of the characters you will hear during play. They will alert you to events. Even your opponents will talk to you! Select this Option to turn 'OFF' or 'ON' the speech heard during play. We recommend that you leave it 'ON'.

MUSIC ON

An atmospheric soundtrack can accompany play. Select the 'MUSIC' Option to turn 'OFF' or 'ON' the soundtrack.

SOUND FX ON

Certain events during play have associated sounds to enrich the proceedings. Select the 'SOUND FX' Option to turn 'ON' or 'OFF' those sounds.

VERLANGSAMEN AUS

Die Geschwindigkeit, mit der das "Mega-Lo-Mania"-Universum abläuft, kann während des Spiels verändert werden. Die AUTO SLOW-Option fungiert als Pannensicherung (siehe DER ZEITABLAUF auf Seite 40). Wähle die Option, um diese Sicherung ein- oder auszuschalten (ON/OFF).

SPRACHE AN

Wirkliche Sprache ist im allgemeinen noch etwas ganz Neues in der Software, jedoch nicht in "Mega-Lo-Mania". Profischauspieler wurden verpflichtet, um die Rollen der Figuren zu übernehmen, die du im Spiel hörst. Sie warnen dich vor bestimmten Ereignissen. Sogar deine Gegner sprechen mit dir! Wähle diese Option, um die Sprache während des Spiels ein- oder auszuschalten (ON/OFF). Wir empfehlen, sie auf ON zu stellen.

MUSIK AN

Das Spiel kann von einem stimmungsvollen Soundtrack begleitet werden. Schalte diese Option ein (ON) oder aus (OFF), je nachdem, ob du die Musik hören möchtest.

SOUNDEFFEKTE AN

Bestimmte Ereignisse im Spiel werden zur Untermalung von Geräuscheffekten begleitet. Wähle diese Option, um die Soundeffekte ein- oder auszuschalten (ON/OFF).

RALENTI AUTOMATIQUE DÉSACTIVÉ

La vitesse de Mega-Lo-Mania peut être ajustée pendant le jeu. L'option "AUTO SLOW" sert de mesure de sécurité (cf LE PASSAGE DU TEMPS à la page 40). Sélectionnez l'option "AUTO SLOW" pour l'activer (ON) ou la désactiver (OFF).

PAROLE ACTIVÉE

La parole est généralement une nouveauté dans les logiciels, mais pas dans Mega-Lo-Mania. Des acteurs ont été engagés pour jouer les rôles des personnages que vous entendrez pendant le jeu. Ils vous avertiront des événements. Même vos adversaires vous parleront! Sélectionnez cette option pour activer (ON) ou désactiver (OFF) la parole. Nous vous conseillons de la laisser activée.

MUSIQUE ACTIVÉE

Une musique d'ambiance peut accompagner le jeu. Sélectionnez l'option "MUSIC" pour activer (ON) ou désactiver (OFF) la bande sonore.

BRUITAGES ACTIVÉS

Certains événements sont accompagnés de bruits appropriés. Sélectionnez l'option "SOUND FX" pour activer (ON) ou désactiver (OFF) ces bruitages.

SIN AUTO-LENTO

La velocidad del universo de Mega-Lo-Mania puede ajustarse durante el juego. La opción 'AUTO-LENTO' actúa a modo de mecanismo de seguridad (ver EL PASO DEL TIEMPO en la página 40). Selecciona 'AUTO-LENTO' para activar (ON) o desactivar (OFF) esta característica.

CON VOZ

Los discursos en software son una novedad, pero no lo son en Mega-Lo-Mania. Se solicitó la representación de los distintos personajes a actores profesionales de manera que les podrás escuchar durante el juego. Te comunicarán acontecimientos ¡Incluso te hablarán tus adversarios! Selecciona esta opción para desactivar (OFF) o activar (ON) las voces durante el juego. Te recomendamos que las dejes activadas (ON).

CON MUSICA

Una banda sonora ambiental puede acompañar el desarrollo del juego. Selecciona la opción 'MUSICA' para desactivar (OFF) o activar (ON) la banda sonora.

CON SONIDO FX

Ciertos acontecimientos tienen efectos de sonido para enriquecer la atmósfera de juego. Selecciona la opción 'SONIDO FX' para desactivar (OFF) o activar (ON) los efectos de sonido.

AUTO SLOW SPENTO

La velocità a cui gira l'universo di Mega-Lo-Mania può essere regolata durante il gioco. L'Opzione 'AUTO SLOW' agisce da sicurezza (vedi TRASCORRERE DEL TEMPO a pagina 41). Seleziona l'Opzione 'AUTO SLOW' per ACCENDERE o SPENGERE questa funzione.

PARLATO ACCESO

Gli esempi di parlato nel software sono di solito una novità, ma non in Mega-Lo-Mania. A fare la parte dei personaggi che udrai nel corso del gioco sono stati presi degli attori. Essi ti avvertiranno sugli eventi. Perfino i tuoi avversari ti parleranno! Seleziona questa Opzione per ACCENDERE o SPENGERE il parlato udito nel gioco. Noi ti consigliamo di lasciarlo ACCESO.

MUSICA ACCESA

Il gioco può essere accompagnato da una colonna sonora d'atmosfera. Seleziona l'Opzione MUSICA per SPENGERE o ACCENDERE la colonna sonora.

EFFETTI SONORI ACCESI

Certi avvenimenti nel gioco sono accompagnati da suoni che arricchiscono l'azione. Seleziona l'Opzione EFFETTI SONORI per ACCENDERE o SPENGERE questi suoni.

AUTOMATISK MINSKNING

Den fart med vilken Mega-Lo-Mania's universum opererar kan anpassas under spel. Autominskings-alternativet fungerar som en slags fel-säkerhet (se TIDENS FÖRLOPP på sidan 41). Välj autominskings-alternativet för att slå av och på detta inslag.

TAL PÅ

Samplat tal i mjukvara är i regel en ovanlighet, men inte i Mega-Lo-Mania. Skådespelare fick i uppdrag att spela de olika karaktärsrollerna du kommer att höra under spel. De kommer att göra dig uppmärksam på olika händelser. Även dina motståndare kommer att tala till dig! Välj detta alternativ för att slå av eller på talet som hörs under spelets gång. Vi rekommenderar att du har det på.

MUSIK PÅ

Stämningfylld filmmusik kan medföra spelet. Välj Musik-alternativet för att ha filmmusiken av eller på.

SOUND FX PÅ

Vissa moment under spel har medföljande sound för att berika händelserna. Välj SOUND FX-alternativet för att ha soundet av eller på.

AUTO SLOW OFF

De snelheid waarmee het Mega-Lo-Mania universum loopt, kan tijdens het spel gevlizigd worden. De 'AUTO SLOW' optie dient als een vaalveilig (zie HET VOORTSCHRDEN VAN DE TD op bladzijde 41). Selecteer de 'AUTO SLOW' optie om dit 'ON' ['AAN'] en 'OFF' ['UIT'] te zetten.

SPEECH ON

Het testen van gesproken tekst is over het algemeen iets nieuws in software, maar niet in Mega-Lo-Mania. De rollen van de figuren die je tijdens het spel hoort, worden door acteurs gesproken. Ze zullen je op gebeurtenissen attent maken. Zelfs je tegenstanders zullen tegen je praten! Selecteer deze optie om de gesproken tekst tijdens het spel 'OFF' of 'ON' te zetten. Wij bevelen aan om deze optie 'ON' te houden.

MUSIC ON

Het spel kan door sfeermuziek begeleid worden. Selecteer de

'MUSIC ON' optie om de sound-track 'OFF' ['UIT'] en 'ON' ['AAN'] te zetten.

'SOUND FX ON'

Bepaalde gebeurtenissen hebben tijdens het spel begeleidende geluiden om de gang van zaken kracht bij te zetten. Selecteer de 'SOUND FX' optie om deze geluiden 'OFF' ['UIT'] en 'ON' ['AAN'] te zetten.

AUTO SLOW POIS PÄÄLTÄ

Sitä nopeutta, millä Mega-Lo-Manian maailmankaikkeus sujuu, voi

säätää pelin kuluessa. 'Auto hidias' vaihtoehto toimii idioottivarmana turvamekanismina (katso AJAN KULUMINEN sivulla 41). Valitse 'AUTO SLOW' vaihtoehto pannaksesi tämän piirteen päälle ('ON') tai pois päältä ('OFF').

PUHE PÄÄLLÄ

Puhekokeilut ohjelmistossa ovat tavallisesti aivan uutta, mutta ei Mega-Lo-Maniassa. Näyttelijöille annettiin tehtäväksi näyttellä pelin kuluessa kuulemies henkilöiden osat. He hälyttävät sinut tärkeisiin tapahtumiin. Jopa vastustajasi puhuvat sinulle! Valitse tämä vaihtoehto pannaksesi pelin kuluessa kuulemasi puhe päälle tai pois päältä. Suosittelemme puheen päälle jättämistä.

MUSIIKKI PÄÄLLÄ

Tunnelmallinen ääniraita voi täydentää peliä. Valitse musiikki vaihtoehto pannaksesi ääniraidan päälle tai pois päältä.

ÄÄNITEHOSTEET PÄÄLLÄ

Tiettyihin tapahtumiin pelin kuluessa liittyviä niitä rikastuttavia ääniä. Valitse 'SOUND FX' vaihtoehto pannaksesi nuo äänet päälle tai pois päältä.

HELP ON

When you use the Handy Pointer to touch certain areas of the screen you will notice words appearing in a box. This is to remind you what the function in question does. Select the 'HELP' Option to turn this feature 'OFF' or 'ON'.

SOUND TEST

From here you can listen to all the Sound FX, Music and Speech used in Mega-Lo-Mania. When you select this Option you will be presented with four new Options: 'SFX 1', 'MUSIC 0', 'SPEECH 1' and 'QUIT'.

Press the D Button up or down to move the handy Pointer to the desired Option.

Press the D Button left or right to decrease or increase the number beside the Option.

Press the A, B or C Button to hear Sound FX, Music or Speech relating to the number shown. Note that selecting 'MUSIC 0' will cause any Music playing to cease.

HILFE AN

Wenn du den Handzeiger auf bestimmte Bildschirmbereiche richtest, siehst du Wörter in einem Kasten erscheinen. Damit wirst du daran erinnert, welche Funktion du hier auslösen kannst. Wähle die Option HELP, um diese Anzeige ein- oder auszuschalten (ON/OFF).

SOUND TEST

Unter dieser Option kannst du dir alle Soundeffekte, Musik und Sprache anhören, die in "Mega-Lo-Mania" benutzt werden. Wenn du diese Option wählst, stehen dir zwei neue Optionen zur Verfügung: SFX 1 (SOUNDEFFEKTE 1), MUSIC 0 (MUSIK 0), SPEECH 1 (SPRACHE 1) und QUIT (ABBRECHEN).

Drücke den D-Knopf oben oder unten, um den Handzeiger auf die gewünschte Option zu richten.

Drücke den D-Knopf rechts oder links, um die Zahl neben der Option zu erhöhen oder zu verringern.

Drücke Knopf A, B oder C, um die Soundeffekte, Musik oder Sprache der entsprechenden Nummer zu hören. Beachte, daß überhaupt keine Musik gespielt wird, wenn du MUSIC 0 wählst.

AIDE ACTIVÉE

Lorsque vous placez le pointeur main sur certaines parties de l'écran, vous verrez des mots apparaître dans une case. C'est pour vous rappeler ce que font les différentes fonctions. Sélectionnez l'option "HELP" pour l'activer (ON) ou la désactiver (OFF).

TEST SONORE

Cette option vous permet d'écouter tous les bruitages, musique et paroles utilisés dans Mega-Lo-Mania. Lorsque vous sélectionnez cette option, quatre nouvelles options s'affichent: "SFX 1" [Bruitages 1], "MUSIC 0" [Musique 0], "SPEECH 1" [Parole 1] et "QUIT" [Quitter].

Appuyez sur le Bouton-D vers le haut ou le bas pour placer le pointeur main sur l'option voulue.

Appuyez sur le Bouton-D à gauche ou à droite pour diminuer ou augmenter le numéro à côté de l'option.

Appuyez sur le Bouton A, B ou C pour entendre les bruitages, la musique ou les paroles correspondant au numéro affiché. Remarque: en sélectionnant "MUSIC 0", toute musique s'arrêtera.

CON AYUDA

Cuando llevas el cursor a ciertas áreas de la pantalla notarás que aparecen palabras en una caja. Así se te recuerda para qué sirve una determinada función. Selecciona la opción 'AYUDA' para desactivar (OFF) o activar (ON) esta característica.

TEST DE SONIDO

Desde aquí puedes escuchar los sonidos FX, la música y las voces utilizadas en Mega-Lo-Mania. Cuando seleccionas esta opción aparecen otras cuatro: 'SFX 1', 'MUSIC 0', 'SPEECH 1' y 'QUIT' (ABANDONAR).

Pulsa el Botón-D arriba o abajo para apuntar con el cursor a la opción deseada.

Pulsa el Botón-D izquierda o derecha para aumentar o disminuir el número al lado de la opción deseada.

Pulsa el Botón A, B o C para escuchar un sonido FX, la música o la voz en relación con el número a la vista. Observa que al seleccionar 'MUSIC 0' no se escuchará ninguna música.

AIUTO ACCESSO

Quando usi il Puntatore-Manina per toccare certe zone dello schermo, noterai che appaiono delle parole in un riquadro. Questo serve a ricordarti cos'è che fa questa funzione. Seleziona l'Opzione AIUTO per ACCENDERE o SPEGNERE questa funzione.

PROVA SONORO

Da qui puoi ascoltare tutti gli Effetti Sonori, la Musica e il Parlato usati in Mega-Lo-Mania. Quando selezioni questa Opzione, ti appariranno altre quattro Opzioni: 'SFX 1' (EFFETTI SONORI 1), 'MUSIC 0' (MUSICA 0), 'SPEECH 1' (PARLATO 1) e 'QUIT' (ESC).

Premi il Bottone D su o giù per spostare il Puntatore sulla Opzione desiderata.

Premi il Bottone D a sinistra o destra per diminuire o aumentare il numero accanto all'Opzione.

Premi il Bottone A, B o C per ascoltare gli Effetti Sonori, la Musica o il Parlato relativi al numero illustrato. Nota che selezionando 'MUSIC 0', qualunque musica in corso cessa del tutto.

HJÄLP PÅ

När du använder Handy Pointer för att vidröra vissa områden på skärmen kommer du att upptäcka ord som framträder i en ruta. Detta är för att påminna dig om vad funktionen i fråga gör. Välj sedan HJÄLP-alternativet för att slå av eller på detta inslag.

LJUDTEST

Härifrån kan du lyssna på all Sound FX, Musik, och Tal som används i Mega-Lo-Mania. När du väljer detta alternativ kommer du att visas fyra nya alternativ: 'SFX 1', 'MUSIC 0', 'SPEECH 1' och 'QUIT' (AVBRYT).

För D-knappen uppåt eller nedåt för att flytta Handy Pointer till önskat alternativ.

För D-knappen till vänster eller höger för att minska eller höja numret intill alternativet.

Tryck på A, B, eller C-knappen för att höra Sound FX, Musik eller Tal motsvarande det nummer som visas. Lägg märke till att val av 'MUSIC 0' gör att all musik som spelas upphör.

HELP ON

Als je met de aanwijzer op bepaalde plaatsen van het scherm komt, zie je dat er woorden in een venster verschijnen. Dit is om je er aan te herinneren waar de functie in kwestie voor dient. Selecteer de 'HELP' optie om deze functie 'OFF'['UIT] en 'ON'['AAN] te zetten.

SOUND TEST

Hier kun je luisteren naar alle geluidseffecten, muziek en gesproken tekst die in Mega-Lo-Mania voorkomen. Als je deze optie selecteert, krijg je vier nieuwe opties: 'SFX1', 'MUSIC 0', 'SPEECH 1' en 'QUIT'.

Druk BOVEN of ONDER op de 4-punts druktoets, om de aanwijzer naar de gewenste optie te verplaatsen.

Druk LINKS of RECHTS op de 4-punts druktoets, om het nummer naast de optie te verhogen of te verlagen.

Druk op knop A, B of C om de geluidseffecten, muziek of tekst met betrekking tot het gatonde nummer te horen te krijgen. Denk eraan dat 'MUSIC 0' wil zeggen dat de muziek ophoudt.

APU PÄÄLLÄ

Käyttäessäsi kätevää osoitinta koskettamaan tiettyjä alueita ruudulla huomaat sanojen ilmestyvän ruutuun. Tämä muistuttaa sinua siitä, mitä kyseessä oleva toiminta tekee. Valitse 'HELP' vaihtoehto pannaksesi tämän vaihtoehdon päälle tai pois päältä.

ÄÄNITESTI

Täällä voit kuunnella kaikkia Mega-Lo-Maniassa käytettyjä äänitehosteita, musiikkia ja puhetta. Valitessasi tämän vaihtoehdon saat neljä uutta vaihtoehtoa: 'SFX1', 'MUSIC 0', 'SPEECH 1' ja 'QUIT'.

Paina D-painiketta ylös tai alas siirtääksesi kätevään osoittimen haluttuun vaihtoehtoon.

Paina D-painiketta vasemmalle tai oikealle pienentääksesi tai suurentaaksesi vaihtoehdon vieressä olevaa numeroa.

Paina A-, B- tai C-painiketta kuullaksesi kyseiseen numeroon liittyvän äänitehosteen, musiikin tai puheen. Pane merkille, että jos valitset 'MUSIC 0', musiikki lakkaa.

LOAD/SAVE

Each Epoch has an associated 11-letter Code. The Codes vary because they also take into consideration your performance in any previous Epochs you have played. To view the Code for an Epoch, select the 'SAVE' word and write down the letters you will be shown beneath it.

To enter a Code, and so play an Epoch from scratch (no, you can't have Codes for incomplete Epochs), first select the 'LOAD' word. You now have to register the Code's 11 letters. Select the 'DELETE LETTER' symbol to remove, one by one, the registered Letters. Select the 'ENTER CODE' symbol to enter the Code.

DELETE LETTER

ENTER CODE

Press the D-Button in any direction to move the Handy Pointer to the desired Letter.

Press the B or C Button to register the Letter.

Press the A Button to delete, one by one, the registered Letters.

"NO WAY!"

This is what you are told if you enter an incorrect Code. Try again.

LADEN/SICHERN

Für jede Epoche gibt es einen 11 Buchstaben langen Code. Diese Codes verändern sich, da auch deine Leistung in vorherigen Epochen mit berücksichtigt wird. Um den Code für eine Epoche zu erhalten, wähle das Wort SAVE und schreibe dir die darunter erscheinenden Buchstaben auf.

Um einen Code einzugeben und damit die Epoche von vorn zu beginnen (nein, für nicht abgeschlossene Epochen gibt es keine Codes), wähle zuerst das Wort LOAD. Nun mußt du die 11 Buchstaben des Codes eingeben. Wähle zunächst das Symbol BUCHSTABEN LÖSCHEN, um die bestehenden Buchstaben nacheinander zu löschen. Wähle danach das Symbol CODE EINGEBEN, um den Code einzugeben.

BUCHSTABEN LÖSCHEN

CODE EINGEBEN

Drücke den D-Knopf in der entsprechenden Richtung, um den Handzeiger auf den gewünschten Buchstaben zu richten.

Drücke Knopf B oder C, damit der Buchstabe registriert wird.

Drücke Knopf A, um die registrierten Buchstaben nacheinander zu löschen.

"NO WAY!" (KOMMT NICHT IN FRAGE!)

Diese Meldung erhältst du, wenn du einen falschen Code eingibst. Versuche es noch einmal.

CHARGER/SAUVEGARDER

Chaque époque correspond à un code de 11 lettres. Les codes varient parce qu'ils tiennent compte de votre performance dans les époques précédentes. Pour voir le code d'une époque, sélectionnez le mot "SAVE" et notez les lettres qui apparaîtront à côté.

Pour entrer un code, et donc commencer une époque depuis le début (vous ne pouvez pas avoir de code pour des époques incomplètes), vous devez d'abord sélectionner "LOAD". Vous devez ensuite enregistrer les 11 lettres du code. Sélectionnez le symbole "EFFACER LETTRE" pour effacer, une par une, les lettres inscrites. Sélectionnez le symbole "ENTRER CODE" pour entrer le code.

EFFACER LETTRE

ENTRER CODE

Appuyez sur le Bouton-D dans la direction voulue pour placer le pointeur main sur la lettre souhaitée.

Appuyez sur le Bouton B ou C pour enregistrer la lettre.

Appuyez sur le Bouton A pour effacer, une par une, les lettres enregistrées.

"NO WAY!" [PAS QUESTION!]

Cela signifie que vous avez entré un code incorrect. Essayez à nouveau.

CARGAR/SALVAR

Cada época tiene un código de 11 letras. Los códigos varían porque tienen en cuenta los resultados de las épocas anteriormente jugadas. Para ver el código de una época, selecciona la palabra 'SAVE' y apunta las letras que aparecen bajo ella.

Para introducir el código y recuperar una época salvada (no, no puedes salvar ni tener códigos para épocas incompletas), primero selecciona la palabra 'LOAD'. Ahora tienes que inscribir las 11 letras del código. Selecciona el símbolo 'DELETE LETTER' (BORRAR LETRA) para tachar, una a una, las letras inscrites. Selecciona el símbolo 'ENTER CODE' (INSCRIBIR CODIGO) para escribir el código.

BORRAR LETRA

INSCRIBIR CODIGO

Pulsa el botón-D en cualquier dirección para mover el cursor a la letra deseada.

Pulsa el botón B o C para inscribir la letra deseada.

Pulsa el botón A para borrar, una a una, las letras inscrites.

"NO WAY!" ("¡DE NINGUN MODO!")

Esto es lo que te dirá el ordenador si introduces un código incorrecto. Intentalo otra vez.

CARICA/SALVA

Ogni Epoca è abbinata ad un Codice di 11 lettere. I Codici variano perché prendono in considerazione anche la tua prestazione in tutte le Epoche precedenti che hai eseguito. Per visualizzare il Codice di un'Epoca, seleziona la parola 'SAVE' (SALVA) e scrivi le lettere che appariranno sotto a questa.

Per inserire un Codice, e quindi eseguire un'Epoca da zero (no, non puoi avere Codici per Epoche incomplete), per prima cosa seleziona la parola 'LOAD' (CARICA). Adesso devi registrare le 11 lettere del Codice. Seleziona

il simbolo 'DELETE LETTER' (CANCELLA LETTERA) per rimuovere le lettere registrate una per una. Seleziona il simbolo 'ENTER CODE' (INSERISCI CODICE) per inserire il Codice.

CANCELLA LETTERA

INSERISCI CODICE

Premi il Bottone-D in qualunque direzione per muovere il Puntatore sulla lettera desiderata.

Premi il Bottone B o C per registrare la lettera.

Premi il Bottone A per cancellare le lettere registrate una per una.

NO WAY! (NIENTE DA FARE!)

Questo è quello che ti viene detto se inserisci un Codice sbagliato. Prova di nuovo.

LADDA/SPARA

Varje Epok har en tillhörande kod på 11 bokstäver. Koderna varierar på grund av att de i beräkningen också tar in ditt uppträdande i eventuella föregående Epoker du har spelat. För att kunna se en Epoks kod väljer du 'SAVE' och skriver ned de bokstäver du kommer att visas under detsamma.

För att äntra en kod, och på det sättet spela en Epok från början (nej, du kan inte ha koder för ofullbordade Epoker) väljer du först ordet 'LOAD'. Du måste nu registrera kodens 11 bokstäver. Välj symbolen 'DELETE LETTER' (TA BORT BOKSTAV) för att, en efter en, ta bort de registrerade bokstäverna. Välj symbolen 'ENTER CODE' (ÄNTRA KOD) för att slå in koden.

TA BORT BOKSTAV

ÄNTRA KOD

För D-knappen i valfri riktning för att flytta Handy Pointer till önskad bokstav.

Tryck på B- eller C-knappen för att registrera bokstaven.

Tryck på A-knappen för att ta bort, en efter en, de registrerade bokstäverna.

NO WAY! ("SÄLLANI!")

Detta får du till svar om du slår in en felaktig kod. Försök igen.

LOAD/SAVE

Elk tydperk heeft een bijbehorende code van 11 letters. De codes zijn verschillend, want ze houden ook rekening met je prestaties in eerder gespeelde tydperken. Om de code voor een tydperk te zien te krijgen, selecteer je het woord 'SAVE', schrijf dan de letters die eronder staan op.

Om een code in te voeren en dus een tydperk vanaf het begin af aan te spelen (nee, je krijgt geen code voor een tydperk dat je niet afjemaakt hebt), selecteer je eerst het woord 'LOAD'. Nu moet je de 11 letters van de code registreren. Selecteer het 'DELETE LETTER' ['DE LETTER SCHRAPPEN'] symbool om de geregistreerde letters één voor één te verwijderen. Selecteer het 'ENTER CODE' ['VOER CODE IN'] symbool om de code in te voeren.

LETTER SCHRAPPEN

CODE INVOEREN

Druk op een willekeurige richting van de 4-punts druktoets om de 'handige' aanwijzer naar de gewenste letter te verplaatsen.

Druk op knop B of C om de letter te registreren.

Druk op knop A om één voor één de geregistreerde letters te schrappen.

NO WAY!

Dit verschijnt op het scherm als je een verkeerde code invoert. Probeer het nog eens een keer.

LATAA/TALLENNA

Kuhunkin aikakauteen liittyy 11-kirjaiminen koodi. Koodit vaihtelevat, koska ne ottavat huomioon edellisten, pelaamiesi aikakausien suorituksen. Nähdäksesi aikakauden koodin, valitse 'SAVE' sana ja kirjoita muistiin sen alla näkyvät kirjaimet.

Kirjatakseksi koodin ja pelatakseksi aikakauden alusta alkaen (ei, et saa koodeja vaillinaisiin aikakausiin), valitse ensin 'LOAD' sana. Nyt sinun on rekisteröitävä koodin 11 kirjainta. Valitse 'DELETE LETTER' (poista kirjain) symboli, poistaaksesi yksitellen rekisteröidyt kirjaimet. Valitse 'ENTER CODE' (kirjaa koodi) symboli kirjoittaaksesi koodin.

POISTA KIRJAIN

KIRJAA KOODI

Paina D-painiketta mihin suuntaan tahansa siirtääksesi kätevästi osoittimen haluttuun kirjaimeseen.

Paina B- tai C-painiketta rekisteröidäksesi kirjaimen.

Paina A-painiketta poistaaksesi yksitellen, rekisteröidyt kirjaimet.

NO WAY! ("EI KÄY!")

Saat tämän sanoman, jos kirjoitat väärän koodin. Yritä uudelleen.

THE THREE ISLANDS IN THE CURRENT EPOCH

Use the Handy Pointer to select the Island you wish to view.

YOUR MAN POOL

These are the Men available for conquering Islands. The very first time you play Mega-Lo-Mania you start with 100 Men in your Man Pool. Any Men not used on an Island remain in the Man Pool for use on other Islands. Any Men remaining in the Man Pool when an Epoch is complete will stay there ready for use in the next Epoch. An additional 100 Men are added to the Man Pool when you begin a new Epoch.

PLAY ISLAND

Select this to make the final preparations for play.

DIE DREI INSELN DER LAUFENDEN EPOCHE

Wähle mit Hilfe des Handzeigers die Insel, die du ansehen möchtest.

DEIN NACHSCHUB AN MÄNNERN

Diese Männer stehen dir zur Eroberung der Inseln zur Verfügung. Wenn du "Mega-Lo-Mania" zum ersten Mal spielst, beginnst du mit 100 Männern Nachschub. Alle Männer, die nicht auf einer Insel eingesetzt werden, bleiben im Nachschub für spätere Einsätze. Alle Männer, die während der gesamten Epoche nicht eingesetzt wurden, stehen in der nächsten Epoche wieder zur Verfügung. Beim Beginn jeder neuen Epoche werden dem Nachschub 100 Männer hinzugefügt.

INSEL SPIELEN

Wähle diese Option, um die letzten Spielvorbereitungen zu treffen.

LES TROIS ILES DE L'EPOQUE ACTUELLE

Utilisez le pointeur main pour sélectionner l'île que vous voulez regarder.

VOTRE RESERVE D'HOMMES

Il s'agit des hommes disponibles pour la conquête des îles. Lorsque vous commencez à jouer à Mega-Lo-Mania, vous avez 100 hommes dans votre réserve d'hommes. Ceux que vous n'utilisez pas sur une île restent dans votre réserve et pourront être utilisés sur les autres îles. S'il reste des hommes dans votre réserve lorsque une époque est terminée, vous pourrez les utiliser à l'époque suivante. 100 hommes supplémentaires seront ajoutés à votre réserve d'hommes lorsque vous commencerez une nouvelle époque.

JOUER ILE

Sélectionnez cette option pour faire les derniers préparatifs.

LAS TRES ISLAS DE LA EPOCA EN CURSO

Selecciona con el cursor la isla que quieres ver

TU RESERVA DE HOMBRES

Estos son los hombres de que dispones para conquistar las islas. La primera vez que juegas a Mega-Lo-Mania empiezas con 100 hombres en reserva. Cualquier hombre que no ha sido usado en una isla permanece en la reserva de hombres y se puede usar en otras islas. Si te quedara algún hombre en la reserva cuando acabes una época permanecerá en ella, listo para servirte en la próxima época. Unos 100 hombres extra se suman a la reserva cada vez que comienzas una nueva época.

JUGAR UNA ISLA

Selecciona esta opción para realizar los últimos preparativos antes de empezar a jugar.

LE TRE ISOLE NELL'EPOCA ATTUALE

Usa il Puntatore per selezionare l'Isola che desideri visualizzare.

LA TUA ROSA DI UOMINI

Questi sono gli uomini disponibili per la conquista delle Isole. La prima volta che esegui Mega-Lo-Mania, inizi con una rosa di 100 uomini. Ogni uomo che non viene utilizzato su un'Isola rimane nella rosa, a disposizione per altre Isole. Ogni uomo che rimane nella rosa quando viene completata un'Epoca, rimane nella rosa a disposizione per la prossima Epoca. Quando inizi una nuova Epoca, vengono aggiunti altri 100 uomini alla rosa.

ESEGUI ISOLA

Seleziona questa per effettuare le ultime preparazioni per eseguire.

DE TRE ÖARNA I DEN NUVARANDE EPOKEN

Använd Handy Pointer för att välja den ö du vill se.

DITT MAN-FÖRRÅD

Det här är de män som är tillgängliga för att erövra öarna. Första gången du spelar Mega-Lo-Mania startar du med 100 män i ditt Man-förråd. De män som inte används på en ö stannar kvar i Man-förrådet för att användas på andra öar. De män som är kvar i Man-förrådet när en Epok är fullbordad kommer att stanna där redo att användas i nästa Epok. Ytterligare 100 män läggs till ditt Man-förråd när du påbörjar en ny Epok.

SPELA ÖN

Välj detta för att göra de sista förberedelserna inför spel.

DE DRIE EILANDEN IN HET HUIDIGE TDPERK

Om é é n van drie eilanden in het huidige tydperk te bekýken, selecteer je het met de 'handige' aanwýzer.

DE BESCHIKBARE STRDMACHT

Dit is de strýdmacht waarover je kunt beschikken om de eilanden te veroveren. Als je voor de allereerste keer Mega-Lo-Mania speelt, begin je met 100 mannen in je strýdmacht. Als er mannen zýn die niet op een bepaald eiland ingezet worden, blyven ze in de Pool om op andere eilanden ingezet te worden. Als een tydperk afgemaakt is en er nog mannen over zýn in de Pool, blyven ze daar om in het volgende tydperk ingezet te worden. Als je aan een nieuw tydperk begint, worden er nog 100 mannen aan je strýdmacht toegevoegd.

PLAY ISLAND [HET SPEEL EILAND]

Selecteer dit om de laatste voorbereidingen voor het spel te maken.

KOLME SAARTA NYKYISELLÄ AIKAKAUDELLA

Käytä käteväää osoitinta valitaksesi sen saaren, minkä haluat nähdä.

MIESVARASTOSI

Nämä ovat saarien valtaamiseen käytettävissä olevat miehet. Ensimmäisen kerran pelatessasi Mega-Lo-Mania aloitat 100:lla miehellä miesvarastossasi. Saarella käyttämättömät miehet pysyvät miesvarastossa käytettäväiksi muilla saarilla. Kun aikakausi on loppuunsuoritettu, miesvarastossa jäljellä olevat miehet pysyvät siellä valmiina käytettäväksi seuraavalla aikakaudella. Saat 100 miestä lisää miesvarastoosi aloittaessasi uuden aikakauden.

SAAREN PELAAMINEN

Valitse tämä tehdäksesi lopulliset pelivalmistelut.

THE NUMBER OF MEN PLAYING THIS ISLAND

So, you selected 'PLAY ISLAND' Option did you? Well done. You will notice that the area of the screen between the words '1ST EPOCH' and the Man Pool have been replaced by a picture of Tower, a number and an arrow pointing upwards.

The reason is this: you now get to decide how many Men will play on the Island Map shown. You can't place the entire Man Pool on an Island - and don't go leaving yourself short (remember: Men not transferred to this Island will be used on other Islands, and one Man on an Island is almost useless so choose your number wisely). Use the Handy Pointer to touch the number beneath the Tower.

Press the B Button to transfer Men from the Man Pool to a Tower ready to be placed on the Island Map shown.

Press the C Button to transfer Men from the Tower back to the Man Pool.

Fig 8: Men are transferred from the Man Pool to a Tower



Fig 8

DIE ANZAHL DER MÄNNER ZUM SPIELEN DIESER INSEL

Du hast also die Option INSEL SPIELEN gewählt, ja? Gut gemacht. Du wirst nun feststellen, daß der Bildschirmbereich zwischen den Worten 1ST EPOCH (1. EPOCH) und dem Nachschubfeld vom Bild eines Turms, einer Zahl und einem nach oben zeigenden Pfeil eingenommen wird.

Der Grund dafür ist folgender: Du mußt jetzt entscheiden, wie viele Männer auf der gezeigten Insel eingesetzt werden sollen. Du kannst nicht alle Männer aus dem Nachschub auf einer Insel stationieren - und achte darauf, daß du nicht zu knapp kalkulierst (Denke daran: Männer, die nicht auf dieser Insel eingesetzt werden, können auf anderen stationiert werden, und nur ein Mann pro Insel ist völlig nutzlos, entscheide dich also für eine sinnvolle Anzahl). Richte den Handzeiger auf die Zahl unter dem Turm.

Drücke Knopf B, um Männer aus dem Nachschub in den Turm zu verlegen, der dann auf die gezeigte Inselkarte gesetzt wird.

Drücke Knopf C, um Männer aus dem Turm wieder zum Nachschub zu versetzen.

Fig 8: Männer werden aus dem Nachschub in einen Turm verlegt

LE NOMBRE D'HOMMES AFFECTES A L'ILE

Alors, vous avez décidé de commencer à jouer. Bien. Vous remarquez que la zone d'écran entre les mots "1ST EPOCH" [Première époque] et la Réserve d'Hommes est maintenant occupée par une Tour, un nombre, et une flèche pointant vers le haut.

Vous devez décider combien d'hommes vont jouer sur la Carte de l'île affichée. Vous ne pouvez pas placer toute votre réserve d'hommes sur une île car vous aurez besoin d'hommes pour les îles suivantes (n'oubliez pas: les hommes non affectés à cette île pourront être utilisés sur les autres îles, et s'il ne vous reste qu'un homme pour une île, vous n'irez pas loin, alors essayez d'équilibrer). Utilisez le pointeur main pour toucher le nombre affiché au-dessous de la tour.

Appuyez sur le Bouton B pour transférer des hommes de la réserve à la tour, prête à être placée sur la Carte de l'île affichée.

Appuyez sur le Bouton C pour effectuer le transfert en sens inverse: de la tour à la réserve d'hommes.

Fig 8: des hommes sont transférés de la réserve à la tour

NUMERO DE HOMBRES EN JUEGO EN ESTA ISLA

Así que seleccionaste 'JUGAR ISLA' ¿verdad? Bien hecho. Observarás que en el área de pantalla entre las palabras '1ST EPOCH' (1ª EPOCA) y la reserva de hombres han aparecido nuevos símbolos: una torre, un número y una flecha apuntando hacia arriba.

Esto es porque ahora tienes que decidir el número de hombres que entrarán en juego en el mapa de la isla actual. No puedes colocar todos tus hombres en una isla; pero tampoco te quedes corto (recuerda: Los hombres que no han sido trasladados a esta isla pueden trasladarse a otra, y un hombre solo en una isla es bastante inútil, así que elige el número apropiado con prudencia) Apunta al número que hay debajo de la torre.

Pulsa el botón B para trasladar unos hombres de la reserva a la torre preparada para su emplazamiento en el mapa de la isla que tienes en pantalla.

Pulsa el botón C para trasladar unos hombres de la torre a la reserva.

Fig 8: Traslado de hombres de la reserva a la torre

NUMERO DI UOMINI IMPIEGATI NELL'ISOLA

E così hai selezionato l'Opzione 'ESEGUI ISOLA', non è vero? Bene. Avrai notato che la zona dello schermo tra le parole '1ST EPOCH' (1a EPOCA) e Rosa di Uomini è stata sostituita dalla immagine di una Torre, da un numero e da una freccia rivolta in alto

Il motivo è che adesso devi decidere quanti uomini saranno impegnati sulla Mappa dell'Isola illustrata. Non puoi mettere l'intera rosa su un'Isola - non puoi rimanerne a corto (ricorda: gli uomini che non vengono trasferiti sull'Isola verranno utilizzati su altre Isole, e d'altra parte un uomo solo su un'Isola sarebbe inutile, per cui scegli con cura il numero). Usa il Puntatore per toccare il numero sotto la Torre.

Premi il Bottone B per trasferire uomini dalla rosa alla Torre pronti per essere collocati sulla Mappa dell'Isola illustrata.

Premi il Bottone C per ritrasferire uomini dalla Torre alla rosa.

Fig 8: trasferimento di uomini dalla rosa alla Torre

ANTAL MÅN SOM SPELAR PÅ DENNA Ö
Så du valde SPELA Ö-alternativet? Bra gjort. Du kommer att märka att skärmområdet mellan orden '1ST EPOCH' (1:A EPOK) och Man-förrådet har bytts ut mot en bild av ett torn, ett nummer, och en pil som pekar uppåt.

Orsaken är denna: du ska nu bestämma hur många män som kommer att spela på den visade ö-kartan. Du kan inte placera hela Man-förrådet på en ö - och gå nu inte och se till att du står utan resurser (kom ihåg: de män som inte förs över till denna ö kommer att användas på andra öar, och en enda man på en ö är så gott som lönlöst, så välj ditt antal på ett klokt sätt). Använd Handy Pointer för att vidröra numret under tornet.

Tryck på B-knappen för att föra över män från Man-förrådet till ett torn, varifrån de kommer att utplaceras på den visade ö-kartan.

Tryck på C-knappen för att föra över män från tornet tillbaka till Man-förrådet.

Fig 8: Män förs över från Man-förrådet till ett torn.

HET AANTAL MANNEN DAT OP DIT EILAND INGEZET WORDT.

Je hebt dus de 'PLAY ISLAND' ['SPEEL EILAND'] optie geselecteerd. Goed zo. Je ziet dat er op het gedeelte van het scherm tussen de woorden '1ST EPOCH' ['EERSTE TDPERK'] en de Pool een Fig.van een torenvesting staat, met een nummer eronder en een pijl die naar boven wijst.

De rede hiervan is dat je nu moet beslissen hoeveel mannen er op het afgebeelde eiland ingezet worden. Je mag niet je hele strijdmacht op een eiland inzetten - maar zorg ervoor dat je geen mannen tekort komt (denk eraan: Mannen die niet op dit eiland geplaatst worden, zullen op andere eilanden worden ingezet en é é n man op een eiland heeft weinig nut, dus kies het aantal mannen op een verstandige manier). Gebruik de 'handige' aanwijzer om het nummer onder de torenvesting aan te wijzen.

Druk op knop B om mannen uit de Pool naar een torenvesting te verplaatsen, in gereedheid om naar de afgebeelde kaart van het eiland verplaatst te worden.

Druk op knop C om mannen van de torenvesting terug naar de Pool te plaatsen.

Fig 8: Mannen worden van de Pool naar een torenvesting verplaatst.

TÄTÄ SAARTA PELAAVIEN MIESTEN LUKUMÄÄRÄ

Sinä siis valitsit 'SAAREN PELAAMINEN' vaihtoehdon. Hyvä. Huomaat, että sanojen '1ST EPOCH' (1. AIKAKAUSI) ja miesvarasto välissä olevan ruudun alueen tilalle on tullut toimin kuva, numero ja ylöspäin osoittava nuoli.

Syy on seuraava: sinun on nyt päätettävä, kuinka monta miestä pelaa esillä olevalla saaren kartalla. Et voi sijoittaa kokonaista miesvarastoasi saarelle - mutta ota riittävästi (muista: tälle saarelle siirtämättömiä miehiä käytetään muilla saarilla ja yksi mies saarella on aivan hyödytön, joten valitse numerosi viisaasti). Käytä kätevää osoitinta koskettaaksesi toimin alla olevaa numeroa.

Paina B-painiketta siirtääksesi miehiä miesvarastosta toimiin valmiiksi sijoitettavaksi saaren kartalle.

Paina C-painiketta siirtääksesi miehiä tornista takaisin miesvarastoon.

Fig 8: Miehiä siirretään miesvarastosta toimiin.

PLACE STARTING TOWER IN THIS SECTOR

When you are satisfied with the number of Men transferred from the Man Pool to the Tower you must decide in which Sector on the Island Map it is to be placed. The position of the Tower will become the starting point for your conquest. Note that each Sector is a self-sufficient unit with its own Elements (see ELEMENTS on page 64) and Technology Level (see THE SECTOR DISPLAY TECHNOLOGY LEVEL on page 42) so choose wisely. Use the Handy Pointer to select a Sector on the Island Map shown.

Your opponents will then place their Towers in the remaining Sectors. Note that your opponents will sometimes place their Towers before you.

Let the conquest commence!

STARTTURM IN EINEM SEKTOR PLAZIEREN

Wenn du mit der Anzahl der vom Nachschub in den Turm verlegten Männer zufrieden bist, mußt du entscheiden, in welchem Sektor der Inselkarte er plaziert werden soll. Die Position des Turms wird der Ausgangspunkt deiner Eroberung sein. Beachte, daß jeder Sektor eine selbständige Einheit mit eigenen Rohstoffen (siehe ROHSTOFFE auf Seite 64) und einem eigenen Technologieniveau ist (siehe DAS TECHNOLOGIENIVEAU DES GEZEIGTEN SEKTORS auf Seite 42), also trifft eine kluge Entscheidung. Wähle mit Hilfe des Handzeigers einen Sektor auf der gezeigten Inselkarte.

Deine Gegner werden jetzt ihre eigenen Türme in den übrigen Sektoren aufstellen. Beachte, daß die Gegner ihre Türme manchmal vor deinem aufstellen.

Und damit kann der Kampf beginnen!

PLACER LA TOUR DE DEPART DANS UN SECTEUR

Une fois satisfait du nombre d'hommes transférés de la réserve à la tour, vous devez choisir un secteur de l'île pour placer votre tour. La position de la tour deviendra le point initial de votre conquête. Remarque: chaque secteur est une unité autonome possédant ses propres matériaux (cf MATERIAUX à la page 64) et son propre niveau technologique (cf NIVEAU TECHNOLOGIQUE DES SECTEURS à la page 42), donc choisissez bien. Utilisez le pointeur main pour sélectionner un secteur sur la Carte de l'île affichée.

Vos adversaires placeront ensuite leur tour dans les secteurs restants. Remarque: vos adversaires placeront parfois leur tour avant vous.

Que la conquête commence!

EMPLAZAMIENTO DE TORRE EN UN SECTOR

Cuando estés satisfecho con el número de hombres que has asignado a la torre debes decidir el sector donde deseas emplazarla en el mapa de la isla. La situación de la torre será el punto de partida de tu conquista. Date cuenta de que cada sector es una unidad auto-suficiente con sus propias materias primas (ver MATERIAS PRIMAS en la página 64) y nivel tecnológico (ver NIVEL TECNOLOGICO DEL SECTOR en la página 42), así que elige juiciosamente. Utiliza el cursor para seleccionar un sector en el mapa de la isla que está a la vista.

Después tus adversarios colocarán sus torres en los sectores restantes. Observa que a veces ellos serán los primeros en colocar las torres.

¡Que comience la conquista!

COLLOCA TORRE INIZIALE NEL SETTORE

Quando sei soddisfatto del numero di uomini trasferiti dalla rosa alla Torre, devi decidere in quale Settore della Mappa dell'Isola devi collocare quest'ultima. La posizione della Torre diventerà il punto di inizio della tua conquista. Nota che ogni Settore è una unità autosufficiente, con i propri Elementi (vedi ELEMENTI a pagina 65) e Livelli Tecnologici (vedi VISUALIZZAZIONE LIVELLO TECNOLOGICO DEL SETTORE a pagina 43), per cui scegli con attenzione. Usa il Puntatore per selezionare un Settore sulla Mappa dell'Isola illustrata.

I tuoi avversari collocheranno, quindi, le loro Torri nei Settori rimanenti. Nota che alle volte i tuoi avversari collocheranno le proprie Torri prima di te.

Diamo inizio alla conquista!

PLACERA START-TORN I DENNA SEKTOR

När du är nöjd med det antal män som förts över från Man-förrådet till tornet måste du avgöra i vilken sektor på ö-kartan utplaceringen ska ske. Tornets position kommer att vara utgångspunkten för din erövring. Lägg märke till att varje sektor är en självförsörjande enhet med sina egna Element (se ELEMENT på sidan 65) och Teknologinivå (se SEKTOR-DISPLAY TEKNOLOGINIVÅ på sidan 43) så välj klokt. Använd Handy Pointer för att välja en sektor på den visade ö-kartan.

Dina motståndare kommer därefter att placera sina torn i övriga sektorer. Observera att dina motståndare ibland kommer att utplacera sina torn innan du gör det.

Låt erövringen börja!

PLAATS DE EERSTE TORENVESTING IN DEZE SECTOR

Als je tevreden bent met het aantal mannen dat je van de Pool naar de torenvesting hebt overgebracht, moet je beslissen in welke sector van het eiland de torenvesting gezet moet worden. De plaats waar de torenvesting staat is het beginpunt van je verovering. Denk eraan dat elke sector een op zichzelf staande eenheid is, met z'n eigen grondstoffen (zie GRONDSTOFFEN op bladzijde 65) en Technologisch level (zie HET TECHNOLOGISCH LEVEL OP HET SECTORSCHERM) op bladzijde 43), dus kies op een verstandige manier. Gebruik de 'handige' aanwijzer om een sector op de afgebeelde kaart van het eiland aan te selecteren.

Dan zetten je vijanden hun torenvestingen in de overblijvende sectors. Denk eraan dat je vijanden soms hun torenvesting eerst plaatsen.

Nu kan de verovering beginnen!

SIJOITA ALOITUSTORNI TÄHÄN LOHKOON

Kun olet tyytyväinen miesvarastosta torniin siirrettyjen miesten lukumäärään, sinun on päätettävä, mihin saaren kartan lohkoon se sijoitetaan. Tornin sijainnista tulee valloituksesi aloituskohta. Pane merkeille, että kukin lohko on omavarainen yksikkö omine elementteineen (katso ELEMENTIT sivulla 65 ja teknologian tasoineen (katso LOHKOALUEEN TEKNOLOGIAN TASO sivulla 43), joten valitse viisaasti. Käytä kätevää osoitinta valitaksesi lohkon saaren kartalta.

Vastustajasi sitten sijoittavat tominsa jäljellä oleviin lohkoihin. Ota huomioon, että vastustajasi joskus sijoittavat tominsa ennen sinua.

Valloitus alkakoon!

THE PLAY DISPLAY

With the Towers positioned on the Island, the screen changes to show the Play Display. This is where Mega-Lo-Mania is played.

Fig 9: the Play Display

- ① THE ISLAND MAP
- ② THE SECTOR DISPLAY
- ③ THE PASSAGE OF TIME
- ④ THE ISLAND'S NAME
- ⑤ THE SECTOR DISPLAY TECHNOLOGY LEVEL
- ⑥ THE TEAMS' SHIELDS
- ⑦ MEN IN THE TOWER

DAS SPIEL-DISPLAY

Nachdem die Türme auf der Insel plaziert wurden, verwandelt sich der Bildschirm in das Spiel-Display. Von ihm aus wird "Mega-Lo-Mania" gespielt.

Fig 9: Das Spiel-Display

- ① DIE INSELKARTE
- ② DAS SEKTOR-DISPLAY
- ③ DER ZEITABLAUF
- ④ DER NAME DER INSEL
- ⑤ DAS TECHNOLOGIENIVEAU DES GEZEIGTEN SEKTORS
- ⑥ DIE SCHILDE DER TEAMS
- ⑦ MÄNNER IM TURM

L'ECRAN DE JEU

Lorsque les tours sont placées sur l'île, l'affichage change et l'Ecran de Jeu apparaît. C'est là que se joue Mega-Lo-Mania.

Fig 9: l'Ecran de Jeu

- ① LA CARTE DE L'ILE
- ② L'AFFICHAGE SECTEUR
- ③ LE PASSAGE DU TEMPS
- ④ LE NOM DE L'ILE
- ⑤ NIVEAU TECHNOLOGIQUE DES SECTEURS
- ⑥ LES BOUCLIERS DES EQUIPES
- ⑦ HOMMES DANS LA TOUR

EL DESPLIEGUE DE JUEGO

Cuando las torres están colocadas en la isla, la pantalla cambia y da paso al despliegue de juego. Aquí tiene lugar el juego de Mega-Lo-Mania.

Fig 9: el Despliegue de juego

- ① EL MAPA DE LA ISLA
- ② EL DESPLIEGUE DEL SECTOR
- ③ EL PASO DEL TIEMPO
- ④ EL NOMBRE DE LA ISLA
- ⑤ EL DESPLIEGUE DE NIVEL TECNOLÓGICO DEL SECTOR
- ⑥ LOS ESCUDOS DEL EQUIPO
- ⑦ HOMBRES EN LA TORRE

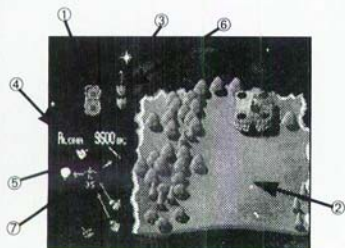


Fig 9

VISUALIZZAZIONE DI GIOCO

Quando le Torri sono posizionate sull'isola, lo schermo cambia in una Visualizzazione di Gioco. Qui è dove si svolge Mega-Lo-Mania.

Fig 9: la Visualizzazione di Gioco

- ① LA MAPPA DELL'ISOLA
- ② LA VISUALIZZAZIONE DI SETTORE
- ③ IL TRASCORRERE DEL TEMPO
- ④ NOME DELL'ISOLA
- ⑤ VISUALIZZAZIONE LIVELLO TECNOLOGICO DEL SETTORE
- ⑥ STEMMI DELLA SQUADRA
- ⑦ UOMINI NELLA TORRE
- ⑧ MENU DI CONTROLLO ICONE FUNZIONI
- ⑨ TORNA A MENU DI CONTROLLO PRECEDENTE

SPEL-DISPLAY

Med tomen utplacerade på ön ändras skärmen till att nu visa Spel-displayen. Det är här Mega-Lo-Mania spelas.

Fig 9: Spel-display

- ① Ö-KARTAN
- ② SEKTOR-DISPLAYEN
- ③ TIDENS FÖRLOPP
- ④ ÖNS NAMN
- ⑤ SEKTOR-DISPLAY TEKNOLOGINIVÅ
- ⑥ TEAMENS SKÖLDAR
- ⑦ MÅN I TORNET
- ⑧ KONTROLLMENY FÖR FUNKTIONS-IKONER
- ⑨ ÅTERVÄND TILL FÖREGÅENDE KONTROLLMENY

HET SPELSCHERM

Als de torenvestingen op het eiland geplaatst zijn, verandert het scherm in het beeldscherm waar Mega-Lo-Mania gespeeld wordt.

Fig 9: Het beeldscherm waar het spel gespeeld wordt

- ① DE KAART VAN HET EILAND
- ② HET SECTORSCHERM
- ③ HET VOORTSCHRDEN VAN DE TD
- ④ DE NAAM VAN HET EILAND
- ⑤ HET TECHNOLOGISCH LEVEL OP HET SECTORSCHERM
- ⑥ DE SCHILDEN VAN DE TEAMS
- ⑦ MANNEN IN DE TORENVESTING
- ⑧ CONTROLEMENU'S VOOR DE FUNCTIE- IKONEN
- ⑨ TERUGKEER NAAR HET VORIG CONTROLEMENU

PELIALUE

Kun tornit on sijoitettu saarelle, kuvaruutu muuttuu ja näet pelialueen. Täällä pelaat Mega-Lo-Maniaa.

Fig 9: Pelialue.

- ① SAAREN KARTTA
- ② LOHKOALUE
- ③ AJAN KULUMINEN
- ④ SAAREN NIMI
- ⑤ LOHKOALUEEN TEKNOLOGIAN TASO
- ⑥ JOUKKUEIDEN KILVET
- ⑦ MIEHET TORNISSA
- ⑧ TOIMINTAKUVAKKEIDEN KONTROLLIMENU
- ⑨ PALUU EDELLISEEN KONTROLLIMENUUN

THE ISLAND MAP

Here it is again: a plan view of the Island. You will only ever see two different Symbols on this Island Map: an Army (see COMBAT on page 84) and a Tower, both in the colours of the Teams they represent. Use the Handy Pointer to select and highlight a Sector on the Island Map. The chosen Sector will be shown in detail on the Sector Display. Note that a Sector's highlight will flash when you are being told something by one of your Men.

Fig 10: an Army on the Island Map

Fig 11: a Tower on the Island Map

Fig 12: a highlighted Sector on the Island Map



Fig 10



Fig 11



Fig 12

DIE INSELKARTE

Hier ist sie wieder: eine Landkarte der Insel. Auf dieser Karte sind jeweils nur zwei verschiedene Symbole zu sehen: eine Armee (siehe DER KAMPF auf Seite 84) und ein Turm, beide in der Farbe des Teams, zu dem sie gehören. Wähle und markiere mit Hilfe des Handzeigers einen Sektor auf der Inselkarte. Der gewählte Sektor wird dann im Sektor-Display abgebildet. Beachte, daß die Markierung eines Sektors aufblinkt, wenn einer deiner Männer dir etwas zu sagen hat.

Fig 10: Eine Armee auf der Inselkarte

Fig 11: Ein Turm auf der Inselkarte

Fig 12: Ein markierter Sektor auf der Inselkarte

LA CARTE DE L'ILE

C'est une vue plane de l'île. Vous ne verrez que deux symboles différents sur la Carte de l'île: une Armée (cf COMBAT à la page 84) et une Tour. Ces deux symboles porteront les couleurs des équipes qu'ils représentent. Utilisez le pointeur main pour sélectionner et mettre en évidence un secteur de la carte. Le secteur choisi apparaîtra en détail sur l'Affichage Secteur. Remarque: le secteur choisi clignote lorsque l'un de vos hommes vous dit quelque chose.

Fig 10: une armée sur la Carte de l'île

Fig 11: une tour sur la Carte de l'île

Fig 12: un secteur mis en évidence sur la Carte de l'île

EL MAPA DE LA ISLA

Aquí tienes de nuevo una vista plana de la isla. Solamente verás dos iconos diferentes en el mapa: un ejército (ver COMBATE en la página 84) y una torre, ambos con el color del equipo que representan. Selecciona y destaca por medio del cursor un sector en el mapa de la isla. El sector elegido se mostrará en detalle en el despliegue del sector. Notarás que el brillo de un sector parpadea cuando alguno de tus hombres se está comunicando contigo.

Fig 10: un ejército en el mapa de la isla

Fig 11: una torre en el mapa de la isla

Fig 12: un sector destacado en el mapa de la isla

LA MAPPA DEL'ISOLA

Ed eccola di nuovo: una veduta planimetrica dell'isola. Su questa mappa dell'isola vedrai sempre solo due Simboli diversi: un Esercito (vedi COMBATTIMENTO a pagina 85) e una Torre, entrambe con i colori delle Squadre che rappresentano. Usa il Puntatore per selezionare ed evidenziare un Settore sulla mappa dell'isola. Il Settore prescelto verrà illustrato in dettaglio sulla Visualizzazione di settore. Nota che l'evidenziatore di un Settore lampeggia quando ti viene comunicato qualcosa da uno dei tuoi uomini.

Fig 10: un Esercito sulla Mappa dell'isola

Fig 11: una Torre sulla Mappa dell'isola

Fig 12: un Settore evidenziato sulla Mappa dell'isola

Ö-KARTAN

Här är den igen: en planöversikt över ön. Du kommer bara att se två olika symboler på denna ö-karta: en armé (se STRID på sidan 85) och ett torn, båda i de färger deras team representerar. Använd Handy Pointer för att välja en sektor på ö-kartan, och att sätta den på highlight. Den valda sektorn kommer att visas i detalj på Sektor-displayen. Observera att en sektor satt på highlight kommer att blinka när någon av dina män säger dig något.

Fig 10: en armé på ö-kartan

Fig 11: ett torn på ö-kartan

Fig 12: en sektor satt på highlight på ö-kartan

DE KAART VAN HET EILAND

Hier zie je de plattegrond van het eiland weer terug. Je zult steeds maar twee symbolen op deze kaart van het eiland zien: Een leger (zie SLAG LEVEREN op bladzijde 85) en een torenvesting, allebei in de kleuren van de teams die ze vertegenwoordigen. Gebruik de 'handige' aanwijzer om een sector op de kaart van het eiland te selecteren en op te lichten. De gekozen sector wordt in detail op het sectorscherm weergegeven. Het highlight van een sector gaat flitsen, als één van je mannen je iets vertelt.

Fig 10: Een leger op de kaart van het eiland.

Fig 11: Een torenvesting op de kaart van het eiland.

Fig 12: Een benadrukte sector op de kaart van het eiland.

SAAREN KARTTA

Tässä se on uudelleen: saaren kaavakuva. Näet ainoastaan kaksi erilaista symbolia täällä saaren kartalla: armeija (katso TAISTELU sivulla 85) ja torni, molemmat edustamiensa joukkueiden väreissä. Käytä kätevää osoitinta valitaksesi ja kirkastaaksesi lohkon saaren kartalla. Valittu lohko näkyy yksityiskohtaisesti lohkoalueella. Pane merkille, että lohkon kirkastus vilkkuu, kun yksi miehistäsi sanoo sinulle jotain.

Fig 10: Armeija saaren kartalla.

Fig 11: Tori saaren kartalla.

Fig 12: Kirkastettu lohko saaren kartalla.

THE SECTOR DISPLAY

When a Sector is selected on the Island Map, the Sector Display shows it in detail with all the Buildings and Men in action. Only one Sector is shown in full here at any time. Note that you can view any Sector but you can only control the ones in which you have placed Towers (see BUILDINGS on page 68).

THE PASSAGE OF TIME

The Mega-Lo-Mania universe runs at three different speeds: normal, nippy (three times normal speed) and fast (nine times normal speed). Note that everything is affected by the Passage Of Time - the speed at which you and your opponents play, Designs are made, Buildings are constructed and so on.

If you are attacked when time is running fast and the 'AUTO SLOW' function is 'ON' (see OPTIONS on page 18), the Passage Of Time will automatically change to normal.

DAS SEKTOR-DISPLAY

Wenn ein Sektor auf der Inselkarte gewählt wurde, zeigt das Sektor-Display ihn mit allen Einzelheiten wie Gebäuden und Männern im Kampf. Hier wird immer nur ein Sektor zur Zeit abgebildet. Beachte, daß du zwar alle Sektoren betrachten, aber nur die steuern kannst, in denen deine Türme stehen (siehe GEBÄUDE auf Seite 68).

DER ZEITABLAUF

Das "Mega-Lo-Mania"-Universum läuft in drei verschiedenen Geschwindigkeiten ab: "normal", "nippy" (das Dreifache der normalen Geschwindigkeit) und "fast" (neunmal so schnell wie die normale Geschwindigkeit). Beachte, daß der eingestellte Zeitablauf alles beeinflußt - die Spielgeschwindigkeit für dich und deine Gegner, die Entwicklung neuer Entwürfe, die Konstruktion von Gebäuden usw.

Wenn du bei schneller Zeiteinstellung angegriffen wirst und die AUTO SLOW-Funktion eingeschaltet ist (ON - siehe OPTIONEN auf Seite 18), dann springt der Zeitablauf automatisch auf normale Geschwindigkeit um.

L'AFFICHAGE SECTEUR

Lorsqu'un secteur est sélectionné sur la Carte de l'île, il apparaît en détail sur l'Affichage Secteur. Tous les bâtiments et les hommes actifs sont représentés. Un seul secteur est affiché à la fois. Remarque: vous pouvez voir n'importe quel secteur mais vous pouvez seulement contrôler ceux où vous avez placé des tours (cf BATIMENTS à la page 68).

LE PASSAGE DU TEMPS

Le temps de Mega-Lo-Mania peut s'écouler à trois vitesses différentes: normale [normal], assez rapide [nippy] (trois fois plus vite que la vitesse normale) et rapide [fast] (neuf fois plus vite que la vitesse normale). Tout est affecté par le passage du temps: la vitesse à laquelle vous et vos adversaires jouez, les inventions qui sont réalisées, les bâtiments qui sont construits, etc.

Si vous êtes attaqué lorsque la vitesse est réglée sur rapide et que la fonction "AUTO SLOW" [Ralenti automatique] est activée (cf OPTIONS à la page 18), le passage du temps reviendra automatiquement à la vitesse normale.

EL DESPLIEGUE DEL SECTOR

Cuándo seleccionas un sector en el mapa de la isla, el despliegue del sector lo mostrará en detalle, con todos los edificios y los hombres en acción. Sólo es posible ver un sector en pantalla a la vez. Observa que puedes ver cualquier sector pero sólo puedes controlar aquellos donde tienes torres emplazadas (ver EDIFICIOS en la página 68).

EL PASO DEL TIEMPO

El universo de Mega-Lo-Mania va a tres velocidades distintas: normal, ágil (tres veces la velocidad normal) y rápida (nueve veces la velocidad normal). Date cuenta de que el paso del tiempo afecta a todo: la velocidad a la que tú y tus oponentes jugáis, los diseños realizados, los edificios construidos, etc.

Si sufres un ataque cuando el tiempo está pasando rápido y la función 'AUTO-LENTO' está activada (ON) (ver OPCIONES en la página 18), el paso del tiempo cambiará automáticamente a normal.

VISUALIZZAZIONE DI SETTORE

Quando un Settore viene selezionato sulla Mappa dell'Isola, la Visualizzazione di settore lo illustra in dettaglio con tutti gli Edifici e gli uomini in azione. Qui viene illustrato completamente solo un Settore alla volta. Nota che puoi visualizzare qualunque Settore, ma che puoi controllare solo quelli in cui hai collocato delle Torri (vedi EDIFICI a pagina 69).

IL TRASCORRERE DEL TEMPO

L'universo di Mega-Lo-Mania gira a tre velocità diverse: normale, svelta (tre volte la velocità normale) e veloce (nove volte la velocità normale). Nota che tutto viene influenzato dai Trascorrere del tempo - la velocità di gioco tua e dei tuoi avversari, la realizzazione dei Progetti, la costruzione degli Edifici, e così via.

Se vieni attaccato quando il tempo gira veloce e la funzione 'AUTO SLOW' è ACCESA (vedi OPZIONI a pagina 19), il Trascorrere del Tempo cambia automaticamente su normale.

SEKTOR-DISPLAYEN

När en sektor är vald på ö-kartan visar Sektor-displayen den i detalj, med alla byggnader och män i aktion. Enbart en sektor visas här i sin helhet på en och samma gång. Lägg märke till att du kan se vilken sektor som helst men du kan bara kontrollera de du har placerat torn i (se BYGGNADER på sidan 69)

TIDENS FÖRLOPP

Mega-Lo-Mania's universum opererar i tre olika hastigheter: normal, rask (tre gånger normal hastighet) och snabb (nio gånger normal hastighet). Observera att allting påverkas av Tidens Förlopp - den hastighet med vilken du och dina motståndare spelar, med vilken designer sker, med vilken byggnader konstrueras, och så vidare.

Om du attackerar när tiden rör sig i snabb hastighet, och autominskningfunktionen är på (se ALTERNATIV på sidan 19) kommer Tidens Förlopp att automatiskt gå tillbaka till normal.

HET SECTORSCHERM

Als een sector op de kaart van het eiland is geselecteerd, toont de sectorscherm de sector tot in de bijzonderheden met alle gebouwen en met de mannen in actie. Er wordt hier steeds maar één sector in z'n geheel weergegeven. Denk eraan dat je alle sectors kunt bekijken, maar je kunt alleen de sectors waarin je een torenvesting gezet hebt onder controle houden (zie GEBOUWEN op bladzijde 69).

HET VOORTSCHRJDEN VAN DE TD

Het Mega-Lo-Mania heelal gaat op drie verschillende snelheden voort: normaal, vlug (drie keer zo snel als de normale snelheid) en snel (negen keer zo snel als de normale snelheid). Denk eraan dat alles door de voortschrijding van de tijd beïnvloed wordt - de snelheid waarmee jij en je tegenstanders spelen, het ontwerpen, het construeren van gebouwen en zo voort.

Als je wordt aangevallen terwijl de tijd snel verloopt en de 'AUTO SLOW' functie is AAN (zie opties op bladzijde 19), gaat het voortschrijden van de tijd automatisch terug naar normaal.

LOHKOALUE

Kun lohko on valittu saaren kartalta, se näkyy yksityiskohtaisesti lohkoalueella kaikkine rakennuksineen ja toiminnassa olevine miehineen. Ainoastaan yksi lohko näkyy täällä täysin kerrallaan. Pane merkille, että voit katsoa mitä tahansa lohkoa, mutta voit kontrolloida vain niitä, mihin olet sijoittanut torneja (katso RAKENNUKSET sivulla 69).

AJAN KULUMINEN

Mega-Lo-Manian maailmankaikkeus toimii kolmella eri nopeudella: normaali, vikkellä (kolme kertaa normaali nopeus) ja nopea (yhdeksän kertaa normaali nopeus). Huomaa, että ajan kuluminen vaikuttaa kaikkeen - sinun ja vastustajiesi pelivauhtiin, mallien tekoon, rakennuksien kokoonpanoon jne.

Jos kimppuusi hyökätään ajan loppuessa nopeasti ja 'AUTO SLOW' toiminnan ollessa päällä (katso VAIHTOEHDOT sivulla 19), ajan kuluminen muuttuu automaattisesti normaalksi.

THE SECTOR DISPLAY TECHNOLOGY LEVEL

More commonly known as Tech Levels. Each Sector of an Island has its own Technology Level which relates to the historical state of the Men in the Sector's Tower. When you begin playing an Island, its Sectors, and thus the Teams, are all set at the same Technology Level. A Sector's Technology Level will only advance if its owner shows signs of progress via Designs (see DESIGNS on page 52).

"WE'VE ADVANCED A TECH LEVEL!"

Your Chief Designer will tell you this when one of your Sectors advances a Tech Level. As you advance through the Tech Levels you will notice the look of your Buildings and that of your Men's clothing changes accordingly (see APPENDIX ONE: TECHNOLOGY LEVELS, DESIGNS AND BUILDINGS on page 118). A Sector you own cannot advance by more than three Tech Levels per Epoch.

DAS TECHNOLOGIENIVEAU DES GEZEIGTEN SEKTORS

Auch als Tech-Niveau bekannt. Jeder Sektor einer Insel hat sein eigenes Technologieniveau, das von dem historischen Entwicklungsstand der Männer im Turm dieses Sektors abhängt. Wenn du auf einer neuen Insel zu spielen beginnst, stehen deren Sektoren, und damit die Teams, alle auf dem gleichen Technologieniveau. Dieses Niveau verändert sich nur, wenn der Besitzer dieses Sektors durch Entwürfe (siehe ENTWÜRFE auf Seite 52) Anzeichen einer Entwicklung zeigt.

"WE'VE ADVANCED A TECH LEVEL!" (WIR SIND UM EIN TECHNOLOGIENIVEAU AUFGESTIEGEN!)

Diese Meldung bringt dir dein Chef-Designer, wenn einer deiner Sektoren um ein Tech-Niveau aufgestiegen ist. Du wirst feststellen, daß sich das Aussehen der Gebäude und der Kleidung deiner Männer mit jedem neuen Tech-Niveau verändert (siehe ANHANG EINS: TECHNOLOGIENIVEAU, ENTWÜRFE UND GEBÄUDE auf Seite 118). Deine Sektoren können pro Epoche höchstens um drei Tech-Niveaus aufsteigen.

NIVEAU TECHNOLOGIQUE DES SECTEURS

Chaque secteur d'une île a son propre niveau technologique, lié à la situation historique des hommes possédant la tour du secteur. Lorsque vous commencez à jouer une île, tous les secteurs, et donc toutes les équipes, sont au même niveau technologique. Le niveau technologique d'un secteur ne progressera que si son propriétaire fait avancer la science par l'intermédiaire d'inventions (cf INVENTIONS à la page 52).

"WE'VE ADVANCED A TECH LEVEL!" [NOUS SOMMES PASSES AU NIVEAU TECHNOLOGIQUE SUPERIEUR]

Votre Chef Créateur vous avertit lorsque l'un de vos secteurs passe au niveau technologique suivant. Lorsque vous progresserez, vous vous apercevrez que l'apparence de vos bâtiments et des vêtements de vos hommes change en conséquence (cf APPENDICE UN: NIVEAUX TECHNOLOGIQUES, INVENTIONS ET BATIMENTS à la page 118). Un secteur en votre possession ne peut pas progresser de plus de trois niveaux technologiques par époque.

EL DESPLIEGUE DEL NIVEL TECNOLÓGICO DEL SECTOR

Llamados, más generalmente, 'niveles tecno'. Cada sector de una isla posee su propio nivel tecnológico en relación con el estado histórico de los hombres en la torre del sector. Cuando comienzas a jugar una isla, sus sectores, y sus equipos, se sitúan en el mismo nivel tecnológico. El nivel tecnológico sólo avanzará si sus propietarios muestran señales de progreso a través de los diseños (ver DISEÑOS en la página 52).

"WE'VE ADVANCED A TECH LEVEL!" ("¡HEMOS AVANZADO EN TECNO!")

El jefe de diseño te dará esta noticia cuando tu sector avanza un nivel tecnológico. Según vas progresando en nivel tecnológico observarás que la apariencia de tus edificios y de la vestimenta de tus hombres van a la par (ver APÉNDICE UNO: TECNOLOGÍA, DISEÑOS Y EDIFICIOS en la página 118). Un sector bajo tu control no puede avanzar más de tres niveles tecno por época.

VISUALIZZAZIONE LIVELLO TECNOLOGICO DI SETTORE

Più comunemente detta Livelli Tec. Ogni Settore di un'Isola è dotato di un suo Livello Tecnologico che si rapporta allo stato storico degli uomini nella Torre del Settore. Quando inizi ad eseguire un'Isola, i suoi Settori, e quindi le Squadre, sono tutti impostati allo stesso Livello Tecnologico. Questo progredisce solo se il suo detentore mostra segni di progresso mediante i Progetti (vedi PROGETTI a pagina 53).

"SIAMO AVANZATI DI UN LIVELLO!" ("WE'VE ADVANCED A TECH LEVEL!")

Il tuo Capo Progettista ti dirà questo quando uno dei tuoi settori avanza di un Livello Tec. Col progredire tra i Livelli Tec, noterai che l'aspetto dei tuoi Edifici e degli abiti dei tuoi uomini cambia di conseguenza (vedi APPENDICE UNO: LIVELLI TECNOLOGICI, PROGETTI ED EDIFICI a pagina 119). Un Settore da te posseduto non può avanzare più di tre Livelli Tec per ogni Epoca.

SEKTOR-DISPLAY TEKNOLOGINIVÅ

Mer känd som Tek-nivåer. Varje ö-sektor har sin egen teknologinivå vilken motsvarar det historiska tillstånd männen i sektortornet befinner sig i. När du börjar att spela en ö, är dess sektorer, och sålunda teamen, satta på samma teknologinivå. En sektors teknologinivå kommer att utvecklas enbart om dess ägare visar tecken på framsteg via designer (se DESIGNER på sidan 53).

"WE'VE ADVANCED A TECH LEVEL!" ("VI HAR AVANCERAT EN TEK-NIVÅ!")

Din chefsdesignare kommer att meddela dig detta när en av dina sektorer flyttar upp en Tek-nivå. Allt eftersom du framskrider genom Tek-nivåerna kommer du att upptäcka att utseendet på dina byggnader och dina mäns kläder ändras vartefter (se BILAGA ETT: TEKNOLOGINIVÅER, DESIGNER OCH BYGGNADER på sidan 119). En sektor du äger kan inte framskrida mer än tre Tek-nivåer per Epok.

HET TECHNOLOGISCH LEVEL OP HET SECTORSCHERM

Beter bekend als tech-levels. Elke sector van een eiland heeft z'n eigen technologisch level, die verband houdt met de periode uit de geschiedenis waartoe de mannen in de torenvesting van de sector behoren. Als je met het spelen om een eiland begint, zijn de sectors van het eiland en daarom de teams, allemaal op hetzelfde technologisch level. Het technologisch level van een sector wordt alleen hoger als de eigenaar ervan tekenen van vooruitgang vertoont met het ontwerpen (zie ONTWERPEN op bladzijde 53).

"WE'VE ADVANCED A TECH-LEVEL" ["WE ZN EEN TECH-LEVEL VOORUIT GEGAAN!"]

Dit wordt je door hoofdontwerper gezegd als é é n van je sectors een hoger tech-level bereikt. Naargelang je voortgang met de tech-levels maakt, zie je dat de gebouwen en de kleren van je mannen overeenkomstig veranderen (zie APPENDIX EEN: TECHNOLOGISCHE LEVELS, ONTWERPEN EN GEBOUWEN op bladzijde 119). Je eigen sector, kan niet met meer dan drie tech-levels per tijdperk vooruitgaan.

LOHKOALUEEN TEKNOLOGIAN TASO

Yleisemmin tunnettu 'Tech' tasoina. Saaren kullakin lohkolle on oma teknologian tasonsa, mikä liittyy lohkon tornissa olevien miesten historialliseen tilaan. Kun ryhdyt pelaamaan saarta, sen lohkot, ja täten joukkueet, ovat kaikki laitettu samalle teknologian tasolle. Lohkon teknologian taso edistyy vain, jos sen omistaja osoittaa edistyksen merkkejä mallien kautta (katso MALLIT sivulla 53).

"WE'VE ADVANCED A TECH-LEVEL" "OLEMME EDENNEET TECH TASON!"

Pääsuunnittelija ilmoittaa sinulle tästä, kun yksi lohkoistasi edistyy tech-tason. Edetessäsi läpi tech-tasojen huomaat, että rakennuksesi ja miestesi vaatetus muuttuvat tasojen mukaan (katso LIITE YKSI: TEKNOLOGIAN TASOT, MALLIT JA RAKENNUKSET sivulla 119). Omistamasi lohko ei voi edistyä enemmän kuin kolme tech-tasoa aikakaudella.

THE TEAMS' SHIELDS

These are the Shields of the Teams on the Island Map shown. The Teams' Shields are also used to form Alliances (see ALLIANCES on page 110) and to show details of Armies (see COMBAT on page 84). When a Team has been removed from an Island, their Shield is no longer shown.

MEN IN THE TOWER

The number below this Icon (which cannot be selected) shows the number of Men living in the Tower in a Sector. You will notice the number of Men rises. This is not because they are inviting friends round for tea. It is because they are very clever and can reproduce (ask your parents) with the unseen Women in the Tower. The more Men in a Tower, the faster they reproduce. At least one Man must remain in the Tower.

DIE SCHILDE DER TEAMS

Dies sind die Schilde der verschiedenen Teams auf der gezeigten Inselkarte. Die Team-Schilde werden auch beim Schließen von Bündnissen benutzt (siehe BÜNDNISSE auf Seite 110), und um Einzelheiten über die Armeen zu zeigen (siehe DER KAMPF auf Seite 84). Wenn ein Team die Insel verlassen mußte, wird der Schild nicht länger gezeigt.

MÄNNER IM TURM

Die Zahl unter diesem Icon (das nicht angewählt werden kann) zeigt die Anzahl der Männer, die im Turm dieses Sektors leben. Du wirst feststellen, daß diese Zahl steigt. Das liegt nicht daran, daß die Männer ihre Freunde zum Kaffeeklatsch einladen, sondern daß sie ganz schlau sind und mit Hilfe der unsichtbaren Frauen im Turm neue Soldaten zeugen (Frag mal deine Eltern). Je mehr Männer es in einem Turm gibt, desto schneller vermehren sie sich. In jedem Turm muß sich mindestens ein Mann befinden.

LES BOUCLIERS DES EQUIPES

Ce sont les boucliers des équipes se trouvant sur l'île. Les boucliers des équipes sont également utilisés pour former des alliances (cf ALLIANCES à la page 110) et pour obtenir des détails sur les armées (cf COMBAT à la page 84). Lorsqu'une équipe n'est plus sur une île, son bouclier n'apparaît plus.

HOMMES DANS LA TOUR

Le nombre affiché sous cette icône (qui ne peut pas être sélectionnée) indique le nombre d'hommes vivant dans la tour d'un secteur. Vous remarquerez que le nombre d'hommes augmente. Ce n'est pas parce qu'ils invitent des amis à prendre le café. C'est parce qu'ils sont très futés et savent se reproduire (il y a des femmes dans la tour, même si on ne les voit pas!). Plus il y a d'hommes dans une tour et plus ils se reproduisent vite. Vous devez toujours laisser au minimum un homme dans une tour.

LOS ESCUDOS DE LOS EQUIPOS

Estos son los escudos de los equipos presentes en el mapa de la isla. Los escudos de los equipos también sirven para firmar alianzas (ver ALIANZAS en la página 110) y para mostrar detalles de los ejércitos (ver COMBATE en la página 84). Cuando un equipo ha sido expulsado de una isla, desaparece su escudo.

HOMBRES EN LA TORRE

El número debajo de este icono (que no puede seleccionarse) muestra el número de hombres que habitan la torre del sector. Notarás que el número de hombres aumenta. No es que estén invitando amigos a pasar unos días con ellos. Es porque son muy inteligentes y pueden reproducirse (pregunta a tus padres) aunque nunca verás a las mujeres. Cuántos más hombres haya en la torre, más deprisa se reproducirán. Como mínimo debe haber un hombre en la torre.

GLI STEMMI DELLE SQUADRE

Questi sono gli Stemmi delle Squadre sulla mappa dell'Isola illustrata. Gli Stemmi servono anche a formare Alleanze (vedi ALLEANZE a pagina 111) e a visualizzare i dettagli degli Eserciti (vedi COMBATTIMENTO a pagina 85). Quando una Squadra viene rimossa da un'Isola, il suo Stemma scompare.

UOMINI NELLA TORRE

Il numero sotto questa Icona (che non può essere selezionato) indica il numero di uomini che abitano la Torre in quel Settore. Noterai che il numero di uomini cresce. Questo non è perché invitano amici a cena, ma perché sono molto bravi e si possono riprodurre (chiedilo ai tuoi genitori) con le donne invisibili nella Torre. Più uomini ci sono in una Torre, più rapidamente si moltiplicano. Almeno un uomo deve rimanere nella Torre.

TEAMENS SKÖLDAR

Detta är team-sköldarna på den visade ö-kartan. Team-sköldarna används också till att forma allianser (se ALLIANSER på sidan 111) samt att visa detaljer rörande arméer (se STRID på sidan 85). När ett team har plockats bort från en ö visas inte längre deras sköld.

MÄN I TORNET

Numret under denna ikon (som inte kan väljas) anger det antal män som bor i tornet i en sektor. Du kommer att märka att antalet män ökar. Detta beror inte på att de bjuder in vänner på té. Det beror på att de är väldigt smarta och kan reproducera (fråga dina föräldrar) med tomets kvinnor, som inte visas. Ju mer män i tornet desto snabbare reproducera de. Ätminstone en man måste vara kvar i tornet.

DE SCHILDEN VAN HET TEAM

Dit zijn de schilden van de teams die op de kaart van het eiland getoond worden. De schilden van het team worden ook gebruikt om verbonden te sluiten (zie ALLIANTIES op bladzijde 111) en om bijzonderheden over het leger te tonen, zie SLAG LEVEREN op bladzijde 85). Als een team van het eiland verwijderd is, wordt hun schild niet langer getoond.

MANNEN IN DE TORENVESTING

Het nummer onder deze ikoon (dat niet geselecteerd kan worden) geeft het aantal mannen aan dat in de torenvesting van een sector woont. Je zult merken dat het aantal mannen toeneemt, dit komt niet doordat ze vrienden op de thee vragen. Het komt doordat ze zo knap zijn om zich voort te planten (vraag dit maar aan je ouders) met de vrouwen die in de torenvesting aan het oog onttrokken zijn. Des te meer mannen er in de torenvesting zijn, des te sneller ze zich voortplanten. Er moet tenminste één man in de torenvesting blijven.

JOUKKUEIDEN KILVET

Nämä ovat saaren kartalla näkyvien joukkueiden kilvet. Joukkueiden kilpiä käytetään myös liittojen muodostamiseen (katso LIITOT sivulla 111) ja näyttämään armeijoiden yksityiskohtia (katso TAISTELU sivulla 85). Kun joukkue on poistettu saarelta, heidän kilpensä ei enää ole näkyvissä.

TORNISSA OLEVAT MIEHET

Tämän kuvakkeen (jota ei voi valita) alapuolella oleva numero osoittaa lohkon tornissa asuvien miesten lukumäärän. Huomaat, että miesten lukumäärä nousee. Syynä ei ole se, että he kutsuvat ystäviä teelle, vaan he ovat erittäin lahjakkaita ja voivat lisääntyä. Kuta enemmän miehiä on tornissa, sitä nopeammin he lisääntyvät. Vähintään yhden miehen on pysyttävä tornissa.

FUNCTION ICONS CONTROL MENU

Most of these icons are used to assign tasks to your Men and perform other functions essential to play. Icons are grouped according to their functions in Control Menus. Selecting some icons will result in the existing Control Menu being replaced with a new one. New icons will appear when necessary (an arrow pointing to or from them show they can be used). Note that Control Menus are only presented for Sectors in which you have placed Towers. Some icons, such as the 'MEN IN THE TOWER' one, are for reference only and cannot be selected.

When you move from one of your Sectors to another, the Control Menu shown will stay the same, only the details will relate to the chosen Sector.

When you select an icon such as 'VIEW ELEMENT STOCKS' (see ELEMENTS on page ??) you will see all the Elements currently being Gathered or Mined as well as the one corresponding to the icon selected.

RETURN TO PREVIOUS CONTROL MENU

These icons often look different but their function is the same. When you select the large icon seen here you will be returned to the previous Control Menu.

STEUERMENÜ FÜR DIE FUNKTIONS-ICONS

Mit den meisten dieser Icons kannst du deinen Männern Aufgaben zuteilen und andere wichtige Spielfunktionen ausführen. Die Icons sind entsprechend ihrer Funktion in Steuermenüs zusammengefaßt. Nach Wahl einiger Icons wird das existierende Steuermenü durch ein neues ersetzt. Neue Icons erscheinen, wenn dies erforderlich ist (ein Zeiger, der auf sie oder von ihnen weg zeigt, gibt an, daß sie benutzt werden können). Beachte, daß es nur für die Sektoren Steuermenüs gibt, in denen du einen Turm stehen hast. Einige Icons, wie z.B. MÄNNER IM TURM, dienen nur zur Information und können daher nicht gewählt werden.

Wenn du dich von einem Sektor zum andern bewegst, bleibt das Steuermenü das gleiche. Die Einzelheiten beziehen sich jedoch auf den gewählten Sektor.

Wenn du ein Icon wie ROHSTOFFVORRAT EINSEHEN wählst (siehe ROHSTOFFE auf Seite ??), siehst du alle Rohstoffe, die im Moment gesammelt oder abgebaut werden, einschließlich des gerade gewählten.

RÜCKKEHR ZUM VORIGEN STEUERMENÜ

Diese Icons sehen zwar oft anders aus, ihre Funktion ist jedoch dieselbe. Wenn du das hier abgebildete große Icon wählst, wirst du zum vorangegangenen Steuermenü zurückgebracht.

MENU D'ICONES DE FONCTION

La plupart de ces icônes servent à affecter des tâches à vos hommes et à exécuter d'autres fonctions essentielles au jeu. Les icônes sont groupées selon leur fonction. Si vous sélectionnez certaines icônes, le menu affiché sera remplacé par un autre. De nouvelles icônes apparaîtront si nécessaire (une flèche pointant vers ou à partir d'elles indique qu'elles peuvent être utilisées). Remarque: les menus d'icônes n'apparaissent que pour les secteurs où vous avez placé des tours. Certaines icônes, comme "HOMMES DANS LA TOUR" servent uniquement de référence et ne peuvent pas être sélectionnées.

Lorsque vous passez de l'un de vos secteurs à un autre, le menu d'icônes ne change pas, par contre, les données correspondent au secteur choisi.

Lorsque vous sélectionnez une icône comme "VOIR RESERVES DE MATERIAUX" (cf MATERIAUX à la page ??), vous verrez tous les matériaux actuellement ramassés ou extraits en plus de celui correspondant à l'icône sélectionnée.

RETOUR AU MENU D'ICONES PRECEDENT

Lorsque vous sélectionnez la grande icône apparaissant ici, vous retournez au menu d'icônes précédent.

MENU ICONICO DE CONTROL DE FUNCIONES

La mayoría de estos iconos se utilizan para asignar tareas a tus hombres y realizar otras funciones esenciales para el juego. Los iconos se agrupan de acuerdo con las funciones de los menús de control. Al seleccionar ciertos iconos el menú de control presente será reemplazado por uno nuevo. Aparecerán nuevos iconos cuando sea necesario (una flecha apuntando desde o a ellos indica que pueden usarse). Nota que los menús de control sólo operan en los sectores donde tienes emplazadas torres. Algunos iconos, como el de 'HOMBRES EN LA TORRE', están ahí para referencia únicamente y no pueden seleccionarse.

Cuando te desplazas de uno de tus sectores a otro, el menú de control no cambiará, sólo varían los detalles referidos al sector en cuestión.

Cuando selecciones un icono como 'VER MATERIAS EN RESERVA' (ver MATERIAS PRIMAS en la página ??) verás todas las materias primas actualmente en explotación o acumuladas además de la que representa el icono seleccionado.

REGRESO AL MENU DE CONTROL ANTERIOR

Estos iconos a menudo parecen diferentes pero su función es la misma. Cuando selecciones el icono largo que aparece aquí, regresarás al menú de control anterior.

MENU DI CONTROLLO ICONE FUNZIONE

Molte di queste icone servono ad assegnare compiti ai tuoi uomini e ad eseguire altre funzioni essenziali al gioco. Le icone sono raggruppate nel Menu di Controllo secondo le loro funzioni. Selezionando alcune icone, il Menu di Controllo esistente viene sostituito da un altro. Nuove icone appariranno quando necessario (una freccia puntata su esse o da esse indica che possono essere usate). Nota che i Menu di Controllo appaiono solo per i Settori in cui hai collocato le Torri. Alcune icone, come quella 'UOMINI NELLA TORRE', sono solo di riferimento e non si possono selezionare.

Quando ti sposti da uno dei tuoi Settori ad un altro, il Menu di Controllo rimane lo stesso e solo i dettagli saranno quelli del Settore prescelto.

Quando selezioni un'icona come 'VEDI DEPOSITI ELEMENTI' (VIEW ELEMENT STOCKS) (vedi ELEMENTI a pagina ??), visualizzerai tutti gli Elementi che vengono attualmente raccolti od estratti, oltre a quello corrispondente alla icona selezionata.

RITORNA AL MENU DI CONTROLLO PRECEDENTE

Queste icone spesso sembrano diverse ma la loro funzione è la stessa. Quando selezioni la grossa icona qui illustrata, verrai riportato al Menu di Controllo precedente.

KONTROLLMENY FÖR FUNKTIONS- IKONER

De flesta av dessa ikoner används för att dela ut uppdrag till dina män, och utför andra funktioner som är viktiga för spelet. Ikoner är grupperade motsvarande deras funktioner i Kontrollmenyer. Val av vissa ikoner innebär att nuvarande Kontrollmeny byts ut mot en ny. Nya ikoner kommer att visas när det är nödvändigt (en pil som pekar mot eller bort från dem visar att de kan användas). Ge akt på att Kontrollmenyer presenteras enbart för sektorer i vilka du har placerat torn. Vissa ikoner, såsom 'MÄN I TORNET', existerar enbart för referens och kan inte väljas.

När du flyttar från en sektor till en annan kommer den visade Kontrollmenyn att vara densamma, dock med detaljer som relaterar till den valda sektorn.

När du väljer en ikon, såsom 'VIEW ELEMENT STOCKS' (SE ELEMENTFÖRRÅD) (se ELEMENT på sidan ??), kommer du att se alla Element som för närvarande samlas ihop eller bryts, samt de som motsvarar den valda ikonen.

ÅTERGÅ TILL FÖREGÅENDE KONTROLLMENY

Dessa ikoner ser ofta olika ut men deras funktioner är desamma. När du väljer den stora ikonen som visas här kommer du att återgå till föregående Kontrollmeny.

CONTROLEMENU'S VOOR DE FUNCTIE- IKONEN

De meeste van deze ikonen worden gebruikt voor het toewijzen van taken aan de mannen en voor het ten uitvoer brengen van andere functies die essentieel voor het spel zijn. Ikonen zijn volgens hun functies in controlemenu's gegroepeerd. Het selecteren van bepaalde ikonen heeft als resultaat dan het bestaande controlemenu door een nieuw menu vervangen wordt. Indien nodig verschijnen er nieuwe ikonen (een pijl die er naar toe of er vanaf wijst laat zien hoe ze gebruikt kunnen worden). Denk eraan dat er alleen controlemenu's zijn voor sectoren waarin je torenvestingen hebt gezet. Sommige ikonen, zoals bijv. die voor de 'MEN IN THE TOWER' ['MANNEN IN DE TORENVESTING'], dienen alleen als verwijzing en kunnen niet geselecteerd worden.

Als je van de ene naar de andere sector gaat, blijft het controlemenu hetzelfde, maar de bestanddelen ervan hebben betrekking op de gekozen sector.

Als je een ikoon zoal bijv. 'VIEW ELEMENT STOCKS' [VOORRADEN VAN DE GRONDSTOFFEN BEKKEN] (zie GRONDSTOFFEN op bladzijde ??) selecteert, zie je alle grondstoffen die er momenteel verzameld of ontgonnen worden, zowel als de grondstof die met de ikoon correspondeert.

TERUGKEER NAAR HET VORIG CONTROLEMENU

Deze ikonen zien er vaak anders uit, maar hun functie is hetzelfde. Als je de grote ikoon die je hier ziet selecteert, ga je terug naar het vorige controlemenu.

TOIMINTAKUVAKKEIDEN KONTROLLIMENU

Useimpia näistä kuvakkeista käytetään antamaan tehtäviä miehillesi ja suorittamaan muita pelin perustoimintoja. Kuvakkeet on ryhmitetty toimintojen mukaan kontrollimenuissa. Joidenkin kuvakkeiden valitseminen aiheuttaa sen, että nykyisen kontrollimenuun tilalle tulee uusi. Uusia kuvakkeita ilmestyy tarpeen mukaan (niihin osoittava tai niistä pois osoittava nuoli tarkoittaa, että niitä voi käyttää). Pane merkille, että kontrollimenu ilmestyy vain niihin lohkoihin, joihin olet sijoittanut torneja. Jotkus kuvakkeet, kuten 'TORNISSA OLEVAT MIEHET', ovat vain tiedoksi ja niitä ei voi valita.

Siirtyessäsi lohkosta toiseen kontrollimenu pysyy samana, vain yksityiskohdat liittyvät vaihtuun lohkokoon.

Valitessasi kuvakkeen kuten 'KATSO ELEMENTTIVARASTOJA' (katso ELEMENTIT sivulla ??) näet valitun kuvakkeen lisäksi kaikki ne elementit, joita sillä hetkellä kootaan tai louhitaan.

PALUU EDELLISEEN KONTROLLIMENUUN

Nämä kuvakkeet usein näyttävät erilaisilta, mutta niiden toiminta on sama. Valitessasi tässä näkyvän suuren kuvakkeen palaat edelliseen kontrollimenuun.

DESIGNING AND MANUFACTURING WEAPONS AND SHIELDS

The Men in Mega-Lo-Mania are an inventive species. They like to create Designs for Weapons and Shields for the purposes of attack, defence and repair. It takes time to create Designs plus Elements (see ELEMENTS on page 64) to make them.

ENTWURF UND HERSTELLUNG VON WAFFEN UND SCHILDEN

Die Menschen in "Mega-Lo-Mania" sind ein erfindungsreiches Völkchen. Sie arbeiten besonders gern an neuen Entwürfen für Waffen und Schilde für den Angriff, die Verteidigung und Reparaturen. Du brauchst jedoch Zeit, um Entwürfe auszuarbeiten, und Rohstoffe (siehe ROHSTOFFE auf Seite 64), um sie herzustellen.

INVENTER ET FABRIQUER DES ARMES ET DES BOUCLIERS

Les hommes de Mega-Lo-Mania appartiennent à une espèce créative. Ils aiment inventer des armes et des boucliers pour attaquer, se défendre et faire des réparations. Il faut du temps pour créer une invention, et des matériaux (cf MATERIAUX à la page 64) pour la réaliser.

DISEÑO Y FABRICACION DE ARMAS Y ESCUDOS

Los hombres de Mega-Lo-Mania pertenecen a una especie muy creativa. Les encanta fabricar y diseñar escudos y armas con el propósito de atacar, defenderse y repararlos. La creación de los diseños lleva tiempo y se necesitan materias primas para elaborarlos (ver MATERIAS PRIMAS en la página 64).

DISEGNO E PRODUZIONE DI ARMI E SCUDI

Gli uomini di Mega-Lo-Mania sono una specie ingegnosa. Ad essi piace disegnare Armi e Scudi a scopi di attacco, di difesa e di riparazione. Ci vuole tempo per creare Progetti più gli Elementi (vedi ELEMENTI a pagina 65) per realizzarli.

ATT DESIGNA OCH TILLVERKA VAPEN OCH SKÖLDAR

Männen i Mega-Lo-Mania är en uppfinningsrik ras. De tycker om att skapa former för vapen och sköldar i attack-, försvars- och reparationssyfte. Det tar tid att skapa designer plus Element (se ELEMENT på sidan 65) för att tillverka dem.


HET ONTWERPEN EN VERVAARDIGEN VAN WAPENS EN SCHILDEN

De mannen in Mega-Lo-Mania zijn vindingrijk. Ze ontwerpen wapens en schilden voor de aanval en de verdediging, en voor reparatie. Er is tijd voor nodig om ontwerpen te bedenken en de grondstoffen te vinden om er voorwerpen van te maken. (Zie GRONDSTOFFEN op bladzijde 65).

ASEIDEN JA KILPIEN SUUNNITTELU JA VALMISTUS

Mega-Lo-Manian ihmiset ovat kekseliästä lajia. He luovat mielellään malleja aseille ja kilville hyökkäys, puolustus ja korjaus tarkoituksiin. Suunnitteluun menee aikaa sekä elementtien (katso ELEMENTIT sivulla 65) valmistukseen.

VIEW AND ALTER CURRENT DESIGN

 This icon will only appear when Designs are available. The number of Men working on a Design is shown beneath this icon. When you select this icon you will see a Stock of Designs presented in three columns.

- ① SHIELDS
- ② DEFENSIVE (BUILDING) WEAPONS
- ③ OFFENSIVE (ARMY) WEAPONS

SHIELDS

Shields are used to repair damaged Buildings (see REPAIRING BUILDINGS on page 84). The higher the number on a Shield, the more effective it is at repairing the damaged Building.

DEFENSIVE WEAPONS


These are used by Men to defend their Tower from the comfort of its turrets (see DEFENCE on page 102).

OFFENSIVE WEAPONS

These are used by an Army of Men to attack an opponent's Men and Buildings (see COMBAT on page 84).



MOMENTANEN ENTWURF ANSEHEN UND VERÄNDERN

 Dieses Icon erscheint nur, wenn Entwürfe zur Verfügung stehen. Unter diesem Icon wird angegeben, wie viele Männer an diesem Entwurf arbeiten. Wenn du dieses Icon wählst, erscheint eine Liste von Entwürfen in drei Blöcken.

- ① SCHILDE
- ② VERTEIDIGUNGSWAFFEN (ZUM BAUEN)
- ③ ANGRIFFSWAFFEN (FÜR DIE ARMEE)

SCHILDE

Schilde werden zum Reparieren beschädigter Gebäude benutzt (siehe DAS REPARIEREN VON GEBÄUDEN auf Seite 84). Je höher die Zahl auf einem Schild ist, desto wirkungsvoller kann es zum Reparieren eines beschädigten Gebäudes eingesetzt werden.


VERTEIDIGUNGSWAFFEN

Sie werden von den Männern benutzt, um aus den sicheren Befestigungstürmen heraus ihren Turm zu verteidigen (siehe VERTEIDIGUNG auf Seite 102).

ANGRIFFSWAFFEN

Sie werden von allen Armeen benutzt, um die Männer und Gebäude des Gegners anzugreifen (siehe DER KAMPF auf Seite 84).

VOIR ET MODIFIER L'INVENTION ACTUELLE

 Cette n'icône n'apparaît que lorsqu'il y a des inventions disponibles. Le nombre d'hommes affectés à une invention est affiché sous cette icône. Si vous sélectionnez cette icône, vous verrez une liste d'inventions représentée sous forme de trois colonnes.

- ① BOUCLIERS
- ② ARMES DEFENSIVES (DE BATIMENTS)
- ③ ARMES OFFENSIVES (D'ARMEE)

BOUCLIERS

Les boucliers servent à réparer les bâtiments endommagés (cf REPARATION DES BATIMENTS à la page 84). Plus le nombre d'un bouclier est élevé, plus il est efficace pour réparer le bâtiment endommagé.


ARMES DEFENSIVES

Elles sont installées dans les tourelles d'un bâtiment et servent à le défendre (cf DEFENSE à la page 102).

ARMES OFFENSIVES

Elles sont utilisées par une armée pour attaquer les hommes et les bâtiments des adversaires (cf COMBAT à la page 84).

VER Y ALTERAR EL DISEÑO ACTUAL

 Este icono sólo aparecerá cuando estén disponibles los diseños. El número de hombres trabajando en el diseño aparece bajo este icono. Cuando selecciones este icono verás la reserva de diseños en tres columnas.

- ① ESCUDOS
- ② ARMAS DEFENSIVAS (FORTALEZA)
- ③ ARMAS OFENSIVAS (EJERCITO)

ESCUDOS

Los escudos se usan para reparar los daños que sufren los edificios (ver REPARAR EDIFICIOS en la página 84). Cuanto más alto sea el número del escudo, más eficaz es éste para la reparación del edificio.

ARMAS DEFENSIVAS (FORTALEZA)

Los hombres las usan para defender sus torres. Están instaladas en las torretas (ver DEFENSA en la página 102).

ARMAS OFENSIVAS (EJERCITO)

Un ejército de hombres las usa para atacar a los enemigos y sus edificios (ver COMBATE en la página 84).

VEDI E MODIFICA PROGETTO CORRENTE

Questa Icona appare solo quando sono disponibili dei Progetti. Il numero di uomini impegnati in un Progetto appare sotto questa Icona. Quando selezioni questa Icona, vedrai un Deposito di Progetti disposto su tre colonne.

- ① SCUDI
- ② ARMI DIFENSIVE (EDIFICI)
- ③ ARMI OFFENSIVE (ESERCITO)

SCUDI

Gli Scudi servono a riparare gli Edifici danneggiati (vedi RIPARAZIONE EDIFICI a pagina 85). Più il numero su uno Scudo è alto, più questo risulta efficiente nella riparazione di un Edificio danneggiato.

ARMI DIFENSIVE

Queste servono agli uomini per difendere la loro Torre nella protezione delle torrette (vedi DIFESA a pagina 103).

ARMI OFFENSIVE

Queste servono ad un Esercito di uomini per attaccare gli uomini e gli Edifici avversari (vedi COMBATTIMENTO a pagina 85).

ATT SE OCH ALTERNERA NUVARANDE DESIGN

Denna ikon kommer enbart att framträda när designer är tillgängliga. Antalet män som jobbar med en design visas under denna ikon. När du väljer denna ikon kommer du att se ett förråd med olika designer, presenterat i tre kolumner.

- ① SKÖLDAR
- ② DEFENSIVA (BYGGNADS-) VAPEN
- ③ OFFENSIVA (ARMÉ) VAPEN

SKÖLDAR

Sköldar används till att reparera förstörda byggnader (se ATT REPARERA BYGGNADER på sidan 85). Ju högre nummer det är på skölden, desto mer effektiv är den när den reparerar den förstörda byggnaden.

DEFENSIVA VAPEN

Dessa används av män till att försvara sitt torn, skyddade av torntopparna (se FÖRSVAR på sidan 103).

OFFENSIVA VAPEN

Dessa används av en man-armé till att attackera en motståndares män och byggnader (se STRID på sidan 85).

HET HUIDIGE ONTWERP BEKKEN EN VERANDEREN

Deze ikoon verschijnt alleen als er ontwerpen beschikbaar zijn. Het aantal mannen die aan het ontwerp bezig zijn wordt onder de ikoon aangegeven. Als je deze ikoon selecteert, zie je een voorraad ontwerpen, die in drie kolommen worden weergegeven.

- ① SCHILDEN
- ② VERDEDIGINGSWAPENS (VOOR GEBOUWEN)
- ③ AANVALSWAPENS (VOOR HET LEGER)

SCHILDEN

Schilden worden gebruikt om beschadigde gebouwen te repareren (zie HET REPAREREN VAN BESCHADIGDE GEBOUWEN op bladzijde 85). Des te hoger het nummer op een schild, des te meer doeltreffend het is voor het repareren van de beschadigde gebouwen.

VERDEDIGINGSWAPENS

De mannen gebruiken deze om hun torenvestingen te verdedigen vanuit het comfort van hun geschutstorens (zie VERDEDIGING op bladzijde 103).

AANVALSWAPENS

Deze worden door een leger gebruikt, om de mannen en gebouwen van een vijand aan te vallen. (zie SLAG LEVEREN on page 85)

KATSO JA MUUTA NYKYISTÄ MALLIA

Tämä kuvake ilmestyy vain silloin, kun malleja on käytettävissä. Mallin kanssa työskentelevien miesten lukumäärä näkyy tämän kuvakkeen alapuolella. Valitessasi tämän kuvakkeen näet mallivaraoston kolmessa sarakkeessa.

- ① KILVET
- ② PUOLUSTUS (RAKENNUS) ASEET
- ③ HYÖKKÄYS (ARMEIJA) ASEET

KILVET

Kilpiä käytetään vaurioituneitten rakennusten korjaamiseen (katso RAKENNUSTEN KORJAAMINEN sivulla 85). Kuta suurempi numero kilvessä, sitä tehokkaammin sillä korjataan viollituneita rakennuksia.

PUOLUSTUSASEET

Miehet käyttävät näitä puolustaakseen torniaan sen pienten tornien suojasta (katso PUOLUSTUS sivulla 103).

HYÖKKÄYSASEET

Miesten armeija käyttää näitä hyökätäkseen vastapuolen miesten ja rakennusten kimppuun (katso TAISTELU sivulla 85).

CREATING A DESIGN

Select an available Design from one of the three columns. Let's say you chose to Design a Rock (Offensive) Weapon. Three Icons (Fig 13) will appear above the Stock of Designs.

Fig 13: creating a Design

- ① CHOSEN DESIGN
- ② NUMBER OF DESIGNERS
- ③ TIME TAKE TO CREATE DESIGN

DAS ERFINDEN EINES ENTWURFS

Wähle aus einem der drei Blöcke einen verfügbaren Entwurf aus. Nehmen wir an, du möchtest einen Stein (Rock) als Angriffswaffe entwerfen. Über der Entwurfsliste erscheinen nun drei Icons (Fig. 13).

Fig 13: Das Erfinden eines Entwurfs

- ① GEWÄHLTER ENTWURF
- ② ANZAHL DER DESIGNER
- ③ BENÖTIGTE ZEIT ZUM ERFINDEN DES ENTWURFS

CREER UNE INVENTION

Sélectionnez une invention disponible dans l'une des trois colonnes. Par exemple, si vous choisissez d'inventer un rocher (arme offensive), trois icônes (Fig 13) apparaîtront au-dessus de la liste d'inventions.

Fig 13: création d'une invention

- ① INVENTION CHOISIE
- ② NOMBRE DE CREATEURS
- ③ TEMPS PASSE A CREER L'INVENTION

CREAR UN DISEÑO

Selecciona uno de los diseños disponibles en las tres columnas. Digamos que quieres diseñar una roca como arma (Ofensiva). Aparecerán tres iconos (Fig 13) encima de la reserva de diseños.

Fig 13: crear un Diseño

- ① DISEÑO ELEGIDO
- ② NUMERO DE DISEÑADORES
- ③ TIEMPO EMPLEADO EN EL DISEÑO

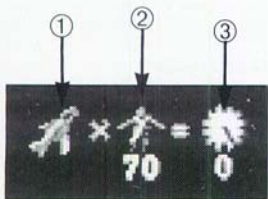


Fig 13

CREAZIONE DI UN PROGETTO

Seleziona un Progetto disponibile da una delle tre colonne. Diciamo che hai selezionato Progetta un'Arma Pietra (offensiva) (Design a Rock Weapon). Sopra al Deposito Progetti appariranno tre Icone (Fig 13).

Fig 13: creazione di un Progetto

- ① PROGETTO SCELTO (CHOSEN DESIGN)
- ② NUMERO PROGETTISTI
- ③ TEMPO IMPIEGATO A CREARE UN PROGETTO

ATT SKAPA EN DESIGN

Välj en tillgänglig design från en av de tre kolumnerna. Låt oss säga att du väljer att designa ett Sten(offensiv)-förråd. Tre ikoner (Fig 13) kommer att framträda ovanför Design-lagret.

Fig 13: att skapa en design

- ① VALD DESIGN
- ② ANTAL DESIGNARE
- ③ TID ANVÄND TILL ATT SKAPA DESIGN

EEN ONTWERP MAKEN

Selecteer een beschikbaar ontwerp uit één van de drie kolommen. Bijvoorbeeld, je verkiest om een (aanvallend) wapen dat van een rotsblok gemaakt is te ontwerpen. Er verschijnen drie iconen (Fig. 13) boven de voorraad ontwerpen.

Fig 13: Een ontwerp maken.

- ① UITGEKOZEN ONTWERP
- ② AANTAL ONTWERPERS
- ③ DE TD DIE ER NODIG IS OM EEN ONTWERP TE MAKEN

UITGEKOZEN ONTWERP

MALLIN LUOMINEN

Valitse käytettävissä oleva malli yhdestä sarakkeesta. Jos esimerkiksi haluat suunnitella kivi (hyökkäys) ase, kolme kuvaketta (Fig. 13) ilmestyy mallivaraston yläpuolelle.

Fig 13: Mallin luominen.

- ① VALITTU MALLI
- ② SUUNNITTELUJOIDEN LUKUMÄÄRÄ
- ③ MALLIN LUOMISEEN KULUNUT AIKA

CHOSEN DESIGN

This is what you want to Design, in this case a Rock (Offensive) Weapon.

NUMBER OF DESIGNERS

Who's going to create this Design? Why, your Men from the Tower of course. The more Men used as Designers, the faster the Design will be completed and the sooner it can be produced. Select this Variable Icon or the number below it to increase or decrease the number of Men researching the Design.

TIME TAKEN TO CREATE DESIGN

The hand on the Clock moves round as the Designers create the Design. With no Designers, it would take an infinite amount of time to make a Design, that's to say, it would never happen. As you increase or decrease the number of Designers working on a Design you will see the time taken (in minutes) to create it beneath the Clock change accordingly.

GEWÄHLTER ENTWURF

Hier wird angezeigt, was du entwerfen möchtest, in diesem Fall einen Stein als Angriffswaffe.

ANZAHL DER DESIGNER

Wer soll diese Angriffswaffe entwerfen? Deine Männer im Turm natürlich! Je mehr Männer als Designer abgestellt werden, desto schneller kann der Entwurf beendet und ausgeführt werden. Wähle dieses veränderbare Icon oder die Zahl darunter, um die Anzahl der am Entwurf arbeitenden Männer zu erhöhen oder zu verringern.

BENÖTIGTE ZEIT ZUM ENTWICKELN DES ENTWURFS

Der Uhrzeiger wandert weiter, während die Designer den Entwurf erarbeiten. Ohne Designer würde es unendlich lange dauern, diesen Entwurf abzuschließen, er könnte also nie erfunden werden. Wenn du die Zahl der am Entwurf arbeitenden Männer vergrößerst oder veringerst, siehst du, wie sich die dafür benötigte Zeit (in Minuten) entsprechend verändert.

INVENTION CHOISIE

Il s'agit de ce que vous voulez inventer, dans ce cas un rocher (arme offensive).

NOMBRE DE CREATEURS

Qui va être chargé de cette invention? Les hommes de la tour, naturellement. Plus vous utilisez d'hommes comme créateurs, et plus l'invention sera terminée rapidement. Sélectionnez cette icône variable ou le nombre au-dessous pour augmenter ou réduire le nombre d'hommes affectés à la création de l'invention.

TEMPS PASSE A CREEER L'INVENTION

L'aiguille de l'horloge avance pendant que les créateurs travaillent. Sans créateur, il faudrait un temps infini pour réaliser une invention, autrement dit, cela n'aurait jamais lieu. Si vous augmentez ou diminuez le nombre de créateurs chargés d'une invention, vous verrez le temps passé (en minutes) changer en conséquence au-dessous de l'horloge.

DISEÑO ELEGIDO

Esto es lo que quieres diseñar, en este caso una Roca como arma (Ofensiva).

NUMERO DE DISEÑADORES

¿Quién va a crear los diseños? Claro, tus hombres por supuesto. Cuántos más hombres uses como diseñadores, más rápido se acabará el diseño y se podrá producir antes. Selecciona este icono variable o el número que hay debajo para aumentar o disminuir el número de hombres estudiando el diseño.

TIEMPO EMPLEADO EN EL DISEÑO

Las manecillas del reloj se mueven mientras el diseñador crea el diseño. Si no hubiera diseñadores, llevaría una cantidad inmensa de tiempo crear un diseño, es decir, no se crearía nunca. Cuando aumentes o reduzcas el número de diseñadores trabajando en un diseño verás que el tiempo (en minutos) empleado en crearlo, y que aparece bajo el reloj, cambia proporcionalmente.

PROGETTO SCELTO

Questa rappresenta quello che vuoi progettare, in questo caso un' Arma Pietra (Offensiva).

NUMERO PROGETTISTI

Chi è che dovrà creare questo Progetto? I tuoi uomini nella Torre, ovviamente. Più uomini sono impegnati come Progettisti, più il Progetto verrà completato rapidamente e più rapidamente realizzato. Seleziona questa Icona Variabile, o il numero sotto di essa, per aumentare o diminuire il numero di uomini impegnati nel Progetto.

TEMPO IMPIEGATO A CREARE UN PROGETTO

La lancetta dell'Orologio gira mentre i Progettisti creano il Progetto. Senza Progettisti, ci vorrebbe un'infinità per creare un Progetto, vale a dire che non verrà mai fatto. Aumentando o diminuendo il numero di Progettisti impegnati in un Progetto, potrai vedere sotto l'Orologio come cambia di conseguenza il tempo impiegato (in minuti) a crearlo.

VALD DESIGN

Detta är vad du vill designa, i detta fall ett Sten(offensivt)-vapen.

ANTAL DESIGNARE

Vem ska skapa denna design? Dina män från tornet, förstås. Ju mer män som används som designare ju snabbare kommer denna design att bli färdig, och ju snarare kan den produceras. Välj denna Variabel-ikon eller numret därunder för att höja eller minska antalet män som forskar fram denna design.

TID ANVÄND TILL ATT SKAPA EN DESIGN

Handen på klockan går runt under det att designerna skapas. Utan designare skulle det ta en oändlig tid att skapa en design; det vill säga, det skulle aldrig ske. Allteftersom du höjer och minskar antal designare som jobbar med en design kommer du att se att tiden det tar att skapa den, visad i minuter under klockan, ändras i takt med det.

Dit is hetgeen dat je wilt ontwerpen, in dit geval een (aanvallend) wapen dat van een rotsblok gemaakt is.

AANTAL ONTWERPERS

Wie gaat dit ontwerp maken? Wel, je mannen die in de torenvesting zitten natuurlijk. Des te meer mannen er als ontwerpers gebruikt worden, des te sneller het ontwerp klaar is en des te eerder het vervaardigd worden. Selecteer deze variabele ikoon of het nummer dat er onder staat, om het aantal mannen die het ontwerp wetenschappelijk onderzoeken, te vermeerderen of te verminderen.

DE TD DIE NODIG IS OM EEN ONTWERP TE MAKEN

De wijzer van de klok draait terwijl de ontwerpers het ontwerp maken. Als er geen ontwerpers waren, zou het oneindig veel tijd kosten om een ontwerp te maken, dat wil zeggen dat het nooit gebeuren zou. Wanneer je het aantal ontwerpers dat aan het ontwerp werkt vermeerderd of vermindert, zie je onder de klok, dat de tijd (in minuten) die nodig is om het ontwerp te maken dienovereenkomstig verandert.

VALITTU MALLI

Tämä on se, minkä haluat suunnitella, tässä tapauksessa kivi (hyökkäys) ase.

SUUNNITTELIJOIDEN LUKUMÄÄRÄ

Kuka suunnittelee tämän mallin? Tomissa olevat miehesi tietenkin. Kuta enemmän miehiä käytetään suunnittelijoina, sitä nopeammin malli valmistuu ja sitä pikemmin se voidaan valmistaa. Valitse tämä vaihteleva kuvake tai sen alapuolella oleva numero suurentaksesi tai pienentääksesi mallia tutkivien miesten lukumäärää.

MALLIN LUOMISEEN KULUNUT AIKA

Kellon osoitin liikkuu ympäri suunnittelijoiden luodessa mallin. Jos ei ole suunnittelijoita, mallin tekoon kuluisi äärettömästi aikaa, mikä siis tarkoittaa, että se ei koskaan tapahtuisi. Suurentaessasi tai pienentäessäsi tuotteen suunnittelun parissa työskentelevien miesten lukumäärää näet sen luomiseen vievän ajan (minuuteissa) kellon alapuolella muuttuvan sen mukaisesti.

"THE DESIGN'S READY!"

Your Chief Designer will tell you this when a Design is complete, so you don't have to sit and watch the clock ticking away while a Design is being made. He may also say "ERGONOMICALLY TERRIFIC!" or "PUKKA DESIGN!" (see ERGONOMICALLY TERRIFIC on page 62). When the Design is ready it is removed from the Stock of Designs and the Designers are returned to the Tower. Note that you can only make one design at a time. If you choose to make another design, all work in progress is lost.

You will notice as you play that new Designs will appear. A maximum of 12 Designs, four for each category, is available on each Island. The Island's initial Tech Level determines the available Designs for the Offensive and Defensive Weapons (see APPENDIX ONE: TECHNOLOGY LEVELS, DESIGNS AND BUILDINGS page 118).

The Designs are arranged in order of Tech Level (see THE SECTOR DISPLAY TECHNOLOGY LEVEL on page 42). The simplest Designs are the weakest but they do take the least time to Design and require fewer Elements to manufacture them.

"THE DESIGN'S READY!" (DER ENTWURF IST FERTIG!)

Dein Chef-Designer gibt dir diese Meldung, wenn der Entwurf abgeschlossen ist, du brauchst also nicht auf die Uhr zu starren, während ein Entwurf entwickelt wird. Er fügt vielleicht noch hinzu: "SUPER-ERGONOMISCH!" oder "TOLLES DESIGN!" (siehe SUPER-ERGONOMISCH auf Seite 62). Ist der Entwurf beendet, dann wird er von der Entwurfsliste entfernt, und die Designer kehren in den Turm zurück. Beachte, daß du nur einen Entwurf zur Zeit bearbeiten kannst. Wenn du dich zwischendurch für einen neuen Entwurf entscheidest, dann war die ganze bisherige Arbeit umsonst.

Du wirst feststellen, daß während des Spiels neue Entwürfe hinzukommen. Auf jeder Insel stehen bis zu 12 Entwürfe zur Verfügung, vier in jeder Kategorie. Das anfängliche Tech-Niveau bestimmt, welche Entwürfe für Angriffs- und Verteidigungswaffen verfügbar sind (siehe ANHANG EINS: TECHNOLOGIENIVEAUS, ENTWÜRFE UND GEBÄUDE, Seite 118).

Die Entwürfe sind in der Reihenfolge der Technologie-Niveaus angeordnet (siehe DAS TECHNOLOGIENIVEAU DES GEZEIGTEN SEKTORS auf Seite 42). Die einfachsten Entwürfe sind zwar die schwächsten, dafür benötigt ihre Entwicklung weniger Zeit und ihre Herstellung weniger Rohstoffe.

"THE DESIGN'S READY!" [L'INVENTION EST PRETE!]

C'est ce que vous annonce le Chef Créateur lorsqu'une invention est terminée. Ainsi, vous n'êtes pas obligé d'attendre sans rien faire pendant la création d'une invention. Il peut également dire "ERGONOMICALLY TERRIFIC!" [ERGONOMIQUEMENT FORMIDABLE!] OU "PUKKA DESIGN!" [INVENTION DE PREMIER ORDRE!] (cf ERGONOMIQUEMENT FORMIDABLE à la page 62). Lorsque l'invention est prête, elle est retirée de la liste d'inventions et les créateurs retournent à la tour. Remarque: vous ne pouvez vous consacrer qu'à une invention à la fois. Si vous choisissez de créer une autre invention, tout le travail commencé est perdu.

Au cours du jeu, vous verrez de nouvelles inventions apparaître. Douze inventions maximum, quatre par catégorie, sont disponibles pour chaque île. Le niveau technologique initial de l'île détermine les inventions disponibles pour les armes offensives et défensives (cf APPENDICE UN: NIVEAUX TECHNOLOGIQUES, INVENTIONS ET BATIMENTS à la page 118).

Les inventions sont classées par ordre de niveau technologique (cf NIVEAU TECHNOLOGIQUE DES SECTEURS à la page 42). Les inventions les plus simples sont les moins efficaces mais elles prennent moins de temps à réaliser et nécessitent moins de matériaux.

"THE DESIGN'S READY!" ("¡EL DISEÑO ESTA LISTO!")

Tu jefe de diseño te informará cuando un diseño esté completo, así no tendrás que sentarte a esperar, con el tic-tac del reloj de fondo, mientras se termina un diseño. Puede que también diga "ERGONOMICALLY TERRIFIC!" ("¡ERGONOMICAMENTE ESTUPENDO!") o "PUKKA DESIGN!" ("¡UN DISEÑO AUTENTICO!") (ver ¡ERGONOMICAMENTE ESTUPENDO! en la página 62). Cuando el diseño está listo desaparece de la reserva de diseños y los diseñadores regresan a la torre. Nota que sólo puedes hacer un diseño a la vez. Si eliges iniciar otro diseño todo el trabajo efectuado se pierde.

Observarás que según vas jugando aparecerán nuevos diseños. En cada isla se dispone de un máximo de 12 diseños, cuatro por cada categoría. El nivel tecno inicial de la isla determina los diseños disponibles para las armas ofensivas y defensivas (ver APENDICE UNO: TECNOLOGIA, DISEÑOS Y EDIFICIOS en la página 118).

Los diseños se organizan según el nivel tecno (ver DESPLIEGUE DEL NIVEL TECNOLÓGICO DEL SECTOR en la página 42). Los diseños más simples son los más vulnerables pero se tarda muy poco en diseñarlos y requieren menos materias primas en su elaboración.

"THE DESIGN'S READY!" ("IL PROGETTO E' PRONTO!")

Il tuo Capo Progettista ti dirà questo quando un Progetto viene completato, in modo che tu non debba aspettare che passi il tempo mentre viene eseguito. Egli potrà anche dire "ERGONOMICAMENTE STUPENDO!" (ERGONOMICALLY TERRIFIC!) o anche "PROGETTO GENUINO!" (PUKKA DESIGN!) (vedi ERGONOMICAMENTE STUPENDO a pagina 63). Quando il Progetto è pronto, viene rimosso dal Deposito Progetti e i Progettisti vengono riportati alla Torre. Nota che puoi fare solo un progetto alla volta. Se vuoi fare un altro progetto, tutto il lavoro in corso viene perso.

Noterai anche che mentre giochi appaiono i nuovi Progetti. Per ogni Isola è disponibile un massimo di 132 Progetti, quattro per ogni categoria. Il Livello Tec iniziale dell'Isola determina i Progetti disponibili per le Armi Offensive e Difensive (vedi APPENDICE UNO: LIVELLI TECNOLOGICI, PROGETTI ED EDIFICI a pagina 119).

I Progetti sono disposti in ordine di Livello Tec (vedi VISUALIZZAZIONE LIVELLO TECNOLOGICO DI SETTORE a pagina 43). I Progetti più semplici sono i più deboli, ma sono anche quelli che impiegano meno tempo e che richiedono meno Elementi per essere prodotti.

"THE DESIGN'S READY!" ("DESIGN KLAR!")

Din chefsdesignare kommer att meddela dig detta när en design är klar, så att du inte behöver sitta och se på när klockan tickar iväg medan en design formges. Han kan också säga "ERGONOMICALLY TERRIFIC!" (ERGONOMISKT PERFEKT!) eller "PUKKA DESIGN!" (se ERGONOMISKT PERFEKT på sidan 63). När designen är färdig tas den ut från Design-förrådet och alla designare återförs till tornet. Observera att du enbart kan göra en design åt gången. Om du väljer att göra en annan design, är allt pågående arbete förortat.

Du kommer att märka under spel att nya designer kommer att framträda. Maximalt 12 designer, fyra för varje kategori, är tillgängliga på varje ö. Öns ursprungliga Tek-nivå bestämmer vilka designer som är tillgängliga för offensiva och defensiva vapen (se BILAGA ETT: TEKNOLOGINIVÅER, DESIGNER OCH BYGGNADER på sidan 119).

Designerna är ordnade i tek-nivåer (se SEKTOR-DISPLAY TEKNOLOGINIVÅ på sidan 43). De enklaste designerna är de svagaste men de tar kortaste tid att designa och kräver färre Element för att tillverka dem.

"THE DESIGN 'S READY!" ["HET ONTWERP IS KLAAR"]

Dit zegt je hoofdontwerper als een ontwerp klaar is, dus je hoeft niet naar het tikken van de klok zittten te kijken, terwijl een ontwerp gemaakt wordt. Hij zou ook "ERGONOMICALLY TERRIFIC!" ["ERGONOMISCH GEWELDIG GOED"] of "PUKKA DESIGN!" ["PRIMA ONTWERP"] (zie ERGONOMISCH GEWELDIG GOED op bladzijde 63). Als het ontwerp klaar is wordt het van de voorraad ontwerpen vervoerd en de ontwerpers gaan terug naar de torenvesting. Denk eraan dat je maar één ontwerp tegelijk kunt maken. Als je besluit om een ander ontwerp te maken, is al het werk dat aan de gang is verloren.

Je zult merken dat er tijdens het spel nieuwe ontwerpen verschijnen. Er zijn maximaal 12 ontwerpen op het eiland beschikbaar, vier voor elke categorie. Het initiaal technologisch level van het eiland bepaalt welke ontwerpen beschikbaar zijn voor de aanvals- en verdedingswapens (zie APPENDIX EEN: TECHNOLOGISCHE LEVELS, ONTWERPEN EN GEBOUWEN bladzijde 119). De ontwerpen zijn op volgorde van tech level gerangschikt (zie HET TECHNOLOGISCH LEVEL OP HET SECTORSCHERM op bladzijde 43).

De eenvoudigste ontwerpen zijn het meest kwetsbaar, maar ze nemen de minste tijd in beslag om ontworpen te worden en hebben minder grondstoffen nodig om vervaardigd te worden.

"THE DESIGN 'S READY!" ("MALLI ON VALMIS!")

Pääsuunnittelijasi ilmoittaa sinulle tämän, kun malli on valmis, joten sinun ei tarvitse istua ja katsoa kellon tikitystä mallia tehdessä. Hän saattaa myös sanoa "ERGONOMISESTI MAINIO!" tai "LOISTAVA SUUNNITTELU!" (katso ERGONOMISESTI MAINIO sivulla 63). Kun malli on valmis, se poistetaan mallivarastosta ja suunnittelijat palaavat torniin. Pane merkkeille, että voit suunnitella vain yhden mallin kerrallaan. Jos haluat suunnitella toisen mallin, kaikki kehitystyö on menetetty.

Huomaat pelatessasi, että uusia malleja ilmestyy. Maksimi 12 mallia, neljä kussakin luokassa, on käytettävissä kullakin saarella. Saaren ensimmäinen tech-taso määrää käytettävissä olevat puolustus ja hyökkäysaseiden mallit (katso LIITE YKSI: TEKNOLOGIAN TASOT, MALLIT JA RAKENNUKSET sivu 119).

Mallit on järjestetty tech-tason järjestykseen (katso LOHKOALUEEN TEKNOLOGIAN TASO sivulla 43). Yksinkertaisimmat mallit ovat heikoimmat, mutta niiden suunnitteluun kuluu vähiten aikaa ja niiden valmistamiseen tarvitaan vähemmän elementtejä.

MANUFACTURING DESIGNS

Now your Design is completed, it needs to be manufactured so it can be used. The simplest Designs are automatically produced for you, in time, from the available Elements (see ELEMENTS on page 64).

ADVANCED DESIGNS

The more advanced Designs bear a Factory Symbol (Fig 14) and must be made in a Factory (see BUILDINGS on page 20). The most complex Designs can only be invented in a Laboratory (see BUILDINGS on page 20) before being made in a Factory.

Fig 14: Design with Factory Symbol

WHAT? NO DESIGNS?

If no Designs are available, it's probably because there are no Elements available in that Sector.



Fig 14

DIE HERSTELLUNG VON ENTWÜRFEN

Sobald dein Entwurf abgeschlossen ist, muß er hergestellt werden, damit du ihn benutzen kannst. Die einfachsten Entwürfe werden automatisch aus den verfügbaren Rohstoffen für dich hergestellt (siehe ROHSTOFFE auf Seite 64).

FORTGESCHRITTENE ENTWÜRFE

Die fortgeschritteneren Entwürfe sind mit einem Fabriksymbol gekennzeichnet (Fig. 14) und müssen in einer Fabrik hergestellt werden (siehe GEBÄUDE auf Seite 20). Die kompliziertesten Entwürfe müssen erst in einem Labor erfunden werden (siehe GEBÄUDE auf Seite 20), bevor sie in der Fabrik hergestellt werden können.

Fig 14: Entwurf mit Fabriksymbol

WAS? KEINE ENTWÜRFE?

Wenn keine Entwürfe zur Verfügung stehen, dann liegt das vermutlich daran, daß es in diesem Sektor keine Rohstoffe gibt.

FABRICATION DES INVENTIONS

Une fois votre invention terminée, il faut la fabriquer pour pouvoir l'utiliser. Les inventions les plus simples sont produites automatiquement avec les matériaux disponibles (cf MATERIAUX à la page 64).

INVENTIONS DE NIVEAU SUPERIEUR

Les inventions de niveau supérieur sont caractérisées par le symbole usine (Fig 14) et doivent être fabriquées en usine (cf MATERIAUX à la page 20). Les inventions les plus complexes doivent être réalisées dans un laboratoire (cf BATIMENTS à la page 20) avant d'être fabriquées en usine.

Fig 14: invention caractérisée par le symbole usine

PAS D'INVENTIONS?

Si aucune invention n'est disponible, c'est probablement parce qu'il n'y a pas de matériaux disponibles dans ce secteur.

FABRICACION DE DISEÑOS

Ahora que tu diseño está completo, necesitas fabricarlo para poder usarlo. Los diseños más sencillos se producen automáticamente, a su debido tiempo, con los materiales disponibles (ver MATERIAS PRIMAS en la página 64).

DISEÑOS AVANZADOS

Los diseños más avanzados llevan un símbolo de fábrica (Fig 14) y deben elaborarse en una fábrica (ver EDIFICIOS en la página 20). Los diseños más sofisticados sólo pueden inventarse en un laboratorio (ver EDIFICIOS en la página 20) antes de ser elaborados en una fábrica.

Fig 14: Diseño con símbolo de fábrica

¿QUE? ¿NO HAY DISEÑOS?

Si no hay diseños disponibles, se debe, seguramente, a que no hay materias primas en ese sector.

PRODUZIONE DI PROGETTI

Ora che il tuo Progetto è completo, deve essere prodotto al fine di poterlo usare. I Progetti più semplici vengono prodotti automaticamente a tempo con gli Elementi disponibili (vedi ELEMENTI a pagina 65).

PROGETTI AVANZATI

I Progetti più avanzati portano il Simbolo della Fabbrica (Fig 14) e devono essere fatti in una Fabbrica (vedi EDIFICI a pagina 21). I Progetti più complessi possono essere inventati solo in un Laboratorio (vedi EDIFICI a pagina 21) prima di essere realizzati in una Fabbrica.

Fig 14: Progetto con Simbolo di Fabbrica

COSA? NIENTE PROGETTI?

Se non vi sono Progetti disponibili, probabilmente è a perchè non vi sono Elementi disponibili in quel Settore.

TILLVERKNINGSDESIGNER

Nu när din design är färdig behöver den tillverkas så att den kan användas. De enklaste designerna produceras automatiskt för dig, på tid, från de tillgängliga Elementen (se ELEMENT på sidan 65)

AVANCERADE DESIGNER

Mer avancerade designer har en Fabrikssymbol (Fig 14) och måste vara tillverkade i en fabrik (se BYGGNADER på sidan 21). Mest komplexa designer kan enbart uppfinnas i ett laboratorium (se BYGGNADER på sidan 21) innan de kan tillverkas i en fabrik.

Fig 14: Design med Fabrikssymbol

VAD? INGA DESIGNER?

Om inga designer finns tillgängliga beror det förmodligen på att det inte finns några tillgängliga Element i den sektorn.

HET VERVAARDIGEN VAN DE ONTWERPEN

Nu je ontwerp klaar is, moet het vervaardigd worden, zodat het gebruikt kan worden. De eenvoudigste ontwerpen worden automatisch op tijd voor je vervaardigd van de beschikbare grondstoffen. (zie GRONDSTOFFEN op bladzijde 65).

GEVORDERDE ONTWERPEN

De meer gevorderde ontwerpen hebben een fabrieksmerk (Fig. 14) en moeten in een fabriek gemaakt worden (zie GEBOUWEN op bladzijde 21). De meest ingewikkelde ontwerpen worden in een laboratorium ontdekt (zie GEBOUWEN op bladzijde 21) voordat ze in een fabriek gemaakt worden.

Fig 14: Ontwerp met fabrieksmerk.

WAT? GEEN ONTWERPEN

Als er geen ontwerpen beschikbaar zijn, komt dat waarschijnlijk doordat er in die sector geen grondstoffen beschikbaar zijn.

MALLIEN VALMISTAMINEN

Nyt kun mallisi on valmisi, se täytyy valmistaa, jotta sitä voi käyttää. Yksinkertaisimmat mallit valmistuvat automaattisesti sinulle, juuri parahiksi, käytettävissä olevista elementeistä (katso ELEMENTIT sivulla 65).

KEHITTYNEET MALLIT

Kehittyneillä malleilla on tehtaan symboli (Fig. 14) ja ne on valmistettava tehtaassa (katso RAKENNUKSET sivulla 21). Monimutkaisimmat mallit voi keksiä vain laboratoriossa (katso RAKENNUKSET sivulla 21) ennen niiden valmistusta tehtaassa.

Fig 14: Tehtaan symbolilla varustettu malli.

MITÄ? EI YHTÄÄN MALLEJA?

Jos malleja ei ole käytettävissä, syynä siihen on luultavasti se, että sillä lohkoilla ei ole elementtejä.

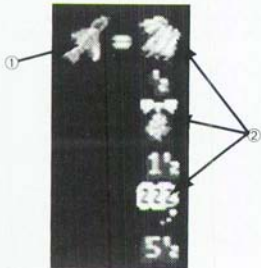
VIEW BLUEPRINTS OF COMPLETED DESIGNS

This Icon only appears when a Design is completed. From here you can see which Elements are required to manufacture the Designs. When you select this Icon, the completed Designs are shown in their respective columns.



Select a Design to view its Blueprint and find out which Elements are required to manufacture it.

- ① DESIGN
- ② BLUEPRINT



SCHEMAZEICHNUNGEN FERTIGER ENTWÜRFE SEHEN

Dieses Icon erscheint nur, wenn ein Entwurf abgeschlossen ist. Hier kannst du sehen, welche Rohstoffe benötigt werden, um die Entwürfe herzustellen. Wenn du dieses Icon wählst, werden die fertigen Entwürfe im entsprechenden Block gezeigt.



Wähle einen Entwurf, um seine Schemazeichnung zu sehen und herauszufinden, welche Rohstoffe zu seiner Herstellung benötigt werden.

- ① ENTWURF
- ② SCHEMAZEICHNUNG

VOIR PLANS D'INVENTIONS TERMINEES

Cette icône n'apparaît que lorsqu'une invention est terminée. À partir de là, vous pouvez voir quels éléments sont nécessaires pour fabriquer les inventions. Lorsque vous sélectionnez cette icône, les inventions terminées sont indiquées dans leurs colonnes respectives.



Sélectionnez une invention pour voir son plan et savoir quels matériaux sont nécessaires pour la fabriquer.

- ① INVENTION
- ② PLAN

VER EL ANTEPROYECTO DEL DISEÑO COMPLETO

Este icono sólo aparece cuando se ha completado un diseño. Aquí podrás ver los materiales necesarios para llevar a cabo los diseños. Cuando seleccionas este icono, los diseños completos aparecen en sus respectivas columnas.



Selecciona un diseño para ver el anteproyecto e informarte de los materiales necesarios para su elaboración.

- ① DISEÑO
- ② ANTEPROYECTO

VEDI DISEGNI DI PROGETTI COMPLETATI

Questa Icona appare solo quando un Progetto è stato completato. Da qui puoi vedere quali Elementi sono richiesti per produrre il Progetto. Quando selezioni questa Icona, i Progetti completati appaiono nelle loro rispettive colonne.



Seleziona un Progetto per vederne i Disegni e scoprire quali Elementi sono richiesti per produrlo.

- ① PROGETTO
- ② DISEGNO

ATT SE SKISSDESIGN- KOLUMNER

Denna ikon framträder bara när en design är färdig. Härifrån kan du se vilka Element som behövs för att tillverka designen. När du väljer denna ikon visas färdiga designen i deras respektive kolumner.



Välj en design för att se dess skiss och ta reda på vilka Element som behövs för att tillverka den.

- ① DESIGN
- ② BLUEPRINT (SKISS)

BLAUWDRUKKEN VAN VOLTOOIDE ONTWERPEN BEKKEN

Deze ikoon verschijnt alleen als er een ontwerp voltooid is. Hier kun je zien welke grondstoffen er nodig zijn om de ontwerpen te fabriceren. Als je deze ikoon selecteert, worden de voltooid ontwerpen in hun respectievelijke kolommen getoond.



Selecteer een ontwerp om de blauwdruk ervan te bekijken en om erachter te komen welke grondstoffen er nodig zijn om het te fabriceren.

- ① ONTWERP
- ② BLAUWDRUK

KATSO VALMIIDEN MALLIEN SUUNNITELMIA

Tämä kuvake ilmestyy vain silloin, kun malli on saatu loppuun. Täällä näet, mitä elementtejä tarvitaan mallien valmistukseen. Valitessasi tämän kuvakkeen valmiit mallit näkyvät omista sarakkeissaan.



Valitse malli katsoaksesi sen suunnitelmaa ja saadaksesi selville, mitä elementtejä tarvitaan sen valmistukseen.

- ① MALLI
- ② SUUNNITELMA

BLUEPRINT

This shows the quantity of Elements required to manufacture the Design.

ERGONOMICALLY TERRIFIC!

PUKKA DESIGN!

If a Design was deemed "ERGONOMICALLY TERRIFIC!" or a "PUKKA DESIGN!" by the Chief Designer you will see this symbol next to the Elements on the Blueprint. This is one of the perfect ways to manufacture your Design, so make a note of the Elements used.



TRASH THIS DESIGN

This icon only appears when the Blueprint for a Design is viewed. Select this icon to scrap the Design and return it to the Stock of Designs. This is especially useful when you run out of the Elements needed to manufacture the Design as it can be re-invented and manufactured with different Elements.

SCHEMAZEICHNUNG

Darunter wird die Menge der Rohstoffe angegeben, die zur Herstellung dieses Entwurfs benötigt werden.

SUPER-ERGONOMISCH!

TOLLES DESIGN!

Wenn ein Entwurf vom Chef-Designer als SUPER-ERGONOMISCH! oder TOLLES DESIGN! eingestuft wird, dann erscheint dieses Symbol neben den Rohstoffen auf der Schemazeichnung. Damit wird die perfekte Art zur Herstellung dieses Entwurfs angegeben, merke dir also die benutzten Rohstoffe.



WEG MIT DIESEM ENTWURF

Dieses Icon erscheint nur, wenn die Schemazeichnung eines Entwurfs betrachtet wird. Wähle es dann, wenn du diesen Entwurf vernichten und zur Entwurfsliste zurückkehren möchtest. Diese Funktion ist besonders nützlich, wenn dir die Rohstoffe zur Herstellung eines Entwurfs ausgehen und er mit anderen Rohstoffen neu erfunden und hergestellt werden kann.

PLAN

Le plan indique la quantité de matériaux nécessaire à la fabrication de l'invention.

ERGONOMIQUEMENT FORMIDABLE! DE PREMIER ORDRE!

Si une invention a été qualifiée de:

"ERGONOMICALLY TERRIFIC!" ou de "PUKKA DESIGN!" par votre Chef Créateur, vous verrez ce symbole affiché à côté des matériaux sur le plan. Vous avez trouvé une méthode parfaite pour fabriquer votre invention, donc prenez note des matériaux utilisés.



JETER CETTE INVENTION

Cette icône apparaît uniquement lorsque le plan d'une invention est affiché. Sélectionnez cette icône pour éliminer l'invention et la remettre dans la liste. C'est particulièrement utile lorsque vous manquez de matériaux nécessaires à la fabrication de l'invention, car elle peut être recrée et fabriquée avec des matériaux différents.

ANTEPROYECTO

Aquí se muestra la cantidad de materiales necesarios para fabricar el diseño.

¡ERGONOMICAMENTE ESTUPENDO! ¡UN DISEÑO AUTENTICO!

Si el jefe de los diseñadores ha considerado algún diseño "¡ERGONOMICAMENTE ESTUPENDO!" o "¡UN DISEÑO AUTENTICO!" podrás ver este símbolo cerca de los materiales en el anteproyecto. Esta es la mejor manera de fabricar tu diseño, así que apunta los elementos empleados.



DESTRUIR DISEÑO

Este icono sólo aparece cuando el anteproyecto de un diseño está en pantalla. Selecciona este icono para desechar el diseño y regresar a la reserva de diseños. Esto es especialmente útil cuando se te acaban los elementos necesarios para la elaboración del diseño, ya que puede volverse a inventar y elaborar con materiales diferentes.

PROGETTO

Questo indica la quantità di Elementi richiesti per la produzione del Progetto.

ERGONOMICAMENTE STUPENDO! PROGETTO GENUINO!

Se un Progetto è stato ritenuto "ERGONOMICAMENTE STUPENDO!" o "PROGETTO GENUINO!" dal Capo Progettista, vedrai questo simbolo accanto agli Elementi sul Disegno. Questo è uno dei modi perfetti per produrre il tuo Progetto, per cui prendi appunti degli Elementi utilizzati.

SCARTA QUESTO PROGETTO

Questa icona appare solo quando visualizzi il Disegno per un Progetto. Seleziona questa icona per scartare il Progetto e rimandarlo al Deposito Progetti. Questa è particolarmente utile quando esaurisci gli Elementi occorrenti alla produzione del Progetto, che può essere reinventato e prodotto con Elementi diversi.

SKISS

Detta visar antal Element som behövs för att tillverka designen.

ERGONOMISKT PERFEKT! PUKKA DESIGN!

Om en design beskrevs som "ERGONOMICALLY TERRIFIC!" eller en "PUKKA DESIGN!" av chefsdesignaren kommer du att se denna symbol intill Elementet på skissen. Detta är ett av de perfekta sätten att tillverka din design, så anteckna vilka Element som används.



SLÄNG DENNA DESIGN

Denna ikon framträder enbart när en skiss för en design är visad. Välj denna ikon för att slänga denna design, och återgå till Design-förrådet. Detta är speciellt användbart när du får slut på de Element som behövs för att tillverka designen, eftersom denna kan uppfinnas på nytt och tillverkas med andra Element.

BLAUWDRUK

Dit toont de hoeveelheid grondstoffen die er nodig zijn om het ontwerp te fabriceren.

ERGONOMISCH GEWELDIG GOED! PRIMA ONTWERP!

Als de hoofdontwerper een ontwerp "ERGONOMICALLY TERRIFIC" ["ERGONOMISCH GEWELDIG GOED!"] of een "PUKKA DESIGN" ["PRIMA ONTWERP!"] vindt, zie je dit symbool naast de grondstoffen van de blauwdruk. Dit is een perfecte manier om je ontwerp te fabriceren, dus maak een aantekening van de gebruikte grondstoffen.



DIT ONTWERP WEGDOEN

Deze ikoon verschijnt alleen als het blauwdruk van een ontwerp wordt bekeken. Selecteer deze ikoon alleen om het ontwerp af te danken en het naar de voorraad ontwerpen te retourneren. Dit kan heel nuttig zijn, als je niet genoeg grondstoffen hebt om het ontwerp te fabriceren, het kan immers opnieuw uitgevonden worden en met andere grondstoffen gefabriceerd worden.

SUUNNITELMA

Tästä näkyy mallin valmistukseen tarvittavien elementtien määrä.

ERGONOMISESTI MAINIO! LOISTAVA SUUNNITTELU!

Jos pääsuunnittelija on sitä mieltä, että malli on "ERGONOMISESTI MAINIO!" tai "LOISTAVA SUUNNITTELU!", näet tämän symbolin elementtien vieressä suunnitelmassa. Tällä lailla valmistat mallisi virheettömästi, joten pane muistiin käytetyt elementit.



HEITÄ TÄMÄ MALLI MENEMÄÄN

Tämä kuvake ilmestyy vain silloin, kun katsot mallin suunnitelmaa. Valitse tämä kuvake hylätäksesi mallin ja palauttaaksesi sen mallivarastoon. Tämä on erittäin hyödyllistä silloin, kun mallin valmistukseen tarvittavat elementit loppuvat, sillä se voidaan keksiä uudelleen ja valmistaa eri elementeillä.

ELEMENTS

To make Designs you need Elements. Some Elements are simply lying around and are automatically gathered by your Men from the comfort of their Tower (indicated by a green arrow pointing to the 'MEN IN THE TOWER' icon), while others must be mined via an Open Cast or Deep Pit Mine.

Open Cast Mines are automatically created when necessary but you must allocate the number of Men who will work in it. Deep Pit Mines must be built (see BUILDINGS on page 68). Note that Elements cannot be transferred from one Sector to another, so certain equipment can only be made in certain Sectors.

"WE'RE RUNNIN' OUT OF ELEMENTS!"

Your Pit Head will tell you this when a Sector is running out of Elements (there are only so many Elements to be gathered or mined from a Sector). When there are no more Elements to collect, any Mines are closed and the Miners are returned to the Tower.

VIEW ELEMENT STOCKS

Select this Icon, or one of the Gathered Element Icons (see APPENDIX TWO: ELEMENTS on page 130) to see which Elements are being Gathered. The quantities Gathered are shown below the individual Elements.



Fig 15: a Gathered Element

ROHSTOFFE

Um Entwürfe zu verwirklichen, brauchst du Rohstoffe. Einige liegen einfach herum und werden automatisch von deinen Männern im Turm aufgesammelt (dies wird durch einen grünen Pfeil angezeigt, der auf das Icon MÄNNER IM TURM weist), während andere in Bergwerken oder im Tagebau gewonnen werden müssen.

Gruben für den Tagebau werden automatisch eingerichtet. Du mußt allerdings festlegen, wie viele Männer darin arbeiten sollen. Bergwerke müssen erst gebaut werden (siehe GEBÄUDE auf Seite 68). Beachte, daß Rohstoffe nicht von einem Sektor in den anderen übertragen werden können. Bestimmte Ausrüstungsgegenstände kannst du daher nicht in jedem Sektor herstellen.

"WIR HABEN KEINE ROHSTOFFE MEHR!"

Der Vorarbeiter im Bergwerk gibt die diese Meldung, wenn in einem Sektor die Rohstoffe aufgehen (und in jedem Sektor gibt es nur eine bestimmte Menge an Rohstoffen zum Sammeln und Abbauen). Wenn die Rohstoffe vollständig abgebaut worden sind, werden alle Bergwerke geschlossen, und die Bergarbeiter kehren in die Turme zurück.

ROHSTOFFVORRAT EINSEHEN

Wähle dieses Icon oder eines der Icons für gesammelte Rohstoffe (siehe ANHANG ZWEI: ROHSTOFFE auf Seite 130), um festzustellen, welche Rohstoffe zur Zeit gesammelt werden. Die eingebrachte Menge wird unter dem jeweiligen Rohstoff angegeben.

Fig. 15: Ein gesammelter Rohstoff

MATERIAUX

Pour fabriquer ce que vous avez inventé, vous avez besoin de matériaux. Certains matériaux se trouvent simplement sur le sol et sont ramassés automatiquement par vos hommes qui se trouvent dans la tour (ce qui est indiqué par une flèche verte pointant sur l'icône "HOMMES DANS LA TOUR"), mais d'autres doivent être extraits du sol par l'intermédiaire d'une mine à ciel ouvert ou d'une mine souterraine.

Les mines à ciel ouvert sont créées automatiquement mais vous devez indiquer le nombre d'hommes qui y travailleront. Les mines souterraines doivent être construites (cf BATIMENTS à la page 68). Remarque: les matériaux ne peuvent pas être transférés d'un secteur à un autre; certaines choses ne peuvent donc être fabriquées que dans certains secteurs.

"LES MATERIAUX S'EPUISENT!"

Votre Chef de Mine vous prévendra si les matériaux d'un secteur s'épuisent (vous ne pouvez ramasser ou extraire qu'un nombre limité de matériaux dans un secteur). Lorsqu'il n'y a plus de matériaux, les mines sont fermées et les mineurs retournent à la tour.

VOIR RESERVES DE MATERIAUX

Sélectionnez cette icône, ou l'une des icônes de matériaux ramassés (cf APPENDICE DEUX: MATERIAUX à la page 130) pour voir quels matériaux sont ramassés. Les quantités ramassées sont indiquées sous chaque matériau.

Fig 15: un matériau ramassé

MATERIAS PRIMAS

Para hacer diseños necesitas materias primas. Algunas de ellas se encuentran a la vista, simplemente repartidas por ahí y tus hombres se harán con ellas inmediatamente para hacer más confortable la torre (lo que se indica con una flecha verde apuntando al icono de 'HOMBRES EN LA TORRE'), mientras que otras deben ser explotadas y extraídas de las minas o canteras.

Las canteras o minas abiertas se crean automáticamente cuando son necesarias pero tú debes asignar el número de hombres encargados de trabajar en ellas. Las minas de explotación subterránea o pozos mineros, deben construirse (ver EDIFICIOS en la página 68). Observarás que los materiales no pueden trasladarse de un sector a otro, así que determinado equipo sólo puede fabricarse en ciertos sectores.

"¡SE NOS AGOTAN LAS MATERIAS!"

El capataz de la mina te dará la noticia cuando un sector está quedándose sin materias primas (cada sector tiene un límite de materiales a explotar o recoger). Cuando se acaban las materias primas, las minas se cierran y los mineros regresan a la torre.

VER MATERIALES EN RESERVA

Selecciona este icono, o una de las materias recogidas (ver APPENDICE DOS: MATERIAS PRIMAS en la página 130) para ver qué materias primas están recogiendo. Las cantidades recogidas se muestran bajo cada uno de los materiales.

Fig 15: un material recogido

ELEMENTI

Per produrre Progetti ti occorrono gli Elementi. Alcuni Elementi si trovano semplicemente in giro e vengono automaticamente raccolti dai tuoi uomini dalla comodità delle loro Torri (indicate da una freccia verde che punta sull'Icona 'UOMINI NELLA TORRE'), mentre altri devono essere estratti da una Miniera a Cielo Aperto o da un Pozzo Minerario.

Le Miniere a Cielo Aperto sono create automaticamente quando necessario, ma tu devi assegnare il numero di uomini che vi devono lavorare. I Pozzi Minerari devono essere costruiti (vedi EDIFICI a pagina 69). Nota che gli Elementi non possono essere trasferiti da un Settore all'altro, per cui alcuni equipaggiamenti possono essere prodotti solo in certi Settori.

"STIAMO ESAURENDO GLI ELEMENTI!"

Il tuo Capo Miniera ti dirà questo quando un Settore sta per esaurire gli Elementi (un Settore dispone solo di una certa quantità di Elementi da raccogliere o estrarre). Quando non vi sono più Elementi da raccogliere, le Miniere vengono chiuse e gli uomini vengono riportati alla Torre.

VEDI DEPOSITI ELEMENTI

Seleziona questa Icona, o una delle Icone Elementi Raccolti (vedi APPENDICE DUE: ELEMENTI a pagina 131) per vedere quali Elementi vengono raccolti. Le quantità raccolte sono indicate sotto ai singoli Elementi.

Fig 15: un Elemento raccolto

ELEMENT

För att kunna tillverka designer behöver du Element. Vissa Element ligger helt enkelt utspridda och samlas in automatiskt av dina män i skydd av deras torn (visad med en grön pil som pekar på "MEN IN THE TOWER"-ikonerna), medan andra måste brytas i ett dagbrott eller i en gruva.

Dagbrott skapas automatiskt när det blir nödvändigt, men du måste fördela det antal män som ska arbeta i dem. Djupa gruvor måste byggas (se BYGGNADER på sidan 69). Observera att Elementen inte kan föras från en sektor till en annan, så viss utrustning kan enbart skapas i vissa sektorer.

"VI HÅLLER PÅ ATT FÅ SLUT PÅ ELEMENT!"

Din gruvchef kommer att meddela dig detta när en sektor håller på att få slut på Element (det finns bara en viss mängd Element att samlas eller brytas från en sektor). När det inte finns fler Element att samlas stängs alla gruvor och gruvarbetarna sänds tillbaka till tornet.

ATT SE ELEMENTFÖRRÄD

Välj denna Ikon, eller en av de Samlade Element-ikonerna (se BILAGA TVÅ: ELEMENT på sidan 131) för att se vilka Element som samlas. Det samlade antalet visas under de individuella Elementen.

Fig 15: ett Samlat Element

GRONDSTOFFEN

Om ontwerpen te maken heb je grondstoffen nodig. Sommige grondstoffen liggen hier en er verspreid en worden automatisch door de mannen in de torenvesting verzameld (dit wordt aangegeven door een groene pijl die naar het "MEN IN THE TOWER" ["MANNEN IN DE TORENVESTING"] icoon wijst), andere grondstoffen moeten in een bovengrondse of een ondergrondse mijn gedolven worden.

Als er bovengrondse mijnen nodig zijn, worden die automatisch tot stand gebracht, maar het aantal mannen dat er in gaat werken moet toegewezen worden. Ondergrondse mijnen moeten worden gebouwd (zie GEBOUWEN op bladzijde 69). Denk eraan dat grondstoffen niet van de ene sector naar de andere sector overgebracht kunnen worden, dus sommige soorten uitrusting kunnen alleen in bepaalde sectoren gemaakt worden.

"WE HEBBEN GEEN GRONDSTOFFEN MEER!"

Dat zegt de voorman als een sector geen grondstoffen meer heeft (er kan in een sector maar een bepaalde hoeveelheid grondstoffen verzameld of gedolven worden). Als er geen grondstoffen meer te vinden zijn, worden de mijnen gesloten en de mijnwerkers keren naar de torenvesting terug.

DE VOORRAAD GRONDSTOFFEN BEKKEN

Selecteer deze icoon, of één van de "verzamelde grondstoffen" icoon (ZIE APPENDIX TWEE: GRONDSTOFFEN op bladzijde 131) om te zien welke grondstoffen er verzameld worden. De verzamelde hoeveelheden worden onder de afzonderlijke grondstoffen weergegeven.

Fig 15: Een verzameld grondstof

ELEMENTIT

Valmistaaksesi malleja tarvitset elementtejä. Jotkut elementit vain löyväät siellä täällä ja miehesi keräävät ne automaattisesti torninsa turvasta (merkkinä on vihreä nuoli osoittaen "TORNISSA OLEVAT MIEHET" kuvaketta), kun taas toisia on louhittava avolouhinnalla tai syvästä kaivoskuilusta.

Avolouhinta-kaivosket muodostuvat automaattisesti tarpeen mukaan, mutta sinun on määrättävä siinä työskentelevien miesten lukumäärä. Syvät kaivoskuulut on rakennettava (katso RAKENNUKSET sivulla 69). Pane merkkeille, että elementtejä ei voi siirtää lohkoksta toiseen, joten tiettyjä varusteita voi valmistaa vain tiettyissä lohkoissa.

"ELEMENTIT LOPPUU!"

Kaivoskuulun pomo ilmoittaa sinulle tämän, kun lohkoksta loppuu elementit (lohkossa on vain tietty määrä kerättävänä tai louhittavana). Kun kaikki elementit on kerätty, kaivosket suljetaan ja kaivosmiehet palaavat torniin.

KATSO ELEMENTTIVARASTOJA

Valitse tämä kuvake, tai yksi kerättyjen elementtien kuvakkeista (katso LIITE KAKSI: ELEMENTIT sivulla 131) nähdäksesi, mitä elementtejä kootaan. Kerätty määrä näkyyvät kunkin elementin alapuolella.

Fig 15: Kerätty elementti

MINING ELEMENTS

The 'VIEW ELEMENT STOCKS' icon changes when a Mine has been created (Fig 16). Select this new icon to see which Elements are being mined or to allocate Men to the mining of the Elements.

Fig 16: allocating Men to mine Elements

- ① MEN MINING THE ELEMENT
- ② THE MINED ELEMENT

MEN MINING THE ELEMENT

When the 'VIEW ELEMENT STOCKS' icon is selected The number of Men mining the Element from the Open Cast Mine is shown below its icon. Use the Handy Pointer to increase or decrease the number of Men mining the Element.

THE MINED ELEMENT

You can see the quantities of the Elements mined beneath their respective icons.

DER ROHSTOFFABBAU

Das Icon ROHSTOFFVORRAT EINSEHEN verändert sich, wenn ein Bergwerk gebaut wurde (Fig. 16). Wähle dieses neue Icon, um festzustellen, welche Rohstoffe geschürft werden, oder um Männer zu ihrer Gewinnung abzustellen.

Fig. 16: Männer werden als Bergarbeiter abgestellt

- ① ANZAHL DER BERGARBEITER
- ② DER ABGebaUTE ROHSTOFF

ANZAHL DER BERGARBEITER

Wenn du das Icon ROHSTOFFVORRAT EINSEHEN wählst, erscheint unter dem entsprechenden Icon die Anzahl der Männer, die diesen Rohstoff über Tage abbauen. Mit Hilfe des Handzeigers kannst du die Zahl der Bergarbeiter erhöhen oder verringern.

DER ABGebaUTE ROHSTOFF

Unter seinem jeweiligen Icons siehst du, in welcher Menge dieser Rohstoff gewonnen wird.

EXTRACTION DES MATERIAUX

L'icône "VOIR RESERVES DE MATERIAUX" change lorsqu'une mine a été créée (Fig 16). Sélectionnez cette nouvelle icône pour voir quels matériaux sont extraits ou pour affecter des hommes à l'extraction des matériaux.

Fig 16: affecter des hommes à l'extraction de matériaux

- ① HOMMES EXTRAYANT LE MATERIAU
- ② LE MATERIAU EXTRAIT

HOMMES EXTRAYANT LE MATERIAU

Lorsque l'icône "VOIR RESERVES DE MATERIAUX" est sélectionnée, le nombre d'hommes extrayant un matériau de la mine à ciel ouvert est affiché sous son icône. Utilisez le pointeur main pour augmenter ou diminuer le nombre d'hommes affectés à l'extraction de ce matériau.

LE MATERIAU EXTRAIT

Vous pouvez voir les quantités des matériaux extraits sous leurs icônes respectives.

EXTRACCION DE MATERIAS

El icono de 'VER MATERIALES EN RESERVA' cambia cuando se crea una mina (Fig 16). Selecciona este nuevo icono para ver qué materiales están siendo explotados o para asignar la tarea de extraer materias primas a algunos hombres.

Fig 16: asignando hombres a la tarea de extraer materias primas

- ① HOMBRES EXTRAYENDO MATERIALES
- ② EL MATERIAL EXTRAIDO

HOMBRES EXTRAYENDO MATERIALES

Cuando seleccionas el icono 'VER MATERIALES EN RESERVA', el número de hombres trabajando en la cantera aparece bajo el correspondiente icono. Usa el cursor para aumentar o reducir el número de hombres ocupados en la extracción.

EL MATERIAL EXTRAIDO

Puedes ver la cantidad de material extraído debajo de los respectivos iconos.



Fig 16.

ESTRAZIONE DI ELEMENTI

L'icona 'VEDI DEPOSITI ELEMENTI' cambia quando si crea una Miniera (Fig 16). Seleziona questa nuova icona per vedere quali Elementi vengono estratti o per assegnare uomini alla estrazione di Elementi.

Fig 16: assegnazione di uomini all'estrazione di Elementi

- ① UOMINI CHE ESTRAGGONO ELEMENTI
- ② ELEMENTI ESTRATTI

UOMINI CHE ESTRAGGONO ELEMENTI

Quando si seleziona l'icona 'VEDI DEPOSITI ELEMENTI', il numero di uomini che estraggono l'Elemento dalla Miniera a Cielo Aperto, appare sotto la sua icona. Usa il Puntatore per aumentare o diminuire il numero di uomini che estraggono l'Elemento.

ELEMENTI ESTRATTI

Puoi vedere le quantità di Elementi estratti sotto le loro rispettive icone.

GRUV-ELEMENT

'VIEW ELEMENT STOCKS'-ikonen ändras när en gruva har skapats (Fig 16). Välj denna nya ikon för att se vilka Element som bryts eller för att skicka män för att bryta Elementen.

Fig 16: skicka män för att gruvbryta Element

- ① MÅN BRYTER ELEMENTEN
- ② DE BRYTNA ELEMENTEN

MÅN BRYTER ELEMENTEN

När 'VIEW ELEMENT STOCKS'-ikonen är vald, visas under ikonen det antal män som bryter Elementen i dagbrottet. Använd Handy Pointer för att öka eller minska antalet män som bryter Elementen.

DE BRYTNA ELEMENTEN

Du kan se kvantiteterna av de bryttna Elementen under deras respektive ikoner.

GRONDSTOFFEN DELVEN

De 'VIEW ELEMENT STOCKS' ['VOORRAAD GRONDSTOFFEN BEKKEN'] ikoon verandert als een mijn tot stand gebracht is (Fig. 16). Selecteer deze nieuwe ikoon om te zien welke grondstoffen er gedolven worden of om mannen aan het delven van de grondstoffen toe te wyzen.

Fig 16: Het toewyzen van mannen om grondstoffen te delven.

- ① MANNEN DIE DE GRONDSTOF DELVEN
- ② DE GEDOLVEN GRONDSTOF

MANNEN DIE DE GRONDSTOF DELVEN

Als de 'VIEW ELEMENT STOCKS' ['VOORRAAD GRONDSTOFFEN BEKKEN'] ikoon geselecteerd is, wordt het aantal mannen dat de grondstof uit de bovengrondse mijn delft, onder de bijbehorende ikoon weergegeven. Gebruik de 'handige' aanwijzer om het aantal mannen dat de grondstof delft te vermeerderen of te verminderen.

DE GEDOLVEN GRONDSTOF

Je kunt de hoeveelheden grondstoffen die gedolven worden onder hun respectievelijke ikonen zien.

ELEMENTTIEN LOUHIMINEN

'KATSO ELEMENTTIVARASTOJA' kuvake muuttuu, kun kaivos on luotu (Fig.16). Valitse tämä uusi kuvake nähdäksesi, mitä elementtejä louhitaan tai määrätäksesi miehiä elementtien louhintaan.

Fig 16: Miesten määrääminen elementtien louhintaan.

- ① ELEMENTTIÄ LOUHIVAT MIEHET
- ② LOUHITTU ELEMENTTI

ELEMENTTIÄ LOUHIVAT MIEHET

Kun 'KATSO ELEMENTTIVARASTOJA' kuvake valitaan, avolouhintakaivokselta elementtiä louhivien miesten lukumäärä näkyy sen kuvakkeen alapuolella. Käytä kätevää osoitinta suurentaaksesi tai pienentääksesi elementtiä louhivien miesten lukumäärää.

LOUHITTU ELEMENTTI

Näet louhittujen elementtien määrät kunkin kuvakkeen alapuolella.

BUILDINGS

You can construct four different types of Building (Towers, Deep Pit Mines, Factories and Laboratories) depending on the Tech Level (see APPENDIX ONE: TECHNOLOGY LEVELS, DESIGNS AND BUILDINGS on page 118). The relevant Icons will be shown when necessary. You cannot construct more than one type of Building in a single Sector.

Note that when a Tower has been constructed, the Men will automatically enter it. You must allocate Men to work in the other three Buildings types.

TOWER

A Tower can be constructed in any Sector, provided no other Team occupies it and you are not part of an Alliance (see ALLIANCES on page 110). To construct a new Tower, form an Army and move them into the desired Sector (see COMBAT on page 84). The Men will automatically begin to construct the Tower. If the 'SOUND FX' are 'ON' (see OPTIONS on page 18) you will hear the Men banging away. A Tower has four Defensive Turrets (see DEFENCE on page 102).

When your Men build a Tower you will see three new Icons (Fig 17). These show the Tower, the number of Men constructing it and the time it will

take. You cannot use any of these Icons, but you can add another Army to speed up the process.

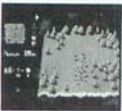


Fig 17: your Men are constructing a Tower

GEBÄUDE

Du kannst, je nach Tech-Niveau, vier verschiedene Arten von Gebäuden bauen: Türme, Bergwerke, Fabriken und Labore (siehe ANHANG EINS: TECHNOLOGIENIVEAUS, ENTWÜRFE UND GEBÄUDE auf Seite 118). Die entsprechenden Icons erscheinen, wenn sie benötigt werden. Du kannst im selben Sektor immer nur eine Art von Gebäude errichten.

Beachte, daß die Männer automatisch in den Turm gehen, wenn einer gebaut wurde. Für die anderen drei Gebäudetypen dagegen müssen Männer abgestellt werden.

TURM

Ein Turm kann in jedem Sektor gebaut werden, vorausgesetzt, daß noch kein anderes Team den Sektor besetzt hat und du dich in keinem Bündnis befindetst (siehe BÜNDNISSE auf Seite 110). Um einen neuen Turm zu bauen, mußt du eine Armee aufstellen und sie in den gewünschten Sektor bringen (siehe DER KAMPF auf Seite 84). Die Männer beginnen dann automatisch mit dem Bau des Turms. Sind die SOUNDEFFEKTE eingeschaltet (ON - siehe OPTIONEN auf Seite 18), dann kannst du die Männer hämmern hören. Ein Turm besitzt immer vier Befestigungstürme (siehe VERTEIDIGUNG auf Seite 102).

Wenn deine Männer einen Turm bauen, erscheinen drei neue Icons (Fig. 17). Sie zeigen den Turm, die Anzahl der Männer, die mit seinem Bau beschäftigt sind, und die Zeit, die sie brauchen werden. Du kannst diese Icons nicht benutzen, höchstens eine weitere Armee abstellen, um den Bau zu beschleunigen.

Fig. 17: Deine Männer bauen einen Turm

BATIMENTS

Vous pouvez construire quatre types différents de bâtiments (tours, mines souterraines, usines et laboratoires), en fonction du niveau technologique (cf APPENDICE UN: NIVEAUX TECHNOLOGIQUES, INVENTIONS ET BATIMENTS à la page 118). Les icônes correspondantes apparaissent quand nécessaire. Vous ne pouvez pas construire plusieurs bâtiments d'un même type dans un secteur.

Remarque: lorsqu'une tour a été construite, les hommes y entreront automatiquement. Par contre, vous devez affecter des hommes pour travailler dans les trois autres types de bâtiments.

TOUR

Une tour peut être construite dans n'importe quel secteur, à condition qu'aucune autre équipe ne l'occupe et que vous ne fassiez pas partie d'une alliance (cf ALLIANCES à la page 110). Pour bâtir une nouvelle tour, formez une armée et envoyez-la dans le secteur voulu (cf COMBAT à la page 84). Les hommes commenceront automatiquement à construire la tour. Si les bruitages sont activés (cf OPTIONS à la page 18), vous entendrez le bruit des outils. Une tour est constituée de quatre tourelles défensives (cf DEFENSE à la page 102).

Lorsque vos hommes construisent une tour, vous verrez trois nouvelles icônes (Fig 17). Elles représentent la tour, le nombre d'hommes la construisant et le temps qu'il faudra. Vous ne pouvez pas utiliser ces icônes mais vous pouvez ajouter une autre armée pour accélérer la procédure.

Fig 17: vos hommes construisent une tour

EDIFICIOS

Puedes construir cuatro tipos distintos de edificios (Torres, Minas subterráneas, Fábricas y Laboratorios) dependiendo del nivel técnico (ver APENDICE UNO: NIVEL TECNOLÓGICO, DISEÑOS Y EDIFICIOS en la página 118). Los iconos correspondientes aparecerán cuando sea necesario. No puedes construir más de un tipo de edificio en cada sector.

Observa que cuando se construye una torre los hombres entran automáticamente en ella. Debes asignar algunos hombres al resto de edificios.

TORRE

Puedes construir una torre en cualquier sector, siempre que no lo ocupe otro equipo y que no seas miembro de ninguna alianza (ver ALIANZAS en la página 110). Para edificar una nueva torre, forma un ejército y llévalo al sector deseado (ver COMBATE en la página 84). Inmediatamente, los hombres iniciarán la construcción de la torre. Si el 'SONIDO FX' está activado, (ON), (ver OPCIONES en la página 18) oírás los golpes de los trabajadores. Cada torre tiene cuatro torretas de defensa (ver DEFENSA en la página 102).

Cuando tus hombres terminen de edificar la torre verás los nuevos iconos (Fig 17), que muestran la torre, el número de hombres que trabajan en ella y el tiempo que les llevará terminarla. No puedes usar ninguno de estos iconos pero puedes enviar otro ejército para acelerar el proceso de construcción.

Fig 17: tus hombres están edificando una torre

EDIFICI

Puoi costruire quattro tipi diversi di Edifici (Torri, Miniere di Profondità, Fabbriche e Laboratori) a seconda del Livello Tec (vedi APPENDICE UNO: LIVELLI TECNOLOGICI, PROGETTI ED EDIFICI a pagina 119). Quando necessario, appariranno le relative Icone. Non puoi costruire più di un tipo di Edificio in un Settore singolo.

Nota che quando viene costruita una Torre, gli uomini vi entrano automaticamente. Dovrai assegnare uomini alla costruzione degli altri tre tipi di Edifici.

TORRE

Una Torre può essere costruita in qualunque Settore, a patto che non sia già occupato da qualche altra Squadra e che tu non faccia parte di alcuna Alleanza (vedi ALLEANZA a pagina 111). Per costruire una nuova Torre, forma un Esercito e portalo nel Settore desiderato (vedi COMBATTIMENTO a pagina 85). Gli uomini cominceranno automaticamente a costruire la Torre. Se gli "EFFETTI SONORI" sono ACCESI (vedi OPZIONI a pagina 19), udrai il rumore degli uomini che lavorano. Una Torre si compone di quattro Torrette Difensive (vedi DIFESA a pagina 103).

Quando i tuoi uomini costruiscono una Torre, appariranno tre nuove Icone (Fig 17). Queste visualizzano la Torre, il numero di uomini che la stanno costruendo e il tempo che impiegano. Tu non puoi usare nessuna di queste Icone, ma puoi aggiungere un altro Esercito per accelerare il processo.

Fig 17: i tuoi uomini costruiscono una Torre

BYGGNADER

Du kan konstruera fyra olika typer av byggnader (tom, djupa gruvor, fabriker och laboratorier) beroende på Tek-nivån (se BILAGA ETT: TEKNOLOGINIVÅER, DESIGNER OCH BYGGNADER på sidan 119). Den relevanta ikonen kommer att visas när det blir nödvändigt. Du kan inte konstruera mer än en typ av byggnad i en och samma sektor.

Observera att när ett tom har konstruerats kommer männen automatiskt att gå in i det. Du måste avdela män för att arbeta i de andra tre byggnadstyperna.

TORN

Ett torn kan konstrueras i valfri sektor, såvida inget annat team innehar det och du inte är part i en allians (se ALLIANSER på sidan 111). För att konstruera ett nytt torn, bildar du en armé och flyttar in den i önskad sektor (se STRID på sidan 85). Männen kommer automatiskt att påbörja konstruktionen av tornet. Om "SOUND FX" är på (se ALTERNATIV på sidan 19) kommer du att höra männen hamra och banka. Ett torn har fyra defensiva små-torn (se FÖRSVAR på sidan 103).

När dina män bygger ett torn kommer du att se tre nya ikoner (Fig 17). Dessa visar tornet, antal män som bygger det och den tid detta kommer att ta. Du kan inte använda någon av dessa ikoner, men du kan lägga till ytterligare en armé för att skynda på hela processen.

Fig 17: dina män konstruerar ett torn

GEBOUWEN

Je kunt vier verschillende soorten gebouwen construeren (torenvestingen, ondergrondse mynen, fabrieken en laboratoria) dit is afhankelijk van hun tech levels (zie APPENDIX EEN: TECHNOLOGISCHE LEVELS, ONTWERPEN EN GEBOUWEN bladzijde 119). De desbetreffende iconen worden getoond als dit noodzakelijk is. Je mag maar één type gebouw in een enkele sector bouwen.

Denk eraan dat zodra een torenvesting gebouwd is, de mannen er automatisch binnengaan. Je moet mannen toewijzen om in de andere drie soorten gebouwen te werken.

DE TORENVESTING

Je mag een torenvesting in elke sector bouwen, en voorwaarde dat geen ander team deze heeft bezet en dat je geen deel van een verbond uitmaakt (zie ALLIANTIES op bladzijde 111). Om een nieuwe torenvesting te bouwen, moet je een leger vormen en het in de gewenste sector plaatsen (zie SLAG LEVEREN op bladzijde 85). De mannen zullen automatisch beginnen met het bouwen van de torenvesting. Als de "SOUND FX" ("GELUIDSEFFECTEN") "AAN" staan (zie OPTIES op bladzijde 19) hoor je de mannen kloppen van jewelry. Een torenvesting heeft vier geschutstorens (zie VERDEDIGING op bladzijde 103).

Als je mannen een torenvesting bouwen, zie je drie nieuwe (Fig.17). Deze tonen de torenvesting, het aantal mannen die hem bouwen en de tijd die het in beslag neemt. Je kunt geen van die iconen gebruiken, maar je kunt er nog een leger bijvoegen om het proces te versnellen.

Fig 17: Je mannen zijn de torenvesting aan het bouwen.

RAKENNUKSET

Voit rakentaa neljä erityyppistä rakennusta (torneja, syviä kaivoskuiluja, tehtaita ja laboratorioita) tech-tasosta riippuen (katso LIITE YKSI: TEKNOLOGIAN TASOT, MALLIT JA RAKENNUKSET sivulla 119). Olennaiset kuvakkeet näkyvät tarvittaessa. Yhteensä ihkoon voi rakentaa vain yhdenlaisia rakennuksia.

Pane merkille, että kun torni on rakennettu, miehet menevät sinne automaattisesti. Sinun on määrättävä miehiä työskentelemään kolmessa muussa rakennustyyppissä.

TORNI

Tornin voi rakentaa mihin tahansa lohkoon, edellyttäen että se ei ole minkään toisen joukkueen valtaama ja et ole osa liittoa (katso LIITOT sivulla 111). Rakentaaksesi uuden tornin, muodosta armeija ja siirrä se haluttuun lohkoon (katso TAISTELU sivulla 85). Miehet ryhtyvät automaattisesti rakentamaan tornia. Jos "ÄÄNITEHOSTEET" on päällä (katso VAIHTOEHDOT sivulla 19), kuulet miesten hakkaavan. Tornissa on neljä puolustustornia (katso PUOLUSTUS sivulla 103).

Miestesi rakentaessa tornia näet kolme uutta kuvaketta (Fig.17). Näissä näkyy torni, sitä rakentavien miesten lukumäärä ja siihen kuluva aika. Et voi käyttää näitä kuvakkeita, mutta voit lisätä toisen armeijan prosessin nopeuttamiseksi.

Fig 17: Miehesi tornia rakentamassa

DEEP PIT MINE

This is used to mine for certain Elements (see ELEMENTS on page 64). A Deep Pit Mine has two Defensive Turrets (see DEFENCE on page 102).

VIEW DEEP PIT MINE CONSTRUCTION

This icon will only appear when a Deep Pit Mine can be built. It is used to view the construction progress of a Deep Pit Mine or to alter the number of Men building it. When you select this icon you will be presented with three new icons (see CONSTRUCTING A BUILDING on page 80). Alternatively, select the number below the icon to alter the number of Men constructing the Deep Pit Mine.

BERGWERK

Es wird zum Abbau bestimmter Rohstoffe benötigt (siehe ROHSTOFFE auf Seite 64). Ein Bergwerk besitzt zwei Befestigungstürme (siehe VERTEIDIGUNG auf Seite 102).

BAU DES BERGWERKS VERFOLGEN

Dieses Icon erscheint nur, wenn ein Bergwerk gebaut werden kann. Du kannst damit den Bau des Bergwerks verfolgen oder die Anzahl der an diesem Bau arbeitenden Männer verändern. Wenn du dieses Icon wählst, erscheinen drei neue Icons (siehe ERRICHTEN EINES GEBÄUDES auf Seite 80). Du kannst auch die Zahl unter dem Icon anwählen, um die Anzahl der am Bau beteiligten Männer zu verändern.

MINE SOUTERRAINE

Elle permet d'extraire certains matériaux (cf MATERIAUX à la page 64). Une mine souterraine a deux tourelles défensives (cf DEFENSE à la page 102).

VOIR CONSTRUCTION DE MINE SOUTERRAINE

Cette icône n'apparaît que lorsqu'une mine souterraine peut être construite. Elle permet de regarder la construction d'une mine souterraine et de modifier le nombre d'hommes la construisant. Lorsque vous sélectionnez cette icône, vous voyez apparaître trois nouvelles icônes (cf CONSTRUCTION D'UN BATIMENT à la page 80). Il est également possible de sélectionner le nombre au-dessous de l'icône pour changer le nombre d'hommes construisant la mine souterraine.

MINA SUBTERRANEA

Se emplean para la extracción de ciertos materiales (ver MATERIAS PRIMAS en la página 64). Una mina subterránea tiene dos torretas de defensa (ver DEFENSA en la página 102).

VER CONSTRUCCION DE MINA SUBTERRANEA

Este icono sólo aparecerá cuando sea posible la construcción de un pozo minero. Sirve para observar el progreso en la construcción de la mina o para alterar el número de hombres que trabajan en ello. Cuando seleccionas este icono aparecen tres nuevos iconos (ver CONSTRUYENDO UN EDIFICIO en la página 80). También puedes seleccionar el número debajo del icono para alterar el número de hombres que trabajan en la construcción de la mina.

POZZO MINERARIO

Questa serve ad estrarre alcuni Elementi (vedi ELEMENTI a pagina 65). Un Pozzo minerario è dotato di due Torrette Difensive (vedi DIFESA a pagina 103).

VEDI COSTRUZIONE POZZO MINERARIO (VIEW DEEP PIT MINE CONSTRUCTION)

Questa Icona appare solo quando è possibile costruire un Pozzo di Miniera. Essa serve a vedere il procedere della costruzione della Miniera o per modificare il numero degli uomini che la costruiscono. Quando selezioni questa Icona, ti appaiono altre tre icone (vedi COSTRUZIONE DI EDIFICIO a pagina 81). Alternativamente, seleziona il numero sotto l'icona per modificare il numero di uomini che stanno costruendo il Pozzo Minerario.

DJUP GRUVA

Denna används för att borra efter vissa Element (se ELEMENT på sidan 65) En gruva har två defensiva torn (se FÖRSVAR på sidan 103).

VIEW DEEP PIT MINE CONSTRUCTION (ATT SE GRUVKONSTRUKTION)

Denna ikon kommer enbart att framträda när en gruva kan byggas. Den används för att överse framskridandet av gruvkonstruktionen eller för att ändra antalet män som bygger den. När du väljer denna ikon kommer du att visas tre nya ikoner (se ATT KONSTRUERA EN BYGGNAD på sidan 81). Alternativt, välj numret under ikonen för att ändra på antalet män som bygger gruvan.

DE ONDERGRONDSE MN

Deze wordt gebruikt om bepaalde grondstoffen te delven (zie GRONDSTOFFEN op bladzijde 65). Een ondergrondse mijn heeft twee geschutstorens (zie VERDEDIGING op bladzijde 103).

DE CONSTRUCTIE VAN EEN ONDERGRONDSE MN BEKKEN

Deze ikoon verschijnt alleen als er een ondergrondse mijn gebouwd kan worden. Hij wordt gebruikt om het constructieproces van een ondergrondse mijn te bekijken, of om het aantal mannen dat de mijn bouwt te wijzigen. Als je deze ikoon selecteert, krijg je drie nieuwe ikonen (zie EEN GEBOUW CONSTRUEREN op bladzijde 81). Of je kunt het nummer onder de ikoon selecteren, om het aantal mannen dat de ondergrondse mijn bouwt te wijzigen.

SYVÄ KAIVOSKUILU

Tätä käytetään tiettyjen elementtien louhimiseen (katso ELEMENTIT sivulla 65). Syvässä kaivoskuilulla on kaksi puolustustornia (katso PUOLUSTUS sivulla 103).

KATSO SYVÄN KAIVOSKUILUN RAKENTAMISTA

Tämä kuvake ilmestyy vain silloin, kun syvä kaivoskuilu voidaan rakentaa. Sitä käytetään katsomaan syvän kaivoskuilun rakentamisen edistymistä tai muuttamaan sitä rakentavien miesten lukumäärän. Kun valitset tämän kuvakkeen, saat kolme uutta kuvaketta (katso RAKENNUKSEN PYSTYTTÄMINEN sivulla 81). Vaihtoehtoisesti, valitse kuvakkeen alla oleva numero muuttaaksesi syvää kaivoskuilua rakentavien miesten lukumäärän.

FACTORY

The Factory Symbol on a Design (see **ADVANCED DESIGNS** on page 58) means it is of such a high Tech Level that it can only be made in a Factory. So that's why you need to build one. A Factory has three Defensive Turrets (see **DEFENCE** on page 102).

VIEW FACTORY CONSTRUCTION

This Icon only appears when a Factory can be built. It is used to view the construction progress of a Factory or to alter the number of Men building it. When you select this Icon you will be presented with three new Icons (see **CONSTRUCTING A BUILDING** on page 80). Alternatively, select the number below the Icon to alter the number of Men constructing the Factory.

FABRIK

Das Fabriksymbol auf einem Entwurf (siehe **FORTGESCHRITTENE ENTWÜRFE** auf Seite 58) bedeutet, daß sein hohes Technologieniveau die Herstellung in einer Fabrik erfordert. Aus diesem Grund mußst du eine Fabrik bauen. Eine Fabrik besitzt drei Befestigungstürme (siehe **VERTEIDIGUNG** auf Seite 102).

BAU DER FABRIK VERFOLGEN

Dieses Icon erscheint nur dann, wenn eine Fabrik gebaut werden kann. Du kannst damit die Bauarbeiten an der Fabrik beobachten oder die Anzahl der daran beteiligten Männer verändern. Wenn du dieses Icon wählst, erscheinen drei weitere Icons (siehe **ERRICHTEN EINES GEBÄUDES** auf Seite 80). Du kannst auch das Icon unter der Zahl der Bauarbeiter wählen, um ihre Zahl zu verändern.

USINE

Le symbole usine apparaissant sur une invention (cf **INVENTIONS DE NIVEAU SUPERIEUR** à la page 58) indique que l'invention est d'un tel niveau technologique qu'elle ne peut être fabriquée qu'en usine. C'est pourquoi vous devez construire une usine. Une usine a trois tourelles défensives (cf **DEFENSE** à la page 102).

VOIR CONSTRUCTION D'USINE

Cette icône apparaît uniquement lorsqu'une usine peut être construite. Elle permet de regarder la construction de l'usine et de modifier le nombre d'hommes la construisant. Lorsque vous sélectionnez cette icône, trois nouvelles icônes apparaissent (cf **CONSTRUCTION D'UN BATIMENT** à la page 80). Vous pouvez également sélectionner le nombre au-dessous de l'icône pour modifier le nombre d'hommes construisant l'usine.

FABRICA

El símbolo de fábrica en un diseño (ver **DISEÑOS AVANZADOS** en la página 58) significa que el nivel tecnológico necesario para ese diseño es tan alto que sólo puede ser elaborado en una fábrica. Así que tendrás que construir una. Una fábrica tiene tres torretas de defensa (ver **DEFENSA** en la página 102).

VER CONSTRUCCION DE FABRICA

Este icono sólo aparece cuando la construcción de una fábrica es posible. Sirve para ver el trabajo en marcha o para cambiar el número de hombres empleados en ello. Cuando selecciones este icono aparecerán otros tres iconos (ver **CONSTRUYENDO un edificio** en la página 80). También puedes seleccionar el número debajo de este icono para alterar el número de hombres empleados en la edificación de la fábrica.

FABBRICA

Il Simbolo di fabbrica su un Progetto (vedi PROGETTI AVANZATI a pagina 59) significa che questo è Livello Tec altamente avanzato che può essere prodotto solo in una Fabbrica. Ecco perché ti serve di costruirne una. Una Fabbrica è dotata di tre Torrette Difensive (vedi DIFESA a pagina 103).

VEDI COSTRUZIONE FABBRICA

Questa Icona appare solo quando è possibile costruire una Fabbrica. Essa serve a vedere il procedere della costruzione della Fabbrica o per modificare il numero degli uomini che la costruiscono. Quando selezioni questa Icona, ti appaiono tre altre Icone (vedi COSTRUZIONE DI EDIFICIO a pagina 81). Alternativamente, seleziona il numero sotto l'Icona per modificare il numero di uomini che stanno costruendo la Fabbrica.

FABRIK

Fabrikkssymbolen på en design (se AVANCERADE DESIGNER på sidan 59) innebär att det har en så hög Tek-nivå att den enbart kan tillverkas i en fabrik. Det är därför som du behöver bygga en. En fabrik har tre defensiva torn (se FÖRSVAR på sidan 103).

ATT SE FABRIKSKONSTRUKTION

Denna Ikon framträder bara när en fabrik kan byggas. Den används för att överse framskridandet av fabriksbyggandet eller för att ändra det antal män som bygger det. När du väljer denna Ikon kommer du att visas tre nya Ikoner (se ATT KONSTRUERA EN BYGGNAD på sidan 81). Alternativt, välj numret under Ikonen för att ändra det antal män som bygger fabriken.

FABRIEK

Het fabrieksmerk op een ontwerp (zie GEVORDERDE ONTWERPEN op bladzijde 59), betekent dat het op zo'n hoog tech level staat, dat het alleen in een fabriek gebouwd kan worden. Dus daarom moet je een fabriek bouwen. Een fabriek heeft drie geschutstorens (zie VERDEDIGING op bladzijde 103).

DE CONSTRUCTIE VAN EEN FABRIEK BEKKEN

Deze ikoon verschijnt alleen als er een fabriek gebouwd kan worden. Hij wordt gebruikt om het constructieproces van een fabriek te bekijken, of om het aantal mannen dat de fabriek bouwt te wijzigen. Als je deze ikoon selecteert, krijg je drie nieuwe iconen (zie EEN GEBOUW CONSTRUEREN op bladzijde 81). Of je kurt het nummer onder de ikoon selecteren, om het aantal mannen dat de fabriek bouwt te wijzigen.

TEHDAS

Tehtaan symboli mallissa (katso EDISTYNEET MALLIT sivulla 59) tarkoittaa, että se on niin korkea tech-tasoa, että se voidaan valmistaa tehtaassa. Joten siksi sinun on rakennettava tehdas. Tehtaalla on kolme puolustustornia (katso PUOLUSTUS sivulla 103).

KATSO TEHTAAN RAKENTAMISTA

Tämä kuvake ilmestyy vain silloin, kun tehdas voidaan rakentaa. Sitä käytetään katsomaan tehtaan rakentamisen edistymistä tai muuttamaan sitä rakentavien miesten lukumäärän. Kun valitset tämän kuvakkeen, saat kolme uutta kuvaketta (katso RAKENNUKSEN PYSTYTTÄMINEN sivulla 81). Vaihtoehtoisesti, valitse kuvakkeen alla oleva numero muuttaaksesi tehdasta rakentavien miesten lukumäärän.

FACTORY PRODUCTION

This icon only appears when a Factory has been built and suitable Designs are available for manufacture. You can now manufacture any necessary Designs and view the work in progress. When you select this icon you will be presented with five new icons (Fig 18) for the purpose of manufacturing the Design. The manufacture of Designs in a Factory is known as a Production Run. Alternatively, select the number below the icon to alter the number of Men working in the Factory.

Fig 18: manufacturing a Design in a Factory

DESIGN

- 1 MEN WORKING ON PRODUCTION RUN
- 2 TIME TAKEN TO MANUFACTURE DESIGN
- 3 PRODUCTION RUN SIZE
- 4 TIME TAKEN TO MANUFACTURE PRODUCTION RUN

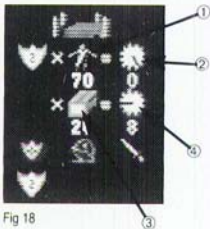


Fig 18

PRODUKTION IN DER FABRIK

Dieses Icon erscheint nur, wenn eine Fabrik gebaut wurde und geeignete Entwürfe zur Herstellung zur Verfügung stehen. Du kannst jetzt alle benötigten Entwürfe herstellen und die Produktion überwachen. Wenn du diese Icon wählst, siehst du fünf neue Icons (Fig. 18), mit denen die Herstellung gesteuert wird. Die Umsetzung von Entwürfen in einer Fabrik wird als Produktionsablauf bezeichnet. Du kannst auch die Zahl unter dem Icon wählen, um mehr oder weniger Männer in der Fabrik anzustellen.

Fig. 18: Herstellung eines Entwurfs in einer Fabrik

ENTWURF

- 1 IM PRODUKTIONSABLAUF BESCHÄFTIGTE MÄNNER
- 2 BENÖTIGTE ZEIT ZUR HERSTELLUNG DES ENTWURFS
- 3 UMFANG DES PRODUKTIONSABLAUFS
- 4 FÜR DEN PRODUKTIONSABLAUF BENÖTIGTE ZEIT

PRODUCTION D'USINE

Cette icône apparaît seulement lorsqu'une usine a été construite et que des inventions sont prêtes à être fabriquées. Vous pouvez maintenant fabriquer les inventions nécessaires et regarder le travail progresser. Lorsque vous sélectionnez cette icône, cinq nouvelles icônes apparaissent (Fig 18) pour la fabrication de l'invention. La fabrication d'inventions dans une usine est appelée production et le nombre d'unités produites correspond à la série de production. Vous pouvez également sélectionner le nombre au-dessous de l'icône pour modifier le nombre d'ouvriers travaillant dans l'usine.

Fig 18: fabrication d'une invention dans une usine

INVENTION

- 1 HOMMES AFFECTES A LA SERIE DE PRODUCTION
- 2 TEMPS PASSE A FABRIQUER L'INVENTION
- 3 TAILLE DE LA SERIE DE PRODUCTION
- 4 TEMPS PASSE A FABRIQUER LA SERIE DE PRODUCTION

PRODUCCION DE FABRICA

Este icono sólo aparece cuando se ha construido una fábrica y se dispone de los diseños adecuados. Ahora puedes fabricar cualquier diseño necesario y ver el proceso de elaboración. Cuando selecciones este icono aparecerán otros cinco iconos (Fig 18) relacionados con el proceso de elaboración del diseño. La elaboración de diseños en una fábrica se conoce como cadena de producción. También puedes seleccionar el número debajo del icono para alterar el número de hombres trabajando en la fábrica.

Fig 18: elaborando un diseño en una fábrica

DISEÑO

- 1 HOMBRES EMPLEADOS EN LA CADENA DE PRODUCCION
- 2 TIEMPO EMPLEADO EN LA ELABORACION DEL DISEÑO
- 3 TAMAÑO DE LA CADENA DE PRODUCCION
- 4 TIEMPO EMPLEADO EN LA CADENA DE PRODUCCION

PRODUZIONE DI FABBRICA

Questa Icona appare solo quando una Fabbrica è stata costruita e sono disponibili Progetti idonei alla produzione. Adesso puoi produrre qualunque Progetto necessario e vedere l'andamento del lavoro. Quando selezioni questa Icona, appaiono altre cinque Icone (Fig 18) che servono per la produzione del Progetto. La produzione di Progetti in una Fabbrica è detta Ciclo di Produzione (Production Run). Alternativamente, seleziona il numero sotto l'Icona per modificare il numero di uomini che lavorano nella Fabbrica.

Fig 18: produzione di un Progetto in una Fabbrica

PROGETTO

- ① ADDETTI AL CICLO DI PRODUZIONE
- ② TEMPO IMPIEGATO IN PRODUZIONE PROGETTO
- ③ DIMENSIONE CICLO DI PRODUZIONE
- ④ TEMPO IMPIEGATO PER CICLO DI PRODUZIONE

FABRIKSPRODUKTION

Denna ikon framträder bara när en fabrik har byggts och lämpliga designer finns tillgängliga för produktion. Du kan nu tillverka vilka nödvändiga designer som helst och överse det pågående arbetet. När du väljer denna ikon kommer du att visas fem nya ikoner (Fig 18) i syfte att tillverka denna design. Tillverkningen av designer i en fabrik är mer känd som Löpande Produktion. Alternativt, välj numret under ikonerna för att ändra antalet män som arbetar i fabriken.

Fig 18: tillverkning av en design i en fabrik

DESIGN

- ① ANTAL MÄN SOM ARBETAR I LÖPANDE PRODUKTION
- ② TID ANVÄND TILL ATT TILLVERKA DESIGN
- ③ STORLEK PÅ LÖPANDE PRODUKTION
- ④ TID ANVÄND TILL ATT TILLVERKA DEN LÖPANDE PRODUKTEN

HET PRODUKTIEPROCES VAN DE FABRIEK

Deze ikoon verschijnt alleen als er een fabriek gebouwd is en er zijn geschikte ontwerpen beschikbaar om vervaardigd te worden. Je kunt nu ontwerpen die nodig zijn fabriceren en het werk dat uitgevoerd wordt bekijken. Als je deze ikoon selecteert, krijg je 5 nieuwe ikonen (Fig.18) die er zijn om het ontwerp te fabriceren. Het produceren van ontwerpen in een fabriek wordt productierun genoemd. Of je kunt het nummer onder de ikoon selecteren, om het aantal mannen dat in de fabriek werkt te wijzigen.

Fig 18: Een ontwerp wordt in de fabriek geproduceerd.

ONTWERP

- ① MANNEN DIE AAN EEN PRODUCTIERUN WERKEN
- ② DE BENODIGDE TD OM EEN ONTWERP TE PRODUCEREN
- ③ DE OMVANG VAN DE PRODUCTIERUN
- ④ DE BENODIGDE TD OM EEN PRODUCTIERUN TE PRODUCEREN

TEHTAAN TUOTANTO

Tämä kuvake ilmestyy vain silloin, kun tehdas on rakennettu ja sopivia malleja on saatavissa valmistettavaksi. Voit nyt valmistaa mitä tahansa tarpeellisia malleja ja seurata käynnissä olevaa työtä. Kun valitset tämän kuvakkeen, saat viisi uutta kuvaketta (Fig.18) mallin valmistustarkoitukseen. Mallien valmistusta tehtaassa kutsutaan tuotannon ajoksi. Vaihtoehtoisesti, valitse kuvakkeen alla oleva numero muuttaaksesi tehtaassa työskentelevien miesten lukumäärän.

Fig.18: Mallin valmistus tehtaassa.

MALLI

- ① TUOTANNON AJOSSA TYÖSKENTELEVÄT MIEHET
- ② MALLIN VALMISTUKSEN VIEMÄ AIKA
- ③ TUOTANNON AJON KOKO
- ④ TUOTANNON AJON VALMISTUKSEN VIEMÄ AIKA

DESIGN

This is the Design on the Production Run.

MEN WORKING ON PRODUCTION RUN

Select this Icon to alter the number of Men working on the Production Run.

TIME TAKEN TO MANUFACTURE DESIGN

The time taken in minutes to manufacture one unit of the Design.

PRODUCTION RUN SIZE

Select this Icon to alter the number of units of the Design to be manufactured.

TIME TAKEN TO MANUFACTURE PRODUCTION RUN

The total time taken in minutes to manufacture the number of units of the Design in the Production Run.

"THE PRODUCTION RUN IS COMPLETED!"

The Factory Girl will tell you this when the Designs have been manufactured. The Men working in the Factory will be returned to the Tower.

ENTWURF

Dies ist der Entwurf, der hergestellt wird.

IM PRODUKTIONSABLAUF BESCHÄFTIGTE MÄNNER

Wähle dieses Icon, um die Zahl der in der Produktion beschäftigten Männer zu verändern.

BENÖTIGTE ZEIT ZUR HERSTELLUNG DES ENTWURFS

Dies ist die Zeit in Minuten, die zur Herstellung eines Exemplars des Entwurfs benötigt wird.

UMFANG DES PRODUKTIONSABLAUFS

Wähle dieses Icon, um die Stückzahl zu ändern, die von diesem Entwurf hergestellt werden soll.

FÜR DEN PRODUKTIONSABLAUF BENÖTIGTE ZEIT

Die Gesamtzeit in Minuten, die benötigt wird, um die für den Produktionsablauf angegebene Stückzahl dieses Entwurfs fertigzustellen.

DER PRODUKTIONSABLAUF IST BEENDET!

Diese Meldung erhältst du von der Fabrikarbeiterin, wenn die Herstellung des Entwurfs beendet ist. Die Fabrikarbeiter kehren daraufhin in den Turm zurück.

INVENTION

C'est l'invention qui est fabriquée.

HOMMES AFFECTES A LA SERIE DE PRODUCTION

Sélectionnez cette icône pour modifier le nombre d'hommes affectés à la série de production.

TEMPS PASSE A FABRIQUER L'INVENTION

Le temps en minutes nécessaire à la fabrication d'une unité.

TAILLE DE LA SERIE DE PRODUCTION

Sélectionnez cette icône pour modifier le nombre d'unités devant être fabriquées.

TEMPS PASSE A FABRIQUER LA SERIE DE PRODUCTION

Le temps total en minutes nécessaire à la fabrication du nombre d'unités de la série de production.

"THE PRODUCTION RUN IS COMPLETED!" (LA SERIE DE PRODUCTION EST TERMINEE)

L'ouvrière d'usine prononcera ces mots lorsque le nombre d'unités voulu aura été fabriqué. Les hommes travaillant à l'usine retourneront dans la tour.

DISEÑO

Este es el diseño de la cadena de producción.

HOMBRES EMPLEADOS EN LA CADENA DE PRODUCCION

Selecciona este icono para alterar el número de hombres trabajando en la cadena de producción.

TIEMPO EMPLEADO EN LA ELABORACION DEL DISEÑO

El tiempo, en minutos, empleado en elaborar una unidad de diseño.

VOLUMEN DE LA CADENA DE PRODUCCION

Selecciona este icono para alterar la cantidad de unidades de diseño a elaborar.

TIEMPO EMPLEADO EN LA CADENA DE PRODUCCION

El tiempo total, en minutos, que ha llevado la elaboración del número de unidades de diseño en la cadena de producción.

"THE PRODUCTION RUN IS COMPLETED!" ("LA CADENA DE PRODUCCION HA CONCLUIDO")

La encargada de fábrica te dirá eso mismo cuando los diseños estén acabados. Los hombres empleados en la fábrica regresarán a la torre.

PROGETTO

Questo è il Progetto nel Ciclo di Produzione.

ADDETTI AL CORSO DI PRODUZIONE

Seleziona questa Icona per modificare il numero di uomini che lavorano al Ciclo di Produzione.

TEMPO IMPIEGATO IN PRODUZIONE PROGETTO

E' il tempo impiegato, in minuti, per produrre una unità del Progetto.

DIMENSIONE CICLO DI PRODUZIONE

Seleziona questa Icona per modificare il numero di unità del Progetto da produrre.

TEMPO IMPIEGATO PER CICLO DI PRODUZIONE

E' il tempo totale impiegato, in minuti, per produrre il numero di unità di un Progetto nel Ciclo di Produzione.

"CICLO DI PRODUZIONE COMPLETATO!" (THE PRODUCTION RUN IS COMPLETED!)

La Ragazza della fabbrica ti dirà questo quando i Progetti sono stati prodotti. Gli uomini che lavorano alla Fabbrica verranno riportati nella Torre.

DESIGN

Detta är designen i den löpande produktionen.

ANTAL MÅN SOM ARBETAR I LÖPANDE PRODUKTION

Välj denna ikon för att ändra antalet på de män som arbetar i den löpande produktionen.

TID ANVÄND TILL ATT TILLVERKA DESIGN

Tid, i minuter, det tar att tillverka en enhet av designen.

STORLEK PÅ LÖPANDE PRODUKTION

Välj denna ikon för att ändra antalet enheter som ska tillverkas av design.

TID ANVÄND TILL ATT TILLVERKA DEN LÖPANDE PRODUKTEN

Totaltid i minuter för tillverkning av alla design-enheter i den löpande produktionen.

"THE PRODUCTION RUN IS COMPLETED!" ("DEN LÖPANDE PRODUKTIONEN ÄR FÄRDIG!")

Fabriksarbeterskan kommer att meddela dig när alla designer har tillverkats. Männan som arbetar i fabriken kommer att återföras till tomet.

ONTWERP

Dit is het ontwerp in de produktierun.

MANNEN DIE AAN EEN PRODUKTIERUN WERKEN

Selecteer deze ikoon om het aantal mannen dat aan de produktie-run werkt te wijzigen.

DE BENODIGDE TD OM EEN ONTWERP TE PRODUCEREN

De benodigde tijd in minuten, om één eenheid van het ontwerp te produceren.

DE OMVANG VAN DE PRODUKTIE-RUN

Selecteer deze ikoon om het aantal eenheden van het ontwerp dat geproduceerd moet worden te wijzigen.

DE BENODIGDE TD OM EEN PRODUKTIE-RUN TE PRODUCEREN

De totale benodigde tijd in minuten om het aantal eenheden van het ontwerp in de produktie-run te produceren.

" THE PRODUCTION-RUN IS COMPLETED!". ["DE PRODUKTIE-RUN IS KLAAR!"]

Dit is wat het meisje dat in de fabriek werkt tegen je zegt, als de ontwerpen geproduceerd zijn. De mannen die in de fabriek werken gaan weer terug naar de torenvesting.

MALLI

Tämä on tuotannon ajossa oleva malli.

TUOTANNON AJOSSA TYÖSKENTELEVÄT MIEHET

Valitse tämä kuvake muuttaaksesi tuotannon ajossa työskentelevien miesten lukumäärän.

MALLIN VALMISTUKSEN VIEMÄ AIKA

Yhden malliyksikön valmistukseen kulunut aika minuuteissa.

TUOTANNON AJON KOKO

Valitse tämä kuvake muuttaaksesi valmistettävien mallin yksiköiden lukumäärän.

TUOTANNON AJON VALMISTUKSEN VIEMÄ AIKA

Useiden malliyksiköiden valmistukseen tuotannon ajossa kulunut kokonaisaika minuuteissa.

"TUOTANNON AJO ON VALMIS!"

Tehdastyttö ilmoittaa sinulle tämän, kun mallit on valmistettu. Tehtaassa työskentelevät miehet palaavat torniin.

LABORATORY

Some Designs are of such a high Tech Level that they can only be created in a Laboratory before they are manufactured in a Factory. A Laboratory has only one Defensive Turret (see DEFENCE on page 102).

VIEW LABORATORY CONSTRUCTION

This Icon only appears when a Laboratory can be built. It is used to view the construction progress of a Laboratory or to alter the number of Men building it. When you select this Icon you will be presented with three new Icons (see CONSTRUCTING A BUILDING on page 80). Alternatively, select the number below the Icon to alter the number of Men constructing the Laboratory.

LABORATORY

This Icon only appears when a Laboratory has been built and Designs are available. It replaces the Design Icon when a Laboratory is built and functions in exactly the same way (see DESIGNING AND MANUFACTURING WEAPONS AND SHIELDS on page 48). The Laboratory Professor will now report to you instead of the Chief Designer.

LABOR

Einige Entwürfe stehen auf einem solch hohen Technologieniveau, daß sie erst in einem Labor entwickelt werden müssen, bevor sie in der Fabrik hergestellt werden können. Ein Labor besitzt nur einen Befestigungsturm (siehe VERTEIDIGUNG auf Seite 102).

BAU DES LABORS VERFOLGEN

Dieses Icon erscheint nur, wenn ein Labor gebaut werden kann. Du kannst damit den Bauvorgang beobachten oder die Zahl der am Bau beteiligten Männer verändern. Wenn du dieses Icon wählst, siehst du drei neue Icons (siehe ERRICHTEN EINES GEBÄUDES auf Seite 80). Du kannst auch die Zahl unter dem Icon wählen, um mehr oder weniger Männer für den Bau des Labors abzustellen.

LABOR

Dieses Icon erscheint nur, wenn ein Labor gebaut wurde und Entwürfe zur Verfügung stehen. Es ersetzt das Entwurf-Icon, sobald das Labor gebaut ist, und funktioniert genau wie dieses (siehe ENTWURF UND HERSTELLUNG VON WAFFEN UND SCHILDEN auf Seite 48). Der Professor im Labor gibt seine Berichte nun an dich weiter, nicht mehr an den Chef-Designer.

LABORATOIRE

Certaines inventions sont d'un niveau technologique tellement élevé qu'elles doivent être inventées dans un laboratoire avant de pouvoir être fabriquées dans une usine. Un laboratoire n'a qu'une tourelle défensive (cf DEFENSE à la page 102).

VOIR CONSTRUCTION DE LABORATOIRE

Cette icône apparaît seulement lorsqu'un laboratoire peut être construit. Elle permet de regarder la construction d'un laboratoire et de modifier le nombre d'hommes le construisant. Lorsque vous sélectionnez cette icône, trois nouvelles icônes apparaissent (cf CONSTRUCTION D'UN BATIMENT à la page 80). Vous pouvez également sélectionner le nombre au-dessous de l'icône pour modifier le nombre d'hommes construisant le laboratoire.

LABORATOIRE

Cette icône apparaît seulement lorsqu'un laboratoire a été construit et que des inventions sont disponibles. Elle remplace l'icône invention lorsqu'un laboratoire est construit et fonctionne exactement de la même façon (cf INVENTER ET FABRIQUER DES ARMES ET DES BOUCLERS à la page 48). Le Professeur de Laboratoire prend la place du Chef Créateur pour vous faire son rapport.

LABORATORIO

Algunos diseños son tan sofisticados que se necesita un laboratorio para crearlos antes de que puedan producirse en la fábrica. El laboratorio sólo posee una torreta de defensa (ver DEFENSA en la página 102).

VER CONSTRUCCION DE LABORATORIO

Este icono sólo aparece cuando la construcción de un laboratorio es posible. Sirve para ver el trabajo en marcha o para cambiar el número de hombres empleados en la construcción. Cuando selecciones este icono aparecerán otros tres iconos (ver CONSTRUYENDO un edificio en la página 80). También puedes seleccionar el número debajo de este icono para alterar el número de hombres empleados en la edificación del laboratorio.

LABORATORIO

Este icono sólo aparece cuando se ha construido un laboratorio y se dispone de diseños. Reemplaza al icono de diseño una vez que el laboratorio ha sido edificado y funciona exactamente igual (ver DISEÑO Y FABRICACION DE ARMAS Y ESCUDOS en la página 48). El director del laboratorio te informará en lugar del Jefe de diseño.

LABORATORIO

Alcuni Progetti sono di un Livello Tec tale che possono essere creati solo in un Laboratorio, prima di poter essere prodotti in Fabbrica. Un Laboratorio è dotato di una sola Torretta Difensiva (vedi DIFESA a pagina 103).

VEDI COSTRUZIONE DI LABORATORIO (VIEW LABORATORY CONSTRUCTION)

Questa Icona appare solo quando è possibile costruire un Laboratorio. Essa serve a vedere il procedere della costruzione del laboratorio o per modificare il numero degli uomini che lo costruiscono. Quando selezioni questa Icona, ti appaiono altre tre Icone (vedi COSTRUZIONE DI EDIFICIO a pagina 80). Alternativamente, seleziona il numero sotto l'Icona per modificare il numero di uomini che stanno costruendo la Fabbrica.

LABORATORIO (LABORATORY)

Questa Icona appare solo quando un Laboratorio è stato costruito e sono disponibili i Progetti. Quando un Laboratorio viene costruito, essa sostituisce l'Icona Progetti e funziona esattamente allo stesso modo (vedi PROGETTAZIONE E PRODUZIONE DI ARMI E SCUDI a pagina 49). Adesso sarà il Professore di Laboratorio a farti la relazione anziché il Capo Progettista.

LABORATORIET

Vissa designer har en så hög Tek-nivå att de bara kan skapas i ett laboratorium innan de kan tillverkas i en fabrik. Ett laboratorium har bara tre defensiva torn (se FÖRSVAR på sidan 103).

VIEW LABORATORY CONSTRUCTION (ATT SE LABORATORIEKONSTRUKTION)

Denna ikon framträder bara när ett laboratorium kan byggas. Det används för att överse framskridandet av laboratoriebyggandet eller för att ändra på antalet män som bygger det. När du väljer denna ikon kommer du att visas tre nya ikoner (se ATT KONSTRUERA EN BYGGNAD på sidan 80). Alternativt, välj ett nummer under ikonen för att ändra på antalet män som bygger laboratoriet.

LABORATORY (LABORATORIUM)

Denna ikon framträder enbart när ett laboratorium har byggts och designer är tillgängliga. Det ersätter Design-ikonen när ett laboratorium är byggt och fungerar på exakt samma sätt (se ATT DESIGNA OCH TILLVERKA VAPEN OCH SKÖLDAR på sidan 49). Laboratorieprofessorn kommer nu att rapportera till dig, istället för chefsdesignaren.

LABORATORIUM

Sommige ontwerpen zijn op zo'n hoog tech level, dat ze alleen in een laboratorium gemaakt kunnen worden, voordat ze in de fabriek gefabriceerd worden. Een laboratorium heeft maar één n geschutstoren (zie VERDEDIGING op bladzijde 103).

HET BOUWEN VAN EEN LABORATORIUM BEKKEN

Deze ikoon verschijnt alleen als er een laboratorium gebouwd kan worden. Hij wordt gebruikt om het constructieproces van een laboratorium te bekijken, of om het aantal mannen dat het laboratorium bouwt te wijzigen. Als je deze ikoon selecteert, krijg je drie nieuwe ikonen (zie EEN GEBOUW CONSTRUEREN op bladzijde 80). Of je kunt het nummer onder de ikoon selecteren, om het aantal mannen dat het laboratorium bouwt te wijzigen.

LABORATORIUM

Deze ikoon verschijnt alleen als er een laboratorium gebouwd is en er zijn ontwerpen beschikbaar. Het komt in de plaats van het icon dat verschijnt als er een laboratorium gebouwd wordt en het functioneert precies op dezelfde manier (zie HET ONTWERPEN EN PRODUCEREN VAN VAPENS EN SCHILDEN op bladzijde 49). De professor van het laboratorium brengt nu aan jou verslag uit, in plaats van aan de hoofdontwerper.

LABORATORIO

Jotkut mallit ovat niin korkeaa tech-tasoa, että ne voidaan luoda vain laboratoriossa, ennenkuin ne valmistetaan tehtaassa. Laboratoriolla on vain yksi puolustustorni (katso PUOLUSTUS sivulla 103).

SEURAA LABORATORION RAKENTAMISTA

Tämä kuvake ilmestyy vain silloin, kun laboratorio voidaan rakentaa. Sitä käytetään seuraamaan laboratorion rakentamisen edistymistä tai muuttamaan sitä rakentavien miesten lukumäärän. Kun valitset tämän kuvakkeen, saat kolme uutta kuvaketta (katso RAKENNUKSEN PYSYTTÄMINEN sivulla 80). Vaihtoehtoisesti, valitse kuvakkeen alla oleva numero muuttaaksesi laboratorioti rakentavien miesten lukumäärän.

LABORATORIO

Tämä kuvake ilmestyy vain silloin, kun laboratorio on rakennettu ja malleja on saatavilla. Se korvaa malli kuvakkeen kun laboratorio on rakennettu ja toimii tarkalleen samalla tavalla (katso ASEIDEN JA KILPIEN SUUNNITTELU JA VALMISTUS sivulla 49). Laboratoriossa professori raportoi sinulle pääsuunnittelijan sijasta.

CONSTRUCTING A BUILDING

The process of constructing a Building other than a Tower is as follows.

- ① BUILDING TYPE
- ② MEN CONSTRUCTING BUILDING
- ③ CONSTRUCTION TIME TAKEN

BUILDING TYPE

This Icon will correspond to a Deep Pit Mine, a Factory or a Laboratory.

MEN CONSTRUCTING BUILDING

Select this Icon or the number below it to increase or decrease the number of Men constructing the Building.

CONSTRUCTION TIME TAKEN

The time taken in minutes to construct the Building.

Fig 19: constructing a Factory

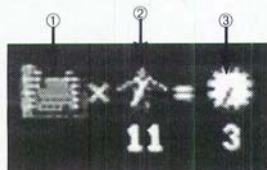


Fig 19

ERRICHTEN EINES GEBÄUDES

Die Gebäude, abgesehen vom Turm, werden wie folgt gebaut.

- ① ART DES GEBÄUDES
- ② BESCHÄFTIGTE BAUARBEITER
- ③ BENÖTIGTE BAUZEIT

ART DES GEBÄUDES

Hier erscheint das entsprechende Icon für ein Bergwerk, eine Fabrik oder ein Labor.

BESCHÄFTIGTE BAUARBEITER

Wähle dieses Icon oder die darunterstehende Zahl, um mehr oder weniger Männer für den Bau abzustellen.

BENÖTIGTE BAUZEIT

Die Zeit, in Minuten, die der Bauvorgang in Anspruch nehmen wird.

Fig 19: Das Errichten einer Fabrik

CONSTRUCTION D'UN BATIMENT

La procédure permettant de construire un bâtiment autre qu'une tour est la suivante.

- ① TYPE DE BATIMENT
- ② HOMMES CONSTRUISANT LE BATIMENT
- ③ TEMPS PASSE A LA CONSTRUCTION

TYPE DE BATIMENT

Cette icône représentera une mine souterraine, une usine, ou un laboratoire.

HOMMES CONSTRUISANT LE BATIMENT

Sélectionnez cette icône ou le nombre au-dessous pour augmenter ou diminuer le nombre d'hommes construisant le bâtiment.

TEMPS PASSE A LA CONSTRUCTION

Le temps passé, en minutes, à la construction du bâtiment.

Fig 19: construction d'une usine

CONSTRUYENDO UN EDIFICIO

El proceso de edificación, excepto para las torres, es como sigue.

- ① TIPO DE EDIFICIO
- ② HOMBRES CONSTRUYENDO UN EDIFICIO
- ③ TIEMPO EMPLEADO EN LA CONSTRUCCION

TIPO DE EDIFICIO

Este icono puede corresponder a una mina subterránea, una fábrica o un laboratorio.

HOMBRES CONSTRUYENDO UN EDIFICIO

Selecciona este icono o el número que hay debajo para aumentar o reducir el número de hombres empleados en la construcción del edificio.

TIEMPO EMPLEADO EN LA CONSTRUCCION

El tiempo, en minutos, empleado en la edificación.

Fig 19: construyendo una fábrica

COSTRUZIONE DI UN EDIFICIO

Il procedimento di costruzione di un Edificio diverso dalla Torre è il seguente.

- ① TIPO DI EDIFICIO
- ② ADDETTI ALLA COSTRUZIONE
- ③ TEMPO IMPIEGATO NELLA COSTRUZIONE

TIPO DI EDIFICIO

Questa icona corrisponde a un Pozzo Minerario, una Fabbrica o un Laboratorio.

ADDETTI ALLA COSTRUZIONE

Seleziona questa icona o il numero sottostante per aumentare o diminuire il numero di addetti alla costruzione dell'Edificio.

TEMPO IMPIEGATO NELLA COSTRUZIONE

E' il tempo impiegato, in minuti, nella costruzione dell'Edificio.

Fig 19: costruzione di un Edificio

ATT KONSTRUERA EN BYGGNAD

Byggnadskonstruktionsprocessen, förutom torn, är som följer.

- ① BYGGNADSTYP
- ② MÅN SOM KONSTRUERAR EN BYGGNAD
- ③ TID PASSERAD FÖR KONSTRUKTION

BYGGNADSTYP

Denna ikon kommer att motsvara en gruva, en fabrik eller ett laboratorium.

MÅN SOM KONSTRUERAR EN BYGGNAD

Välj denna ikon eller numret därunder för att öka eller minska antalet män som konstruerar byggnaden.

TID PASSERAD FÖR KONSTRUKTION

Visar i minuter hur lång tid det har tagit att konstruera byggnaden.

Fig 19: konstruktion av en fabrik

EEN GEBOUW CONSTRUEREN

Een gebouw dat niet een torenvesting is, wordt als volgt gebouwd:

- ① SOORT GEBOUW
- ② MANNEN DIE EEN GEBOUW CONSTRUEREN
- ③ BENODIGDE CONSTRUCTIETID

SOORT GEBOUW

Deze ikoon correspondeert met een ondergrondse mijn, een fabriek of een laboratorium.

MANNEN DIE HET GEBOUW CONSTRUEREN

Selecteer deze ikoon, of het nummer dat eronder staat, om het aantal mannen dat het gebouw aan het bouwen is te vermeerderen of te verminderen.

BENODIGDE CONSTRUCTIETID

De benodigde tijd in minuten om een gebouw te bouwen.

Fig 19: Een fabriek bouwen.

RAKENNUKSEN PYSTYTTÄMINEN

Rakennuksen, ei siis toimin, kokoonpanon prosessi on seuraava:

- ① RAKENNUSTYYPPI
- ② RAKENNUSTA KOKOONPANEVAT MIEHET
- ③ RAKENTAMISEEN KULUNUT AIKA

RAKENNUSTYYPPI

Tämä kuvake vastaa joko syvää kaivoskuilua, tehdasta tai laboratoriota.

RAKENNUSTA KOKOONPANEVAT MIEHET

Valitse tämä kuvake tai sen alapuolella oleva numero suurentaaksesi tai pienentääksesi rakennusta rakentavien miesten lukumäärän.

RAKENTAMISEEN KULUNUT AIKA

Rakennuksen kokoonpanoon kulunut aika minuuteissa.

Fig 19: Tehtaan rakentaminen

CHECK ON BUILDING DAMAGE STATUS AND REPAIR BUILDINGS

Select this Icon to view the strength of your Buildings (Fig 20) or repair them (see REPAIRING BUILDINGS on page 84).

The bars to the right of the Buildings show their relative strengths. As your Buildings are attacked and damaged by enemy Armies, the strength bar is depleted. When the Building's strength bar disappears, the Building is destroyed and you will be told by the Man in charge of it.

Fig 20: the bars show the strengths of your Buildings

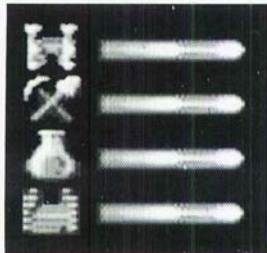


Fig 20

SCHADENSANZEIGE DER GEBÄUDE ÜBERPRÜFEN UND SIE REPARIEREN

Wähle dieses Icon, um die Stabilität der Gebäude zu überprüfen (Fig. 20) oder sie zu reparieren (siehe DAS REPARIEREN VON GEBÄUDEN auf Seite 84).

Die Leisten rechts neben den Gebäuden zeigen deren relative Stabilität. Wenn deine Gebäude von feindlichen Armeen angegriffen und beschädigt werden, reduziert sich die Stabilitätsleiste. Ist sie ganz verschwunden, dann ist das Gebäude zerstört.

Fig 20: Die Leisten zeigen die Stabilität deiner Gebäude an

VERIFIER L'ETAT D'ENDOMMAGEMENT ET REPARER LES BATIMENTS

Sélectionnez cette icône pour voir la solidité de vos bâtiments (Fig 20) ou les réparer (cf REPARATION DES BATIMENTS à la page 84).

Les barres affichées à droite des bâtiments indiquent leur solidité relative. Lorsque vos bâtiments sont attaqués et endommagés par les armées ennemies, la barre de solidité diminue. Lorsque la barre de solidité d'un bâtiment disparaît, ce bâtiment est détruit et vous en serez averti par le responsable.

Fig 20: les barres indiquent la solidité de vos bâtiments

COMPROBAR DAÑOS Y REPARAR EDIFICIOS

Selecciona este icono para ver la resistencia de tus edificios (Fig 20) o para repararlos (ver REPARANDO EDIFICIOS en la página 84).

Las barras a la derecha del edificio indican su resistencia relativa. Las barras de resistencia menguan cuando tus edificios sufren ataques y daños por parte de los ejércitos enemigos. Cuando la barra de resistencia del edificio desaparece, significa que el edificio ha sido destruido y el responsable de turno te informará de la pérdida.

Fig 20: las barras muestran la resistencia de tus edificios

CONTROLLO STATO DANNI A EDIFICIO E RIPARAZIONI

Seleziona questa icona per vedere la robustezza dei tuoi Edifici (Fig 20) o per ripararli (vedi RIPARAZIONE EDIFICI a pagina 85).

Le barre sulla destra degli Edifici ne indicano la robustezza relativa. Quando i tuoi Edifici vengono attaccati e danneggiati dagli Eserciti nemici, la barra di robustezza si svuota. Quando la barra scompare, l'Edificio è distrutto e te ne viene data comunicazione dall'uomo responsabile.

Fig 20: le barre indicano la robustezza degli Edifici

KONTROLL AV BYGGNADSSKADESITUATION OCH REPARATION AV BYGGNADER

Välj denna ikon för att överse styrkan hos dina byggnader (Fig 20), eller reparera dem (se ATT REPARERA BYGGNADER på sidan 85).

Remsorna till höger om byggnaden visar deras relativa styrka. När dina byggnader attackerats och förstörs av fiendearmèer kommer din styrkeremsa att förbrukas. När byggnadens styrkeremsa försvinner är byggnaden förstörd, och du kommer att meddelas detta av den man som har ansvaret för den.

Fig 20: remsorna visar dina byggnaders styrka.

CONTROLEREN IN WELKE MATE HET GEBOUW BESCHADIGD IS EN HET GEBOUW REPAREREN

Selecteer deze ikoon om te bekýken hoe sterk je gebouwen zýn (Fig.20) of om ze te repareren (zie HET REPAREREN VAN GEBOUWEN op bladzýde 85).

De staven aan de rechterkant van de gebouwen geven de relevante sterkte ervan weer. Als je gebouwen door vjandelyke legers aangevallen worden en ze worden beschadigd raakt de staaft leeg. Als de sterkte van het gebouw verdwýnt, wordt het gebouw vernietigd en daar word je door de dienstdoende man van op de hoogte gesteld.

Fig 20: De staven geven de kracht van je gebouwen weer.

RAKENNUKSEN VAURIOSTATUKSEN TARKISTUS JA RAKENNUSTEN KORJAAMINEN

Valitse tämä kuvake nãhdãksesi rakennustesi vahvuuden (Fig.20) tai korjatakseesi niitã (katso RAKENNUSTEN KORJAAMINEN sivulla 85).

Rakennusten oikealla puolelle olevista osoittimista nãkyy niiden suhteelliset vahvuudet. Vihollisarmeijan hyõkãtessã rakennustesi kimppuun ja vaurioittaessa niitã, vahvuusosoitin tyhjenee. Kun rakennuksen vahvuusosoitin hãviãã, rakennus tuhoutuu ja pãivystãvã mies kertoo siitã sinulle.

Fig 20: Osoittimista nãkyy rakennustesi vahvuus.

REPAIRING BUILDINGS

To repair Buildings you need to have previously built Shields (see DESIGNING AND MANUFACTURING WEAPONS AND SHIELDS on page 48). Use the Handy Pointer to select a Shield when viewing the strength of your Buildings. The Handy Pointer will change into a Shield Pointer. Use the Shield Pointer to select on the Sector Display which Building is to be repaired. Note that this method is also used to shut down a Tower when the Tech Level reaches 2001 AD (see SUSPENDED ANIMATION on page 116).

COMBAT

There comes a time when you have to fight the Opposition, and to do that you need to form an Army. You don't actually control the individual Men in an Army, but you do get to arm them and position them. And you can watch (and hear) the battles in progress on the Sector Display. There will never be more than four Armies in a single Sector at once. Any additional Armies placed in a Sector will be merged.

DAS REPARIEREN VON GEBÄUDEN

Um Gebäude reparieren zu können, mußt du vorher Schilde hergestellt haben (siehe ENTWURF UND HERSTELLUNG VON WAFFEN UND SCHILDEN auf Seite 48). Wähle mit dem Handzeiger einen Schild aus, wenn du die Stabilität deiner Gebäude überprüfst. Der Handzeiger verwandelt sich daraufhin in einen Schildzeiger. Benutze den Schildzeiger, um auf dem Sektor-Display das Gebäude zu bestimmen, das repariert werden soll. Mit dieser Methode werden auch die Türme geschlossen, wenn das Tech-Niveau das Jahr 2001 erreicht hat (siehe EINFRIEREN auf Seite 116).

DER KAMPF

Irgendwann mußt du in diesem Spiel deine Gegner bekämpfen, und dazu brauchst du eine Armee. Du steuerst zwar nicht alle Männer deiner Armee einzeln, du kannst sie jedoch bewaffnen und positionieren. Außerdem kannst du auf dem Sektor-Display sehen (und hören), was auf dem Schlachtfeld vor sich geht. In jedem Sektor gibt es nie mehr als vier Armeen gleichzeitig. Jede zusätzlich in einem Sektor stationierte Armee wird mit einer anderen vereint.

REPARATION DES BATIMENTS

Pour réparer des bâtiments, vous aurez besoin de boucliers construits au préalable (cf INVENTER ET FABRIQUER DES ARMES ET DES BOUCLIERS à la page 48). Utilisez le pointeur main pour sélectionner un bouclier lorsque vous vérifiez la solidité de vos bâtiments. Le pointeur main se transformera en pointeur bouclier. Utilisez le pointeur bouclier pour sélectionner le bâtiment que vous voulez réparer sur l'Affichage Secteur. Remarque: cette méthode sert également à fermer une tour lorsque le niveau technologique atteint 2001 après J.-C. (cf SOMMEIL PROVISOIRE à la page 116).

COMBAT

Il arrive un moment où vous devez combattre l'adversaire et pour cela, vous devez former une armée. Vous ne contrôlez pas individuellement chaque soldat d'une armée, mais vous pouvez armer et placer vos hommes. Et vous pouvez regarder (et entendre) les batailles se déroulant sur l'Affichage Secteur. Il n'y aura jamais plus de quatre armées à la fois dans un même secteur. Toute armée supplémentaire placée dans un secteur rejoindra une autre armée.

REPARANDO EDIFICIOS

Para reparar edificios necesitas los escudos previamente fabricados (ver DISEÑO Y FABRICACION DE ARMAS Y ESCUDOS en la página 48). Usa el cursor para seleccionar un escudo mientras compruebas la resistencia del edificio. El cursor se convertirá en un escudo. Usa el cursor-escudo para seleccionar el despliegue del sector cuyos edificios necesitan reparación. Date cuenta de que este método también se usa para cerrar una torre cuando el nivel de tecno ha alcanzado la fecha 2001 d. de C. (ver ANIMACION SUSPENDIDA en la página 116)

COMBATE

Llega un momento en el que tendrás que luchar contra tus adversarios, y para ello necesitarás formar un ejército. En realidad, tú no puedes controlar los individuos que forman el ejército, pero puedes armarlos y situarlos estratégicamente. También puedes observar (y escuchar) el curso de la batalla en el despliegue del sector. Nunca puede haber más de cuatro ejércitos a la vez en un sector. Los ejércitos de sobra en un sector se unirán al existente.

RIPARAZIONE EDIFICI

Per riparare gli Edifici, devi aver prima costruito gli Scudi (vedi PROGETTAZIONE E FABBRICAZIONE ARMI E SCUDI a pagina 49). Usa il Puntatore per selezionare uno Scudo quando controlli la robustezza dei tuoi Edifici. Il Puntatore si muta in un Puntatore-Scudo. Usalo per selezionare l'Edificio da riparare sulla Visualizzazione di Settore. Nota che questo metodo si usa anche per chiudere una Torre quando il Livello Tec arriva a 2001 AD (vedi STATO DI INCONSCIENZA a pagina 117).

COMBATTIMENTO

Arriva il momento quando devi combattere gli avversari, e per farlo devi formare un Esercito. Tu non controlli direttamente gli uomini nell'Esercito, ma li ami e li metti in posizione. E poi puoi guardare (e udire) lo svolgersi delle battaglie sulla Visualizzazione di settore. Non vi saranno mai più di quattro Eserciti alla volta in un singolo Settore. Qualunque altro Esercito collocato in un Settore verrà fuso con gli altri.

ATT REPARERA BYGGNADER

För att reparera byggnader behöver du tidigare ha byggt sköldar (se ATT DESIGNA OCH TILLVERKA VAPEN OCH SKÖLDAR på sidan 49). Använd Handy Pointer för att välja en sköld när du undersöker dina byggnaders styrka. Handy Pointer kommer att förändras till en Sköld-pointer. Använd Sköld-pointer för att på Sektor-displayen välja vilken byggnad som ska repareras. Ge akt på att denna metod också används för att avveckla ett torn när Tek-nivån når 2001 E Kr (se UPPSKJUTET LIV på sidan 117).

STRID

Ögonblicket kommer då du måste bekämpa oppositionen, och för att göra det behöver du skapa en armé. Du kontrollerar inte varje individuell man i armén, men du beväpnar och utplacerar dem. Och du kan se (och höra) pågående strider på Sektor-displayen. Det kommer inte att vara mer än fyra arméer i en sektor på samma gång. Eventuella ytterligare arméer som placeras i en sektor kommer att slå samman.

HET REPAREREN VAN GEBOUWEN

Om gebouwen te repareren heb je schilden nodig, die je eerder gemaakt hebt. (zie HET ONTWERPEN EN VERVAARDIGEN VAN WAPENS EN SCHILDEN op bladzijde 49). Bij het bekijken van de sterkte van je gebouwen, gebruik je de 'handige' aanwijzer om een schild te selecteren. De 'handige' aanwijzer verandert dan in een schild-aanwijzer. Gebruik de schild-aanwijzer om op het sectorscherm te selecteren welk gebouw gerepareerd moet worden. Deze methode wordt ook gebruikt om een torenvesting te sluiten, als het tech level het jaar 2001 bereikt (zie SCHNDOOD op bladzijde 117).

SLAG LEVEREN

Er breekt een tijd aan, wanneer je tegen je tegenstanders moet vechten, daarom moet je een leger vormen. Je bestuurt niet de afzonderlijke mannen in het leger, maar je moet ze bewapenen en op de juiste plaats zetten. Je kunt de veldslagen die aan de gang zijn op het sectorscherm zien (en horen). Er zijn nooit meer dan vier legers tegelijk in een enkele sector. Als er meer legers in de sector geplaatst worden, zullen die samengevoegd worden met de andere legers.

RAKENNUSTEN KORJAAMINEN

Korjatakseesi rakennuksia sinulla on oltava aiemmin rakennettuja kilpiä (katso ASEIDEN JA KILPIEN SUUNNITTELU JA VALMISTUS sivulla 49). Käytä kätevää osoitinta valitaksesi kilven katsoessasi rakennusten vahvuutta. Kätevä osoitin muuttuu kilpi-osoittimeksi. Käytä kilpi-osoitinta valitaksesi korjattavan rakennuksen lohkonäytössä. Pane merkille, että tätä menetelmää käytetään myös tornin sulkemiseksi, kun tech-taso saavuttaa 2001 AD (katso HETKELLINEN PYSÄHTYMINEN sivulla 117).

TAISTELU

Tulee aika, milloin sinun on taisteltava vastapuolen kanssa, ja sen tehdäkseesi sinun on muodostettava armeija. Et itse asiassa kontrolloi yksittäisiä miehiä armeijassa, mutta sinä aseistat ja sijoitat heidät. Ja voit katsella (ja kuulla) lohkoalueella käynnissä olevia taisteluja. Koskaan ei ole enempää kuin neljä armeijaa yhdellä lohkolta samaan aikaan. Lohkolle sijoitetut lisä armeijat yhdistyvät.

VIEW ARMY WEAPON STOCKS AND ASSEMBLE ARMY

This Icon is always shown. From here you can assemble and arm an Army. When you select this Icon you are shown the number of Men available for your Army alongside the Offensive Weapons you have Designed. Note that when you assemble an Army, the Handy Pointer changes into a Sword Pointer.

- ① UNARMED MEN AVAILABLE
- ② OFFENSIVE WEAPONS STOCK
- ③ YOUR ARMY

WAFFENLAGER EINSEHEN UND ARMEEN AUFSTELLEN

Dieses Icon ist immer zu sehen. Du kannst damit eine Armee aufstellen und sie bewaffnen. Wenn du dieses Icon wählst, siehst du die Anzahl der für eine Armee zur Verfügung stehenden Männer und der Angriffswaffen, die du entworfen hast. Beachte, daß sich der Handzeiger in einen Schwertzeiger verwandelt, wenn du eine Armee aufstellst.

- ① VERFÜGBARE UNBEWAFFNETE MÄNNER
- ② ANGRIFFSWAFFENVORRAT
- ③ DEINE ARMEE

VOIR RESERVES D'ARMES ET FORMER ARMEE

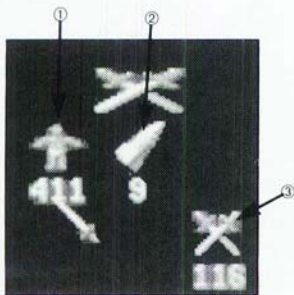
Cette icône est toujours affichée. Elle vous permet de former et d'équiper une armée. Lorsque vous sélectionnez cette icône, vous voyez apparaître le nombre d'hommes disponibles pour votre armée à côté des armes offensives que vous avez inventées. Remarque: lorsque vous formez une armée, le pointeur main se transforme en pointeur épée.

- ① HOMMES NON-ARMES DISPONIBLES
- ② RESERVE D'ARMES OFFENSIVES
- ③ VOTRE ARMEE

VER RESERVA DE ARMAMENTO Y UNION DE EJERCITO

Este icono siempre está a la vista. Sirve para reunir y armar a un ejército. Cuando selecciones este icono podrás ver el número de hombres disponibles para el ejército y las armas ofensivas que has diseñado. Observa que cuando reunes un ejército, el cursor se convierte en una espada.

- ① RESERVA DE HOMBRES DESARMADOS
- ② RESERVA DE ARMAS OFENSIVAS
- ③ TU EJERCITO



VEDI DEPOSITI DI ARMI ESERCITO E RADUNA ESERCITO

Questa Icona è sempre presente. Da questa puoi radunare ed amare un Esercito. Quando selezioni questa Icona, appare il numero di uomini disponibili per l'Esercito unitamente alle Armi Offensive che hai progettato. Nota che quando raduni un Esercito, il Puntatore si muta in un Puntatore-Spada.

- ① UOMINI DISARMATI DISPONIBILI
- ② DEPOSITO ARMI OFFENSIVE
- ③ IL TUO ESERCITO

ATT SE ARMÉNS VAPENFÖRRÅD OCH ATT SAMLA IHOP ARMÉ

Denna ikon visas alltid. Härifrån kan du föra samman och beväpna en armé. När du väljer denna ikon visas du det antal män som är tillgängliga för din armé, tillsammans med de offensiva vapen du har designat. Observera att när du sammanställer en armé kommer Handy Pointer att förvandlas till en Svärd-pointer.

- ① TILLGÅNGLIGT ANTAL OBEVÄPNADE MÄN
- ② FÖRRÅD FÖR OFFENSIVA VAPEN
- ③ DIN ARMÉ

DE WAPENVOORRAAD VAN HET LEGER BEKKEN EN EEN LEGER OP DE BEEN BRENGEN

Deze ikoon is steeds te zien. Hier kun je een leger op de been brengen en bewapenen. Als je deze ikoon selecteert, zie je het aantal mannen dat voor het leger beschikbaar is, naast de aanvalswapens die je ontworpen hebt. Bij het assembleren van een leger, verandert de 'handige' aanwijzer in een zwaard aanwijzer.

- ① ONGEWAPENDE MANNEN WAAROVER
BESCHIKT KAN WORDEN
- ② VOORRAAD AANVALSWAPENS
- ③ JE LEGER

KATSO ARMEIJAN ASEVARASTOJA JA KOKOA ARMEIJA

Tämä kuvake näkyy aina. Täällä kokoat ja varustat armeijan. Kun valitset tämän kuvakkeen, näet armeijaasi varten käytettävissä olevien miesten lukumäärän sekä suunnittelemasi hyökkäysaseet. Pane merkille, että kootessasi armeijaa, kätevä osoitin muuttuu miekka-osoittimeksi.

- ① KÄYTETTÄVISSÄ OLEVAT ASEETTOMAT
MIEHET
- ② HYÖKKÄYSASEIDEN VARASTO
- ③ ARMEIJASI

UNARMED MEN AVAILABLE

You can assemble an Army of unarmed Men by selecting this Icon or the number below it. Bear in mind though that an Army of unarmed Men is weak. They can kill enemy Men, but they cannot destroy Buildings. When in combat, unarmed Men automatically pick up and throw Pebbles (not to be confused with Rocks).

OFFENSIVE WEAPONS STOCK

All Offensive Weapon Designs created will be shown here. Take your pick and arm your Army! An "OK" below a Weapon Design means it can be built from the available Element Stock. Otherwise, the quantity of Weapons manufactured is shown. When you select a Weapon Icon, or the number below it, the quantity of Men needed to operate the Weapon will be assigned to the Army. You see, as the Weapons become more sophisticated, more than one Man is required to operate them (the number of Men required to operate a Weapon is shown in the top left-hand corner of its Icon). When no more Weapons are available, a dash ("-") will be shown beneath the Icon.

YOUR ARMY

The number of unarmed and armed Men used for your Army is shown here. Select this Icon (or, indeed, the large pair of swords immediately below the Island Map) to disband the Army.

VERFÜGBARE UNBEWAFFNETE MÄNNER

Du kannst mit Hilfe dieses Icons oder der darunterstehenden Zahl eine Armee unbewaffneter Männer zusammenstellen. Denke daran, daß eine unbewaffnete Armee sehr schwach ist. Deine Männer können zwar Soldaten töten, aber keine Gebäude zerstören. Im Kampf heben unbewaffnete Männer automatisch Kieselsteine auf (die nicht mit Steinen verwechselt werden dürfen) und werfen damit.

ANGRIFFSWAFFENVORRAT

Hier werden alle Angriffswaffen gezeigt, die du entworfen und hergestellt hast. Wähle daraus die Bewaffnung für deine Armee. Ein "OK" unter einem Waffensymbol bedeutet, daß diese Waffe aus den verfügbaren Rohstoffen gebaut werden kann. Ansonsten ist die Menge der hergestellten Waffen angegeben. Wenn du ein Waffen-Icon oder die darunterstehende Zahl wählst, wird die zur Bedienung der Waffe benötigte Anzahl von Männern dafür abgestellt. Du wirst feststellen, daß mehr als ein Mann pro Waffe benötigt wird, wenn die Waffen moderner werden (die Anzahl der zur Bedienung einer Waffe nötigen Männer wird in der oberen linken Ecke ihres Icons angegeben). Wenn keine Waffen mehr zur Verfügung stehen, erscheint unter dem Icon ein Gedankenstrich ("-").

DEINE ARMEE

Hier wird angezeigt, aus wie vielen bewaffneten und unbewaffneten Männern deine Armee besteht. Wähle dieses Icon (oder das große Schwerterpaar direkt unter der Inselkarte), um die Armee aufzulösen.

HOMMES NON-ARMÉS DISPONIBLES

Vous pouvez former une armée d'hommes non-armés en sélectionnant cette icône ou le nombre au-dessous. Mais n'oubliez pas qu'une armée d'hommes non-armés est faible. Ils peuvent tuer des ennemis, mais ils ne peuvent pas détruire de bâtiments. Au combat, les hommes non armés ramassent et lancent automatiquement des pierres (à ne pas confondre avec les rochers).

RESERVE D'ARMES OFFENSIVES

Toutes les armes offensives inventées apparaîtront ici. Choisissez et équipez votre armée. Si "OK" est affiché sous une arme, cela signifie qu'elle peut être fabriquée avec les matériaux disponibles. Sinon, la quantité d'armes construites est indiquée. Lorsque vous sélectionnez une icône arme ou le nombre au-dessous, la quantité d'hommes nécessaires pour opérer l'arme sera affectée à l'armée. En effet, quand les armes deviennent plus sophistiquées, il faut plus d'un homme pour les faire fonctionner (le nombre d'hommes nécessaires pour opérer une arme est affiché au coin supérieur gauche de son icône). Lorsqu'il n'y a plus d'armes disponibles, un tiret ("-") apparaîtra sous l'icône.

VOTRE ARMÉE

Le nombre d'hommes armés et non-armés composant votre armée est affiché ici. Sélectionnez cette icône (ou les deux épées situées juste au-dessous de la Carte de l'île) pour disperser l'armée.

RESERVA DE HOMBRES DESARMADOS

Puedes reunir un ejército de hombres desarmados al seleccionar este icono o el número que aparece debajo. Pero no olvides que un ejército de hombres desarmados es vulnerable. Pueden matar soldados enemigos, pero no pueden destruir edificios. En combate, los hombres desarmados se proveerán de piedras (no confundirlas con rocas) y cosas arrojadas.

RESERVA DE ARMAS OFENSIVAS

Todos los diseños de armas ofensivas creadas podrán verse aquí ya elegir y armar tu ejército! Las letras "OK" bajo un diseño de armas significan que puede fabricarse con las materias primas en reserva. De lo contrario, aparecerá la cantidad de armas fabricadas. Cuando selecciones el icono de un arma, o el número bajo el mismo, la cantidad de hombres necesarios para operar el arma será asignado al ejército. Verás que, según aumenta la sofisticación de las armas, se necesitan más hombres para ponerlas en funcionamiento (el número de hombres necesarios para operar el arma aparece en la esquina superior izquierda del icono). Cuando se agotan las armas disponibles, aparecerá un guión ("-") debajo del icono.

TU EJERCITO

El número de hombres armados y desarmados que forman tu ejército aparece aquí. Selecciona este icono (o, mejor, el par de sables que está justo debajo del mapa de la isla) para disolver el ejército.

UOMINI DISARMATI DISPONIBILI

Puoi radunare un Esercito di uomini disarmati selezionando questa Icona o il numero sottostante. Tieni presente, però, che un Esercito di uomini disarmati è debole. Essi possono uccidere uomini nemici, ma non possono distruggere Edifici. Quando sono in combattimento, gli uomini disarmati raccolgono e tirano automaticamente i Sassi (da non confondere con le Pietre).

DEPOSITO ARMI OFFENSIVE

Tutti i Progetti per Armi Offensive creati appaiono qui. Fai la tua scelta e arma il tuo Esercito! Un 'OK' sotto ad un Progetto Arma significa che questa può essere costruita dal Deposito Elementi disponibile. Altrimenti, viene indicata la quantità di Armi prodotte. Quando selezioni una Icona Arma, o il numero sottostante, la quantità di uomini occorrenti a manovrare quell'Arma viene assegnata all'Esercito. Come vedrai, con la progressiva sofisticazione delle Armi, occorre più di un uomo per manovrarle (il numero di uomini necessari per manovrare un'Arma è indicato nell'angolo alto a sinistra della sua Icona). Quando non vi sono più Armi disponibili, sotto l'Icona appare un trattino ('-').

IL TUO ESERCITO

Il numero di uomini armati e disarmati per il tuo Esercito appare qui. Seleziona questa Icona (o anche la grossa coppia di spade subito sotto la Mappa dell'Isola) per smobilitare l'Esercito.

TILLGÄNGLIGT ANTAL OBEVÄPNADE MÄN

Du kan sammanställa en armé bestående av obehäpnade män genom att välja denna ikon eller numret därunder. Kom dock ihåg att en obehäpnad armé är svag. De kan döda fiendekrigare, men de kan inte förstöra byggnader. I strid plockar männen automatiskt upp, och kastar, småstenar (icke att förväxlas med stenar).

FÖRRÅD MED OFFENSIVA VAPEN

Alla skapade offensiva vapendesigner kommer att visas här. Gör ditt val och beväpna din armé! Ett 'OK' under en vapendesign betyder att det kan byggas utifrån det tillgängliga Element-förrådet. För övrigt visas antalet tillverkade vapen. När du väljer en Vapen-ikon, eller numret därunder, kommer antalet män som behövs för att sköta vapnen att tillföras armén. Det är nämligen så att i takt med att vapnen blir mer och mer sofistikerade kommer det att behövas mer än en man för att sköta dem (antalet män som behövs för att sköta ett vapen visas i det övre vänstra hörnet av denna ikon). När inga fler vapen finns tillgängliga kommer ett streck ('-') att visas under ikonerna.

DIN ARMÉ

Antalet obehäpnade och beväpnade män som används i din armé visas här. Välj denna ikon (eller varför inte de båda stora svärderna just under ö-kartan) för att upplösa armén.

ONGEWAPENDE MANNEN WAAROVER BESCHIKT KAN WORDEN

Je kunt een leger van ongewapende mannen op de been brengen, door deze ikoon of het nummer eronder te selecteren. Vergeet echter niet dat een leger dat uit ongewapende mannen bestaat, een zwak leger is. Ze kunnen vëndelyke mannen doden, maar ze kunnen geen gebouwen vernietigen. Bij het stryden rapen de ongewapende mannen automatisch stenen op om er mee te gooien, (verwar de stenen niet met rotsblokken).

VOORRAAD AANVALSWAPENS

Alle ontwerpen van de aanvalswapens worden hier getoond. Kies maar uit en bewapen je leger! Als er 'OK' onder een ontwerp van een wapen staat, wil dat zeggen dat het van de beschikbare voorraad grondstoffen gemaakt kan worden. Anders wordt het aantal gefabriceerde wapens getoond. Wanneer je een wapen-ikoon of het nummer eronder selecteert, wordt het aantal mannen dat nodig is om het wapen te bedienen, aan het leger toegewezen. Naargelang de wapens meer geperfectioneerd worden, is er meer dan één man nodig om ze te bedienen (het aantal mannen dat nodig is om een wapen te bedienen, wordt in de linker-bovenhoek van de wapen-ikoon weergegeven). Als er geen wapens meer beschikbaar zijn, zie je een streepje ('-') onder de ikoon.

JE LEGER

Hier zie je het aantal gewapende en ongewapende mannen van je leger. Selecteer dit ikoon (of, uiteraard, het paar grote zwaarden, direct onder de kaart van het eiland) om het leger te ontbinden.

KÄYTETTÄVISSÄ OLEVAT ASEETTOMAT MIEHET

Voit kutsua koolle aseettomien miesten armeijan valitsemalla tämän kuvakkeen tai sen alapuolella olevan numeron. Pidä kuitenkin mielessä, että aseettomien miesten armeija on heikko. He voivat surmata vihollismiehiä, mutta he eivät voi tuhota rakennuksia. Taistelussa aseettomat miehet automaattisesti poimivat ja heittävät pikkukiviä (näitä ei pidä sekoittaa kivi-aseisiin).

HYÖKKÄYSASEIDEN VARASTO

Kaikki hyökkäysaseiden luodut mallit näkyvät täällä. Suorita valintasi ja varusta armeijasi! 'OK' aseene mallin alapuolella tarkoittaa, että se voidaan rakentaa saatavissa olevasta elementti varastosta. Muutoin, valmistettujen aseiden lukumäärä näkyy. Valitessasi ase-kuvakkeen tai sen alapuolella olevan numeron, asen käyttämiseen tarvittava miesten määrä annetaan armeijalle. Aseiden tullessa monimutkaisemmiksi, huomaat että tarvitaan enemmän kuin yksi mies niitä käyttämään (aseen käyttöön tarvittava miesten lukumäärä näkyy sen kuvakkeen vasemmassa nurkassa ylhäällä). Kun aseita ei ole käytettävissä, viiva ('-') näkyy kuvakkeen alapuolella.

ARMEIJASI

Armeijasi aseettomien ja aseistettujen miesten lukumäärä näkyy täällä. Valitse tämä kuvake (tai, tosiaan, heti saaren kartan alapuolella oleva suuri miekkapari) hajottaaksesi armeijan.

PLACING YOUR ARMY

With your Army assembled it may be placed in a Sector. Use the Sword Pointer to select the Sector (on the Island Map) in which you wish to place your Army. Alternatively, if you wish to place your Army on the Sector shown on the Sector Display, simply select that instead. The Army Marker (see THE ISLAND MAP on page 38) is then placed in the chosen Sector. You can assemble and place more than one Army provided you have the available Men.

MOVING YOUR ARMY

Once your Army has been placed, the Sword Pointer will change back into a Handy Pointer. You can now use it to remove your Army from a Sector before placing it in another. The Army Marker will flash to show that it is ready to be removed. Note that you have only a few seconds to move the Army before it has to be selected again.

Press the B Button to remove the Army from the Sector.

DAS POSITIONIEREN DEINER ARMEE

Ist deine Armee aufgestellt, kannst du sie in einem bestimmten Sektor stationieren. Wähle mit dem Schwertzeiger den Sektor (auf der Inselkarte), in den deine Armee gebracht werden soll. Möchtest du deine Armee in dem Sektor auf dem Sektor-Display stationieren, dann wähle einfach diesen an. Die Armeemarkierung (siehe DIE INSELKARTE auf Seite 38) wird dann in den gewählten Sektor gesetzt. Falls du genügend Männer besitzt, kannst du auch mehr als eine Armee im selben Sektor stationieren.

DAS BEWEGEN DEINER ARMEE

Sobald deine Armee stationiert ist, verwandelt sich der Schwertzeiger wieder in einen Handzeiger. Damit kannst du deine Armee aus einem Sektor entfernen, bevor du sie in einen anderen versetzt. Die Armeemarkierung leuchtet daraufhin auf, um anzuzeigen, daß die Truppen verlegt werden können. Beachte, daß du nur wenige Sekunden Zeit hast, um die Armee zu bewegen. Danach mußt du sie neu auswählen.

Drücke Knopf B, um die Armee aus dem Sektor zu entfernen.

PLACER VOTRE ARMEE

Une fois votre armée formée, vous pouvez la placer dans un secteur. Utilisez le pointeur épée pour sélectionner le secteur (sur la Carte de l'île) dans lequel vous voulez placer votre armée. Si vous voulez placer votre armée dans le secteur apparaissant sur l'Affichage Secteur, il suffit de sélectionner cela à la place. Le marqueur Armée (cf LA CARTE DE L'ILE à la page 38) est alors placé dans le secteur choisi. Vous pouvez former et placer plusieurs armées si vous avez suffisamment d'hommes disponibles.

DEPLACER VOTRE ARMEE

Une fois votre armée placée, le pointeur épée redevient un pointeur main. Vous pouvez maintenant l'utiliser pour retirer votre armée d'un secteur avant de la placer dans un autre. Le marqueur Armée clignotera pour indiquer que l'armée est prête à être déplacée. Remarque: vous n'avez que quelques secondes pour déplacer l'armée avant qu'elle ne doive être sélectionnée à nouveau.

Appuyez sur le Bouton B pour retirer l'armée du secteur.

EMPLAZANDO TU EJERCITO

Una vez reunido el ejército lo puedes emplazar en un sector. Usa el cursor-espada para seleccionar el sector deseado (en el mapa de la isla). También, si quieres, puedes situarlo en el despliegue del sector en pantalla; para ello simplemente selecciona éste en lugar de aquel. El indicador de ejército (ver EL MAPA DE LA ISLA en la página 38) se situará en el sector elegido. Puedes reunir y colocar más de un ejército siempre que tengas hombres suficientes.

MOVIENDO AL EJERCITO

Una vez que el ejército ha sido emplazado, el cursor-espada volverá a ser una mano. Ahora puedes usarlo para retirar tu ejército de un sector antes de desplazarlo a otro. El indicador de ejército parpadeará para indicar que está listo para el traslado. Date cuenta de que sólo tienes unos breves segundos para moverlo antes de que tengas que volver a seleccionarlo.

Pulsa el botón B para retirar el ejército de un sector.

COLLOCAZIONE DELL'ESERCITO

Dopo essere stato radunato, il tuo Esercito può essere collocato in un Settore. Usa il Puntatore per selezionare il Settore (sulla Mappa dell'Isola) in cui vuoi collocare il tuo Esercito.

Alternativamente, se vuoi collocare il tuo Esercito nel Settore che appare sulla Visualizzazione di Settore, basta selezionare questo. Il Segnalatore Esercito (vedi MAPPA DELL'ISOLA a pagina 39) viene quindi piazzato nel Settore prescelto. Tu puoi radunare e collocare più di un Esercito, a patto di avere uomini disponibili.

SPOSTAMENTO DELL'ESERCITO

Quando il tuo Esercito è stato collocato, il Puntatore-Spada si muta di nuovo nel Puntatore-Manina. Adesso la puoi usare per rimuovere il tuo Esercito da un Settore prima di collocarlo su un altro. Il Segnalatore di Esercito lampeggia per indicare che è pronto per essere rimosso. Nota che disponi solo di pochi secondi per spostare l'Esercito, prima di doverlo selezionare di nuovo.

Premi il Bottone B per rimuovere l'Esercito dal Settore.

ATT UTPLACERA DIN ARMÉ

Då din armé är samlad kan den utplaceras i en sektor. Använd Svård-pointer för att välja den sektor (på ö-kartan) där du vill placera din armé. Alternativt, om du vill placera din armé i sektorn som visas på Sektor-displayen, väljer du det istället. Armé-markören (se Ö-KARTAN på sidan 39) placeras då i den valda sektorn. Du kan samla och utplacera mer än en armé, så länge du har män tillgängliga.

ATT FÖRFLYTTA DIN ARMÉ

Så snart din armé har utplaceras kommer Svård-pointer att förvandlas tillbaka till Handy Pointer. Du kan nu använda den till att föra bort din armé från en sektor innan du placera den i en annan. Armé-markören kommer att blinka för att visa att den är klar att förflyttas. Observera att du bara har några sekunder att flytta armén innan detta måste väljas på nytt.

Tryck på B-knappen för att ta bort armén från sektorn.

JE LEGER PLAATSEN

Nu je een leger op de been gebracht hebt, kan het in de sector geplaatst worden. Gebruik de zwaard-aanwijzer om de sector (op de kaart van het eiland) waarin je het leger wilt plaatsen te selecteren. Of selecteer gewoon het sectorscherm, als je het leger in de sector, die op het sectorscherm getoond wordt wilt plaatsen. Het leger-markeerteken (zie DE KAAFT VAN HET EILAND op bladzijde 39) wordt dan in die sector geplaatst. Je mag meer dan één leger samenbrengen en plaatsen, als je maar genoeg mannen hebt.

JE LEGER VERPLAATSEN

Als je leger eenmaal geplaatst is, verandert de zwaard aanwijzer weer in een 'handige' aanwijzer. Deze kun je nu gebruiken om je leger van een sector te verwijderen, voordat je het in een andere sector plaatst. Het leger-markeerteken gaat flitsen, om aan te geven dat het klaar is om verwijderd te worden. Denk eraan dat je maar een paar seconden hebt, om het leger te verplaatsen, voordat het weer geselecteerd moet worden.

Druk op knop B om het leger van de sector te verwijderen.

ARMEIJASI SJOITTAMINEN

Koottuasi armeijan, voit sijoittaa sen lohkon. Käytä miekka-osoitinta valitaksesi lohkon (saaren kartalla), minne haluat sijoittaa armeijasi. Vaihtoehtoisesti, jos haluat sijoittaa armeijasi lohkoalueella olevaan lohkon, valitse tämä sen sijaan. Armeijan osoitin (katso SAAREN KARTTA sivulla 39) sitten sijoitetaan valittuun lohkon. Voit koota ja sijoittaa useamman kuin yhden armeijan edellyttäen, että sinulla on miehiä käytettävissä.

ARMEIJASI SIIRTÄMINEN

Sijoitettuaasi armeijasi miekka-osoitin muuttuu takaisin käteväksi osoittimeksi. Voit käyttää sitä nyt poistaaksesi armeijasi lohkosta ennen sen sijoittamista toiseen lohkon. Armeijan osoitin vilkkuu osoittaen, että se on valmis poistettavaksi. Pane merkillä, että sinulla on vain muutama sekunti armeijan siirtämiseksi ennenkuin se on valittava uudelleen.

Paina B-painiketta poistaaksesi armeijan lohkosta.

The number of Men in each Team's Army is shown to the right of their respective Team Shields when the Sector they occupy is viewed in the Sector Display. Select this number to view the details of the Armies in the Sector (Fig 21). You will then see the numbers of unarmed and armed Men in the Army.

Fig 21: Army details

Note that an Army armed with land-based Weapons can only be moved to Sectors immediately next to Friendly Sectors. Air-based Weapons follow a route directly to any Sector.

Die Anzahl der Männer in der Armee jedes Teams wird rechts neben dem jeweiligen Team-Schild angezeigt, sobald der von diesem Team besetzte Sektor auf dem Sektor-Display zu sehen ist. Wähle diese Zahl, um Einzelheiten über die Armeen in diesem Sektor zu erfahren (Fig. 21). Daraufhin siehst du die Anzahl der bewaffneten und unbewaffneten Männer in dieser Armee.

Fig. 21: Einzelheiten über die Armee

Beachte, daß eine Armee mit landgestützten Waffen nur in Sektoren bewegt werden kann, die an befreundete Sektoren angrenzen. Luftgestützte Waffen können auf direktem Wege in jeden beliebigen Sektor gebracht werden.

Pour les équipes occupant le secteur visualisé dans l'Affichage Secteur, le nombre d'hommes constituant les armées de chaque équipe est indiqué à droite de leur bouclier respectif. Sélectionnez ce nombre pour obtenir davantage de détails sur une armée occupant ce secteur (Fig 21). Vous verrez alors la quantité d'hommes armés et non-armés appartenant à l'armée.

Fig 21: détails au sujet de l'armée

Remarque: une armée équipée d'armes "terrestres" ne peut aller que dans des secteurs adjacents à des secteurs alliés. Les armées équipées d'armes "aériennes" peuvent aller directement dans n'importe quel secteur.

El número de hombres en cada regimiento del ejército aparece a la derecha de sus respectivos escudos de regimiento cada vez que el sector que ocupan aparece en el despliegue del sector (Fig 21). Entonces podrás ver el número de hombres armados y desarmados.

Fig 21: detalles del ejército

Date cuenta de que un ejército armado con armamento de tierra sólo puede moverse a los sectores limítrofes con sectores aliados. El armamento aéreo puede volar directamente a cualquier sector.



Fig 21

Il numero di uomini nell'Esercito di ciascuna Squadra appare sulla destra dei rispettivi Stemmi di Squadra quando il Settore che occupano viene visto nella Visualizzazione di Settore. Seleziona questo numero per vedere i dettagli degli Eserciti nel Settore (Fig 21). Vedrai, quindi, i numeri degli uomini armati e disarmati nell'Esercito.

Fig 21: dettagli Esercito

Nota che un Esercito armato con Armi di terra può essere spostato solo su Settori immediatamente vicini a Settori Amici. Le Armi di volo seguono una rotta diretta verso qualunque Settore.

Antalet män i varje team's armé visas till höger om deras respektive Team-sköldar när sektorn de ockuperar visas i Sektor-displayen. Välj detta nummer för att kunna se detalj-information om arméerna i sektorn (Fig 21). Du kommer då att se antalet obeväpnade och beväpnade män i armén.

Fig 21: Arméinformation

Observera att en armé som är beväpnad med landbaserade vapen enbart kan förflyttas till sektorer som ligger alldeles intill vänskapliga sektorer. Luftbaserade vapen följer en direkt rutt till vilken sektor som helst.

Het aantal mannen in het leger van elk team wordt aan de rechterkant van hun respectievelijke teamschilden weergegeven, dit kan gezien worden bij het bekijken van bezette sector op het sectorscherm. Selecteer dit nummer om de gegevens van het leger in de sector te bekijken (Fig.21). Dan zie je het aantal gewapende en ongewapende mannen in het leger.

Fig 21: gegevens van het leger.

Denk eraan dat een leger met wapens die alleen op het land gebruikt worden, alleen maar verplaatst kunnen worden naar sectors die direct naast bevriende sectors liggen. Wapens die vanuit luchtvaartuigen afgevuurd worden, kunnen direct in elke sector geplaatst worden.

Kunjin joukkueen armeijan miesten lukumäärä näkyy kunjin joukkueen kilven oikealla puolella katsottaessa heidän valtaamaansa lohkoa lohkoalueella. Valitse tämä numero nähdäksesi lohossa olevien armeijoiden yksityiskohdat (Fig.21). Näet silloin armeijan aseettomien ja aseistautuneiden miesten lukumäärät.

Fig.21: Armeijan yksityiskohdat.

Pane merkkeä, että maapohjaisilla aseilla varustetun armeijan voi siirtää vain välittömästi ystävällisten lohkojen viereisiin lohkoihin. Ilmapohjaiset aseet seuraavat reittiä suoraan mihin tahansa lohkoon.

SPECIAL WEAPONS

Nuclear Weapons (Nukes) are available from the 6th Epoch (see APPENDIX ONE: TECHNOLOGY LEVELS, DESIGNS AND BUILDINGS on page 118). They are very special Weapons and cannot be used in conjunction with any other Weapon. Nukes can only be used one at a time. A Nuke is launched by first assembling it as you would an Army and then selecting its destination Sector. As you would an Army, only a Nuke can be launched at any Sector which isn't Friendly or Allied. If a Sector is hit by a Nuke it is completely and utterly wiped out. Nothing survives. The Sector is dead and cannot be used. A large crater on the Island Map shows the Nuked Sector (Fig 22).

Fig 22: a useless Nuked Sector

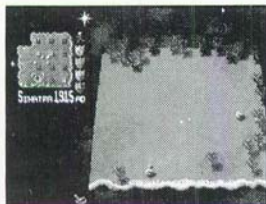


Fig 22

SPEZIALWAFFEN

Atomwaffen stehen von der 6. Epoche an zur Verfügung (siehe ANHANG EINS: TECHNOLOGIENIVEAUS, ENTWÜRFE UND GEBÄUDE auf Seite 118). Dies sind sehr spezielle Waffen, die nicht in Verbindung mit anderen eingesetzt werden können. Es kann immer nur eine Atomwaffe zur Zeit benutzt werden. Zum Einsatz muß eine Atomwaffe erst wie eine Armee aufgestellt werden. Dann wählst du, ebenfalls wie bei einer Armee, den Zielsektor. Allerdings kann eine Atomwaffe nicht auf einen befreundeten oder verbündeten Sektor abgeschossen werden. Wird ein Sektor von einer Atomwaffe getroffen, dann löscht dieser Schlag ihn völlig aus. Nichts überlebt. Der Sektor ist tot und kann nicht mehr benutzt werden. Der mit einer Atomwaffe beschossene Sektor wird durch einen großen Krater auf der Insel dargestellt (Fig. 22).

Fig. 22: Ein nutzloser Sektor nach einem Atomangriff

ARMES SPECIALES

Les armes nucléaires (nukes) ne sont disponibles qu'à partir de la 6ème époque (cf APPENDICE UN: NIVEAUX TECHNOLOGIQUES, INVENTIONS ET BATIMENTS à la page 118). Ce sont des armes très particulières qui ne peuvent pas être utilisées conjointement avec d'autres armes. Vous ne pouvez utiliser qu'une seule arme nucléaire à la fois. Pour lancer une arme nucléaire, vous devez d'abord l'assembler de la même manière que vous formez une armée, puis sélectionner un secteur de destination comme pour une armée. Une arme nucléaire peut être lancée sur tout secteur qui n'est pas allié. Si un secteur est touché par une arme nucléaire, il est complètement détruit. Le secteur est "mort" et ne peut plus être utilisé. Un grand cratère apparaît sur la Carte de l'île pour désigner le secteur anéanti (Fig 22).

Fig 22: un secteur détruit par une arme nucléaire ne peut plus être utilisé

ARMAMENTO ESPECIAL

Las armas nucleares (Nukes) son accesibles a partir de la 6ª época (ver APENDICE UNO: NIVEL TECNOLÓGICO, DISEÑOS Y EDIFICIOS en la página 118). Son armas muy especiales y no puedes usar otras armas si vas a utilizar éstas. Las Nukes sólo pueden usarse de una en una. El lanzamiento de una Nuke se efectúa mediante su ensamblaje y luego seleccionando el sector de destino, como cuando reunes y emplazas un ejército, sólo que puedes lanzar una Nuke a cualquier sector que no sea aliado o amigo. Si una Nuke explota en un sector éste queda definitiva y completamente destruido. Nada sobrevive. El sector es devastado y no puede usarse. Un gran cráter en el mapa de la isla es lo que queda del sector que recibió una Nuke (Fig 22).

Fig 22: un sector devastado por una Nuke

ARMII SPECIALI

Armi Nucleari (Nukes) sono disponibili dalla 6a Epoca (vedi APPENDICE UNO: LIVELLI TECNOLOGICI, PROGETTI ED EDIFICI a pagina 119). Si tratta di Armi molto speciali e non possono essere usate in abbinamento a nessun'altra Arma. I Nukes si possono usare solo una volta e per lanciarsi devono essere prima assemblati come si fa per un'Esercito e poi selezionando il Settore di destinazione, sempre come si fa per un'Esercito. La differenza è che i Nukes si possono lanciare su qualunque Settore che non sia amico o alleato. Se un Settore viene colpito da un Nuke, esso viene completamente e definitivamente eliminato. Niente sopravvive. Quel Settore è morto e non può più essere usato. Un grosso cratere sulla mappa dell'Isola denota il Settore Nuclearizzato (Fig 22).

Fig 22: un Settore Nuclearizzato reso inutilizzabile

SPECIALVAPEN

Kämvapen (Nukes) är tillgängliga från och med den 6:e Epoken (se BILAGA ETT: TEKNOLOGINIVÅER, DESIGNER OCH BYGGNADER på sidan 119). Dessa är mycket speciella vapen och kan inte användas tillsammans med något annat vapen. Nukes kan bara användas en gång. En Nuke skjuts iväg genom att först uppföra den, precis som du gör med en armé, och sedan välja dess destinationssektor, precis som för en armé. Däremot kan en Nuke skjutas iväg mot valfri sektor som inte är vänskaplig eller allierad. Om en sektor träffas av en Nuke blir den totalt utplånad. Ingenting överlever. Sektorn är död och kan inte användas. En stor krater på ö-kartan visar den kämvapenträffade sektorn (Fig 22).

Fig 22: en oanvändbar kämvapenträffad sektor

SPECIALE SECTORS

Nucleaire wapens (Nukes) zijn vanaf het 6de tijdperk beschikbaar. (zie APPENDIX EEN: TECHNOLOGISCHE LEVELS, ONTWERPEN EN GEBOUWEN op bladzijde 119). Dit zijn zeer bijzondere wapens, die niet in combinatie met een ander wapen gebruikt kunnen worden.

Van Nukes kun je er maar één tegelijk gebruiken. Een Nuke wordt gelanceerd door hem eerst te assembleren, zoals je een leger zou assembleren, en door vervolgens de sector waarvoor hij bestemd is te selecteren, weer zoals je bij een leger zou doen. Maar een Nuke kan gelanceerd worden naar elke sector die niet bevindt of geallieerd is. Als een Nuke een sector treft, wordt de sector volkomen verwoest. Er overleeft niets. De sector is dood en kan niet gebruikt worden. De sector die door een nucleair wapen is getroffen, wordt door een grote krater op de kaart van het eiland weergegeven. (Fig.22).

Fig 22: Een onbruikbare sector, die door een nucleaire wapen getroffen is.

ERIKOISASEET

Ydinaseita on saatavissa 6:nneita aikakaudelta (katso LIITE YKSI: TEKNOLOGIAN TASOT, MALLIT JA RAKENNUKSET sivulla 119). Ne ovat erikoisaseita eikä niitä voi käyttää minkään muun aseeseen yhteydessä. Ydinaseita voi käyttää vain yhden kerrallaan. Ydinase laukaistaan ensin kokoamalla se aivan kuten armeija ja sitten valitsemalla sen määränpäälohko, aivan kuten armeija, paitsi että ydinase voidaan laukaista millä tahansa lohkoilla, mikä ei ole ystävälinen tai liittoutunut. Ydinaseen osuessa lohkoon, se tuhoutuu täydelleen. Ei mikään säily hengissä. Lohko on kuollut eikä sitä voi käyttää. Suuri kraatteri saaren kartalla osoittaa ydinasein tuhotun lohkon (Fig.22).

Fig 22: Hyödytön ydinasein tuhottu lohko.

RETREAT!

This is not always a good idea. The Sword Pointer will be bloodstained to show that the Army is fighting. If your Army is in the heat of a battle it will suffer heavy casualties if you remove it from a Sector. However, your Army will suffer no casualties if it is returned to its own Tower.

RETURNING AN ARMY TO A TOWER

If an Army is in a Sector occupied by one of your Towers, you can return the Men to it so they may perform other tasks. Use the Sword Pointer to select the Tower on the Island Map or the Sector Display.

"WE'VE CONQUERED THE SECTOR!"

Your Sergeant Major will tell you this when your Army wins a battle and only they remain in a Sector. Your Army can now construct a new Tower (see BUILDINGS on page 68). When a Team is completely destroyed, its shield is removed from the display.

RÜCKZUG!

Das ist nicht immer eine gute Idee. Der Schwertzeiger ist mit Blut bedeckt, um anzuzeigen, daß die Armee kämpft. Befindet sich deine Armee mitten im Kampf, dann erleidest sie große Verluste, wenn du sie aus dem Sektor entfernst. Sie verliert jedoch keine Männer, wenn du sie in den eigenen Turm zurückbringst.

RÜCKKEHR EINER ARMEE IN DEN TURM

Befindet sich deine Armee in einem Sektor, in dem einer deiner Türme steht, dann kannst du deine Männer dorthin zurückbringen, um andere Aufgaben zu erfüllen. Benutze den Schwertzeiger, um den Turm auf der Inselkarte oder dem Sektor-Display auszuwählen.

"WE'VE CONQUERED THE SECTOR!" (WIR HABEN DEN SEKTOR EROBERT!)

Diese Meldung erhältst du von deinem Hauptfeldwebel, wenn deine Armee eine Schlacht gewonnen hat und als einzige Armee in diesem Sektor verbleibt. Deine Armee kann nun einen neuen Turm bauen (siehe GEBÄUDE auf Seite 68). Ist ein Team vollständig vernichtet worden, dann verschwindet sein Schild vom Display.

BATTRE EN RETRAITE

Ce n'est pas toujours une bonne idée. Pour indiquer que l'armée combat, le pointeur épée est taché de sang. Si votre armée est en plein milieu d'une bataille, elle subira d'importantes pertes si vous la retirez d'un secteur. Par contre, elle ne subira pas de pertes si vous la ramenez à sa tour.

RAMENER UNE ARMÉE A SA TOUR

Si une armée est dans un secteur occupé par l'une de ses tours, vous pouvez y ramener vos hommes pour qu'ils exécutent d'autres tâches. Utilisez le pointeur épée pour sélectionner la tour sur la Carte de l'île ou sur l'Affichage Secteur.

"WE'VE CONQUERED THE SECTOR!" [NOUS AVONS CONQUIS LE SECTEUR!]

C'est ce que vous annoncera votre Sergent-Major si votre armée gagne une bataille et est la seule à rester dans un secteur. Votre armée peut alors construire une nouvelle tour (cf BATIMENTS à la page 68). Lorsqu'une équipe est entièrement détruite, son bouclier disparaît de l'écran.

¡RETIRADA!

No siempre es una buena idea. El cursor-espada estará manchado de sangre para indicar que un ejército está batallando. Si tu ejército está en plena batalla y lo retiras del sector sufrirá grandes daños. Sin embargo, tu ejército no sufrirá daños si regresa a su propia torre.

EJERCITO REGRESANDO A LA TORRE

Si un ejército está en un sector donde tienen una torre, puedes devolver los hombres a la torre para ocuparlos en otras tareas. Usa el cursor-espada para seleccionar la torre en el mapa de la isla o en el despliegue del sector.

"WE'VE CONQUERED THE SECTOR!" ("¡HEMOS CONQUISTADO EL SECTOR!")

Tu sargento mayor te dará la noticia de la victoria cuando tu ejército gane una batalla y sean los únicos que quedan en el sector. Tu ejército puede pasar a construir otra torre (ver EDIFICIOS en la página 68). Cuando un equipo es destruido totalmente, su escudo desaparece de pantalla.

RITIRATA!

Questa non sempre è una buona idea. Il Puntatore-Spada sarà insanguinato ad indicare che l'Esercito sta combattendo. Se il tuo Esercito si trova nel pieno della battaglia, subirà pesanti perdite se lo rimuovi da un Settore. Tuttavia, il tuo Esercito non subirà perdite se lo riporti nella sua Torre.

RIPORTA ESERCITO ALLA TORRE

Se un Esercito si trova in un Settore occupato da una delle tue Torri, puoi riportarvi gli uomini in modo che eseguano altri compiti. Usa il Puntatore-Spada per selezionare la Torre sulla Mappa dell'Isola o la Visualizzazione di Settore.

"WE'VE CONQUERED THE SECTOR!" (ABBIAMO CONQUISTATO IL SETTORE!)

Il tuo Sergente Maggiore ti dirà questo quando il tuo Esercito vince una battaglia e rimane solo nel Settore. L'Esercito può adesso costruire una nuova Torre (vedi EDIFICI a pagina 69). Quando una Squadra è totalmente distrutta, il suo stemma viene rimosso dallo schermo.

RETRÄTT!

Detta är inte alltid en god idé. Svärd-pointer kommer att vara blodbefläckad för att visa att armén är i strid. Om din armé är mitt uppe i en strid kommer den att lida många offer om du förflyttar den från en sektor. Däremot kommer din armé inte att lida några offer om den återförs till sitt torn.

ATT ÅTERFÖRA EN ARMÉ TILL ETT TORN

Om en armé befinner sig i en sektor som innehåller ett av dina torn kan du återföra männen till det, så att de kan utföra andra uppgifter. Använd Svärd-pointer för att välja tornet på ö-kartan eller Sektor-displayen.

"WE'VE CONQUERED THE SECTOR!" ("VI HAR ERÖVRAT SEKTORN!")

Din fanjunkare kommer att meddela dig detta när din armé vinner en strid, och bara den befinner sig i en sektor. Din armé kan nu konstruera ett nytt torn (se BYGGNADER på sidan 69). När ett team är totalförstört tas dess sköld bort från displayen.

TERUGTREKKEN!

Dit is niet altijd een goed idee. De zwaard-aanwijzer is met bloed bevlekt, om aan te geven dat het leger nog in de strijd gewikkeld is. Als je leger in het heetst van de strijd is, zal het zware verliezen lyden als je het uit een sector weghaalt. Maar je leger zal geen verliezen lyden als het naar z'n eigen torenvesting terugkeert.

EEN LEGER NAAR DE TORENVESTING TERUG LATEN KEREN

Als een leger in een sector is, die door è è n van je torenvestingen bezet is, dan kun je de mannen er maar laten terugkeren, zodat ze andere taken kunnen uitvoeren. Gebruik de zwaard-aanwijzer om de torenvesting op de kaart van het eiland op of het sectorscherm te selecteren.

"WE'VE CONQUERED THE SECTOR!" ("WE HEBBEN DE SECTOR VEROVERD!")

Dit zegt je sergeant majoor, wanneer je leger een veldslag wint en het als enige in de sector overblijft. Je leger kan nu een nieuwe torenvesting bouwen (zie GEBOUWEN op bladzijde 69). Als een team volledig vernietigd is, wordt het schild uit het beeld verwijderd.

PERÄÄNTYMINEN!

Tämä ei ole aina hyvä juttu. Miekka-osoitin on verinen näyttäen, että armeija taistelee. Jos armeijasi on keskellä taistelua, se tulee kärsimään mieshukkaa, jos poistat sen lohkosta. Mutta jos armeijasi palaa omaan torniinsa, se ei kärsi mieshukkaa.

ARMEIJAN PALAUTTAMINEN TORNIIN

Jos armeija on tornisi valtaamassa lohkossa, voit palauttaa miehet sinne, jotta he voivat suorittaa muita tehtäviä. Käytä miekka-osoitinta valitaksesi tomin saaren kartalla tai lohkoalueella.

"WE'VE CONQUERED THE SECTOR!" ("OLEMME VALLOITTANEET LOHKON!")

Väapelisi ilmoittaa sinulle tämän, kun armeijasi voittaa taistelun ja vain he ovat jäljellä lohkossa. Armeijasi voi nyt rakentaa uuden tomin (katso RAKENNUKSET sivulla 69). Kun joukkue on täysin tuhattu, sen kilpi poistetaan.

“WE’VE WON!”

Your Sergeant Major will tell you this when all the Sectors of an Island show absolutely no trace of the opposing Teams. The Island is yours and you can attempt to win another. Hooray! When you return to the Options Screen to choose another Island you will see a little flag of your Team’s colour on the Island you just conquered. Now isn’t that sweet?

RATINGS

Whenever you conquer an Island you are shown a Map of Island’s state (so you can see how well you did) and given a rating to reflect your status, such as ‘PRESIDENT’, ‘KING’ (or ‘QUEEN’), ‘PRIME MINISTER’ and ‘MASTER’ (or ‘MISTRESS’). You are also deemed ‘ETERNAL GOD’ (or ‘GODDESS’) ‘OF THE EPOCH’ when you complete an Epoch.

“WE’VE WON!” (WIR HABEN GEWONNEN!)

Diese Meldung erhältst du von deinem Hauptfeldwebel, wenn kein Sektor einer Insel mehr irgendwelche Spuren der gegnerischen Teams aufweist. Die Insel gehört dir, und du kannst dich zur Eroberung der nächsten aufmachen. Hurra! Wenn du zum Optionenbildschirm zurückkehrst, um eine neue Insel zu wählen, siehst du auf der gerade von dir eroberten Insel eine kleine Flagge in der Farbe deines Teams. Ist das nicht reizend?

WERTUNG

Jedesmal, wenn du eine Insel erobert hast, erscheint eine Karte mit dem Zustandsbericht der Insel (damit du sehen kannst, wie erfolgreich du warst), und du erhältst eine deinem Status entsprechende Wertung, wie PRESIDENT (PRÄSIDENT/IN), KING (KÖNIG) oder QUEEN (KÖNIGIN), PRIME MINISTER (PREMIERMINISTER/IN) und MASTER (HERR) oder MISTRESS (HERRIN). Außerdem erhältst du den Titel ETERNAL GOD oder GODDESS OF THE EPOCH (EWIGER GOTT/EWIGE GÖTTIN DER EPOCHE), wenn du eine Epoche abgeschlossen hast.

“WE’VE WON!” [NOUS AVONS GAGNE!]

C’est ce que vous annoncera votre Sergent-Major lorsque tous les secteurs d’une île seront entièrement débarrassés des équipes adverses. L’île est à vous et vous pouvez essayer d’en conquérir une autre. Hourra! Lorsque vous retournez à l’écran d’Options pour choisir une autre île, vous verrez un petit drapeau de la couleur de votre équipe sur l’île que vous venez de conquérir. C’est pas mignon ça?

PERFORMANCE

Après avoir conquis une île, vous verrez une carte et recevrez une évaluation indiquant votre statut, comme ‘PRESIDENT’, ‘KING’ [ROI] (ou ‘QUEEN [REINE]’), ‘PRIME MINISTER’ [PREMIER MINISTRE] ET ‘MASTER’ [MAÎTRE] (ou ‘MISTRESS’ [MAITRESSE]). Vous êtes également consacré ‘ETERNEL GOD’ (or ‘GODDESS’) ‘OF THE EPOCH’ [DIEU (ou DEESSE) ETERNEL(-)LE] DE L’EPOQUE] lorsque vous avez conquis une époque.

“WE’VE WON!” (“¡HEMOS GANADO!”)

Tu sargento mayor te dará la noticia cuando no quede rastro de tus adversarios en ningún sector de la isla. La isla es tuya y ahora puedes intentar conquistar otra. ¡Hurra! Cuando regreses a la pantalla de opciones para elegir otra isla verás una pequeña bandera del color de tu equipo en la isla que acabas de conquistar. ¿No es un encanto?

GRADOS

Siempre que conquistas una isla se te informará del estado del mapa de la isla (para que puedas ver lo bien que vas) y se te da un grado para reflejar tu estado, por ejemplo ‘PRESIDENTE’, ‘REY’ (KING) o ‘REINA’ (QUEEN), ‘PRIMER MINISTRO’ y ‘SEÑOR’ (MASTER) o ‘SEÑORA’ (MISTRESS). También puedes ser nombrado ‘DIOS ETERNO’ (ETERNAL GOD) o ‘DIOSA’ (GODDESS) ‘DE LA EPOCA’ cuando completas una época.

“WE’VE WON!” (“ABBIAMO VINTO!”)

Il tuo Sergente Maggiore ti dirà questo quando tutti i Settori di un’Isola non recano assolutamente più traccia delle Squadre avversarie. L’Isola è tua e adesso puoi cercare di vincerne un’altra. Hurrà! Quando ritorni alla Videata Opzioni per scegliere un’altra Isola, vedrai una bandierina con i colori della tua Squadra che sventola sull’Isola appena conquistata. Carino, no?

QUALIFICA (RATINGS)

Ogni volta che conquisti un’Isola, appare uno stato della Mappa dell’Isola (così che tu possa vedere quanto sei andato bene) e ti viene data una qualifica che riflette il tuo stato, come ‘PRESIDENTE’ (PRESIDENT), ‘RE’ (KING) (o REGINA - QUEEN), ‘PRIMO MINISTRO’ (PRIME MINISTER) e ‘PADRONE’ (o PADRONA) (MASTER o MISTRESS). Inoltre, vieni ritenuto un ‘DIO ETERNO’ (ETERNAL GOD) (o DEA - GODDESS) dell’EPOCA (of the EPOCH) quando completi un’Epoca.

“WE’VE WON!” (“VI HAR VUNNIT!”)

Din fanjunkare kommer att meddela dig detta när alla sektorer på en ö visar en total avsaknad av motståndar-team. Ön är din och du kan försöka vinna över en annan. Hurra! När du återvänder till Alternativ-skärmen för att välja en annan ö kommer du att se en liten flagga med ditt team’s färg på den ö du just erövrat. Gulligt, eller hur?

UPPSKATTNINGAR

Närhelst du erövrar en ö kommer du att visas en karta över öns status (så att du kan se hur bra du har kämpat) och du kommer att ges en uppskattning för att fastställa din status, såsom ‘PRESIDENT’, ‘KING’ (‘KUNG’) eller ‘QUEEN’ (‘DROTTNING’), ‘PRIME MINISTER’ (‘PREMIÄRMINISTER’) och ‘MASTER’ (‘MÄSTARE’) eller ‘MISTRESS’ (‘HÄRSKARINNA’). Du kan också tilldömas ‘ETERNAL GOD’ (‘EVIG GUD’) eller ‘GODDESS’ (‘GUDINNA’) ‘OF THE EPOCH’ (‘AV DENNA EPOK’) när du fullgör en epok.

“WE’VE WON!” (“WE HEBBEN GEWONNEN”)

Dit zegt de sergeant majoor als alle sectoren van een eiland geen enkel spoor van de tegenspellers tonen. Het eiland is nu van jouw en je kunt proberen er nog e e n te veroveren. Hoera! Als je naar het optiescherm terugkeert, om een ander eiland te kiezen zie je een vlaggetje in de kleuren van je team op het eiland dat je net veroverd hebt. Leuk hè ?

KLASSE

Teikens als je een eiland verovert, zie je een kaart van de stand van zaken op het eiland (zodat je zien kunt hoe goed je het gedaan hebt; dan word je ingedeeld in een klasse die je status weergeeft: zoals ‘PRESIDENT’ [‘PRESIDENT’], ‘KING’ [‘KONING’] of ‘QUEEN’ [‘KONINGIN’], ‘PRIME MINISTER’ [MINISTER PRESIDENT] en ‘MASTER’ [‘MEESTER’] of ‘MISTRESS’ [‘MEESTERES’]. Je wordt ook beschouwd als ‘ETERNAL GOD’ [‘EEUWIGE GOD’] of ‘GODDESS’ [‘GODIN’] ‘OF THE EPOCH’ [‘VAN HET TDPERK’] als je een tijdperk voltooit.

“WE’VE WON!” (“OLEMME VOITTANEET!”)

Väapelisi ilmoittaa sinulle tämän, kun yhdelläkään saaren lohkolla ei näy jälkeäkään vastapuolen joukkueista. Saari on sinun ja voit yrittää toisen voittamista. Hurraa! Kun palaat vaihtoehtoruutuun valitaksesi toisen saaren, näet pienen lipun joukkueesi väreissä juuri valtaamallasi saarella. Eikö se olekin ihanaa?

LUOKITUKSET

Vallattuasi saaren näet kartan saaren tilasta (jotta näet miten menestyit) ja sinut luokitellaan statuksesi mukaan, kuten ‘PRESIDENTTI’, ‘KUNINGAS’ (tai ‘KUNINGATAR’), ‘PÄÄMINISTERI’, ja ‘ISÄNTÄ’ (tai ‘EMÄNTÄ’). Sinua myös pidetään ‘AIKAKAUDEN IÄNKAIKISENA JUMALANA’ (tai ‘JUMALATTARENA’) suoritettuasi aikakauden loppuun.

"THE SECTOR HAS BEEN DESTROYED!"

Your Sergeant Major will tell you this when you lose a Sector to an opposing Team.

"IT'S ALL OVER!"

Your Home Guard will tell you this when absolutely no trace of your Team remains on the Island. You are a Loser and will be told as much. Try again.

**"THE SECTOR HAS BEEN DESTROYED!"
(DER SEKTOR WURDE ZERSTÖRT!)**

Diese Meldung erhältst du von deinem Hauptfeldwebel, wenn du einen Sektor an ein gegnerisches Team verlierst.

"IT'S ALL OVER!" (ALLES IST VERLOREN!)

Diese Meldung erhältst du von deiner Bürgerwehr, wenn keine Spur deines Teams mehr auf der Insel zu finden ist. Du bist ein Verlierer, und das wird dir auch knallhart gesagt. Versuche es noch einmal.

"THE SECTOR HAS BEEN DESTROYED!" [LE SECTEUR A ETE DETRUIT!]

C'est ce que vous annoncera votre Sergent-Major si vous perdez un secteur.

**"IT'S ALL OVER!"
[TOUT EST FINI!]**

C'est ce que vous dira votre Garde National s'il n'y a plus aucune trace de votre équipe sur l'île. Vous avez perdu et on vous le fera savoir. Recommencez.

**"THE SECTOR HAS BEEN DESTROYED!"
("¡EL SECTOR HA SIDO DESTRUIDO!")**

Tu sargento mayor te dará la mala noticia cuando pierdas un sector frente a un equipo enemigo.

**"IT'S ALL OVER!"
("¡SE ACABO!")**

Tu guardia custodia te anunciará el fracaso cuando no quede absolutamente ni rastro de tu equipo en la isla. Has perdido y no hay más. Inténtalo de nuevo.

"THIS SECTOR HAS BEEN DESTROYED!" ("IL SETTORE E' STATO DISTRUTTO!")

Il tuo Sergente Maggiore ti dirà questo quando perdi un Settore per mano di una Squadra avversaria.

**"E' FINITA!"
(IT'S ALL OVER!)**

La tua Guardia Territoriale ti dirà questo quando non rimane assolutamente alcuna traccia della tua Squadra nell'Isola. Hai perso e ti verrà notificato. Prova di nuovo.

**"THIS SECTOR HAS BEEN DESTROYED!"
("DENNA SEKTOR HAR FÖRSTÖRTS!")**

Din fanjunkare kommer att meddela dig detta när du förlorar en sektor till ett motståndar-team.

**"IT'S ALL OVER!"
("ALLT ÄR ÖVER!")**

Din hemma-vakt kommer att meddela dig detta när det inte finns ett enda spår efter ditt team på ön. Du är en förlorare, och kommer att få höra det. Försök igen.

"THE SECTOR HAS BEEN DESTROYED!" ["DE SECTOR IS VERWOEST!"]

Dit zegt de sergeant majoor als je een sector aan een tegenstander verliest.

**"IT'S ALL OVER!"
["WE HEBBEN VERLOREN!"]**

Dat zegt de burgerwacht als er op het eiland geen spoor meer over is van je team. Je bent een verliezer en dat zal je horen ook! Probeer het nog eens.

"THE SECTOR HAS BEEN DESTROYED!" ("LOHKO ON TUHOTTU!")

Vääpelisi ilmoittaa sinulle tämän, kun menetät lohkon vastajoukkueelle.

**"IT'S ALL OVER!"
"SE ON OHI!"**

Kodinturvamiehesi ilmoittaa sinulle tämän, kun saarella ei näy jälkeäkään joukkueestasi. Olet hävinnyt ja sen kuulet. Yritä uudelleen.

DEFENCE

Sometimes you will find yourself under attack from the enemy. An armed enemy Army will try to destroy your Buildings. If a Tower is destroyed, your Men are exposed and vulnerable.

"TOWER CRITICAL!"

Your Home Guard will tell you this when a Tower is about to be destroyed.

You could place an Army of your own in the Sector to combat the attack, but your Buildings are ultimately still vulnerable. What you need is Defensive (Building) Weapons installed in the Building's Turrets (see BUILDINGS on page 84).

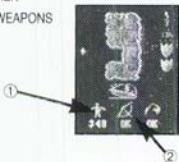
VIEW BUILDING WEAPON



STOCKS AND DEPLOY BUILDING WEAPONS

This icon only appears when a Defensive Weapon has been Designed. When you select this icon you are shown the completed Designs for Defensive Weapons alongside the number of Men available to man them.

- ① AVAILABLE MEN
- ② DEFENSIVE WEAPONS



VERTEIDIGUNG

Manchmal wird einer deiner Gegner dich angreifen. Eine bewaffnete feindliche Armee wird versuchen, deine Gebäude zu zerstören. Wird ein Turm zerstört, dann sind deine Männer vollkommen ungeschützt.

"TOWER CRITICAL!" (TURM IN GEFAHR!)

Diese Meldung erhältst du von deiner Bürgerwehr, wenn ein Turm kurz vor der Zerstörung steht.

Du könntest daraufhin eine deiner Armeen in diesen Sektor holen, um den Angriff abzuwehren, deine Gebäude sind jedoch weiterhin gefährdet. Was du brauchst, sind Verteidigungswaffen (zum Bauen) in den Befestigungstürmen des Gebäudes (siehe GEBÄUDE auf Seite 84).



BAUWAFFENVORRAT EINSEHEN UND EINSETZEN

Dieses Icon erscheint nur, wenn eine Verteidigungswaffe entworfen wurde. Wenn du dieses Icon wählst, erscheinen die fertiggestellten Entwürfe für Verteidigungswaffen neben der Zahl der zu ihrer Bedienung verfügbaren Männer.

- ① VERFÜGBARE MÄNNER
- ② VERTEIDIGUNGSWAFFEN

DEFENSE

Parfois, vous serez attaqué par l'ennemi. Une armée ennemie essaiera de détruire vos bâtiments. Si une tour est détruite, vos hommes seront exposés et vulnérables.

"TOWER CRITICAL!" [TOUR EN ETAT CRITIQUE!]

Votre Garde National vous avertira si une tour est sur le point d'être détruite.

Vous pouvez placer une de vos armées dans le secteur pour riposter à l'attaque mais vos bâtiments demeurent vulnérables. Vous avez besoin d'armes défensives installées dans les tourelles du bâtiment (cf BATIMENTS à la page 84).



VOIR RESERVE D'ARMES DEFENSIVES ET DEPLOYER ARMES DEFENSIVES

Cette icône apparaît seulement lorsqu'une arme défensive a été inventée. Lorsque vous sélectionnez cette icône, vous voyez les armes défensives qui ont été inventées ainsi que le nombre d'hommes disponibles pour les utiliser.

- ① HOMMES DISPONIBLES
- ② ARMES DEFENSIVES

DEFENSA

A veces el enemigo te atacará. Un ejército enemigo armado intentará destruir tus edificios. Si destruye una torre, tus hombres quedarán al descubierto y sin protección.

"TOWER CRITICAL!" ("¡TORRE EN PELIGRO!")

Tu guardia custodia te anunciará lo anterior cuando una torre esté a punto de ser destruida.

Podrías emplazar un ejército propio en el sector para contraatacar, pero tus edificios seguirán siendo vulnerables. Lo que necesitas es armamento defensivo instalado en las torretas del edificio (ver EDIFICIOS en la página 84).



VER RESERVA Y DESPLIEGUE DE ARMAS FORTALEZA

Este icono sólo aparece cuando un arma defensiva ha sido diseñada. Cuando selecciones este icono podrás ver los diseños completos de armas defensivas y el número de hombres disponibles para maniobrarlas.

- ① HOMBRES DISPONIBLES
- ② ARMAS DEFENSIVAS

DIFESA

Alle volte ti troverai sotto l'attacco del nemico. Un Esercito nemico armato cercherà di distruggere i tuoi Edifici. Se una Torre viene distrutta, i tuoi uomini rimangono esposti e sono vulnerabili.

"TOWER CRITICAL!"

("TORRE IN PERICOLO!")

La tua Guardia Territoriale ti dirà questo quando una Torre sta per essere distrutta.

Potresti piazzare un Esercito nel Settore per respingere l'attacco, ma in definitiva i tuoi Edifici rimangono vulnerabili. Ciò che ti occorre sono Armi Difensive (Edifici) installate nelle Torrette (vedi EDIFICI a pagina 85).



VEDI DEPOSITI ARMI EDIFICI E SISTEMA ARMI EDIFICI

Questa Icona appare solo quando un'Arma Difensiva è stata progettata. Quando selezioni questa Icona, ti vengono mostrati i Progetti completati delle Armi Difensive unitamente al numero di uomini disponibili a manovrarle.

① UOMINI DISPONIBILI

② ARMI DIFENSIVE

FÖRSVAR

Ibland kommer du att attackeras av fienden. En bevåpnad fiendearmè kommer att försöka att utplåna dina byggnader. Om ett torn förstörs blir dina män oskyddade och sårbara.

"TOWER CRITICAL!" (TORN KRITISKT!)"

Din hemma-vakt kommer att meddela dig detta när ett torn är på väg att bli utplånat.

Du kan utplacera en egen armè i sektorn för att bekämpa attacken, men dina byggnader är fortfarande sårbara. Vad du behöver är defensiva (byggnads-) vapen installerade i byggnadens torn (se BYGGNADER på sidan 85).



ATT SE LAGER FÖR BYGGNADSVAPEN OCH ATT SPRIDA BYGGNADSVAPEN

Denna ikon visas enbart när ett defensivt vapen har blivit designat. När du väljer denna ikon visas du de kompletta designerna för defensiva vapen intill antalet män tillgängliga för att bemanna dem.

① AVAILABLE MEN (TILLGÄNGLIGA MÄN)

② DEFENSIVE WEAPONS (DEFENSIVA VAPEN)

VERDEDIGING

Soms word je door een vënd aangevallen. Een gewapende vënd probeert je gebouwen te vernielen. Als een torenvesting vernietigd is, zyn je mannen blootgegeven en kwetsbaar.

"TOWER CRITICAL!" ["DE TOESTAND B DE TORENVESTING IS KRITIEK"]

Dit zegt de burgerwacht als de torenvesting op het punt staat om vernietigd te worden.

Je zou je eigen leger in de sector kunnen plaatsen, om de aanval af te slaan, maar uiteindelijk zyn je gebouwen nog kwetsbaar. Je moet verdedingswapens (voor gebouwen) in de geschutstorens van de gebouwen plaatsen (zie GEBOUWEN op bladzýde 85).



VOORRADEN VAN WAPENS VOOR GEBOUWEN BEKKEN EN WAPENS VOOR GEBOUWEN INZETTEN

Deze ikon verschýnt alleen als er een verdedigingswapen is ontworpen. Als je deze ikon selecteert, krýj je de voltooidte ontwerpen voor de verdedigingswapens te zien, naast het aantal mannen dat beschikbaar is om ze te bemannen.

① BESCHIKBARE MANNEN

② VERDEDIGINGSWAPENS

PUOLUSTUS

Joskus joudut vihollisen hyökkäyksen kohteeksi. Aseistautunut vihollisarmeija yrittää tuhota rakennuksesi. Jos torni tuhoutuu, miehesi ovat suojattomia ja vaaralle alttiina.

"TORNI KRIITTINEN!"

Kodinturvamiehesi ilmoittaa sinulle tämän, kun torni on tuhoutumaisillaan.

Voit sijoittaa oman armeijasi lohkokon taistelemaan hyökkäystä vastaan, mutta rakennuksesi ovat silti vaaralle alttiina. Sinun tarvitsee laittaa puolustus (rakennus) aseita rakennuksen pikku torneihin (katso RAKENNUKSET sivulla 85).



KATSO RAKENNUSEVARASTOJA JA KÄYTÄ HYVÄKSI RAKENNUSEASEITA

Tämä kuvake ilmestyy vain silloin, kun puolustusase on suunniteltu. Valittuasi tämä kuvakkeen näet puolustusaseiden valmiit mallit yhdessä käytettävissä olevien miesten lukumäärän kanssa niiden miehittämiseksi.

① KÄYTETTÄVISSÄ OLEVAT MIEHET

② PUOLUSTUSASEIT

AVAILABLE MEN

You cannot select these Men directly. This icon and the number below it are for reference only. With the exception of the unmanned Nuclear Deterrents and SDI System (see WEAPONS on page 106), each Defensive Weapon is operated by a single Man.

DEFENSIVE WEAPONS

Take your pick. The quantity of available Weapons is shown beneath the icon. When you select a Weapon icon, or the number below it, the Handy Pointer will change to a Defence Pointer. You are now ready to place a Defensive Weapon on a Building. Note that below some Weapon icons you will see 'OK' instead of a number. That means there aren't enough Weapons to arm the number of Men available but they are being manufactured. When no more Weapons are available, a dash ('-') will be shown beneath the icon. Select the Weapon icon to return the Defensive Weapon to the Stocks. The Defence Pointer will change back into the Handy Pointer.

VERFÜGBARE MÄNNER

Diese Männer kannst du nicht direkt wählen. Das Icon und die darunterstehende Zahl dienen nur zur Information. Abgesehen von den unbemannten atomaren Abschreckungswaffen und dem SDI-System (siehe WAFFEN auf Seite 106) wird jede Verteidigungswaffe von einem einzelnen Mann bedient.

VERTEIDIGUNGSWAFFEN

Du hast die Wahl. Die Menge der verfügbaren Waffen wird unter dem Icon angezeigt. Wenn du ein Waffen-Icon oder die darunterstehende Zahl wählst, verwandelt sich der Handzeiger in einen Verteidigungszeiger. Damit bist du bereit, eine Verteidigungswaffe in einem Gebäude zu plazieren. Beachte, daß unter einigen Waffen-Icons 'OK' statt einer Zahl steht. Das bedeutet, daß hiervon nicht genug Exemplare zur Bewaffnung aller Männer zur Verfügung stehen, daß sie aber bereits hergestellt werden. Wenn keine Waffen mehr zur Verfügung stehen, ist unter dem Icon ein Gedankenstrich ('-') zu sehen. Wähle das Waffen-Icon, um die Verteidigungswaffe ins Lager zurückzubringen. Der Verteidigungszeiger verwandelt sich daraufhin wieder in den Handzeiger.

HOMMES DISPONIBLES

Vous ne pouvez pas sélectionner ces hommes directement. Cette icône et le nombre affiché au-dessous servent seulement de référence. A l'exception des armes nucléaires et des lasers SDI (cf ARMES à la page 106), toutes les armes défensives sont opérées par un seul homme.

ARMES DEFENSIVES

Faites votre choix. La quantité d'armes disponibles est indiquée sous l'icône. Lorsque vous sélectionnez une icône arme ou le nombre au-dessous, le pointeur main se transforme en pointeur défensif. Vous êtes alors prêt à placer une arme défensive sur un bâtiment. Remarque: sous certaines icônes armes, "OK" sera affiché au lieu d'un nombre. Cela signifie qu'il n'y a pas suffisamment d'armes pour équiper le nombre d'hommes disponibles mais qu'on est en train d'en fabriquer. Lorsqu'il n'y a plus d'armes disponibles, un tiret ('-') apparaît sous l'icône. Sélectionnez l'icône arme pour remettre l'arme défensive dans la réserve. Le pointeur défensif redeviendra pointeur main.

HOMBRES DISPONIBLES

No puedes seleccionar estos hombres directamente. El icono y el número que lo acompaña son sólo para informarte. A excepción de las armas nucleares disuasorias, que no necesitan hombres, y los sistemas SDI (ver ARMAS en la página 106), cada arma defensiva necesita un hombre para ponerla a funcionar.

ARMAS DEFENSIVAS

Elige. La cantidad de armas disponibles aparece bajo el icono. Cuando seleccionas un icono de armas, o el número bajo el mismo, el cursor se convierte en un indicador defensivo. Ahora puedes colocar un arma defensiva en un edificio. Observarás que debajo de algunos iconos de armas aparecen las letras 'OK' en lugar de un número. Eso significa que no hay bastantes armas para el total de hombres disponibles, pero que están fabricándolas. Cuando no quedan armas disponibles, aparece un guión ('-') debajo del icono. Selecciona el icono de armas para regresar al almacén de armas defensivas. El indicador defensivo recobrará su forma habitual de cursor-mano.

UOMINI DISPONIBILI

Tu non puoi selezionare direttamente questi uomini. Questa Icona e il numero sottostante sono solo di riferimento. Ad eccezione del Deterrente Nucleare e del Sistema SID (vedi ARMI a pagina 107) che sono senza uomini, ogni Arma Difensiva è manovrata da un solo uomo.

ARMII DIFENSIVE

Scegli. La quantità di Armi disponibili appare sotto l'Icona. Quando selezioni un'Icona Arma o il numero sottostante, il Puntatore-Manina si cambia in un Puntatore Difesa. Adesso sei pronto a collocare un'Arma Difensiva in un Edificio. Nota che sotto alcune Icone Arma vedrai 'OK' anziché un numero. Questo significa che non vi sono Armi disponibili, ma che queste sono in produzione. Quando non vi sono più Armi disponibili, apparirà un trattino ('-') sotto l'Icona. Seleziona l'Icona Arma per rimandare l'Arma Difensiva ai Depositi. Il Puntatore Difesa ritornerà ad essere un Puntatore-Manina.

TILLGÄNGLIGA MÄN

Du kan inte välja dessa män direkt. Denna ikon och numret under den är enbart för referens. Bortsett från de obemannade Kärnvapenavskräckarna och SDI-Systemen (se VAPEN på sidan 107), opereras varje defensivt vapen av bara en enda man.

DEFENSIVA VAPEN

Gör ditt val. Antalet tillgängliga vapen visas under ikonen. När du väljer en Vapen-ikon, eller numret därunder, kommer Handy Pointer att förändras till en Defensiv-pointer. Du är nu redo att placera ett defensivt vapen på en byggnad. Observera att du under vissa Vapen-ikoner kommer att se 'OK' istället för ett nummer. Detta innebär att det inte finns tillräckligt med vapen för att bevärna det antal män som är tillgängliga, men de håller på att tillverkas. När det inte finns några fler vapen tillgängliga kommer ett streck ('-') att visas under ikonen. Välj Vapen-ikonen för att återföra det defensiva vapnet till förrådet. Defensiv-pointer kommer att ändras tillbaka till Handy Pointer.

BESCHIKBARE MANNEN

Je kunt deze mannen niet direct selecteren. Deze ikoon en het nummer eronder dienen alleen als verwijzing. Met uitzondering van het onbemande strategische nucleaire wapen en SDI system (zie WAPENS op bladzijde 107), wordt elk verdedigingswapen door één enkele man bediend.

VERDEDIGINGSWAPENS

Zoek maar uit. De hoeveelheid beschikbare wapens wordt onder de ikoon weergegeven. Als je een wapen-ikoon of het nummer eronder selecteert, verandert de 'handige' aanwijzer in een defensie-aanwijzer. Nu ben je klaar om een verdedigingswapen op een gebouw te plaatsen. Onder sommige wapen-ikonen zie je 'OK' in plaats van een nummer. Dat betekent dat er niet genoeg wapens zijn om het aantal beschikbare mannen te bewapenen, maar ze worden geproduceerd. Als er geen wapens meer beschikbaar zijn, verschijnt er een streepje ('-') onder de ikoon. Selecteer de wapen-ikoon om de verdedigingswapens naar de voorraad te retourneren. De defensie-aanwijzer verandert weer in een 'handige' aanwijzer.

KÄYTTÄVISSÄ OLEVAT MIEHET

Et voi valita näitä miehiä suoraan. Tämä kuvake ja sen alapuolella oleva numero ovat vain viitteeksi. Lukuunottamatta miehittämättömiä ydinpelotusaseita ja SDI systeemiä (katso ASEETT sivulla 107), kutakin puolustusasetta hoitaa yksi mies.

PUOLUSTUSASEET

Suorita valintasi. Käytettävissä olevien aseiden määrä näkyy kuvakkeen alapuolella. Valitessasi asekuvakkeen, tai sen alapuolella olevan numeron, kätevä osoitin muuttuu puolustus osoittimeksi. Olet nyt valmis sijoittamaan puolustusaseen rakennukseen. Pane merkkille, että joidenkin asekuvakkeiden alapuolella näet 'OK':n numeron sijasta. Se tarkoittaa, ettei ole tarpeeksi aseita käytettävissä olevien miesten aseistamiseksi, mutta niitä valmistetaan. Kun aseita ei ole saatavissa, viiva ('-') näkyy kuvakkeen alapuolella. Valitse asekuvake palauttaaksesi puolustusaseen varastoon. Puolustus osoitin muuttuu takaisin käteväksi osoittimeksi.

PLACING DEFENSIVE WEAPONS

Every Building has at least one Turret ready to receive your Defensive Weapons. Simply use the Defence Pointer to select the desired Turret and place the Defensive Weapon. Note that only one Defensive Weapon can be installed in a Turret.

REPLACING DEFENSIVE WEAPONS

To replace an installed Defensive Weapon with a different one, simply select the new Defensive Weapon as before and place it on top of the existing Defensive Weapon. The replaced Defensive Weapon is returned to the Stocks.

REMOVING DEFENSIVE WEAPONS

Use the Handy Pointer to select the desired Defensive Weapon Turret on the Sector Display. The Defensive Weapon will be returned to the Stocks.

DAS EINSETZEN VON VERTEIDIGUNGSWAFFEN

Jedes Gebäude besitzt mindestens einen Befestigungsturm für deine Verteidigungswaffen. Benutze den Verteidigungszeiger, um den gewünschten Befestigungsturm zu wählen, und platziere dort die Verteidigungswaffe. Beachte, daß in jedem Befestigungsturm nur eine Verteidigungswaffe positioniert werden kann.

DAS ERSETZEN VON VERTEIDIGUNGSWAFFEN

Um eine aufgestellte Verteidigungswaffe durch eine andere zu ersetzen, wähle einfach die neue Verteidigungswaffe, wie oben beschrieben, und setze sie auf die bestehende. Die ersetzte Verteidigungswaffe wird daraufhin ins Lager zurückgebracht.

DAS ENTFERNEN VON VERTEIDIGUNGSWAFFEN

Wähle mit Hilfe des Handzeigers auf dem Sektor-Display den gewünschten Befestigungsturm mit der Verteidigungswaffe. Die Waffe wird daraufhin ins Lager zurückgebracht.

PLACER LES ARMES DEFENSIVES

Chaque bâtiment dispose d'au moins une tourelle où vous pouvez placer vos armes défensives. Il suffit d'utiliser le pointeur défensif pour sélectionner la tourelle voulue et y placer l'arme défensive. Remarque: une seule arme défensive peut être installée dans une tourelle.

REEMPLACER LES ARMES DEFENSIVES

Pour remplacer une arme défensive par une autre, il suffit de sélectionner la nouvelle arme défensive comme précédemment et de la placer au-dessus de l'arme défensive déjà installée. L'arme défensive remplacée sera remise dans la réserve.

ENLEVER LES ARMES DEFENSIVES

Utilisez le pointeur main pour sélectionner la tourelle où se trouve l'arme défensive voulue sur l'Affichage Secteur. L'arme défensive sera remise dans la réserve.

COLOCANDO ARMAS DEFENSIVAS

Cada edificio dispone, por lo menos, de una torreta preparada para recibir las armas defensivas. Sólo tienes que usar el indicador defensivo para seleccionar la torreta deseada y colocar las armas defensivas. Date cuenta de que sólo puedes instalar un arma defensiva en una torreta.

SUSTITUIR ARMAS DEFENSIVAS

Para sustituir un arma defensiva instalada por una nueva, simplemente selecciona la nueva arma defensiva como antes y colócala sobre la existente. El arma defensiva sustituida regresará al almacén.

QUITANDO ARMAS DEFENSIVAS

Con el cursor, apunta a la torreta con el arma defensiva que quieres quitar, en el despliegue del sector. El arma defensiva regresará a la reserva.

PIAZZAMENTO DI ARMI DIFENSIVE

Ogni Edificio dispone almeno di una Torretta pronta a ricevere le tue Armi Difensive. Basta usare il Puntatore Difesa per selezionare la Torretta desiderata e piazzarvi l'Arma Difensiva. Nota che in una Torretta si può piazzare una sola Arma Difensiva.

SOSTITUZIONE DI ARMI DIFENSIVE

Per sostituire un'Arma Difensiva installata con una diversa, basta selezionare come prima la nuova Arma Difensiva e piazzarla sopra a quella esistente. L'Arma Difensiva sostituita viene riportata ai Depositi.

RIMOZIONE DI ARMI DIFENSIVE

Usa la manina Puntatore per selezionare la Torretta con Arma Difensiva desiderata sulla Visualizzazione di Settore. L'Arma verrà riportata ai Depositi.

ATT UTPLACERA DEFENSIVA VAPEN

Varje byggnad har åtminstone ett torn som är redo att ta emot ditt defensiva vapen. Använd helt enkelt Defensiv-pointer för att välja önskat torn, och utplacera det defensiva vapnet. Observera att bara ett defensivt vapen kan installeras i tornet.

ATT BYTA UT DEFENSIVA VAPEN

För att byta ut ett installerat defensivt vapen mot ett annat väljer du helt enkelt det nya defensiva vapnet som tidigare och placerar det på toppen av det existerande defensiva vapnet. Det utbyttä defensiva vapnet återförs till förrådet.

ATT FÖRFLYTTA DEFENSIVA VAPEN

Använd Handy Pointer för att välja önskvärt defensivt vapentorn på Sektor-displayen. Det defensiva vapnet kommer att återföras till förrådet.

VERDEDIGINGSWAPENS PLAATSEN

Elk gebouw heeft tenminste één geschutstoren die de verdedigingswapens kan ontvangen. Gebruik gewoon de defensie aanwijzer om de gewenste geschutstoren te selecteren en zet het verdedigingswapen op z'n plaats. Denk eraan dat alleen verdedigingswapens in een geschutstoren geplaatst kunnen worden.

VERDEDIGINGSWAPENS VERVANGEN

Om een geplaatst verdedigingswapen door een nieuw te vervangen, selecteer je gewoon het nieuw verdedigingswapen zoals eerst, en plaats je het bovenop het verdedigingswapen dat er al is. Het vervangen verdedigingswapen wordt naar de voorraad geretourneerd.

VERDEDIGINGSWAPENS VERWDEREN

Gebruik de 'handige' aanwijzer om de gewenste geschutstoren op het sectorscherm te selecteren. Het verdedigingswapen wordt dan naar de voorraad geretourneerd.

PUOLUSTUASEIDEN SJOITTAMINEN

Kussakin rakennuksessa on vähintään yksi pieni torni valmiina ottamaan puolustusaseita. Käytä puolustus osoitinta valitsemaan haluttu pieni torni ja sijoittamaan puolustusase. Pane merkille, että vain yksi puolustusase voidaan laittaa pieneen torniin.

PUOLUSTUSASEIDEN VAIHTAMINEN

Vaihtaaksesi puolustusaseen eri aseeseen, valitse uusi puolustusase kuten ennen ja sijoita se nykyisen puolustusaseen päälle. Vaihdettu puolustusase palautetaan varastoon.

PUOLUSTUSASEIDEN POISTAMINEN

Käytä kätevää osoitinta valitaksesi haluttu puolustusaseen torni lohkoalueella. Puolustusase palautetaan varastoon.

SPECIAL WEAPONS

When Nuclear Weapons become available (see COMBAT), so too does a Nuclear Deterrent as a Defensive Weapon. A Nuclear Deterrent is placed in a Building's Turret much the same as any other Defensive Weapon, only no Men are needed to operate it. If the Nuclear Deterrent detects an incoming Nuke, it will automatically launch itself at the Sector from which the attack came. Note that the Nuclear Deterrent is a one-shot Weapon and is not in any way effective against conventional attack.

Defensive Star Wars (SDI) Lasers are effective against all forms of attack. They even detect and destroy incoming Nukes. However, each unit can only do this once before it overheats and destroys itself.

SPEZIALWAFFEN

Wenn Atomwaffen zur Verfügung stehen (siehe DER KAMPF), dann gibt es auch eine atomare Abschreckungswaffe für die Defensive. Eine atomare Abschreckungswaffe wird im Prinzip wie jede andere Verteidigungswaffe im Befestigungsturm des Gebäudes platziert, mit der Ausnahme, daß keine Männer zu ihrer Bedienung benötigt werden. Sobald die atomare Abschreckungswaffe eine ankommende Atomwaffe bemerkt, startet sie automatisch zu dem Sektor, von dem dieser Angriff erfolgt ist. Beachte, daß die atomare Abschreckungswaffe nur einmal eingesetzt werden kann und keinen Schutz gegen konventionelle Angriffe bietet.

Die defensiven "Star Wars"-Laser (SDI) dagegen können jede Art von Angriff abwehren. Sie entdecken und zerstören sogar ankommende Atomwaffen. Jede Einheit kann dies jedoch nur einmal tun, bevor sie sich überhitzt und selbst zerstört.

ARMES SPECIALES

Lorsque les armes nucléaires deviennent disponibles (cf COMBAT), vous pouvez obtenir une arme de dissuasion nucléaire comme arme défensive. Pour placer une arme de dissuasion nucléaire dans une tourelle, vous procédez comme pour les autres armes défensives. Cependant, vous n'avez besoin de personne pour l'opérer. Si l'arme de dissuasion nucléaire détecte une attaque nucléaire, elle sera automatiquement lancée sur le secteur d'où vient l'attaque. Remarque: les armes de dissuasion nucléaire ne peuvent servir qu'une fois et sont impuissantes contre les attaques conventionnelles.

Les lasers défensifs (SDI) sont efficaces contre toutes les formes d'attaque, même les attaques nucléaires. Cependant, chacun ne peut être utilisé qu'une seule fois avant de surchauffer et de s'auto-détruire.

ARMAS ESPECIALES

Quando las armas nucleares están disponibles (ver COMBATE), también lo están las armas nucleares disuasorias como armas defensivas. Un arma nuclear disuasoria se coloca en un edificio de la misma manera que cualquier arma defensiva, sólo que no se necesitan hombres para operarla. Si el arma disuasoria detecta una Nuke que se acerca, se disparará automáticamente contra el sector de donde procede el ataque. Observarás que el arma disuasoria es un arma de un disparo y no es muy efectiva contra los ataques convencionales.

Los lasers defensivos de la Guerra de las Galaxias (SDI= Defensive Star Wars) son eficaces contra cualquier tipo de ataque. Incluso detectan y destruyen cualquier tipo de ofensiva con Nukes. Sin embargo, cada unidad sólo puede realizar esto una vez antes de que se recaliente y destruya.

ARMII SPECIALI

Quando le Armi Nucleari diventano disponibili (vedi COMBATTIMENTO), lo è anche il Deterrente Nucleare come Arma Difensiva. Il Deterrente Nucleare si piazza in una Torretta come qualunque altra Arma Difensiva, solo che adesso non occorrono uomini per manovrarla. Se il Deterrente Nucleare avverte un Nuke in arrivo, esso si lancia automaticamente sul settore da cui proviene l'attacco. Nota che il Deterrente Nucleare è un'arma ad un solo colpo e non è in alcun modo efficace contro attacchi convenzionali.

I Laser delle Guerre Stellari Difensive (SDI) sono efficaci contro ogni forma di attacco. Essi rilevano e distruggono perfino i Nukes in arrivo. Tuttavia, ogni unità può farlo solo una volta prima di surriscaldarsi ed autodistruggersi.

SPECIALVAPEN

När kärnvapen blir tillgängliga (se STRID), blir en Kärnvapenavskräckare också det, som ett defensivt vapen. En Kärnvapenavskräckare placeras i tornet på en byggnad på samma sätt som andra defensiva vapen, utan att behöva män för att bemanna det. Om Kärnvapenavskräckaren upptäcker en inkommande Nuke kommer den automatiskt att skjutas iväg mot den sektor från vilken attacken kom. Lägg märke till att Kärnvapenavskräckaren är ett engångsvapen, och att det inte på något sätt är effektivt mot konventionella attacker.

Defensiva Star Wars (SDI)-lasrar är effektiva mot alla attackformer. De till och med upptäcker och förstör inkommande Nukes. Däremot kan varje enhet bara göra detta en gång innan den blir överhettad och förstör sig själv.

SPECIALE WAPENS

Wanneer er over nucleaire wapens beschikt kan worden (zie SLAG LEVEREN), komen ook de strategische nucleaire wapens als verdedigingswapen beschikbaar. Een strategisch nucleair wapen wordt op dezelfde manier in de geschutstoren van een gebouw geplaatst, als een ander verdedigingswapen, alleen zijn er geen mannen nodig om het te bedienen. Als het strategisch nucleair wapen een inkomende Nuke ontdekt, lanceert het zichzelf onmiddellijk in de richting van de sector waar de aanval vandaan komt. Denk eraan dat het nucleair strategisch wapen maar één keer gebruikt kan worden en dat het helemaal niet effectief is tegen een aanval met conventionele wapens.

Defensieve Star Wars (SDI) Lasers zijn effectief tegen alle vormen van aanval. Ze ontdekken zelfs inkomende Nukes en vernietigen deze. Elke eenheid kan dit echter maar één keer doen, voordat hij oververhit raakt en zichzelf vernietigt.

ERIKOISASEET

Ydinaseiden tullessa käytettäviksi (katso TAISTELU), niin tulee myös ydinpelotusase puolustusaseeksi. Ydinpelotusase sijoitetaan rakennuksen pieneen torniin aivan samoin kuin mikä tahansa muu puolustusase, paitsi ettei tarvita miehiä sen käyttämiseksi. Jos ydinpelotusase huomaa tulevan ydinaseen, se automaattisesti sinkauttaa itsensä siihen lohkokon, mistä hyökkäys tuli. Pane merkeille, että ydinpelotusase on vain yhden kerran tapahtuva ase eikä ole millään lailla tehokas tavallista hyökkäystä vastaan.

Puolustus tähtien sota (SDI) laserit ovat tehokkaita kaikenlaisia hyökkäyksiä vastaan. Ne jopa huomaavat ja tuhoavat saapuvat ydinaseet. Kuitenkin, kukin yksikkö voi tehdä tämän vain kerran, ennenkuin se ylikuumentee ja tuhoaa itsensä.

ALLIANCES

The advantages of joining forces with another Team is that members of the Alliance will not attack each other. The disadvantage is Allied Teams cannot build Towers.

If you wish to form an alliance with an opponent (note that you cannot form an Alliance with more than one Team at a time). Select the opposing Team Shield to ask their Leader if he or she wishes to form an alliance with you. The Team Leader's face will replace the Island Map and he or she will give her reply.

The response will be swift.

"NO, I DON'T THINK SO!"

That's what the opponent in question will tell you in not so many words if he or she does not wish to form an alliance. Why not try again later?

BÜNDNISSE

Der Vorteil von Bündnissen mit anderen Teams besteht darin, daß Bündnispartner sich nicht gegenseitig angreifen. Der Nachteil besteht darin, daß verbündete Teams keine Türme bauen können.

Wenn du mit einem Gegner ein Bündnis schließen möchtest (beachte dabei, daß du dich nie mit mehr als einem andern Team zur Zeit verbünden kannst), wähle den Team-Schild des Gegners, um dessen Anführer zu fragen, ob er oder sie ein Bündnis mit dir eingehen möchte. Die Inselkarte wird daraufhin durch das Gesicht des Team-Anführers ersetzt, und du erhältst eine Antwort. Die Antwort erfolgt umgehend.

"NO, I DON'T THINK SO!" (NEIN, ICH GLAUBE NICHT!)

Das wird dir dein Gegner antworten, wenn er oder sie kein Bündnis mit dir eingehen möchte. Vielleicht versuchst du es später noch einmal?

ALLIANCES

L'avantage de s'allier avec une autre équipe est que les membres de l'alliance ne s'attaqueront pas. L'inconvénient est que les équipes alliées ne pourront pas construire de tours.

Si vous souhaitez former une alliance avec un adversaire (vous ne pouvez pas vous allier à plus d'une équipe à la fois), sélectionnez le bouclier de l'équipe adverse pour demander à son leader s'il souhaite conclure une alliance avec vous. Le visage du leader de l'équipe apparaîtra à la place de la Carte de l'île et il vous donnera sa réponse.

La réponse sera brève.

"NO, I DON'T THINK SO!" (NON, JE NE CROIS PAS!)

C'est ce que vous répondra votre adversaire s'il ne désire pas former d'alliance. Vous pourrez réessayer plus tard.

ALIANZAS

La ventaja de unir fuerzas con otro equipo es que los miembros de la alianza no se atacarán mutuamente. La desventaja es que los equipos aliados no pueden construir torres.

Si deseas formar una alianza con un equipo adversario, (observa que no puedes firmar una alianza con más de un equipo a la vez), selecciona el escudo del equipo adversario con el que deseas firmar una alianza para preguntar a su líder si desea aliarse contigo. La cara del líder sustituirá al mapa de la isla y él o ella te responderá.

La respuesta será rápida.

"NO, I DON'T THINK SO!" ("NO, NI HABLARI!")

Eso será lo que el oponente en cuestión te responderá, en pocas palabras, si no está interesado o interesada en formar una alianza. ¿Por qué no volverlo a intentar más tarde?

ALLEANZE

I vantaggi di combinare le forze con un'altra Squadra è che i membri della Alleanza non si attaccheranno a vicenda. Lo svantaggio è che le Squadre Alleate non possono costruire Torri.

Se desideri formare un'alleanza con un avversario (nota che non puoi formare una Alleanza con più di una Squadra alla volta). Seleziona lo Stemma della Squadra avversaria per chiedere al suo Capo se desidera formare un'alleanza con te. La faccia del Capo della Squadra sostituirà la Mappa dell'Isola ed egli ti darà una risposta.

La risposta sarà rapida.

"NO, I DON'T THINK SO!" ("NO, PENSO DI NO!")

Questo è quello che ti dirà senza tante parole l'avversario in questione, se non desidera formare un'alleanza. Perché non ci provi più tardi?

ALLIANSER

Fördelen med att ingå en allians med ett annat team är att alliansmedlemmar inte attackerar varandra. Nackdelen är att allierade team inte kan bygga torn.

Om du vill ingå en allians med en motståndare (lägg märke till att du inte kan ingå en allians med mer än ett team åt gången) väljer du team-skölden för motståndaren för att fråga dess ledare om han eller hon önskar att ingå en allians med dig. Teamledarens ansikte kommer att ersätta ö-kartan och han eller hon kommer att ge sitt svar.

Svaret kommer snabbt.

"NO, I DON'T THINK SO!" ("NEJ, JAG TROR INTE DET!")

Detta är vad motståndaren i fråga kortfattat kommer att säga till dig om han eller hon inte vill ingå en allians. Varför inte försöka igen senare?

ALLIANTIES

Het voordeel van het zich verenigen met een ander team is, dat leden van de alliantie elkaar niet zullen aanvallen. Het nadeel is dat geallieerde teams geen torenvestingen mogen bouwen.

Als je een alliantie met een tegenstander wilt sluiten (denk eraan dat je maar met één team tegelijk een alliantie mag sluiten), selecteer dan het schild van de tegenstanders om hun leider te vragen of hij of zij een alliantie met je wil vormen. Het gezicht van de teamleider komt in plaats van de kaart van het eiland en hij of zij zal je een antwoord geven.

Het antwoord komt meteen.

"NO, I DON'T THINK SO!" ["Nee, ik denk van niet!"]

De tegenstander in kwestie heeft er niet zoveel woorden voor nodig om te zeggen dat hij of zij geen alliantie wil vormen. Probeer het later nog maar eens.

LIITOT

Joukkojen yhdistämisen etuna on se, että liiton jäsenet eivät hyökkää toisiaan vastaan. Haittapuolena on se, että liittoutuneet joukkueet eivät voi rakentaa torneja.

Jos haluat muodostaa liiton vastustajan kanssa (huomaa, että voit muodostaa liiton vain yhden joukkueen kanssa kerrallaan), valitse vastajoukkueen kilpi kysyäksesi heidän johtajalta, haluaako tämä muodostaa liiton sinun kanssasi. Saaren kartta vaihtuu joukkueen johtajan kasvoiksi ja hän antaa vastauksensa.

Vastaus on pikainen.

"NO, I DON'T THINK SO!" ("EI, ENPÄ LUULE!")

Näin kyseessä oleva vastustaja sanoo sinulle niukasti, jos hän ei halua muodostaa liittoa. Mutta voitahan yrittää uudelleen myöhemmin.



"YOU WANT TO COME ON MY TEAM?"

That's what you may be asked by an opponent approaching you to form an alliance with him or her. The Team Leader's face will replace the Island Map and words to that effect will be said depending on the character. As you can see, below the Team Leader's face are the options 'YES' and 'NO'. Use the Handy Pointer select your answer, but be quick.

"YOU GOT IT, BUSTER!"

When an Alliance is formed, the Shield of the Team which requested it will show the ally's colours. The other Team Shield will turn grey. To break off an Alliance, select your ally's grey shield.



**"YOU WANT TO COME ON MY TEAM?"
(WILLST DU ZU MEINEM TEAM GEHÖREN?)**

Das wird dich ein Gegner fragen, wenn er oder sie sich mit dir verbünden möchte. Die Inselkarte wird durch das Gesicht des Team-Anführers ersetzt, und je nach Typ wird dir eine Frage in diesem Sinne gestellt. Wie du siehst, befinden sich unter dem Gesicht des Team-Anführers die Optionen YES (JA) und NO (NEIN). Wähle deine Antwort mit Hilfe des Handzeigers, aber beeile dich!

**"YOU GOT IT, BUSTER!" (ALES KLAR,
MEISTER!)**

Wenn ein Bündnis geschlossen wurde, dann nimmt der Schild des Teams, das darum gebeten hat, die Farbe des Bündnispartners an. Der andere Team-Schild färbt sich grau.

Um ein Bündnis aufzulösen, wähle den grauen Schild deines Bündnispartners.



**"YOU WANT TO COME ON MY TEAM?" [VOUS
VOULEZ VOUS JOINDRE A MON EQUIPE?]**

Un adversaire peut vous demander de s'allier à lui. Le visage du leader de l'équipe apparaîtra à la place de la Carte de l'île et il vous posera une question de ce style, les mots exacts dépendant de son caractère. Les options "YES" et "NO" sont affichées au-dessous du leader. Utilisez le pointeur main pour sélectionner votre réponse, mais soyez rapide.

"YOU GOT IT, BUSTER!" [C'EST BON!]

Lorsqu'une alliance est formée, le bouclier de l'équipe l'ayant demandée affichera les couleurs de l'équipe alliée. Le bouclier de l'autre équipe deviendra gris.

Pour rompre une alliance, sélectionnez le bouclier gris de votre allié.



**"YOU WANT TO COME ON MY TEAM?"
("¿QUIERES FORMAR PARTE DE MI EQUIPO?")**

Puede que con estas palabras un adversario te proponga una alianza. La cara del líder del equipo sustituirá al mapa de la isla y tales palabras serán pronunciadas al efecto según el personaje. Como podrás ver, bajo la cara del líder aparecen las opciones 'YES' (SI) y 'NO'. Selecciona la respuesta con el cursor, pero date prisa.

"YOU GOT IT, BUSTER!" ("¡VALE, GILI!")

Cuando se forme una alianza, el escudo del equipo que la solicitó aparecerá con los colores del aliado. El escudo del otro equipo se volverá gris.

Para romper una alianza selecciona el escudo gris de tu aliado.



"YOU WANT TO COME ON MY TEAM?" ("VUOI VENIRE NELLA MIA SQUADRA?")

Questo è quello che potrà chiederti un avversario che ti accosta per formare un'alleanza. La faccia del Capo Squadra sostituirà la Mappa dell'Isola e verranno dette parole a questo scopo, a seconda del personaggio. Come puoi vedere, sotto la faccia del Capo Squadra ci sono le opzioni "SI" (YES) e "NO". Usa il Puntatore-Manina per selezionare la tua risposta, ma fai alla svelta.

"YOU GOT IT, BUSTER!" ("AFFARE FATTO, AMICO!")

Quando si forma un'Alleanza, lo Stemma della Squadra che l'ha richiesta farà apparire i colori dell'alleato. Lo Stemma dell'altra Squadra diventerà grigio.

Per rompere un'Alleanza, seleziona lo stemma grigio del tuo alleato.



"YOU WANT TO COME ON MY TEAM?" ("VILL DU KOMMA TILL MITT TEAM?")

Detta är vad du kan bli tillfrågad av en motståndare som kontaktar dig för att få dig att ingå en allians med honom eller henne. Team-ledarens ansikte kommer att ersätta ö-kartan, och språkvalet när frågan ställs kommer att bero på personen i fråga. Som du kan se finns under Team-ledarens ansikte alternativen 'YES' ('JA') och 'NO' ('NEJ'). Använd Handy Pointer för att välja ditt svar, men var snFig.

"YOU GOT IT, BUSTER!" ("KÖR TILL, BUSTER!")

När en allians är ingådd kommer Team-skölden hos det team som föreslog det att visa denna allierades färg. Den andra Team-färgen kommer att ändras till grå.

För att bryta en allians väljer du din allierades grå sköld.



"YOU WANT TO COME ON MY TEAM?" ("WIL JE B MN TEAM KOMEN?")

Dat kan een tegenstander vragen als hy je benadert met het verzoek of je een alliantie wil vormen met hem of haar. Het gezicht van de teamleider komt in de plaats van de kaart van het eiland en er wordt zoiets gezegd, wat er precies gezegd wordt, hangt van de figuur af. Onder het gezicht van de teamleider staan zoals je ziet 'wee opties: 'YES' ['JA'] en 'NO' ['NEE']. Gebruik de 'handige' aanwijzer om te antwoorden, maar doe het snel.

"YOU GOT IT, BUSTER!" ("DAT IS OK, JOH!")

Als er een alliantie gevormd is, krijgt het schild van het team dat om de alliantie gevraagd heeft de kleuren van de bondgenoot. Het schild van het andere team wordt grijs.

Om een alliantie te verbreken, selecteer je het grÿze schild van je bondgenoot.



"YOU WANT TO COME ON MY TEAM?" ("HALUAT TULLA JOUKKUEESEENI?")

Vastustaja saattaa kysyä sinulta tätä kääntyen puoleesi muodostaaksesi liiton hänen kanssaan. Saaren kartta vaihtuu joukkueen johtajan kasvoiksi ja sensisältöiset sanat sanotaan henkilöstä riippuen. Kuten näet, joukkueen johtajan kasvojen alapuolella ovat vaihtoehdot 'KYLLÄ' ja 'EI'. Käytä kätevää osoitinta valitaksesi vastauksesi, mutta ole nopea.

"YOU GOT IT, BUSTER!" ("SEN KUN VAAN, KAVERII!")

Kun liitto muodostetaan, sitä pyytäneen joukkueen kilpi näkyy liittolaisen väreissä. Toisen joukkueen kilpi muuttuu harmaaksi.

Rikkoaksesi liiton valitse liittolaisesi harmaa kilpi.

HOLD IT!

You may find there will come a time when playing Mega-Lo-Mania that you need to pause for a moment, maybe to answer the door or the call of nature or to make a cup of tea.

Press the Start Button during play to freeze the action.

You will be told by your Receptionist "PUTTING YOU ON HOLD!" and presented with three new Options: 'HELP ON' (see OPTIONS on page ??), 'CONTINUE' and 'QUIT'.

Press the D-Button up or down to move the Handy Pointer to the desired Option.

Press the Start Button while the action is frozen to resume play, or select the 'CONTINUE' Option.

QUITTER

While play is frozen you can select the 'QUIT' Option to surrender the Island and return to the Options Screen. You are a Quitter and will be told as much.

Press the A, B OR C Button to return to the Options Screen from the Quitter Screen.

MOMENT MAL!

Du wirst feststellen, daß du "Mega-Lo-Mania" irgendwann einmal unterbrechen mußt, sei es, weil es an der Tür geklingelt hat, weil du mal mußt oder dir einen Becher Kaffee holen willst.

Drücke während des Spiels den Startknopf, um die Handlung anzuhalten.

Deine Sekretärin antwortet darauf mit "PUTTING YOU ON HOLD!" (ICH VERBINDE!), und du siehst drei neue Optionen: HELP ON (HILFE AN - siehe OPTIONEN auf Seite ??), CONTINUE (WEITER) und QUIT (ABBRECHEN).

Drücke den D-Knopf oben oder unten, um den Handzeiger auf die gewünschte Option zu ziehen.

Um das Spiel nach der Unterbrechung wieder aufzunehmen, drücke entweder den Startknopf, oder wähle die Option CONTINUE (WEITER).

QUITTER (DRÜCKEBERGER)

Während das Spiel unterbrochen ist, kannst du die Option QUIT (ABBRECHEN) wählen, um die Insel aufzugeben und zum Optionenschild zurückzukehren. Damit erweist du dich allerdings als Drückeburger, und das wird dir auch deutlich gesagt.

Drücke Knopf A, B oder C, um vom "Quitter"-Bildschirm zum Optionenschild zurückzukehren.

PAUSE

Pendant que vous jouez à Mega-Lo-Mania, il est possible que vous vouliez vous arrêter pendant un moment, que ce soit pour répondre au téléphone, à un besoin bien naturel ou faire un café.

Appuyez sur le Bouton Start pendant le jeu pour "geler" l'action.

Votre réceptionniste vous dira alors "PUTTING YOU ON HOLD!" (NE QUITTEZ PAS!) et trois options vous seront proposées: "HELP ON" [AIDE ACTIVEE] (cf OPTIONS à la page ??), "CONTINUE" [CONTINUER] et "QUIT" [QUITTER].

Utilisez le Bouton-D pour placer le pointeur main sur l'option désirée.

Appuyez sur le Bouton Start pendant que l'action est "gelée" pour reprendre le jeu. Vous pouvez aussi sélectionner l'option "CONTINUE".

QUITTER [DEGONFLE]

Pendant que le jeu est en pause, vous pouvez sélectionner l'option "QUIT" pour abandonner l'île et retourner à l'écran d'Options. Vous êtes un Dégonflé et on ne vous le cachera pas.

Appuyez sur le Bouton A, B ou C pour retourner à l'écran d'Options à partir de l'écran "QUITTER".

¡UN MOMENTO!

Puede que llegue un momento, mientras juegas con Mega-Lo-Mania, cuando necesites hacer una pausa, bien para ir a abrir la puerta o al servicio o para preparar un aperitivo.

Pulsa el botón Start durante el juego para congelar la acción.

Tu Recepcionista te dirá "¡TE PONGO EN ESPERA!" ("PUTTING YOU ON HOLD!") y aparecerán otras tres opciones: "CON AYUDA" ("HELP ON") (ver OPCIONES en la página ??), "CONTINUAR" ("CONTINUE") y "ABANDONAR" ("QUIT").

Pulsa el botón-D arriba o abajo para mover el cursor a la opción deseada.

Pulsa el botón Start mientras la acción está congelada para reanudar el juego, o selecciona la opción 'CONTINUAR'.

ABANDONO

Mientras el juego está detenido puedes seleccionar la opción 'ABANDONAR' ('QUIT') para entregar la isla y regresar a la pantalla de opciones. Eres un remolón y eso mismo te dirán.

Pulsa los botones A, B o C para regresar a la pantalla de opciones desde la pantalla de abandono.

FERMA!

Mentre giochi a Mega-Lo-Mania, potrà capitarti il caso in cui devi fermarti un attimo, magari per andare a rispondere alla porta o perché devi andare in un certo posto, o per farti un caffè.

Per congelare l'azione durante il gioco, premi il Bottone Avvio.

La tua Segretaria ti dirà "ATTENDA PREGO!" (PUTTING YOU ON HOLD!) e appariranno tre nuove Opzioni: 'HELP ON' (AIUTO ACCESO) (vedi OPZIONI a pagina ??), 'CONTINUE' (CONTINUA) e 'QUIT' (ESCI).

Premi il Bottone-D su o giù per portare la manina Puntatore sulla Opzione desiderata.

Premi il Bottone Avvio, mentre l'azione è congelata, per riprendere il gioco, o seleziona l'Opzione CONTINUA.

FIFONE

Quando il gioco è congelato, puoi selezionare l'Opzione 'ESCI' per abbandonare l'isola e tornare alla Videata Opzioni. Tu sei un Fifone e ti verrà detto.

Premi il Bottone A, B o C per tornare alla Videata Opzioni dalla Videata Quitter (Fifone).

STOPP!

Du kan komma att upptäcka att det finns ögonblick då du spelar Mega-Lo-Mania då du behöver göra en paus, kanske för att öppna dörren, gå på toaletten, eller för att koka té.

Tryck på Startknappen under spel för att frysa spelet.

Receptionisten kommer att säga: "PUTTING YOU ON HOLD!" ("VAR GOD VÄNTA!") och du kommer att ges tre alternativ: 'HELP ON' ('HJÄLP PÅ') (se ALTERNATIV på sidan ??), 'CONTINUE' ('FORTSÄTT') och 'QUIT' ('AVBRYT').

För D-knappen uppåt eller nedåt för att flytta Handy Pointer till önskat alternativ.

Tryck på Startknappen medan handlingen är fryst för att återgå till spelet, eller välj FORTSÄTT-alternativet.

FEGIS

Medan spelet är fryst kan du välja AVBRYT-alternativet för att ge upp ön och återvända till Alternativ-skärmen. Du är en fegis, och kommer att få höra det.

Tryck på A, B, eller C-knappen för att återvända till Alternativ-skärmen från Fegis-skärmen.

STOP!

Het zal wel eens gebeuren dat je tijdens het spelen van Mega-Lo-Mania even wilt pauzeren, misschien omdat er gebeld wordt, of omdat je thee wilt drinken.

Druk tijdens het spel op de startknop om het beeld stil te zetten.

De receptioniste zegt dan: "PUTTING YOU ON HOLD!" ["WILT U EVEN WACHTEN?"] en je krijgt drie nieuwe opties: 'HELP ON' ['HELP AAN'] (zie OPTIES op bladzijde ??), 'CONTINUE' ['DOORGAAN'] en 'QUIT' ['BEEINDIGEN'].

Druk boven en onder op de 4-punts druktoets om de 'handige' aanwijzer naar de gewenste positie te verplaatsen.

Druk als het beeld stilstaat op de startknop om het spel te hervatten, of selecteer de 'CONTINUE' ['DOORGAAN'] optie.

SLAPPELING

Terwijl het spel bevroren is, kun je 'QUIT' ['BEEINDIGEN'] selecteren om het eiland over te geven en terug naar het optiescherm te gaan. Je bent een slappeling en dat zal je wel moeten horen.

Druk op de A, B of C knop om van 'Quit' optie naar het optiescherm terug te keren.

PYSÄHDY!

Mega-Lo-Maniaa pelatessasi saattaa tulla hetki, jolloin sinun on pysäytettävä peli vähäksi aikaa, ehkä mennäksesi avaamaan oven tai käydäksesi vessassa tai laittaaksesi kupin teetä.

Paina starttipainiketta pelin kuluessa jähmettäaksesi toiminnan.

Apulaisesi sanoo sinulle, "OLET ODOTTAMASSA!" ja saat kolme uutta vaihtoehtoa: 'APU PÄÄLLÄ' (katso VAIHTOEHDOT sivulla ??), 'JATKA' ja 'LUOVUTA'.

Paina D-painiketta ylös tai alas siirtääksesi kätevästi osoittimen haluttuun vaihtoehtoon.

Paina starttipainiketta toiminnan ollessa pysähdyksissä jatkaaksesi peliä, tai valitse 'JATKA' vaihtoehto.

LUOVUTTAJA

Pelin ollessa pysähdyksissä voit valita 'LUOVUTA' vaihtoehdon luopuaksesi saaresta ja palataksesi vaihtoehtoruutuun. Olet luovuttaja ja sen kuletkin.

Paina A-, B- TAI C-painiketta palataksesi vaihtoehtoruutuun luovuttaja ruudusta.

THE MOTHER OF ALL BATTLES

The 28th Island, Mega-Lo-Mania, is not like the other 27. There are no Designs. No Elements. No Factories. Here, it's a free-for-all for all four Teams. It's Man against Man, armed, as they are, only with Laser Blasters. No other Weapons are available.

SUSPENDED ANIMATION

In the 7th, 8th and 9th Epochs, the Men in a Tower can be placed into Suspended Animation for use in the Mother Of Battles - but only if the Sector's Technology Level is 2001 AD. To place the Men in a Tower into Suspended Animation, first select the 'CHECK ON BUILDING DAMAGE STATUS AND REPAIR BUILDINGS' Icon then select the 'SUSPENDED ANIMATION' Icon.

Note that to be able to continue play you must have at least one Man outside the Tower before it can be placed into Suspended Animation. Only one Tower per Epoch can be placed into Suspended Animation, and the process of defrosting the Men on the 28th Island is flawed, so ensure that Tower's as full as can be.

DIE "MUTTER ALLER SCHLACHTEN"

Die 28. Insel, Mega-Lo-Mania, unterscheidet sich dadurch von den anderen, daß es keine Entwürfe, keine Rohstoffe und keine Fabriken gibt. Hier gehen die vier Teams richtig aufeinander los. Es wird Mann gegen Mann nur mit Laserwaffen gekämpft. Andere Waffen stehen nicht mehr zur Verfügung.

EINFRIEREN

In der 7., 8. und 9. Epoche können die Männer in den Türmen zum späteren Einsatz in der "Mutter aller Schlachten" eingefroren werden - allerdings erst dann, wenn das Tech-Niveau des Sektors das Jahr 2001 erreicht hat. Um die Männer im Turm einzufrieren, wähle erst das Icon 'SCHADENSANZEIGE DER GEBÄUDE ÜBERPRÜFEN UND SIE REPARIEREN', und dann das Icon zum EINFRIEREN.

Beachte, daß du das Spiel nur dann fortsetzen kannst, wenn sich mindestens ein Mann außerhalb des Turms befindet, bevor du diesen einfrierst. Pro Epoche kann nur ein Turm eingefroren werden. Und da das Auftauen der Männer auf der 28. Insel nicht ganz problemlos ist, solltest du so viele Männer im Turm lassen wie möglich.

LA MERE DES BATAILLES

La 28ème île, Mega-Lo-Mania, n'est pas comme les 27 autres. Il n'y a pas d'inventions, pas de matériaux, pas d'usines. C'est un combat général entre les quatre équipes. Homme contre homme. Les seules armes disponibles sont des pistolets laser.

SOMMEIL PROVISOIRE

A la 7ème, 8ème et 9ème époque, les hommes d'une tour peuvent être mis en sommeil provisoire pour être utilisés ultérieurement dans la Mère des Batailles, mais seulement si le niveau technologique du secteur est 2001 après J.-C. Pour mettre les hommes d'une tour en sommeil provisoire, sélectionnez d'abord l'icône "VERIFIER L'ETAT D'ENDOMMAGEMENT ET REPARER LES BATIMENTS", puis l'icône "SOMMEIL PROVISOIRE".

Remarque: pour pouvoir continuer à jouer, vous devez laisser au moins un homme en dehors de la tour avant de la mettre en sommeil provisoire. Une seule tour par époque peut être mise en sommeil provisoire, et le procédé permettant de "réveiller" les hommes sur la 28ème île n'est pas parfait, donc essayez de remplir la tour au maximum.

LA MADRE DE TODAS LAS BATALLAS

La isla vigésimo octava, Mega-Lo-Mania, no es como las otras 27. No hay diseños, ni materias primas, ni fábricas. Aquí, como en el amor, todo está permitido. Los cuatro equipos ¡a por todo! Es una batalla cuerpo a cuerpo, los hombres están armados con Laser Blasters, la única arma disponible.

ANIMACION SUSPENDIDA

En las épocas 7ª, 8ª y 9ª, puedes poner a los hombres de una torre en animación suspendida para usarlos en la madre de todas las batallas, pero sólo si el nivel tecnológico del sector es 2001 d. de C. Para poner a los hombres en animación suspendida, primero selecciona el icono de 'COMPROBAR DAÑOS Y REPARAR EDIFICIOS' y luego selecciona el icono de 'ANIMACION SUSPENDIDA' ('SUSPENDED ANIMATION').

Observarás que para poder continuar jugando debes tener por lo menos un hombre fuera de la torre antes de que actives la animación suspendida. Sólo puedes poner una torre por época en animación suspendida y el proceso de descongelación de los hombres en la isla 28ª es imperfecto, así que asegúrate de llenar la torre con todos los hombres posibles.

LA MADRE DI TUTTE LE BATTAGLIE

La 28a Isola, Mega-Lo-Mania, non è come le altre 27. Qui non ci sono Progetti, non ci sono Elementi, non ci sono Fabbriche. Qui è lotta libera tra le quattro Squadre. Uomo contro uomo, armati solo come sono con Disintegratori Laser. Nessun'altra Arma è disponibile.

STATO INANIMATO

Nella 7a, 8a e 9a Epoca, gli uomini di una Torre possono essere messi in Stato Inanimato per usarli nella Madre di Tutte le Battaglie - ma solo se il Livello Tecnologico del Settore è 2001 AD. Per mettere gli uomini di una Torre in Stato Inanimato, prima seleziona l'icona 'CONTROLLA STATO DANNI EDIFICIO E RIPARAZIONE EDIFICI', poi seleziona l'icona 'STATO INANIMATO' (SUSPENDED ANIMATION).

Nota che per poter continuare a giocare, devi avere almeno un uomo fuori dalla Torre prima di poterlo mettere in Stato Inanimato. Solo una Torre per Epoca può essere messo in Stato Inanimato, è il processo di scongelare gli uomini sulla 28a Isola è difettoso, per cui assicurati di avere la Torre più piena che puoi.

DET STÖRSTA AV ALLA KRIG

Den 28:e ön, Mega-Lo-Mania, är inte lik de andra 27. Det finns inga designer. Inga Element. Inga fabriker. Här är det bara att ta för sig för alla fyra team. Det handlar om man-mot-man, beväpnade, som de är, enbart med lasersprängare. Inga andra vapen finns tillgängliga.

SUSPENDED ANIMATION

I 7:e, 8:e, och 9:e Epokerna kan männen i tornet placeras i Uppskjutet Liv, för användning i Det Största Av Alla Krig - men enbart om sektorns Teknologinivå är 2001 E Kr. För att placera männen i Uppskjutet Liv väljer du först 'CHECK ON BUILDING DAMAGE STATUS AND REPAIR BUILDINGS'-ikonerna och sedan 'SUSPENDED ANIMATION'-ikonerna.

Observera att för att kunna fortsätta spela måste du åtminstone ha en man utanför tornet innan det kan placeras i Uppskjutet Liv. Enbart ett torn per Epok kan placeras i Uppskjutet Liv, och upptätningsprocessen för männen på den 28:e ön är bristfällig, så se till att tornet är så fullt det kan bli.

DE MOEDER VAN ALLE VELDSLAGEN

Het 28ste eiland, Mega-Lo-Mania, is niet zoals de andere 27. Er zijn geen ontwerpen. Geen grondstoffen. Geen fabrieken. Het is een algemeen gevecht voor alle vier teams. Het is een man tegen-man gevecht waarbij de mannen alleen gewapend zijn met laserblasters. Er zijn geen andere wapens beschikbaar.

SCHNDOOD

In het 7de, 8ste en 9de tijdperk kunnen de mannen in de torenvesting schyndood gemaakt worden om bij de Moeder van alle veldslagen gebruikt te worden - maar alleen als het tech-niveau van de sector in het jaar 2001 AD is. Om de mannen in de torenvesting schyndood te maken, selecteer je eerst de 'CHECK ON BUILDING DAMAGE STATUS AND REPAIR BUILDINGS' ['CONTROLLEREN IN WELKE MATE HET GEBOUW BESCHADIGD IS EN HET GEBOUW REPAREREN']-ikoon, dan selecteer je de 'SUSPENDED ANIMATION' ['SCHNDOOD']-ikoon.

Denk eraan dat om door te kunnen spelen er tenminste één man buiten de torenvesting moet zijn, voordat de mannen in de torenvesting schyndood gemaakt kunnen worden. Er kan maar één torenvesting per tijdperk schyndood gemaakt worden en er gebeurt iets aan het proces om de mannen op het 28ste eiland te ontdooien, dus zorg ervoor dat de torenvesting zo vol mogelijk is.

EMÄTAISTELU

28. saari, Mega-Lo-Mania, ei ole muiden 27 saaren kaltainen. Siellä ei ole malleja. Ei elementtejä. Ei tehtaita. Täällä on avoin kilpailu kaikille neljälle joukkueelle. Mies on miestä vastaan, aseistettu ainoastaan laser räjäyttimillä. Mitään muitaaseita ei ole käytettävissä.

HETKELLINEN PYSÄHTYMINEN

7:nneellä, 8:nneellä ja 9:nneellä aikakaudella tornissa olevien miesten elintoiminnat voidaan hetkeksi pysähdyttää käytettäväksi emätaistelussa - mutta vain jos lohkon teknologian taso on 2001 AD. Pysähdyttääksesi tornissa olevat miehet hetkellisesti valitse ensin 'RAKENNUKSEN VAURIOSTATUKSEN TARKISTUS JA RAKENNUSTEN KORJAAMINEN' kuvake, sitten valitse 'HETKELLINEN PYSÄHTYMINEN' kuvake.

Pane merkkeille, että voidaksesi jatkaa peliä sinulla täytyy olla vähintään yksi mies toimin ulkopuolella, ennenkuin se voidaan laittaa hetkellisen pysähtymisen tilaan. Ainoastaan yksi torni aikakaudella voidaan laittaa tähän tilaan, ja miesten salutusprosessi 28:nneellä saarella on viallinen, joten varmista, että torni on mahdollisimman täysi.

**APPENDIX ONE:
TECHNOLOGY LEVELS,
DESIGNS AND BUILDINGS**

EPOCH	INITIAL TECHNOLOGY LEVEL	DEFENSIVE WEAPONS (ALSO KNOWN AS BUILDING WEAPONS)	OFFENSIVE WEAPONS (ALSO KNOWN AS ARMY WEAPONS)
	①	②	③
1ST EPOCH 9500 BC	TOWER	STICK	ROCK

**ANHANG EINS:
TECHNOLOGIENIVEAUS,
ENTWÜRFE UND GEBÄUDE**

EPOCHE	ANFÄNGLICHES TECHNOLO- GIENIVEAU	VERTEIDI- GUNGSWAFFEN (AUCH ALS BAUWAFFEN BEKANNT)	ANGRIFFS- WAFFEN (AUCH ALS ARMEEWAFFEN BEKANNT)
	①	②	③
1 EPOCHE 9500 V.CHR.	TURM	STOCK	STEIN

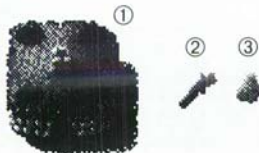
**APPENDICE UN: NIVEAUX
TECHNOLOGIQUES,
INVENTIONS ET BATIMENTS**

EPOQUE	NIVEAU TECHNOLOGIQUE INITIAL	ARMES DEFENSIVES (EGALEMENT APPELEES ARMES DE BATIMENTS)	ARMES OFFENSIVES (EGALEMENT APPELEES ARMES D'ARMEE)
	①	②	③
1ERE EPOQUE 9500 AV. J.-C.	TOUR	BATON	ROCHER

**APENDICE UNO:
NIVEL TECNOLÓGICO,
DISEÑOS Y EDIFICIOS**

EPOCA	NIVEL TECNOLÓGICO INICIAL	ARMAS DEFENSIVAS (TAMBIEN LLAMADAS ARMAS FORTALEZA)	ARMAS OFENSIVAS (TAMBIEN LLAMADAS ARMAS MILITARES)
	①	②	③
1ª EPOCA 9500 a. de C	TORRE	GARROTE	ROCA

1st Epoch
9500 BC



**APPENDICE UNO:
LIVELLI TECNOLOGICI,
PROGETTI ED EDIFICI**

EPOCA	LIVELLO TECNOLOGICO INIZIALE	ARMI DIFENSIVE (DETTE ANCHE ARMI EDIFICI)	ARMI OFFENSIVE (DETTE ANCHE ARMI ESERCITO)
1a EPOCA 9500 AC	① TORRE	② BASTONE	③ PIETRA

**BILAGA ETT:
TEKNOLOGINIVÅER,
DESIGNER OCH
BYGGNADER**

EPOKEN	INLEDANDE TEKNOLOGINIVÅ	DEFENSIVA VAPEN (Också KÄNDA SOM BYGGNADSVAPEN)	OFFENSIVA VAPEN (Också KÄNDA SOM ARMÉVAPEN)
1:A EPOKEN 9500 F Kr	① TORN	② KLUBBA	③ STEN

**APPENDIX EEN:
TECHNOLOGISCHE LEVELS,
ONTWERPEN EN
GEBOUWEN**

TDPERK	INITIAAL TECHNOLOGISCH LEVEL	VERDEDIGINGS- WAPENS (OOK BEKEND ALS WAPENS VOOR GEBOUWEN)	AANVALS- WAPENS (OOK BEKEND ALS WAPENS VOOR HET LIEGER)
1STE TDPERKTORENVESTING 9500 v.C.	①	②	③
		STOK	ROTSBLOK

**LIITE YKSI:
TEKNOLOGIAN TASOT,
MALLIT JA RAKENNUKSET.**

AIKAKAUSI	ENSIMMÄINEN TEKNOLOGIAN TASO	PUOLU- STUSASEET (MYÖS TUNNETTU RAKENNUSASEINA)	HYÖKKÄY- SASEET (MYÖS TUNNETTU ARMEIJAN ASEINA)
1 AIKAKAUSI 9500 BC	① TORNI	② KEPPI	③ KIVI

EPOCH	INITIAL TECHNOLOGY LEVEL	DEFENSIVE WEAPONS (ALSO KNOWN AS BUILDING WEAPONS)	OFFENSIVE WEAPONS (ALSO KNOWN AS ARMY WEAPONS)	EPOCHE	ANFÄNGLICHES TECHNOLOGIENIVEAU	VERTEIDIGUNGSWAFFEN (AUCH ALS BAUWAFFEN BEKANNT)	ANGRIFFSWAFFEN (AUCH ALS ARMEEWAFFEN BEKANNT)	EPOQUE	NIVEAU TECHNOLOGIQUE INITIAL	ARMES DEFENSIVES (EGALEMENT APPELEES ARMES DE BATIMENTS)	ARMES OFFENSIVES (EGALEMENT APPELEES ARMES D'ARMEE)	EPOCA	NIVEL TECNOLÓGICO INICIAL	ARMAS DEFENSIVAS (TAMBIEN LLAMADAS ARMAS FORTALEZA)	ARMAS OFENSIVAS (TAMBIEN LLAMADAS ARMAS MILITARES)
2ND EPOCH 3000 BC	① TOWER	② SPEAR	③ CATAPULT	2. EPOCHE 3000 V.CHR.	① TURM	② SPEER	③ KATAPULT	2EME EPOQUE 3000 AV. J.-C.	① TOUR	② LANCE	③ CATAPULTE	2ª EPOCA 3000 a. de C	① TORRE	② LANZA	③ CATAPULTA
3RD EPOCH 100 BC	④ TOWER	⑤ BOW AND ARROW	⑥ PIKE	3. EPOCHE 100 V.CHR.	④ TURM	⑤ PFEIL UND BOGEN	⑥ SPIESS	3EME EPOQUE 100 AV. J.-C.	④ TOUR	⑤ ARC ET FLECHES	⑥ PIQUE	3ª EPOCA 100 a. de C 4ª EPOCA	④ TORRE	⑤ ARCO Y FLECHA	⑥ PICA

2nd Epoch
3000 BC



①

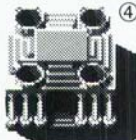
②



③



3rd Epoch
100 BC



④

⑤



⑥



EPOCA	LIVELLO TECNOLOGICO INIZIALE	ARMI DIFENSIVE (DETTE ANCHE ARMI EDIFICIO)	ARMI OFFENSIVE (DETTE ANCHE ARMI ESERCITO)	EPOKEN	INLEDANDE TEKNOLOGINIVÅ	DEFENSIVA VAPEN (OOKSÅ KÄNDA SOM BYGGNADSVAPEN)	OFFENSIVA VAPEN (OOKSÅ KÄNDA SOM ARMEVAPEN)	TDPERK	INITIAAL TECNOLOGISCH LEVEL	VERDEDIGINGS- WAPENS (OOK BEKEND ALS WAPENS VOOR GEBOUWEN)	AANVALS- WAPENS (OOK BEKEND ALS WAPENS VOOR HET LEGER)	AIKAKAUSI	ENSIMMÄINEN TEKNOLOGIAN TASO	PUOLU- STUSASEET (MYÖS TUNNETTU RAKENNUSASEINA)	HYÖKKÄY- SASEET (MYÖS TUNNETTU ARMEIJAN ASEINA)
	①	②	③		①	②	③		①	②	③		①	②	③
2a EPOCA 3000 AC	TORRE	LANCIA	FIONDA	2:A EPOKEN 3000 F Kr	TORN	SPJUT	KATAPULT	2DE TDPERKTORENVESTING 3000 v.C.		SPEER	KATAPULT	2. AIKAKAUSI 3000 BC	TORNI	KEIHÄS	KATAPULTTI
3a EPOCA 100 AC	TORRE	ARCO E FRECCIA	PICCA	3:E EPOKEN 100 F Kr	TORN	PIL OCH BÅGE	PIK	3DE TDPERKTORENVESTING 100 v.C.		PL EN BOOG	PIEK	3. AIKAKAUSI 100 BC	TORNI	JOUSI	PIIKKI

EPOCH	INITIAL TECHNOLOGY LEVEL	DEFENSIVE WEAPONS (ALSO KNOWN AS BUILDING WEAPONS)	OFFENSIVE WEAPONS (ALSO KNOWN AS ARMY WEAPONS)	EPOCHE ANFÄNGLICHES TECHNOLOGIENIVEAU	VERTEIDIGUNGSWAFFEN (AUCH ALS BAUWAFFEN BEKANNT)	ANGRIFFSWAFFEN (AUCH ALS ARMEEWAFFEN BEKANNT)	EPOQUE NIVEAU TECHNOLOGIQUE INITIAL	ARMES DEFENSIVES (EGALEMENT APPELES ARMES DE BATIMENTS)	ARMES OFFENSIVES (EGALEMENT APPELES ARMES D'ARMEE)	EPOCA NIVEL TECNOLOGICO INICIAL	ARMAS DEFENSIVAS (TAMBIEN LLAMADAS FORTALEZA)	ARMAS OFENSIVAS (TAMBIEN LLAMADAS ARMAS MILITARES)
4TH EPOCH 900 AD	① DEEP PIT MINE	② BOILING OIL	③ LONGBOW	4. EPOCHE BERGWERK 900 N.CHR.	② SIEDENDES ÖL	③ LANGBOGEN	4EME EPOQUE SOUTERRAINE 900 AP. J.-C.	② HUILE BOUILLANTE	③ ARC LONG	4* EPOCA SUBTERRANEA 900 d. de C	② ACEITE HIRVIENDO	③ ARCO LARGO
5TH EPOCH 1400 AD	④ FACTORY	⑤ CROSSBOW	⑥ GIANT CATAPULT	5. EPOCHE FABRIK 1400 N.CHR.	⑤ ARMBRUST	⑥ RIESENKATAPULT	5EME EPOQUE USINE 1400 AP. J.-C.	⑤ ARBALETE	⑥ CATAPULTE GEANTE	5* EPOCA FABRICA 1400 d. de C	⑤ BALLESTA	⑥ CATAPULTA GIGANTE

4th Epoch
900 AD



5th Epoch
1400 AD



EPOCA	LIVELLO TECNOLOGICO INIZIALE	ARMI DIFENSIVE (DETTE ANCHE ARMI EDIFICIO)	ARMI OFFENSIVE (DETTE ANCHE ARMI ESERCITO)	EPOKEN INLEDANDE TEKNOLOGINIVÅ	DEFENSIVA VAPEN (OOKSÄ KÄNDA SOM BYGGNADSVAPEN)	OFFENSIVA VAPEN (OOKSÄ KÄNDA SOM ARMÉVAPEN)	TDPERK	INITIAAL TECNOLOGISCH LEVEL	VERDEDIGINGS- WAPENS (OOK BEZEND ALS WAPENS VOOR GEBOUWEN)	AANVALS- WAPENS (OOK BEZEND ALS WAPENS VOOR HET LEGER)	AIKAKAISI	ENSIMMÄINEN TEKNOLOGIAN TASO	PUOLU- STUSASEET (MYÖS TUNNETTU RAKENNUSASENA)	HYÖKKÄY- SASEET (MYÖS TUNNETTU ARMEIJAN ASENA)
	①	②	③	①	②	③		①	②	③		①	②	③
4a EPOCA 900 AD	POZZO DI MINIERA	OLJO BOLLENTE	ARCO	4:E EPOKEN 900 E Kr	DJUP GRUVA KOKANDE OLJA	DJUP GRUVA	4DE TDPERK 900 n.C.	ONDER- GRONDSE MN	KOKENDE OLIE	HANDEOOG	4. AIKAKAISI 900 AD	SYVÄ KAIVOSKUILU	KIEHUVA ÖLJY	PITKÄJOUSSI
5a EPOCA 1400 AD	FABBRICA	BALESTRA	CATAPULTA	5:E EPOKEN 1400 E Kr	FABRIEK ARMBORST	GIGANTISK KATAPULT	5DE TDPERK 1400 n.C.	FABRIEK	KRUISBOOG	GRÖTE KATAPULT	5. AIKAKAISI 1400 AD	TEHDAS	VARSIJOUSSI	JÄTTI- MÄINEN KATAPULTTI
	④	⑤	⑥	④	⑤	⑥		④	⑤	⑥		④	⑤	⑥

EPOCH	INITIAL TECHNOLOGY LEVEL	DEFENSIVE WEAPONS (ALSO KNOWN AS BUILDING WEAPONS)	OFFENSIVE WEAPONS (ALSO KNOWN AS ARMY WEAPONS)	EPOCHE	ANFÄNGLICHES TECHNOLOGIENIVEAU	VERTEIDIGUNGSWAFFEN (AUCH ALS BAUWAFFEN BEKANNT)	ANGRIFFSWAFFEN (AUCH ALS ARMEEWAFFEN BEKANNT)	EPOQUE	NIVEAU TECHNOLOGIQUE INITIAL	ARMES DEFENSIVES (EGALEMENT APPELES ARMES DE BATIMENTS)	ARMES OFFENSIVES (EGALEMENT APPELES ARMES D'ARMEE)	EPOCA	NIVEL TECNOLOGICO INICIAL	ARMAS DEFENSIVAS (TAMBIEN LLAMADAS ARMAS FORTALEZA)	ARMAS OFENSIVAS (TAMBIEN LLAMADAS ARMAS MILITARES)
	①	②	③		①	②	③		①	②	③		①	②	③
6TH EPOCH 1850 AD	LABORATORY	MUSKET	CANNON	6. EPOCHE 1850	LABOR	MUSKETE	KANONE	6EME EPOQUE 1850 AP. J.-C.	LABORATOIRE	MOUSQUET	CANON	6ª EPOCA 1850 d. de C	LABORATORIO	MOSQUETE	CAÑON
7TH EPOCH 1915 AD		MACHINE GUN	BIPLANE	7. EPOCHE 1915		MASCHINENGEWEHR	DOPPELDECKER	7EME EPOQUE 1915 AP. J.-C.		MITRAILLEUSE	BIPLAN	7ª EPOCA 1915 d. de C		FUSIL	BIPLANO

6th Epoch
1850 AD



①



②



③

7th Epoch
1915 AD



④



⑤

EPOCA	LIVELLO TECNOLOGICO INIZIALE	ARMI DIFENSIVE (DETTE ANCHE ARMI EDIFICIO)	ARMI OFFENSIVE (DETTE ANCHE ARMI ESERCITO)	EPOKEN INLEDANDE TEKNOLOGINIVÅ	DEFENSIVA VAPEN (OOKSÅ KÅNDA SOM BYGGNADSVAPEN)	OFFENSIVA VAPEN (OOKSÅ KÅNDA SOM ARMÉVAPEN)	TDPERK	INITIAAL TECNOLOGISCH LEVEL	VERDEDIGINGS- WAPENS (OOK BEKEND ALS WAPENS VOOR GEBOUWEN)	AANVALS- WAPENS (OOK BEKEND ALS WAPENS VOOR HET LEGER)	AIKAKAUSI	ENSIMMÄINEN TEKNOLOGIAN TASO	PUOLU- STUSASEET (MYÖS TUNNETTU RAKENNUSASEINA)	HYÖKKÄY- SASEET (MYÖS TUNNETTU ARMELJAN ASEINA)
	①	②	③		②	③		②	③			①	②	③
6a EPOCA 1850 AD	LABORATORIO	MOSCHETTO	CANNONE	6.E EPOKEN 1850 E Kr	LABORATORIUM MUSKÖT	KANON	6DE TDPERK 1850 n.C.	LABORATORIUM MUSKET	KANON		6 AIKAKAUSI 1850 AD	LABORATORIO	MUSKETTI	KANUUNA
7a EPOCA 1915 AD		④ MITRAG- LIATRICE	⑤ BIPLANO	7.E EPOKEN 1915 E Kr	④ MASKINGEVÅR	⑤ TVÅMANS- PLAN	7DE TDPERK 1915 n.C.		④ MACHINE- GEWEER	⑤ TWE- DEKKER	7 AIKAKAUSI 1915 AD		④ KONEKIVÄÄRI	⑤ KAKSITASO

EPOCH	INITIAL TECHNOLOGY LEVEL	DEFENSIVE WEAPONS (ALSO KNOWN AS BUILDING WEAPONS)	OFFENSIVE WEAPONS (ALSO KNOWN AS ARMY WEAPONS)	EPOCHE	ANFÄNGLICHES TECHNOLOGIENIVEAU	VERTEIDIGUNGSWAFFEN (AUCH ALS BAUWAFFEN BEKANNT)	ANGRIFFSWAFFEN (AUCH ALS ARMEEWAFFEN BEKANNT)	EPOQUE	NIVEAU TECHNOLOGIQUE INITIAL	ARMES DEFENSIVES (EGALEMENT APPELEES ARMES DE BATIMENTS)	ARMES OFFENSIVES (EGALEMENT APPELEES ARMES D'ARMEE)	EPOCA	NIVEL TECNOLÓGICO INICIAL	ARMAS DEFENSIVAS (TAMBIEN LLAMADAS ARMAS FORTALEZA)	ARMAS OFENSIVAS (TAMBIEN LLAMADAS ARMAS MILITARES)
8TH EPOCH 1945 AD		① BAZOOKA	② JET FIGHTER	8. EPOCHE 1945		① BAZOOKA	② DÜSENJÄGER	8EME EPOQUE 1945 AP. J.-C.		① BAZOOKA	② CHASSEUR A REACTION	8ª EPOCA 1850 d. de C		① BAZUKA	② (AVION MILITAR) CAZA
9TH EPOCH 1980 AD		③ NUCLEAR DETERRENT	④ NUCLEAR MISSILE (NUKE)	9. EPOCHE 1980		③ ATOMARE ABSCHRECKUNG-SWAFFE	④ ATOM RAKETE (NUKE)	9EME EPOQUE 1980 AP. J.-C.		③ ARME DE DISSUASION NUCLEAIRE	④ MISSILE NUCLEAIRE (NUKE)	9ª EPOCA 1980 d. de C		③ ARMAS NUCLEARES DISUASORIAS	④ MISIL NUCLEAR (NUKE)

8th Epoch
1945 AD



9th Epoch
1980 AD



EPOCA	LIVELLO TECNOLOGICO INIZIALE	ARMI DIFENSIVE (DETTA ANCHE ARMI EDIFICIO)	ARMI OFFENSIVE (DETTA ANCHE A ESERCITO)	EPOKEN INLEDANDE TEKNOLOGINIVÅ	DEFENSIVA VAPEN (JOKSÅ KÄNDA SOM BYGGNADSVAPEN)	OFFENSIVA VAPEN (JOKSÅ KÄNDA SOM ARMÉVAPEN)	TDPERK	INITIAAL TECNOLOGISCH LEVEL	VERDEDIGINGS- WAPENS (OOK BEKEND ALS WAPENS VOOR GEBOUWEN)	AANVALS- WAPENS (OOK BEKEND ALS WAPENS VOOR HET LEGER)	AIKAKAUSI	ENSIMMÄINEN TEKNOLOGIAN TASO	PUOLLI- STUSASEET (MYÖS TUNNETTU RAKENNUSASEENÄ)	HYÖKKÄY- SASEET (MYÖS TUNNETTU ARMELIAN ASEENÄ)
8a EPOCA 1945 AD		① BAZOOKA	② CACCIA A REAZIONE	8:E EPOKEN 1945 E Kr	① BAZOOKA	② JET- ATTACKPLAN	8STE TDPERK 1945 n.C.		① BAZOOKA	② STRAAL- JAGER	8 AIKAKAUSI 1945 AD		① SINKO	② SUIHKUJÄ- VITTAJA
9a EPOCA 1980 AD		③ DETERRENTE NUCLEARE	④ MISSILE NUCLEARE (NUKE)	9:E EPOKEN 1980 E Kr	③ KÄRNVAPEN- AVSKRÄCKARE	④ KÄRNVAPEN- MISSIL (NUKE)	9DE TDPERK 1980 n.C.		③ STRATEGISCH NUCLEAIR WAPEN	④ NUCLEAIR PROJECTIEL (NUKE)	9 AIKAKAUSI 1980 AD	③ YDINPELOTUSASE	④ YDINASE (NUKE)	

EPOCH	INITIAL TECHNOLOGY LEVEL	DEFENSIVE WEAPONS (ALSO KNOWN AS BUILDING WEAPONS)	OFFENSIVE WEAPONS (ALSO KNOWN AS ARMY WEAPONS)	EPOCHE	ANFÄNGLICHES TECHNOLOGIENIVEAU	VERTEIDIGUNGSWAFFEN (AUCH ALS BAUWAFFEN BEKANNT)	ANGRIFFSWAFFEN (AUCH ALS ARMEEWAFFEN BEKANNT)	EPOQUE	NIVEAU TECHNOLOGIQUE INITIAL	ARMES DEFENSIVES (EGALEMENT APPELEES ARMES DE BATIMENTS)	ARMES OFFENSIVES (EGALEMENT APPELEES ARMES D'ARMEE)	EPOCA	NIVEL TECNOLÓGICO INICIAL	ARMAS DEFENSIVAS (TAMBIEN LLAMADAS FORTALEZA)	ARMAS OFENSIVAS (TAMBIEN LLAMADAS ARMAS MILITARES)
2001 AD		① STAR WARS (SDI) LASERS	② FLYING SAUCER	2001 AD		① STAR WARS -LASER (SDI)	② FLIEGENDE UNTERTASSE	2001 AP. J.-C.		① LASERS "GUERRE DES ETOILES" (SDI)	② SOUCOUBE VOLANTE	2001 d. de C		① GUERRA DE LAS GALAXIAS (SDI) LASERS	② PLATILLOS VOLANTES

2001 AD



EPOCA	LIVELLO TECNOLOGICO INIZIALE	ARMI DIFENSIVE (DETTE ANCHE ARMI EDIFICIO)	ARMI OFFENSIVE (DETTE ANCHE ARMI ESERCITO)	EPOKEN	INLEDANDE TEKNOLOGINIVÅ	DEFENSIVA VAPEN (OOKSÅ KÄNDA SOM BYGGNADSVAPEN)	OFFENSIVA VAPEN (OOKSÅ KÄNDA SOM ARMÉVAPEN)	TDPERK	INITIAAL TECNOLOGISCH LEVEL	VERDEDIGINGS- WAPENS (OOK BEKEND ALS WAPENS VOOR GEBOUWEN)	AANVALS- WAPENS (OOK BEKEND ALS WAPENS VOOR HET LEGER)	AIKAKAISI	ENSIMMÄINEN TEKNOLOGIAN TASO	PUOLU- STUSASEET (MYÖS TUNNETTU RAKENNUSASENA)	HYÖKKÄY- SASEET (MYÖS TUNNETTU ARMEIJAN ASENA)
		①	②			①	②			①	②		①	②	
2001 AD		LASER DELLE GUERRE STELLARI (STAR WARS (SDI) LASERS)	DISCO VOLANTE	2001 E Kr		STAR WARS (SDI) -LASRAR	FLYGANDE TEFAT	2001 n.C.		STAR WARS (SDI) LASERS	VLIEGENDE SCHOTELS	2001 AD		TÄHTIEN SOTA (SDI) LÄSERIT	LENTÄVÄ LAUTANEN

**APPENDIX TWO: THE
ELEMENTS**



**WOOD
GATHERED**



**ROCK
GATHERED**



**BONE
GATHERED**



**SLATE
GATHERED**

**ANHANG ZWEI:
DIE ROHSTOFFE**



**WOOD (HOLZ)
GATHERED (SAMMELBAR)**



**ROCK (STEIN)
GATHERED (SAMMELBAR)**



**BONE (KNOCHEN)
GATHERED (SAMMELBAR)**



**SLATE (SCHIEFERPLATTE)
GATHERED (SAMMELBAR)**

**APPENDICE DEUX:
LES MATERIAUX**



**WOOD (BOIS)
GATHERED (SE RAMASSE)**



**ROCK (ROCHE)
GATHERED (SE RAMASSE)**



**BONE (OS)
GATHERED (SE RAMASSE)**



**SLATE (ARDOISE)
GATHERED (SE RAMASSE)**

**APENDICE DOS:
LAS MATERIAS PRIMAS**



**WOOD (MADERA)
GATHERED (RECOGIDA)**



**ROCK (ROCA)
GATHERED (RECOGIDA)**



**BONE (HUESO)
GATHERED (RECOGIDA)**



**SLATE (PIZARRA)
GATHERED (RECOGIDA)**

**APPENDICE DUE:
GLI ELEMENTI**



**WOOD (LEGNO)
GATHERED (RACCOLTO)**



**ROCK (PIETRA)
GATHERED (RACCOLTA)**



**BONE (OSSO)
GATHERED (RACCOLTO)**



**SLATE (ARDESIA)
GATHERED (RACCOLTA)**

**BILAGA TVÁ:
ELEMENTEN**



**WOOD (TRÁ)
GATHERED (INSAMLAS)**



**ROCK (STEN)
GATHERED (INSAMLAS)**



**BONE (BEN)
GATHERED (INSAMLAS)**



**SLATE (SKIFFER)
GATHERED (INSAMLAS)**

**APPENDIX TWEE:
DE GRONDSTOFFEN**



**WOOD (HOUT)
GATHERED (VERZAMELD)**



**ROCK (ROTSBLOKKEN)
VERZAMELD**



**BONE (BEEN)
VERZAMELD**



**SLATE (LEISTEEN)
VERZAMELD**

**LIITE KAKSI:
ELEMENTIT**



**WOOD (PUU)
GATHERED (KERÄTTÄVÄ)**



**ROCK (KIVI)
KERÄTTÄVÄ**



**BONE (LUU)
KERÄTTÄVÄ**



**SLATE (SAVIKIVI)
KERÄTTÄVÄ**



MOONLITE
OPEN CAST



MOONLITE (MONDSTEIN)
OPEN CAST (TAGEBAU)



MOONLITE (MOONLITE)
OPEN CAST (CIEL OUVERT)



MOONLITE (MOONLITE)
OPEN CAST (CANTERA)



PLANETARIUM
OPEN CAST



PLANETARIUM (PLANETARIUM)
OPEN CAST (TAGEBAU)



PLANETARIUM (PLANETARIUM)
OPEN CAST (CIEL OUVERT)



PLANETARIUM (PLANETARIUM)
OPEN CAST (CANTERA)



BETHLIUM
OPEN CAST



BETHLIUM (BETHLIUM)
OPEN CAST (TAGEBAU)



BETHLIUM (BETHLIUM)
OPEN CAST (CIEL OUVERT)



BETHLIUM (BETHLIUM)
OPEN CAST (CANTERA)



SOLARIUM
OPEN CAST



SOLARIUM (SOLARIUM)
OPEN CAST (TAGEBAU)



SOLARIUM (SOLARIUM)
OPEN CAST (CIEL OUVERT)



SOLARIUM (SOLARIUM)
OPEN CAST (CANTERA)



ARULDITE
DEEP PIT



ARULDITE (ARULDITE)
DEEP PIT (BERGWERK)



ARULDITE (ARULDITE)
DEEP PIT (MINE SOUTERRAINE)



ARULDITE (ARULDITE)
DEEP PIT (MINA)



MOONLITE (LUNARIA)
OPEN CAST (CIELO APERTO)



MOONLITE (MOONLITE)
OPEN CAST (DAGBROTT)



MOONLITE (MOONLITE)
OPEN CAST (BOVENGRONDSE MN)



MOONLITE (MOONLITE)
OPEN CAST (AVOLOUHINTA)



PLANETARIUM (PLANETARIO)
OPEN CAST (CIELO APERTO)



PLANETARIUM (PLANETARIUM)
OPEN CAST (DAGBROTT)



PLANETARIUM (PLANETARIUM)
OPEN CAST (BOVENGRONDSE MN)



PLANETARIUM (PLANETARIUM)
OPEN CAST (AVOLOUHINTA)



BETHLIUM (BETILIO)
OPEN CAST (CIELO APERTO)



BETHLIUM (BETHLIUM)
OPEN CAST (DAGBROTT)



BETHLIUM (BETHLIUM)
OPEN CAST (BOVENGRONDSE MN)



BETHLIUM (BETHLIUM)
OPEN CAST (AVOLOUHINTA)



SOLARIUM (SOLARIO)
OPEN CAST (CIELO APERTO)



SOLARIUM (SOLARIUM)
OPEN CAST (DAGBROTT)



SOLARIUM (SOLARIUM)
OPEN CAST (BOVENGRONDSE MN)



SOLARIUM (SOLARIUM)
OPEN CAST (AVOLOUHINTA)



ARULDITE (ARALDITE)
DEEP PIT (POZZO)



ARULDITE (ARULDITE)
DEEP PIT (GRUVA)



ARULDITE (ARULDITE)
DEEP PIT (ONDERGRONDSE MN)



ARULDITE (ARULDITE)
DEEP PIT (SYVÄ KAIVOS)



HERBIRITE
DEEP PIT



HERBIRITE (HERBIRITE)
DEEP PIT (BERGWERK)



HERBIRITE (HERBIRITE)
DEEP PIT (MINE SOUTERRAINE)



HERBIRITE (HERBIRITE)
DEEP PIT (MINA)



YERIDIUM
DEEP PIT



YERIDIUM (YERIDIUM)
DEEP PIT (BERGWERK)



YERIDIUM (YERIDIUM)
DEEP PIT (MINE SOUTERRAINE)



YERIDIUM (YERIDIUM)
DEEP PIT (MINA)



VALIUM
DEEP PIT



VALIUM (VALIUM)
DEEP PIT (BERGWERK)



VALIUM (VALIUM)
DEEP PIT (MINE SOUTERRAINE)



VALIUM (VALIUM)
DEEP PIT (MINA)



PARASITE
DEEP PIT



PARASITE (PARASITE)
DEEP PIT (BERGWERK)



PARASITE (PARASITE)
DEEP PIT (MINE SOUTERRAINE)



PARASITE (PARASITE)
DEEP PIT (MINA)



AQUARIUM
DEEP PIT



AQUARIUM (AQUARIUM)
DEEP PIT (BERGWERK)



AQUARIUM (AQUARIUM)
DEEP PIT (MINE SOUTERRAINE)



AQUARIUM (AQUARIUM)
DEEP PIT (MINA)



HERBIRITE (ERBIRITE)
DEEP PIT (POZZO)



HERBIRITE (HERBIRITE)
DEEP PIT (GRUVA)



HERBIRITE (HERBIRITE)
DEEP PIT (ONDERGRONDSE MN)



HERBIRITE (HERBIRITE)
DEEP PIT (SYVÄ KAIVOS)



IYERIDIUM (ERIDIO)
DEEP PIT (POZZO)



YERIDIUM (YERIDIUM)
DEEP PIT (GRUVA)



YERIDIUM (YERIDIUM)
DEEP PIT (ONDERGRONDSE MN)



YERIDIUM (YERIDIUM)
DEEP PIT (SYVÄ KAIVOS)



VALIUM (VALIUM)
DEEP PIT (POZZO)



VALIUM (VALIUM)
DEEP PIT (GRUVA)



VALIUM (VALIUM)
DEEP PIT (ONDERGRONDSE MN)



VALIUM (VALIUM)
DEEP PIT (SYVÄ KAIVOS)



PARASITE (PARASSITA)
DEEP PIT (POZZO)



PARASITE (PARASITE)
DEEP PIT (GRUVA)



PARASITE (PARASIET)
DEEP PIT (ONDERGRONDSE MN)



PARASITE (PARASITE)
DEEP PIT (SYVÄ KAIVOS)



AQUARIUM (ACQUARIO)
DEEP PIT (POZZO)



AQUARIUM (AQUARIUM)
DEEP PIT (GRUVA)



AQUARIUM (AQUARIUM)
DEEP PIT (ONDERGRONDSE MN)



AQUARIUM (AQUARIUM)
DEEP PIT (SYVÄ KAIVOS)



PALADIUM
DEEP PIT



ONION
DEEP PIT



TEDIUM
DEEP PIT



MORON
DEEP PIT



PALADIUM (PALADIUM)
DEEP PIT (BERGWERK)



ONION (ZWIEBLUM)
DEEP PIT (BERGWERK)



TEDIUM (LAHMUM)
DEEP PIT (BERGWERK)



MORON (DUMMUM)
DEEP PIT (BERGWERK)



PALADIUM (PALADIUM)
DEEP PIT (MINE SOUTERRAINE)



ONION (OIGNON)
DEEP PIT (MINE SOUTERRAINE)



TEDIUM (ENNUI)
DEEP PIT (MINE SOUTERRAINE)



MORON (CRETIN)
DEEP PIT (MINE SOUTERRAINE)



PALADIUM (PALADIUM)
DEEP PIT (MINA)



ONION (CEBOLLUM)
DEEP PIT (MINA)



TEDIUM (TEDIUM)
DEEP PIT (MINA)



IMORON (MBCILIUM)
DEEP PIT (MINA)



PALADIUM (PALLADIO)
DEEP PIT (POZZO)



PALADIUM (PALADIUM)
DEEP PIT (GRUVA)



PALADIUM (PALADIUM)
DEEP PIT (ONDERGRONDSE MN)



PALADIUM (PALADIUM)
DEEP PIT (SYVÄ KAIVOS)



ONION (CIPOLLA)
DEEP PIT (POZZO)



ONION (ONION)
DEEP PIT (GRUVA)



ONION (UI)
DEEP PIT (ONDERGRONDSE MN)



ONION (ONION)
DEEP PIT (SYVÄ KAIVOS)



TEDIUM (TEDIO)
DEEP PIT (POZZO)



TEDIUM (TEDIUM)
DEEP PIT (GRUVA)



TEDIUM (VERVELING)
DEEP PIT (ONDERGRONDSE MN)



TEDIUM (TEDIUM)
DEEP PIT (SYVÄ KAIVOS)



MORON (DEFICIENTE)
DEEP PIT (POZZO)



MORON (MORON)
DEEP PIT (GRUVA)



MORON (IMBECIEL)
DEEP PIT (ONDERGRONDSE MN)



MORON (MORON)
DEEP PIT (SYVÄ KAIVOS)



MAARMITE
DEEP PIT



ALIEN
DEEP PIT



MAARMITE (MAGGIUM)
DEEP PIT (BERGWERK)



ALIEN (ALIEN)
DEEP PIT (BERGWERK)



MAARMITE (VIANDOX)
DEEP PIT (MINE SOUTERRAINE)



ALIEN (ALIEN)
DEEP PIT (MINE SOUTERRAINE)



MAARMITE (MAARMITE)
DEEP PIT (MINA)



ALIEN (ALIEN)
DEEP PIT (MINA)



MAARMITE (NUTELLITE)
DEEP PIT (POZZO)



MAARMITE (MAARMITE)
DEEP PIT (GRUVA)



MAARMITE (MAARMITE)
DEEP PIT (ONDERGRONDSE MN)



MAARMITE (MAARMITE)
DEEP PIT (SYVÄ KAIVOS)



ALIEN (ALIENO)
DEEP PIT (POZZO)



ALIEN (ALIEN)
DEEP PIT (GRUVA)



ALIEN (VREEMDELING)
DEEP PIT (ONDERGRONDSE MN)



ALIEN (ALIEN)
DEEP PIT (SYVÄ KAIVOS)

APPENDIX THREE: ADVICE

Alliances have their uses for beginners. It pays to form one as quickly as possible to keep the opposition off your back while you get to grips with the way Mega-Lo-Mania plays.

Use the grids provided to copy the Island Maps and make notes of which Elements appear in which Sector, whether Mines are required and so on. You should learn from experience which Elements are best for the different Designs. Note which Sectors provide the best Elements for the Designs you wish to build. Then use them as your starting point.

Play an Island with as many Men as possible at first to find out which Sectors are best. Then try to cut down the number of Men you use as you improve.

On the early Epochs, Sectors with many Elements which can be Gathered are useful for producing Weapons for quick surprise attacks. More sophisticated Elements are best from the 3rd Epoch onwards.

Try to balance your Men between tasks such as building, designing, mining, fighting and so on. Only throw them all in to a single task in an emergency.

ANHANG DREI: RATSCHLÄGE

Für Anfänger können Bündnisse nützlich sein. Es lohnt sich, dir so schnell wie möglich die Gegner vom Hals zu schaffen, während du dich mit der Spielweise von "Mega-Lo-Mania" vertraut machst.

Stelle mit Hilfe der Gitter Zeichnungen der Inseln her und notiere dir, welche Rohstoffe in welchem Sektor vorkommen, welche Art von Bergwerk benötigt wird usw. Mit der Zeit wirst du lernen, welche Rohstoffe sich am besten für die einzelnen Entwürfe eignen. Merke dir, welche Sektoren die besten Rohstoffe für die gewünschten Entwürfe bieten, und starte von hier aus deine Eroberungen.

Setze am Anfang auf jeder Insel so viele Männer wie möglich ein, um herauszufinden, welches die besten Sektoren sind. Versuche dann, nach und nach, die Zahl herabzusetzen, wenn du das Spiel besser kennst.

In den frühen Epochen sind Sektoren mit vielen sammelbaren Rohstoffen nützlich, da mit ihnen leicht Waffen für schnelle Überraschungsangriffe hergestellt werden können. Von der 3. Epoche an werden die schwerer erhältlichen Rohstoffe immer wichtiger.

Versuche, deine Männer gleichmäßig auf solche Aufgaben wie Bauen, Entwerfen, Rohstoffe abbauen, Kämpfen usw. zu verteilen. Setze nur im Notfall alle für die gleiche Aufgabe ein.

APPENDICE TROIS: CONSEILS

Les alliances sont utiles pour les débutants. Vous avez intérêt à en former une aussi vite que possible pour tenir l'adversaire à distance pendant que vous vous familiarisez avec Mega-Lo-Mania.

Utilisez les grilles fournies pour copier les cartes des îles et noter les matériaux qui apparaissent dans les différents secteurs, savoir où il est nécessaire de construire des mines, etc. L'expérience vous apprendra quels matériaux sont les mieux adaptés aux différentes inventions. Notez quels secteurs fournissent les meilleurs matériaux pour les inventions que vous souhaitez fabriquer. Puis utilisez-les comme point de départ.

Jouez une île avec autant d'hommes que possible au départ pour découvrir les meilleurs secteurs. Puis essayez de réduire le nombre d'hommes à mesure que vous vous améliorez.

Aux premières époques, les secteurs avec beaucoup de matériaux pouvant être ramassés sont utiles pour la production d'armes destinées aux attaques rapides par surprise. Les matériaux plus sophistiqués deviennent intéressants à partir de la 3ème époque.

Essayez de répartir vos hommes entre les différentes tâches comme construire, inventer, extraire, combattre etc. Ne les affectez tous à une même tâche qu'en cas d'urgence.

APENDICE TRES: CONSEJOS

Las alianzas son útiles para los principiantes. Vale la pena formar una tan pronto como sea posible para cubrirse las espaldas mientras dedicas tu atención a familiarizarte con el juego Mega-Lo-Mania.

Usa la plantilla facilitada para copiar los mapas de la isla y tomar nota de los materiales que posee cada región, dónde se necesitan minas, etc. Deberás aprender a base de experiencia cuales son los materiales adecuados para cada tipo de diseño. Observa qué sectores proporcionan los mejores materiales para los diseños que deseas elaborar. Usalos como punto de partida.

Al principio juega una isla con el mayor número posible de hombres para descubrir qué sectores son los mejores. Luego intenta reducir el número de hombres empleados según vas mejorando.

En las primeras épocas, los sectores con muchos materiales a recoger son muy útiles para la producción de armas de ataque sorpresa rápido. Los materiales más sofisticados son más adecuados a partir de la 3ª época.

Intenta mantener el equilibrio de hombres entre las tareas de construcción, diseño, extracción, lucha, etc. Sólo en situaciones de emergencia deberás ocupar a todos tus hombres en la misma tarea.

APPENDICE TRE: CONSIGLI

Le Alleanze sono utili per i principianti. E' bene formarne una appena possibile per levarti di torno gli avversari mentre ti orizzonti nel gioco di Mega-Lo-Mania.

Usa le griglie fomite per copiarvi le Mappe delle Isole e prendi nota di quali Elementi appaiono in quale Settore, o se occorrono Miniere, e così via. Dovrai imparare facendo esperienza su quali Elementi sono più adatti ai diversi Progetti. Annota quali Settori forniscono i migliori Elementi per i Progetti che vuoi costruire. Poi usali come punto di partenza.

All'inizio, esegui un'Isola con tutti gli uomini che puoi, per vedere quali sono i Settori migliori. Poi, quando migliori la tua tecnica, cerca di ridurre il numero di uomini impiegati.

Nelle prime Epoche, i Settori con molti Elementi che si possono raccogliere sono utili per produrre Armi per attacchi rapidi a sorpresa. Gli Elementi più sofisticati vanno meglio dalla 3a Epoca in poi.

Cerca di distribuire con equilibrio i compiti tra gli uomini, come costruire, progettare, estrarre, combattere, e così via. Solo in emergenza puoi buttarli tutti in un solo compito.

BILAGA TRE: RÅD

Allianser är användbara för nybörjare. Det lönar sig att ingå en så snart som möjligt för att hålla motståndarna borta, medan du kommer underfund med hur Mega-Lo-Mania fungerar.

Använd rutmönstren som ges för att kopiera ö-kartorna och notera vilka Element som dyker upp i vilka sektorer, om gruvor behövs, och så vidare. Erfarenheten kommer att lära dig vilka Element som är bäst för olika designer. Ge akt på vilka sektorer som förser de bästa Elementen för de designer du vill bygga. Använd de sedan som din utgångspunkt.

Spela en ö med så många män som möjligt först, för att lista ut vilka sektorer som är bäst. Försök sedan att dra ned på antalet män du använder, i takt med att du utvecklas.

I de tidiga Epokerna är sektorer med många Element för insamling användbara till att producera vapen för snabba överraskningsattacker. Mer sofistikerade Element är bäst från 3:e Epoken och framåt.

Försök att balansera männen mellan uppgifter, såsom byggen, design, gruvbrytning, strider och så vidare. Skicka enbart in dem alla för ett enda syfte om det är en nödsituation.

APPENDIX DRIE: ADVIES

Alliances kunnen voor beginners wel nuttig zijn. Het is een goed idee om zo vlug mogelijk een alliantie te vormen en zo je tegenstander op afstand te houden, ondertussen kun je wat krýgen op de speelwýze van Mega-Lo-Mania.

Gebruik het raster om de kaarten van het eiland te kopiëren en schryf op welke grondstoffen in welke sectoren voorkomen, of er mynen nodig zijn en zo voort. Uit ervaring leer je welke grondstoffen het beste voor bepaalde ontwerpen gebruikt kunnen worden. Kijk welke sectoren de beste grondstoffen leveren voor de ontwerpen die je wilt bouwen. Gebruik die dan om te beginnen. Om te ontdekken welke sectoren het beste zijn, is het een goed idee om eerst met zoveel mogelijk mannen om een eiland te spelen. Probeer als je beter begint te spelen het aantal mannen te verminderen.

In de vroege tijdperken zijn de sectoren waar veel grondstoffen verzameld kunnen worden nuttig: je kunt de grondstoffen gebruiken voor het maken van wapens, waarmee je een onverhoedse aanval uit kunt voeren. Meer verfijnde grondstoffen kunnen beter vanaf het 3de tijdperk gebruikt worden.

Probeer je mannen evenwichtig te verdelen over de verschillende taken zoals, bouwen, ontwerpen, grondstoffen delven, vechten enz. Laat ze alleen in geval van nood allemaal hetzelfde doen.

LIITE KOLME: NEUVOJA

Loittelijat hyötyvät liitoista. Kannattaa muodostaa liitto niin nopeasti kuin mahdollista pitääksesi vastustajat pois tieltä tutustuessasi Mega-Lo-Mania peliin.

Käytä ruutuverkkoja kopioidaksesi saaren kartat ja pannaksesi muistiin, mitä elementtejä on milläkin lohkolla, tarvitaanko kaivoksia jne. Opit kokemuksesta, mitkä elementit ovat parhaita eri malleille. Pane merkeille, mistä lohkoista löytyy parhaimmat elementit niille malleille, joita haluat rakentaa. Käytä niitä sitten aloituskohtanasi.

Pelaa saari mahdollisimman monen miehen kanssa ensin saadaksesi selville, mitkä lohkot ovat parhaimmat. Sitten yritä pienentää käyttämiesi miesten lukumäärää edistyessäsi.

Varhaisilla aikakausilla lohkot, joissa on paljon kerättäviä elementtejä, ovat hyödyksi valmistettaessa aseita nopeita yllytyshyökkäyksiä varten. Monimutkaisemmat elementit ovat parhaita 3:nneelta aikakaudelta eteenpäin.

Yritä tasapainottaa miehiäsi eri tehtävien, kuten rakentamisen, suunnittelun, louhinnan, taistelun jne. välillä. Laita heidät kaikki suorittamaan samaa tehtävää vain hätätilassa.

STILL FINDING IT TOUGH? WELL HERE'S A FIRST LEVEL WALK THROUGH...

SAY GOOD-BYE TO ALOHA

Or How To Play The 1st Epoch's 1st Island

Right. Having chosen a Team Leader (see SELECT TEAM on page 16) you will be presented with the Options Screen. The Island of Aloha in the 1st Epoch is ready to play. You will see that Aloha has two Sectors and we are against only one opponent. Note that you cannot form an Alliance (see ALLIANCES on page 110) with one opponent because it would be pointless.

Use the Joypad D-Button to move the Handy Pointer to 'PLAY ISLAND' and press the B Button to select it. Now we need to place some Men in a Tower and position that on the island of Aloha.

Use the Joypad D-Button to move the Handy Pointer to the number '0' below the Tower Icon. Press and hold the B Button to place Men in the Tower. You will see the number rise. Release the B Button when the number reaches '70'. If the number is larger than '70', press and hold the C Button to remove Men from the Tower. Note that 70 Men is actually an excessive number to use, but not for the purposes of this tutorial.

HAST DU IMMER NOCH SCHWIERIGKEITEN? DANN FOLGE EINFACH DIESER ANLEITUNG DURCH DEN ERSTEN LEVEL...

AUF NIMMER WIEDERSEHEN, ALOHA!

oder: Wie man die 1. Insel der 1. Epoche erobert
Also gut. Nachdem du einen Team-Anführer gewählt hast (siehe SPIELERAUSWAHL auf Seite 16), erscheint der Optionenbildschirm. Du kannst jetzt mit dem Spiel auf der Insel Aloha in der 1. Epoche beginnen. Du wirst leicht erkennen, daß Aloha nur zwei Sektoren besitzt und es nur einen Gegner gibt. Beachte, daß du kein Bündnis schließen kannst (siehe BÜNDNISSE auf Seite 110), wenn du nur einen Gegner hast, weil das zu keinem Ergebnis führen würde.

Benutze den Richtungsknopf auf dem Joypad, um den Handzeiger auf das Icon INSEL SPIELEN zu bewegen, und drücke Knopf B, um die Option zu wählen. Jetzt müssen wir ein paar Männer in einen Turm setzen und ihn auf die Insel Aloha stellen.

Bewege mit Hilfe des D-Knopfes auf dem Joypad den Handzeiger auf die Zahl '0' unter dem Turm-Icon. Betätige Knopf B und halte ihn gedrückt, um Männer im Turm zu stationieren. Dabei siehst du, wie die Zahl ansteigt. Lasse Knopf B los, wenn die Zahl '70' erreicht hat. Ist die Zahl über 70 gestiegen, dann benutze Knopf C, um die überschüssigen Männer wieder zu entfernen. Eigentlich ist die Anzahl von 70 Männern zu hoch, aber für diese Spielanleitung ist sie genau richtig.

PAS EVIDENT? SUIVEZ LE GUIDE CI- APRES...

ADIEU, ALOHA

Ou comment conquérir la 1ère île de la 1ère époque

Bien. Après avoir choisi un leader d'équipe (cf SELECTION D'EQUIPE à la page 16), vous verrez apparaître l'écran d'Options. L'île d'Aloha de la 1ère époque est prête pour le jeu. Vous remarquerez qu'Aloha a deux secteurs et que vous n'avez qu'un seul adversaire. Naturellement, vous ne pouvez pas former d'alliance (cf ALLIANCES à la page 110) avec votre adversaire car le jeu n'aurait plus de sens.

Utilisez le Bouton-D pour placer le pointeur main sur "PLAY ISLAND" [Jouer île] et appuyez sur le Bouton B pour la sélectionner. A présent, il faut placer des hommes dans une tour et mettre la tour sur l'île d'Aloha.

Utilisez le Bouton-D pour placer le pointeur main sur le nombre "0" au-dessous de l'icône tour. Appuyez sur le Bouton B pour placer des hommes dans la tour. Vous verrez le nombre augmenter. Relâchez le Bouton B lorsque vous atteignez "70". Si le nombre est supérieur à "70", appuyez sur le Bouton C pour retirer des hommes de la tour. Remarque: 70 hommes est en fait excessif, mais c'est bien pour débiter.

¿TODAVIA TE PARECE DIFÍCIL? BUENO, AQUI TIENES COMO PASAR EL PRIMER NIVEL...

ADIOS A ALOHA

o Cómo jugar la primera isla de la primera época

Bien. Después de elegir un equipo (ver EQUIPO ELEGIDO en la página 16) aparecerá la pantalla de opciones. La isla de Aloha en la 1ª época está lista para entrar en juego. Verás que Aloha tiene dos sectores y sólo se lucha contra un adversario. Date cuenta de que no puedes formar alianzas (ver ALIANZAS en la página 110) con un oponente porque no vendría al caso.

Usa el botón-D del Joypad para mover el cursor a 'PLAY ISLAND' y pulsa el botón B para su selección. Ahora necesitamos colocar algunos hombres en una torre y emplazarla en la isla de Aloha.

Usa el botón-D del Joypad para mover el cursor al número '0' bajo el icono de la torre. Pulsa y mantén pulsado el botón B para colocar hombres en la torre. Verás que el número aumenta. Suelta el botón B cuando el número llegue a '70'. Si el número es mayor que '70', pulsa y mantén pulsado el botón C para retirar hombres de la torre. Observa que 70 hombres es, de por sí, un número excesivo, pero por el momento, estamos aprendiendo.

LO TROVI ANCORA DURO? BENE, ECCOTI UNA PASSEGGIATA SUL PRIMO LIVELLO...

DI' CIAO AD ALOHA

O Come Giocare la 1a Isola della 1a Epoca

Bene. Scelto il Capo Squadra (vedi SELEZIONE SQUADRA a pagina 17), appare la Videata Opzioni. L'Isola di Aloha nella 1a Epoca è pronta ad eseguire. Vedrai che Aloha dispone di due Settori e che siamo fronteggiati da un solo avversario. Nota che tu non puoi formare un'Alleanza (vedi ALLEANZE a pagina 111) con un avversario, perché non avrebbe senso.

Usa il Bottone-D sulla Pulsantiera per muovere il Puntatore su 'ESEGUI ISOLA' (PLAY ISLAND) e premi il Bottone B per selezionarla. Adesso occorre mettere qualche uomo in una Torre e posizionare questa nell'Isola di Aloha.

Usa il Bottone-D sulla Pulsantiera per muovere il Puntatore sul numero '0' sotto l'icona Torre. Premi e tieni schiacciato il Bottone B per mettere uomini nella Torre. Vedrai che il numero sale. Quando il numero arriva a '70', rilascia il Bottone B. Se il numero è maggiore di '70', premi e tieni premuto il Bottone C per togliere uomini dalla Torre. Nota che 70 uomini è un numero eccessivo da usare, ma non per gli scopi di questa lezione.

ÄR DET FORTFARNADE SVÄRT? NÄVÄL, HÄR ÄR EN GENOMGÅNG AV FÖRSTA NIVÅN...

SÄG GOOD-BYE TILL ALOHA

Eller hur man spelar 1:a Epoken 1:a ö.

Okey. Efter att ha valt en Team-ledare (se VAL AV TEAM på sidan 17) kommer du att visas Alternativ-skärmen. Ön Aloha i 1:a Epoken är klar för spel. Du kommer att märka att Aloha har två sektorer och vi ställs mot enbart en motståndare. Observera att du inte kan ingå en allians (se ALLIANSER på sidan 111) med en motståndare på grund av att det skulle vara meningslöst.

Använd D-knappen på Joypad för att flytta Handy Pointer till 'PLAY ISLAND' och tryck på B-knappen för att välja det. Nu behöver vi placera män i ett torn, och utplacera det på ön Aloha.

Använd D-knappen på Joypad för att flytta Handy Pointer till nummer '0' under Torn-ikonen. Tryck och håll nere B-knappen för att utplacera män i tornet. Du kommer att se numret stiga. Släpp B-knappen när räkneverket når '70'. Om numret är större än '70' trycker du och håller nere C-knappen för att föra bort män från tornet. Observera att 70 män faktiskt är alldeles för mycket att använda, men inte för denna övning.

VIND JE HET NOG STEEDS MOEILK? WEL, LATEN WE EVEN DE EERSTE LEVEL DOORLOPEN...

AFSCHIED NEMEN VAN ALOHA

Of hoe je om het eiland van het 1ste tijdperk kan spelen.

Zo. Nadat je een teamleider gekozen hebt (zie EEN TEAM SELECTEREN op bladzijde 17), krijg je het optiescherm. Het eiland Aloha is klaar voor het spel. Je ziet dat Aloha twee sectoren heeft, dus we hebben maar één tegenstander. Denk eraan dat je niet één tegenstander geen alliantie kan vormen (zie ALLIANTIES op bladzijde 111), want dat zou zinloos zijn.

Gebruik de 4-punts druktoets om de 'handige' aanwijzer naar 'PLAY ISLAND' ['SPEEL EILAND'] te verplaatsen, druk op knop B om het te selecteren. Nu moeten we een paar mannen in de torenvesting zetten en dan moeten we die op een goede plaats van het eiland Aloha zetten.

Gebruik de 4-punts druktoets om de 'handige' aanwijzer naar het getal '0' onder het torenvesting-ikoon te verplaatsen. Druk op knop B en houd hem ingedrukt om mannen in de torenvesting te zetten. Je ziet nu dat het getal hoger wordt. Laat knop B los als het getal 70 aanwijst. Als het getal hoger is dan '70', druk je op knop C en houd hem ingedrukt om een paar mannen uit de torenvesting te halen. Denk eraan dat 70 mannen wel veel is, maar voor deze handleiding is 70 een goed aantal.

ONKO YHÄ VAIKEAA? NO, KÄYMMME TÄSSÄ LÄPI ENSIMMÄISEN TASON ...

SANO HYVÄSTIT ALOHALLE

Eli kuinka pelaat 1:sen aikakauden 1. saaren.

No niin. Valittuasi joukkueen johtajan (katso VALITSE JOUKKUE sivulla 17) saat vaihtoehtoruudun. Aloha saari 1:sellä aikakaudella on valmis pelattavaksi. Huomaat, että Alohassa on kaksi lohkoa ja että vastassamme on vain yksi vastustaja. Pane merkitte, ettet voi muodostaa liittoa (katso LIITOT sivulla 111) yhden vastustajan kanssa, koska siinä ei olisi mitään itua.

Käytä joykkarin D-painiketta siirtääksesi käteväen osoittimen 'SAAREN PELAAMINEN' kohdalle ja paina B-painiketta valitaksesi sen. Nyt meidän on laitettava joitakin miehiä torniin ja sijoitettava se Aloha saarelle.

Käytä joykkarin D-painiketta siirtääksesi käteväen osoittimen numeron '0' torni kuvakkeen alapuolella. Paina ja pidä B-painiketta alaspainettuna pannaksesi miehiä torniin. Näet numeron nousevan. Päästä B-painike vapaaksi numeron saavuttaessa '70'. Jos numero on suurempi kuin '70', paina ja pidä C-painiketta alaspainettuna poistaaksesi miehiä tornista. Huomaa, että 70 miestä on itse asiassa liiallinen määrä käytettäväksi, mutta ei tämän oppitunnin tarkoituksia varten.

Our opponent may have placed his or her Tower on a Sector of the Map. Yes? Then use the Handy Pointer to place our Tower in the other vacant Sector. No? Then place our Tower in the Sector of your choice. You will now be presented with the Play Display.

Our first step is to defend our Tower in case our opponent attacks us. We need to design a Defensive Weapon before we can use it, so use the Joypad D-Button to move the Handy Pointer to the Design Icon and press the B Button to select it.

Select the Stick (Defensive) Weapon Icon then use the Handy Pointer to touch the Designers Icon. Press and hold the C Button to increase the number of Designers working on the Stick Weapon Design. Release the C Button when the number stops increasing. Now all available Men are working on the Design.

See the Clock Icon. It should be counting down, the blue area of the Clock decreasing as the hand moves round. Each time the hand passes the top of the Clock, a minute (in real-time) has elapsed. Below the Clock you will see the number of minutes remaining before the Design is complete. The Design is ready when the Clock counts down to '0'.

Inzwischen kann unser Gegner seinen (oder ihren) Turm in einem Sektor plaziert haben. Ja? Dann benutze den D-Knopf, um unseren Turm in den anderen Sektor zu setzen. Nein? Dann kannst du wählen, in welchen Sektor du den Turm stellst. Nach diesem Schritt erscheint der Spielfeldschirm.

Unsere erste Aufgabe besteht darin, den Turm zu verteidigen, falls unser Gegner angreifen sollte. Bevor wir eine Verteidigungswaffe einsetzen, müssen wir sie herstellen. Bewege also mit Hilfe des D-Knopfes auf dem Joypad den Handzeiger zum Entwurf-Icon und drücke Knopf B, um es zu wählen.

Wähle dann das Icon für den Stock als Verteidigungswaffe und weise mit dem Handzeiger auf das Entwurf-Icon. Betätige Knopf C und halte ihn gedrückt, um die Anzahl der am Entwurf des Stocks arbeitenden Männer zu erhöhen. Lasse Knopf C los, wenn die Zahl nicht weiter steigt. Jetzt arbeiten alle verfügbaren Männer an diesem Entwurf.

Sieh dir das Uhr-Icon an. Der Ablauf der Zeit sollte angezeigt werden, indem sich der blaue Bereich der Uhr verkleinert, während der Zeiger um das Zifferblatt läuft. Immer wenn der Zeiger den obersten Punkt der Uhr überschreitet, ist eine Minute (in Echtzeit) abgelaufen. Unter der Uhr wird dir angezeigt, wie viele Minuten noch benötigt werden, bis der Entwurf abgeschlossen ist. Der Entwurf ist fertig, wenn die Minutenanzeige auf '0' steht.

L'adversaire a peut-être déjà placé sa tour sur un secteur de la carte. Si c'est le cas, utilisez le pointeur main pour placer votre tour dans l'autre secteur. Sinon, placez votre tour dans le secteur de votre choix. L'Ecran de Jeu apparaîtra alors.

La première étape consiste à défendre la tour en cas d'attaque de l'adversaire. Vous devez inventer une arme défensive avant de pouvoir l'utiliser. En vous aidant du Bouton-D, placez le pointeur main sur l'icône Invention et appuyez sur le Bouton B pour la sélectionner.

Choisissez l'icône bâton (arme défensive) puis placez le pointeur main sur l'icône Créateurs. Appuyez sur le Bouton C pour augmenter le nombre de créateurs affectés à l'invention de l'arme "bâton". Relâchez le Bouton C lorsque le nombre cesse d'augmenter. A présent, tous les hommes disponibles sont en train d'inventer le bâton.

Regardez l'icône horloge. Il devrait y avoir compte à rebours, la zone bleue de l'horloge diminuant au fur et à mesure que l'aiguille tourne. Chaque fois que l'aiguille arrive en haut de l'horloge, une minute (de temps réel) s'écoule. Au-dessous de l'horloge, vous verrez le nombre de minutes restantes avant la fin de l'invention. L'invention est terminée lorsque le compte à rebours atteint "0".

Nuestro contrincante puede haber emplazado su torre en un sector del mapa. ¿Sí? En ese caso usa el cursor para colocar nuestra torre en otro sector vacío. ¿No? Entonces sitúa la torre en el sector deseado. Ahora puedes ver el despliegue de juego.

Nuestra primera medida será defender la torre en caso de que el adversario desee atacarla. Necesitamos diseñar armas defensivas antes de poder usarlas, así que pulsa el botón-D del Joypad para mover el cursor al icono de diseño y pulsa el botón B para seleccionarlo.

Selecciona el icono del Garrote (Defensivo) luego usa el cursor para apuntar al icono de diseño. Pulsa y mantén pulsado el botón C para aumentar el número de diseñadores empleados en el diseño de garrotes. Suelta el botón C cuando el número deja de aumentar. Ahora todos los hombres disponibles están trabajando en el diseño.

Ver el icono del reloj. Debería estar haciendo la cuenta atrás, el área azul del reloj va menguando mientras las manecillas dan la vuelta. Cada vez que la manecilla pasa por la parte superior del reloj, has consumido un minuto (tiempo real). Bajo el reloj verás los minutos que faltan para completar el diseño. El diseño estará listo cuando el reloj llegue a cero '0'.

Il nostro avversario può aver piazzato la sua Torre in un Settore della Mappa. Sì? Allora usa il Puntatore per piazzare la nostra Torre nell'altro Settore vuoto. No? Allora piazza la Torre nel Settore di tua scelta. Adesso apparirà la Visualizzazione di Gioco.

Il nostro primo passo è di difendere la Torre nel caso che l'avversario ci attacchi. Dobbiamo progettare un'Arma Difensiva prima di poterla usare, per cui usa il Bottone-D per muovere il Puntatore sulla Icona Progetto e premi il Bottone B per selezionarla.

Seleziona l'Icona Arma Bastone (Difensiva) e poi usa il Puntatore per toccare l'Icona Progetto. Premi e tieni premuto il Bottone C per aumentare il numero di Progettisti addetti al Progetto Arma Bastone. Quando il numero si ferma, rilascia il Bottone C. Adesso tutti gli uomini disponibili stanno lavorando al Progetto.

Guarda l'Icona Orologio. Dovrebbe contare alla rovescia e la zona blu dell'Orologio dovrebbe diminuire col muoversi delle lancette. Ogni volta che la lancetta passa la cima dell'Orologio, è trascorso un minuto (in tempo reale). Sotto l'Orologio vedrai il numero di minuti che restano prima che il Progetto sia completo. Il Progetto è pronto quando l'Orologio arriva a '0'.

Vår motståndare kan ha placerat sitt torn i en sektor på kartan. Ja? Använd i så fall Handy Pointer för att placera vårt torn i den andra lediga sektorn. Nej? Placera i så fall vårt torn i valfri sektor. Du kommer nu att visas Spel-displayen.

Vårt första agerande blir att försvara vårt torn ifall någon motståndare attackerar oss. Vi behöver designa ett defensivt vapen innan vi kan använda det, så använd D-knappen på Joypad för att flytta Handy Pointer till Design-ikonen och tryck på B-knappen för att välja den.

Välj Klubb-vapen(defensiv)-ikonen. Använd sedan Handy Pointer för att vidröra Designar-ikonen. Tryck och håll nere C-knappen för att öka det antal designare som jobbar med vapendesignen av klubban. Släpp C-knappen när räkneverket slutar att stiga. Nu kommer alla tillgängliga män att jobba med designen.

Se på Klock-ikonen. Det bör räkna nedåt under det att klockans blå fält minskar medan handen går runt. Varje gång handen passerar klockans topp har en minut (av riktig tid) passerat. Under klockan kommer du att kunna se det antal minuter som återstår innan designen är färdig. Designen är färdig när klockan räknar ned till '0'.

Välj nu Sten(offensiv)-ikonen och avsätt ett antal

Onze tegenstander zal nu ook wel zijn of haar torenvesting op de kaart gezet hebben. Ja? Gebruik dan de 'handige' aanwijzer om onze torenvesting in de lege sector te zetten. Nee? Zet dan onze torenvesting in de sector van je keuze. Nu krijg je het spelscherm.

We beginnen met het verdedigen van onze torenvesting, voor het geval dat onze tegenstander ons aanvalt. We moeten een verdedigingswapen ontwerpen, vóór we het kunnen gebruiken, dus verplaats met de 4-punts druktoets de 'handige' aanwijzer naar het ontwerp-icoon en druk op knop B om hem te selecteren.

Selecteer de stok (verdediging) wapen-icoon, gebruik dan de 'handige' aanwijzer om de ontwerper-icoon aan te raken. Druk op knop C en houd hem ingedrukt om het aantal ontwerpers dat aan het stokwapen werkt te laten toenemen. Laat knop C los als het aantal niet meer toeneemt. Nu werken alle beschikbare mannen aan het ontwerp.

Kijk eens naar de klok-icoon. Deze moet nu aan het aftellen zijn, terwijl de wijzer ronddraait, wordt het blauwe gedeelte steeds kleiner. Telkens als de wijzer langs de bovenkant van de klok gaat, is er een minuut (echte tijd) verstreken. Onder de klok zie je het aantal minuten dat er nog over is voordat het ontwerp voltooid is. Het ontwerp is klaar als de klok tot '0' afgeteld heeft.

Vastustajamme on ehkä sijoittanut tominsa kartan lohkoon. Kyllä? Silloin käytä kätevää osoitinta sijoittaaksesi tornimme toiseen vapaana olevaan lohkoon. Ei? Silloin sijoita tornimme valitsemaasi lohkoon. Nyt ilmestyy pelialue.

Ensimmäisenä tehtävänäimme on puolustaa torniamme vastustajamme hyökätessä kimppuumme. Meidän on suunniteltava puolustusase, ennenkuin voimme käyttää sitä, joten käytä joykkarin D-painiketta siirtääksesi kätevästi osoittimen suunnittelukuvakkeeseen ja paina B-painiketta valitaksesi sen.

Valitse keppi (puolustus) asekuva, sitten käytä kätevää osoitinta koskettaaksesi suunnittelijan kuvaketta. Paina a pidä C-painiketta alaspainettuna suurentaaksesi keppi aseenn mallin parissa työskentelevien suunnittelijoiden lukumäärää. Päästä C-painike vapaaksi, kun numero lakkaa suurentumasta. Nyt kaikki käytettävissä olevat miehet työskentelevät suunnitelman parissa.

Katso kello kuvaketta. Sen pitäisi laskea taaksepäin, kellon sinisen alueen pientennessä osoittimen liikkeessa ympäri. Joka kerta viisarin mennessä kellon yläpään ohi yksi minuutti (tosiajassa) on kulunut. Kellon alapuolella näet jäljellä olevat minuutit ennenkuin malli on valmis. Suunnittelu on valmis kellon laskettua taaksepäin nolnaan.

Now select the Rock (Offensive) icon and allocate a number of Designers to work on the Design in the same way as you did the Stick Weapon, only this time use '10' Designers. Select the large light bulb icon to return to the main Control Menu.

Select the Defence icon to view our stocks of Defensive Weapons. We need to place a Defensive Weapon in each of the four Turrets available on the Tower. Select the Stick icon - the Handy Pointer will change into a Defence Pointer. Use the Defence Pointer to touch an empty slot on the Tower and press the B Button to place in it a Man with a Stick. Repeat this process for the remaining three Turrets.

Now, we might be attacked at this point. Enemy Men will materialise in our Sector and throw Weapons at us.

Yes? Watch the Men in the Turrets defend the Tower with their Sticks. They may succeed in scaring off or wiping out the attacking force. Or one of our Men might be killed, in which case simply fill the vacant Turret with another one as before.

Wähle jetzt das Icon für den Stein als Angriffswaffe, und teile eine gewisse Anzahl von Männern als Designer für den Entwurf ein, genau wie bei der Entwicklung des Stocks. Stelle diesmal aber nur 10 Männer ab. Wähle das große Glühbirnen-Icon, um zum Hauptsteuerungsmenü zurückzukehren.

Wähle nun das Verteidigungs-Icon, um dir den Vorrat an Verteidigungswaffen anzusehen. Wir müssen in jedem der vier Befestigungstürme unseres Turms eine Verteidigungswaffe stationieren. Wähle daher das Stock-Icon. Daraufhin verwandelt sich der Handzeiger in einen Verteidigungszeiger. Richte den Verteidigungszeiger auf eine freie Verteidigungsposition im Turm und drücke Knopf B, um einen Mann mit einem Stock dort zu platzieren. Wiederhole diesen Vorgang für die übrigen drei Befestigungstürme.

Nun können wir jederzeit angegriffen werden. Plötzlich werden Feinde da sein, die uns mit ihren Waffen bewerfen.

Ist das der Fall? Dann beobachte jetzt, wie die Männer in den Befestigungstürmen den Turm mit ihren Stöcken verteidigen. Vielleicht gelingt es ihnen, die Angreifer zu verjagen oder sogar zu vernichten. Natürlich kann auch einer deiner Männer getötet werden. Ersetze ihn in diesem Fall durch einen neuen Mann aus dem Turm.

Maintenant, sélectionnez l'icône rocher (arme offensive) et affectez un certain nombre de Créateurs à cette invention, comme vous l'avez fait pour le bâton. Cette fois cependant, prenez "10" créateurs. Sélectionnez l'icône représentant une grande ampoule pour retourner au Menu d'Icônes principal.

Sélectionnez l'icône défense pour voir vos réserves d'armes défensives. Il faut placer une arme défensive dans chacune des quatre tourelles de la tour. Sélectionnez l'icône bâton; le pointeur main prendra alors la forme d'un pointeur défensif. Utilisez le pointeur défensif pour toucher un emplacement vide de la tour et appuyez sur le Bouton B pour y placer un homme avec un bâton. Recommencez cette procédure pour les trois autres tourelles.

Vous pourriez maintenant vous faire attaquer. Les ennemis apparaîtront dans votre secteur et vous jeteront des armes.

Si c'est le cas, vos hommes placés dans les tourelles défendent la tour avec leurs bâtons. Ils peuvent réussir à effrayer ou à éliminer les attaquants. Mais il est également possible que l'un de vos hommes soit tué; dans ce cas, placez un autre homme dans la tourelle vide comme précédemment.

Ahora selecciona el icono de la Roca (Ofensiva) y asigna un número de diseñadores para trabajar en el proyecto del mismo modo que hiciste con el garrote, sólo que esta vez debes usar '10' diseñadores. Selecciona el icono de la bombilla grande para regresar al menú de control principal.

Selecciona el icono de defensa para ver la reserva de armas defensivas. Necesitamos colocar un arma defensiva en cada una de las cuatro torretas de la torre. Selecciona el icono del garrote, el cursor se convertirá en un indicador defensivo. Con el indicador defensivo apunta a un espacio vacío en la torre y pulsa el botón B para colocar un hombre con un garrote. Repite el proceso con el resto de las torretas.

Ahora, puede que seamos atacados. Los enemigos pueden aparecer en nuestro sector y arrojarnos armas ofensivas.

¿Si? Mira cómo los hombres en las torretas defienden la torre con sus garros. Puede que tengan éxito y espanten o acaben con las fuerzas enemigas. O uno de nuestros hombres puede perder la vida, en ese caso simplemente pon otro hombre en su lugar como antes.

Adesso seleziona l'Icona Pietra (Offensiva) e assegna un numero di Progettisti addetti al Progetto nello stesso modo usato per il Bastone, solo che questa volta usi '10' Progettisti. Seleziona l'Icona Lampadina per tornare al Menu di Controllo principale.

Seleziona l'Icona Difesa per vedere i depositi di Armi Difensive. Dobbiamo piazzare un'Arma Difensiva in ognuna delle quattro Torrette disponibili nella Torre. Seleziona l'Icona Bastone - il Puntatore-Manina si cambierà in Puntatore Difesa. Usa questo Puntatore per toccare lo spazio vuoto nella Torre e premi il Bottone B per piazzarvi un uomo con un Bastone. Ripeti questo procedimento per le altre tre Torrette.

Adesso, a questo punto potremmo anche essere attaccati. Uomini nemici si materializzeranno nel nostro Settore e ci attaccheranno.

Si? Osserva gli uomini nelle Torrette che difendono la Torre con i bastoni. Essi possono magari riuscire a impaurire o ad eliminare la forza attaccante. O uno dei nostri uomini può rimanere ucciso, nel qual caso basta riempire la Torretta vuota con un altro, come hai fatto prima.

designare att jobba med designen på samma sätt som som du gjorde för klubb-vapnet, men använd '10' designare denna gång. Välj den stora Glödlamps-ikonen för att återvända till huvudkontrollmenyn.

Välj Defensiv-ikonen för att betrakta vårt förråd av defensiva vapen. Vi behöver placera ett defensivt vapen i var och ett av de fyra småtomen som är tillgängliga på tomet. Välj Klubb-ikonen - Handy Pointer kommer att förvandlas till en Defensiv-pointer. Använd Defensiv-pointer för att vidröra ett tomt fält på tomet, och tryck på B-knappen för att placera en man med en klubba i det. Upprepa denna process för kvarvarande tre tom.

I detta ögonblick kan det tänkas att vi blir attackerade. Fiendemän kommer att framträda i vår sektor, och kasta vapen på oss.

Ja? Följ tommännens försvar av tomet med sina klubbor. De kan lyckas med att skrämma iväg eller utplåna den attackerande styrkan. Eller så kan en av våra män bli dödad, i vilket fall du fyller på tomet med en ny, precis som tidigare.

Selecteer nu de rotsblok- (aanval) ikoon en wys net als je met het stokwapen deed, een aantal ontwerpers toe om aan het ontwerp te werken, alleen deze keer gebruik je '10' ontwerpers. Selecteer de grote gloeilamp ikoon om naar het hoofd-controlemenu terug te keren.

Selecteer de verdedig-ikoon om onze voorraad verdedigingswapens te bekijken. We moeten een verdedigingswapen in elk van de vier geschutstorens van de torenvesting zetten. Selecteer de stok-ikoon - de 'handige' aanwýzer verandert in een verdediging-aanwýzer. Gebruik de verdediging-aanwýzer om een lege gleuf in de torenvesting aan te raken en druk op knop B om er een man met een stok in te zetten. Herhaal dit bij de drie overblijvende geschutstorens.

Nu is het mogelijk dat we aangevallen worden. Er verschýnen vjandelyke mannen in onze sector en ze gooien wapens naar ons.

Ja? Kýk hoe de mannen in de geschutstorens de torenvesting met hun stokken verdedigen. Misschien verjagen ze de aanvallers, of misschien vernietigen ze de aanvallers wel. Of misschien wordt é é n van onze mannen gedood, als dat zo is, zet dan op dezelfde manier als hiervoor, weer een man in de geschutstoren.

Nyt valitse kivi (hyökkáys) kuvake ja laita muutamia suunnitteliijoita työskentelemään mallin parissa samalla tavalla kuin teit keppi aseena, paitsi käytä tällä kertaa 10 suunnittelijaa. Valitse suuri hehkulamppu kuvake palataksesi pääkontrollimenuun.

Valitse puolustus kuvake nähdáksesi puolustusasevarastomme. Meidán om sijoitettava puolustusase kuhunkin neljään tommine pieneen torniin. Valitse keppi kuvake - kátevä osoitin muuttuu puolustus osoittimeksi. Käytá puolustus osoitinta koskettaaksesi tyhjää lovea tomissa ja paina B-painiketta sijoittaaksesi siihen miehen kepin kanssa. Toista tämä prosessi kolmen muun pieneen tomin kanssa.

Nyt, voimme joutua hyökkáyksen kohteeksi. Vihollismiehiá ilmistyy lohkoomme ja heittäá aseita meitä kohti.

Kyllá? Seuraa miesten tomin puolustusta kepeillä. He saattavat onnistua pelottamaan tai pyyhkimään pois hyökkáäván joukon. Tai yksi miehistämme saattaa saada surmansa, missá tapauksessa täytá vapaa, pieni torni toisella miehellá kuten aikaisemmin.

No? Select the large archer in the window icon to return to the main Control Menu. The Defence Pointer will turn back into a Handy Pointer. Our Rock Weapon should be ready by now. (The Chief Engineer will have told us if it is ready, and the number of Designers below the Design icon will read '0'). Is it? Then let's send out an Army to attack the enemy Sector. Select the sword icon to be presented with our store of Offensive Weapons. There's only one: the Rock. We will create an Army here. Use the Handy Pointer to touch the Rock icon and press the B Button to add a Man armed with a Rock to the Army. The Handy Pointer will have changed into a Sword Pointer, too. Press and hold the B Button until no more Men can be added to the Army. To place the Army in the enemy Sector, use the Sword Pointer to select it. Look, the Main Display has changed to show the enemy Sector, and there are our Men on the offensive.

If you completed these instructions in good time, you should have conquered the Island. Well done.

Noch kein Angriff? Dann wähle das Icon mit dem großen Bogenschützen im Fenster, um zum Hauptsteuerungsmenü zurückzukehren. Der Verteidigungszeiger verwandelt sich daraufhin wieder in einen Handzeiger. Inzwischen sollte unsere Stein-Waffe fertig sein. (Das erfährst du vom leitenden Ingenieur. Gleichzeitig fällt die Anzeige der am Entwurf arbeitenden Männer unter dem Entwurf-Icon auf '0'). Ist sie fertig? Dann werden wir jetzt eine Armee ausschicken, um den gegnerischen Sektor anzugreifen. Wähle das Schwert-Icon, damit du Einsicht in den Vorrat an Angriffswaffen erhältst. Es gibt nur eine: den Stein. Nun wird eine Armee aufgestellt. Richte den Handzeiger auf das Stein-Icon und drücke Knopf B, um einen mit einem Stein bewaffneten Mann für die Armee abzustellen. Dabei hat sich der Handzeiger in einen Schwertzeiger verwandelt. Betätige Knopf B und halte ihn gedrückt, bis der Armee keine Männer mehr hinzugefügt werden können. Um die Armee in den gegnerischen Sektor einmarschieren zu lassen, wählst du diesen mit dem Schwertzeiger. Und siehe da, das Haupt-Display zeigt nun den feindlichen Sektor mit unseren Männern beim Angriff.

Wenn du diese Anleitungen alle rechtzeitig befolgt hast, dann müßtest du jetzt die Insel erobert haben. Gut gemacht!

Si vous ne vous faites pas attaquer, sélectionnez le grand archer dans l'icône fenêtre pour retourner au Menu d'icônes principal. Le pointeur défensif reprendra la forme d'un pointeur main. L'arme "rocher" devrait être prête maintenant. (Le Chef Créateur vous aura averti si elle est terminée, et le nombre de créateurs affiché sous l'icône Invention sera "0"). Dans ce cas, envoyez une armée attaquer le secteur ennemi. Pour cela, sélectionnez l'icône épée pour voir votre réserve d'armes offensives. Il n'y en a qu'une: le rocher. C'est à partir de là que vous allez créer votre armée. Placez le pointeur main sur l'icône Rocher et appuyez sur le Bouton B pour ajouter un homme armé d'un rocher à l'armée. Le pointeur main aura pris la forme d'un pointeur épée. Appuyez sur le Bouton B jusqu'à ce que vous ne puissiez plus ajouter d'hommes à l'armée. Pour placer l'armée dans le secteur ennemi, utilisez le pointeur épée pour le sélectionner. L'Affichage Secteur montre maintenant le secteur ennemi et vos hommes lancent l'attaque.

Si vous avez suivi ces instructions, vous avez conquis l'île. Bien joué.

¿No? Selecciona el gran arquero en la ventana de iconos para regresar al menú de control principal. El indicador defensivo volverá a convertirse en un cursor-mano. Nuestra arma, la roca, ya debe estar lista. (El jefe de diseño nos habrá dicho si es así, y el número de diseñadores bajo el icono de diseño deberá decir '0'). ¿Es así? Entonces vamos a enviar un ejército a atacar el sector enemigo. Selecciona el icono de la espada y aparecerá la reserva de armas ofensivas. Sólo hay una: la roca. Ahora crearemos un ejército. Con el cursor apunta a la roca y pulsa el botón B para añadir un hombre con una roca al ejército. El cursor habrá cambiado a una espada. Pulsa y mantén pulsado el botón B hasta que no puedas añadir ningún hombre más al ejército. Para situar el ejército en el sector enemigo, apunta con la espada y selecciónalo. Mira, el despliegue principal ha cambiado y ahora se ve el sector enemigo, y nuestros hombres iniciando la ofensiva.

Si completas estas instrucciones en el tiempo adecuado, habrás conquistado la isla. Buen trabajo.

NO? Seleziona il grosso arciere nella Icona finestra per tornare al Menu di Controllo principale. Il Puntatore Difesa torna ad essere un Puntatore-Manina. Adesso, la nostra Arma Pietra dovrebbe essere pronta. (Il Capo Ingegnere ce lo avrà detto se è pronta, e il numero di Progettisti sotto l'icona sarà '0'). E' così? Allora mandiamo un Esercito ad attaccare il Settore nemico. Seleziona l'Icona spada per far apparire il nostro deposito di Armi Offensive. Ce n'è una sola: la Pietra. Qui creeremo un Esercito. Usa il Puntatore per toccare l'Icona Pietra e premi il Bottone B per aggiungere un uomo armato di Pietra all'Esercito. Il Puntatore-Manina si è ora mutato in Puntatore-Spada. Premi e tieni premuto il Bottone B fino a quando non si possono più aggiungere uomini all'Esercito. Per piazzare l'Esercito nel Settore nemico, usa il Puntatore-Spada per selezionarlo. Guarda, la Visualizzazione Principale è cambiata e ora mostra il Settore nemico, ed ecco lì i tuoi uomini all'offensiva.

Se hai completato queste istruzioni con un buon tempo, dovresti aver conquistato l'Isola. Congratulazioni!

Nej? Välj den stora bågskytten i ikon-fönstret för att återvända till huvud-kontrollmenyn. Defensiv-pointer kommer åter att bli Handy Pointer. Vårt Sten-vapen borde vara färdigt nu. (Chefsingenjören kommer att ha meddelat oss om det är klart, och antalet designare under Design-ikonen kommer att stå på '0'). Är det färdigt? Låt oss då skicka ut en armé för att attackera fiendesektorn. Välj Svärd-ikonen för att visas vårt förråd av offensiva vapen. Det finns bara ett; Stenen. Vi kommer att skapa en armé här. Använd Handy Pointer för att vidröra Sten-ikonen och tryck på B-knappen för att tillföra en man som är beväpnad med en sten till armén. Handy Pointer kommer dessutom att ha ändrats till en Svärd-pointer. Tryck och håll nere B-knappen tills inga fler män kan tillföras armén. För att placera armén i fiendesektorn använder du Svärd-pointer för att välja den. Titta, huvud-displayen har ändrats till att visa fiendesektorn, och där är fyra man på offensiven.

Om du fullgjorde dessa instruktioner på lämplig tid borde du ha erövrat ön. Bra gjort.

Nee? Selecteer de grote boogschutter in de venster-ikoon om naar het hoofd-controlemenu terug te keren. De verdediging aanwýzer verandert weer in een 'handige' aanwýzer. Ons rotsblokwapen zal nu wel klaar zýn. (als het klaar is zal de hoofdingenieur ons dat al verteld hebben en het aantal ontwerpers onder het ontwerp-ikoon zal op '0' staan. Is dat zo? Laten we dan een leger sturen om de vëndelyke sector aan te vullen. Selecteer de zwaard-ikoon, om onze voorraad met aanvalswapens te zien te krýgen. Er is maar é é n wapen: het rotsblok. Nu gaan we hier een leger op de been brengen. Gebruik de 'handige' aanwýzer om het rotsblok-ikoon aan te raken en druk op knop B om een man, gewapend met een rotsblok bý het leger te voegen. De 'handige' aanwýzer is inmiddels weer in een zwaard-aanwýzer veranderd. Druk op knop B en houd hem ingedrukt totdat er geen mannen meer bý het leger gevoegd kunnen worden. Om het leger in de vëndelyke sector te plaatsen, gebruik je de zwaard-aanwýzer om de vëndelyke sector te selecteren. Kýk, het spelscherm is veranderd en laat een vëndelyke sector zien, er zýn vier mannen in de aanval.

Als je deze instructie op tijd hebt uitgevoerd, moet je het eiland veroverd hebben. Goed zo.

Ei? Valitse suuri jousimies ikkunassa-kuvake palatakseesi pääkontrollimenuun. Puolustusosoitin muuttuu takaisin käteväksi osoittimeksi. Kivi-aseemme pitäisi olla valmis nyt. (Pääsuunnittelijamme on ilmoittanut meille, jos se on valmis, ja suunnittelijoiden lukumäärä suunnittelukuvakkeen alapuolella on nollassa). Onko se? Lähettäkäämme sitten armeija hyökkäämään vihollislohkon kimppuun. Valitse miekka-kuvake saadaksemme hyökkäysasevarastomme. Niitä on vain yksi: kivi. Luomme täällä armeijan. Käytä kätevää osoitinta koskettaaksesi kivi-kuvaketta ja paina B-painiketta lisätäkseesi kivellä aseistetun miehen armeijaan. Kätevä osoitin on muuttunut miekka-osoittimeksi myöskin. Paina ja pidä B-painiketta alapainettuna, kunnes armeijaan ei voi lisätä enempää miehiä. Sijoittaaksesi armeijan vihollislohkoon käytä miekka-osoitinta sen valitsemiseen. Katsohan, päänäytössä näkyy vihollislohko ja miehemme ovat hyökkäyskannalla. Jos suoritit nämä ohjeet ajallaan, sinun olisi pitänyt valloittaa saari. Hyvä!

Virgin Games reserves the right to make improvements in the product described in this manual, at any time and without notice. Virgin Games makes no warranties expressed or implied, with respect to this manual, its quality, merchantability or fitness for any particular purpose.

Virgin Games behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Mitteilung Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen. Virgin Games gibt bezüglich des Handbuchs, der Qualität, der handelsüblichen Qualität oder Eignung für irgendeinen Zweck keine direkten oder implizierten Garantien.

Virgin Games se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel, à tout moment et sans préavis. Virgin Games ne fait aucune garantie expresse ou implicite concernant ce manuel, sa qualité, sa qualité marchande ou son adaptation à un usage particulier.

Virgin Games se reserva el derecho de mejorar el producto descrito en este manual, en cualquier momento y sin previo aviso. Virgin Games no otorga ningún tipo de garantías, ya sean expresas o implícitas, respecto a este manual, su calidad, comerciabilidad, o adecuación para cualquier fin específico.

La Virgin games si riserva il diritto di migliorare in qualsiasi momento e senza avviso, il prodotto descritto in questo manuale. La Virgin Games non fa garanzie espresse o implicite e per qualsiasi intento in relazione a questo manuale, la sua qualità, commerciabilità o condizione.

Virgin Games förbehåller sig rätten till att göra förbättringar i den produkt som beskrivits i denna manual, när som helst utan förvarning. Virgin Games ger inga garantier uttryckta eller antagna, avseende denna manual, dess kvalitet, säljbarhet, eller lämplighet för något speciellt ändamål.

Virgin Games houdt zich het recht voor ten alle tijde veranderingen aan te brengen aan het product dat in deze handleiding beschreven wordt, zonder dat dit aankondigd hoeft te worden. Virgin Games geeft nadrukkelijk geen garanties wat betreft deze handleiding, de verhandelbaarheid ervan of geschiktheid voor een bepaald doel.

Virgin Games pidättää oikeuden parantaa tässä käsikirjassa kuvattua tuotetta, milloin tahansa ja ilmoittamatta. Virgin Games ei anna mitään takuita mitä tulee tähän käsikirjaan, sen laatuun, kaupallisuuteen tai sopivuuteen mihinkään erityiseen tarkoitukseen.

HANDLING THIS CARTRIDGE

This Cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive 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.

WARNING: For owners of projection televisions. 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.



HANDHABUNG DER KASSETTE

Diese Kasette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drives System bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

- 1 Vor Nässe schützen!
 - 2 Nicht knicken!
 - 3 Vor Gewaltwirkungen schützen!
 - 4 Nicht direkt der Sonne aussetzen!
 - 5 Nicht beschädigen oder verunstalten!
 - 6 Vor Hitze schützen!
 - 7 Nicht mit Verdünnern, 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 tangem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

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 wiederholte oder übermäßig lange Projektion von Videospiele an Großbildschirmgeräten.



MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

La Cartouche Mega Drive est conçue exclusivement pour le Sega Mega Drive System.

Pour une utilisation appropriée

- 1 Ne pas mouiller.
 - 2 Ne pas plier.
 - 3 Ne pas soumettre à des chocs violents.
 - 4 Ne pas exposer au soleil.
 - 5 Ne pas abimer.
 - 6 Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
 - 7 Ne pas 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.

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.

2



3



MANEJO DEL CARTUCHO

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega Mega Drive 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 humedo, 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.

AVISO: 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 periodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.

USO DI QUESTA CARTUCCIA

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega Mega Drive.

Per un uso appropriato

- ① Non bagnarla!
- ② Non plegarla!
- 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 di tanto in tanto.

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.

④



KASSETTSKÖTSEL

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospeldator Sega Mega Drive 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 Öppna dem ej eller skada dem!
 - ⑥ Förvaras ej nära värmekälla!
 - ⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!
- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten så torka bort det innan användning.
 - 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.

VARNING! Gäller projektionsmottagare och storbilds tv. stillbilder, som visas i en längre stund åt gången, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstrålebildskärmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången när bilden visas på detta slags tv. bildskärmar.

⑤



BEHANDELING VAN DE CASSETTE

Deze cassette is u tsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive System.

Voor juist gebruik

- ① Maak hem niet nat!
- ② Buig hem niet!
- ③ Stoot er niet ha'd tegenaan!
- ④ Stel hem niet bioot aan hoge temperaturen!
- ⑤ Beschadig of verbulg hem niet!
- ⑥ Stel hem niet bioot 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.
- Bewaar hem in zijn doos.
- Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

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

⑥



TÄMÄN KASETTIN KÄSITTELY

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Mega Drive System jargestelmää varten.

Asianmukainen käyttö

- ① Älä kostuta veteen!
 - ② Älä taivuta!
 - ③ Älä iske kesettia kovalla voimalla!
 - ④ Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
 - ⑤ Älä aiheuta vaurioita tai epämudostumia!
 - ⑥ Älä aseta kasettia minkään kuumen tämpölähteen läheisyyteen.
 - ⑦ Älä aseta alttiiksi tinne-ille, bensimille, ym
- Jos kasetti kastuu, kuivaa se kunnollisesti, ennenkuin kaytat sitä
 - Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovast pehmeällä, saippuaveteen kastetulla kankaalla.
 - Aseta se takaisin koteloonsa käytön jalkeen.
 - Pidä huolta siitä, että pidät taukoja euttain pitkien pelien aikana.

VAROITUS: Projektiotelevisioiden käytön yhteydessä tulee muistaa se että pysäytely kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputktivaurion tai tahrata katodisädeputken tostorilla Väilta toistuvaa tai pitkäaikaista videopelien pelaamista suunkvaruutuissa projektiotelevisioissa.

⑦



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)



MEGA-LO-MANIA © 1992 Sensible Software.

© 1992 Virgin Games Ltd. All rights Reserved.

Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.

"SEGA" and "MEGA DRIVE" are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

Packaging design by Words & Pictures Ltd.

Virgin Games Ltd, 338a Ladbroke Grove, London W10 5AH.

This game is licensed by Sega Enterprises, Ltd. for play on the
SEGA MEGA DRIVE SYSTEM.

PRINTED IN JAPAN