



INSTRUCTION MANUAL



English Instructions



Deutsche Bedienungsanleitung



Instructions en Français




Instrucciones en Español



Istruzioni in Italiano



Nederlandse aanwijzingen

Codemasters 

Licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the
SEGA MEGADRIVE™ SYSTEM

EPILEPSY WARNING

WARNING: READ BEFORE USING YOUR VIDEO GAME SYSTEM

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain 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 prior history of 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 GERBRAUCH DES 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 bei solchen Personen hervorrufen die zuvor keine Anfälle oder Epilepsie gehabt haben. Falls Sie oder ein Familienmitglied von Ihnen an Epilipsie leiden, so fragen Sie ihren Arzt, ehe Sie mit dem Spielen beginnen. Sollte bei Ihnen während des Spielens einer folgenden Symptome wie: Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Augen-oder Muskelzuckungen, Bewußtstnsverlust, Desorientierung, jegliche Art von unfreiwilligene 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 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 affablie, 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 EPILÉPTICOS

ADVERTENCIA: LEA ESTANOTA ANTES DE USAR SU SISTEMA DE JUEGO DE VIDEO

Un porcentaje muy pequeño de individuos podrá sufrir ataques de epilepsia al ezponerse a ciertos patrones de luz o luces destellantes. La o fondos en una pantalla de televisión, o durante los juegos de vídeo, podrá provocar ataques de epilepsia en estos individuos. Ciertas condiciones podrán inducir síntomas de epilepsia no detectables incluso en peronas 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 vídeo usted presenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la vision, contracciones oculares o musculares, perdida de conciencia, desorientacion, movimientos involuntarios o convulsiones, interrumpa IMMEDIATAMENTE el uso del sistema y consulte a un médico antes de reanudar el juego.

AVVERTENCA PER GLI EPILETTICI

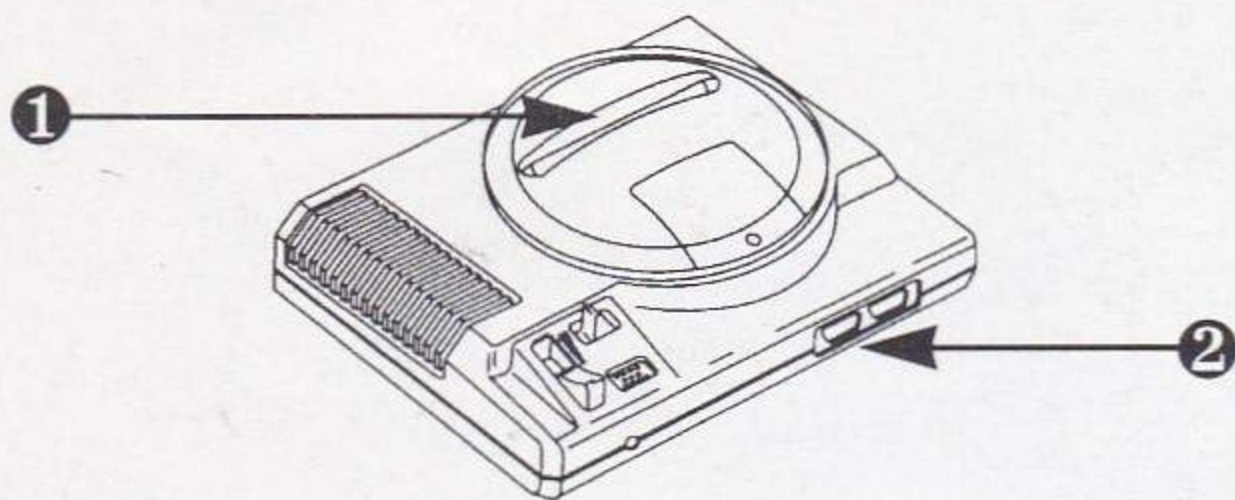
ATTENZIONE: LEGGERE LE SEGUENTI ISTRUZIONI PRIMA DI UTILIZZARE IL SISTEMA DI VIDEOGIOCHI

Un ristretto numero di persone può subire attacchi epilettici in seguito all'esposizione a certi schemi di luci intermittenti chiare. Peranto l'esposizone 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 durant 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.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

WAARSCHUWING: DOORLEZEN VOORDAT U UQ VIDEO GAME SYSTEM IN GEBRUIK NEEXT

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



STARTING UP

1. Set up your Sega Mega Drive System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad I.
2. Make sure the power switch is off. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power switch on, in a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch off. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch on again.

Important: Always make sure that the console is turned off when inserting or removing your Mega Drive Cartridge.

Note: This game is for one player only.

(1) Cartridge. (2) Control Pad I.

VORBEREITUNG

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control Pad I an.
2. Vergewissern Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein. Kurz darauf erscheint der Titelschirm.
4. Falls das Titelbild nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus. Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie das Gerät wieder ein.

Wichtig: Das Gerät vor dem Einschoben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets ausschalten.

Hinweis: Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

(1) Speilkassette. (2) Control Pad I.

MISE EN ROUTE

1. Installez votre Sega Megadrive System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez la Manette de contrôle I.
2. Assurez-vous que l'alimentation est coupée. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'alimentation sur tension. Peu après, l'écran de titre apparaît.

4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, coupez l'alimentation. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Rétablissez l'alimentation.

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

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

(1) Cartouche. (2) Bloc de commande I.

INICIO

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive System como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el mando de control I.
2. Asegúrese de la alimentación esté desconectado. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Conecte la alimentación. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, desconecte la alimentación. Asegúrese de que su sistema esté adecuadamente preparado y el cartucho correctamente insertado. Entonces, vuelva a conectar la alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que la alimentación de la consola esté desactivada antes de insertar o de sacar el cartucho Mega Drive.

Nota: Este juego es sólo para un jugador.

(1) Cartucho (2) Controlador I.

PREPARATIVI

1. Montare il vostro sistema Sega Mega Drive come descritto in questo manuale di istruzioni. Collegare il Control Pad I.
2. Assicurarsi che l'apparecchio sia spento. Quindi inserire la cartuccia Sega nella consolle.
3. Accendere l'apparecchio. In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio. Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi accendere di nuovo l'apparecchio.

Importante: Assicurarsi sempre che l'apparecchio sia spento prima di inserire la cartuccia Mega Drive o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco è per un solo giocatore.

(1) Cartuccia. (2) Pulsantiera di controllo I.

STARTEN

- Sluit je Sega Mega Drive aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit bedieningsblok I aan. 2. Set de Mega Drive uit. Stop nu de Sega cassette erin. 4. Zet de Mega Drive aan. Na een moment zie je het titelscherm. 5. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Mega Drive weer uitzetten. Controleer of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer aan.

Let op: Zorg ervoor dat de Mega Drive altijd uit staat als je er een cassette instopt of uithaalt.

N.B.: Dit is een spel voor één speler.

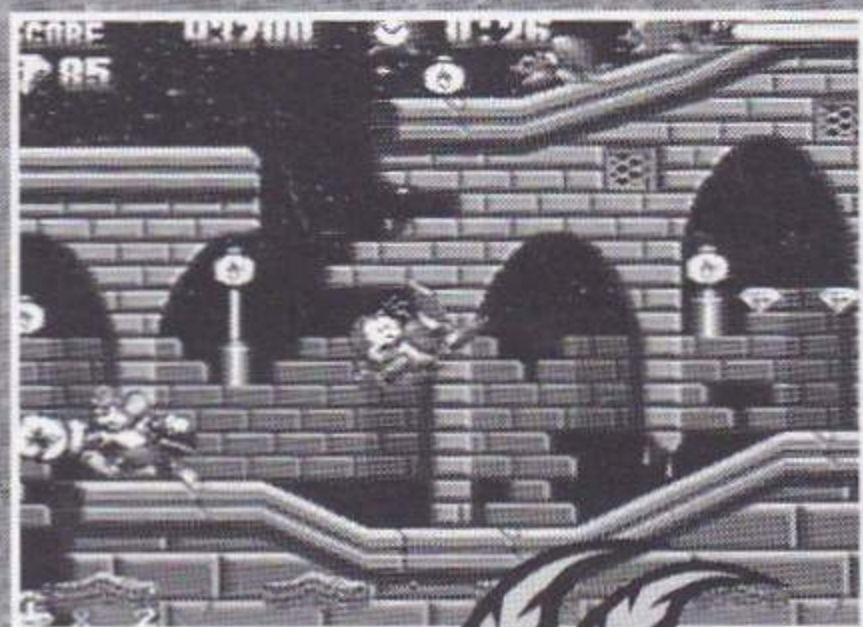
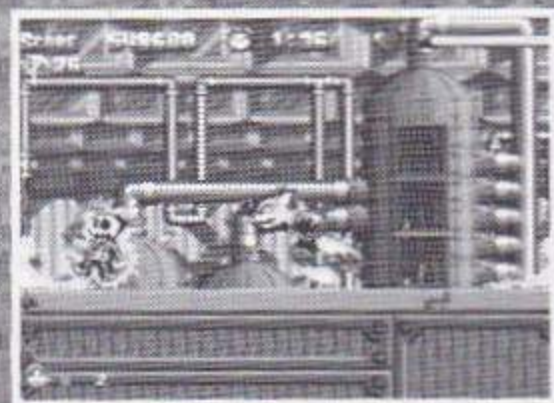
(1) Spelkassett. (2) Kontrollplatta I.



Korvo™

CONTENTS

THE STORY / GAME OBJECT	1
DIE GESCHICHTE / SPIELIEL	9
L' HISTOIRE / OBJET DU JEU	17
LA HISTORIA / OBJETIVO DEL JUEGO	25
LA STORIA / OBIETTIVO DEL GIOCO	33
HET VER HAAL / DOEL VAN HET SPEIL	41
GETTING STARTED	2
SPIELSTART	10
POUR COMMENCER	18
INICIO	26
AVVIO	34
BEGINNEN	42



CONTROLS
STEUERUNGEN
CONTROLES
CONTROLES
COMMANDI
BESTURUNG

SCREEN DISPLAY AND SCORING
BILDSHIRM-DISPLAY UND PUNKTESTAND
SCORES
EXPLOSION DE LA PANTELLA Y PUNTUACION
VIDEATA E SEGNARE PUNTI
SCHERMBEELD EN SCORE

3
11
19
27
35
43

6
14
22
30
38
46

THE STORY

Ahoy Maties! Pull up a chair and listen to an old seafarer's tale ...

Far away, in the land of Cape Sealph, stormy seas have brought disaster! Brutal Bernardo, the scurviest dog to sail the ocean blue, has stolen the map that will lead him to the hidden treasure chest that every pirate is after. Legend has it that the magical gem Emeraldalda is in the booty - he who finds it will rule the world! Only one swashbuckling hero can recover the map and get to the treasure first - Capt'n Havoc!

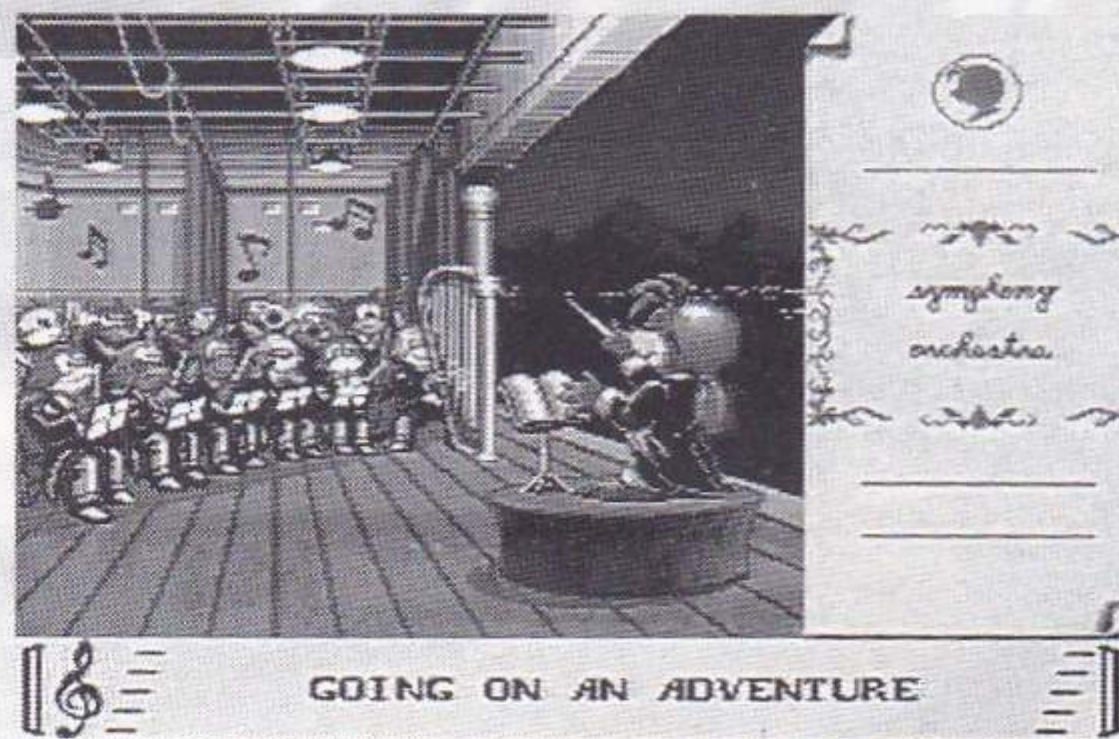
GAME OBJECT

Help Havoc outsmart boatloads of salty scoundrels and rescue his captured friends, held prisoner by Bernardo. Ahead of you lie whirling waterways, perilous pitfalls and creepy caverns! Speed through exciting stages that will take you from land to boat to mountain top. Use the Flipper Flip to zip through the air and level the meanest of pirates! If luck is on your side, you will come face to face with Bernardo the Blackhearted for the final challenge! Avast! Stormy seas, dastardly pirates and hidden treasure await you!

GETTING STARTED

When you turn the power on, the tale of Capt'n Havoc will be told. Press the Start Button to go to the Title screen. You can choose the start of the game or you can select "Options" and pick the level of difficulty you would like for your upcoming game. Your choices for level of difficulty are Easy, Normal, Hard or Expert. Pick your level by pushing the Directional Button left or right to scroll through the options.

You can also select "Orchestra" and have some fun with the High Seas Havoc Orchestra, led by Capt'n Havoc himself. By pressing the directional button to the left or right, you can scroll through a menu of several musical orchestrations and listen to your favourite. Press the Start Button again to begin the game.

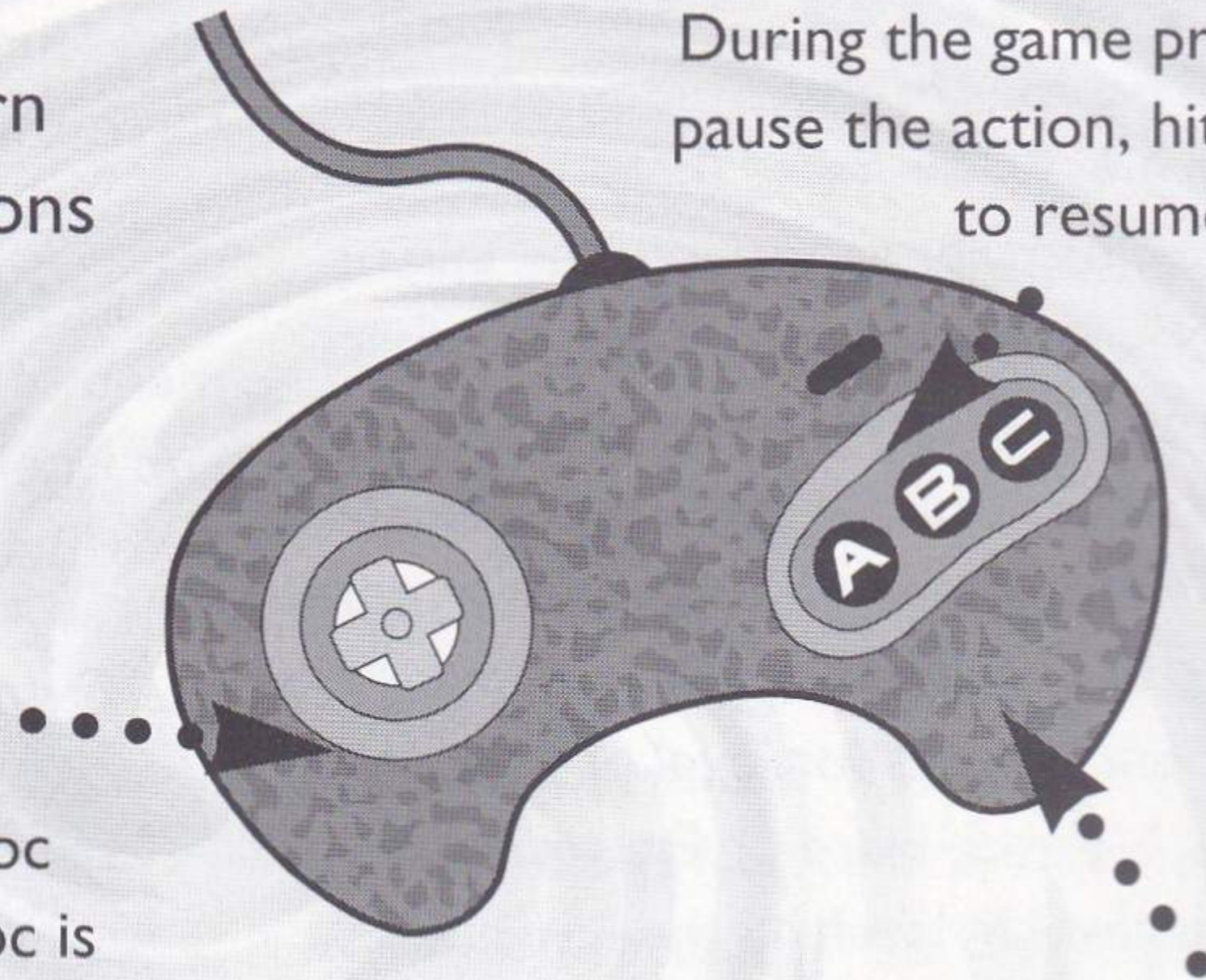


CONTROLS

For the best gameplay, learn the different button functions before you start.

Direction Button (D-Button)

Press right or left to move Havoc in those directions. When Havoc is standing still, press up and down to make him squat or look up.



Start Button

During the game press to pause the action, hit again to resume play.

Buttons A, B and C

Use these buttons to make Havoc spring into the air to escape danger or leap from a cliff.

HAVOC'S SUPER STUNTS

Press Button **A**, **B**, or **C** when Havoc is in the squat position to make him do the Slippery Sideway Roll - this is a good escape method.

Press Button **A** to jump and smash open treasure chests to score energy points or to jump on an enemy pirate.

Double press Button **A**, **B**, or **C** to make Havoc do the Flipper Flip - the best way to defeat oncoming scoundrels!



HAVOC

POWER UPS

At the beginning of the game and as you go along, Havoc will need to gain energy and power. Keep your eyes open for power-ups that will increase his jumping range, speed and recovery ability.

Throughout the game, you will come across diamonds you should try to collect and hidden treasure chests that contain the power-ups Havoc needs. Once you smash them open, you'll see what's inside (each box is different):



Diamonds - each diamond is worth a special diamond point.



Chicken Leg - semi damage recovery.



Roast Ham - full damage recovery.



Golden treasures - 50 points.



Goblet - 10 points.



Boots - magical boots that make Havoc run faster.



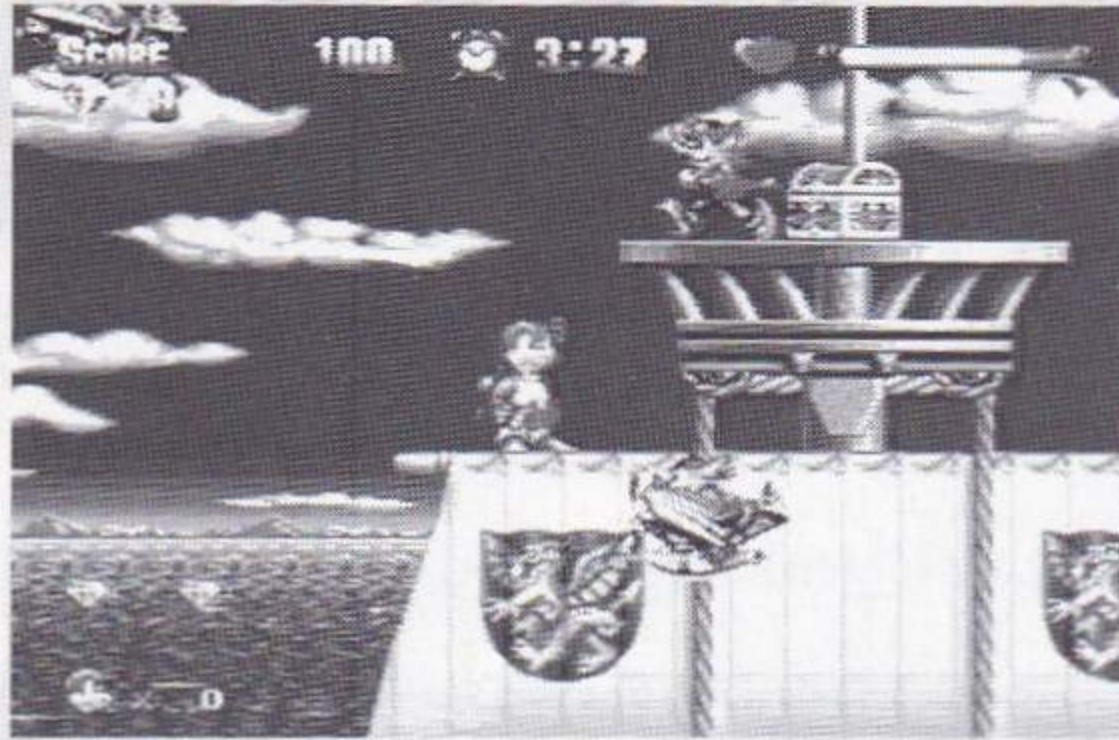
Mini Havoc Doll - one extra life.

SCREEN DISPLAY AND SCORING

You can keep track of your power rating, the chances you have left and your score by looking at the counters on the screen.



- ① Number of diamonds collected.
- ② Your present score.
- ③ Timer. Shows how much time has elapsed since you began the level. You have ten minutes to clear each level. If you go over ten minutes, a “TIME OVER” message will appear and you lose one chance to complete the game.
- ④ The power level you have.
- ⑤ The number of lives Havoc has left to get through the level.



you are awarded an extra life and increase your playtime.

Saving Points: There are a few saving points in each level. By touching these spinning orbs, they will turn from blue to red and you can start over at this point if you are defeated later on.

Clear Bonus: You get a clearing bonus when you clear a level.

Time Points: You may get these points if you clear a level super fast.

Treasure Points: These come from how many diamonds you have scored. For every 100 diamond points,

All enemies are worth 100 points.



GAME OVER

You have three chances to complete the game. If you lose all three chances, the game ends.

CONTINUE

If Havoc is lucky enough to obtain a Continue, the Continue screen will appear after Havoc loses his last life. On this screen, press the Start button to continue from where Havoc's adventure ended.



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, benzene, 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 play.

(Credits: Data East - Development, Dave Thompson - Project Manager, Steve Wyatt - Game testing, Shân Savage - Art Manager, Dave Alcock - Packaging, Pat Stanley - Production.)

DIE GESCHICHTE

Ahoi, Kameraden! Macht's Euch

bequem, und hört Euch die

Geschichte eines alten Seebären an...

Weit entfernt von hier, im Land bei Kap Sealph, hat die stürmische See etwas Furchtbares an den Strand geworfen! Der brutale Bernardo, der schändlichste Hund auf den Sieben Meeren, hat die Karte geklaut, die ihm den Weg zu der verborgenen Schatztruhe, hinter der alle Piraten her sind, zeigen wird. Nach der Legende soll das Zauberjuwel Emeraldalda unter der Beute sein - und derjenige, der es findet, regiert die Welt! Nur ein einziger verwegener Held könnte die Karte zurückgewinnen und als erster den Schatz finden - Capt'n Havoc!

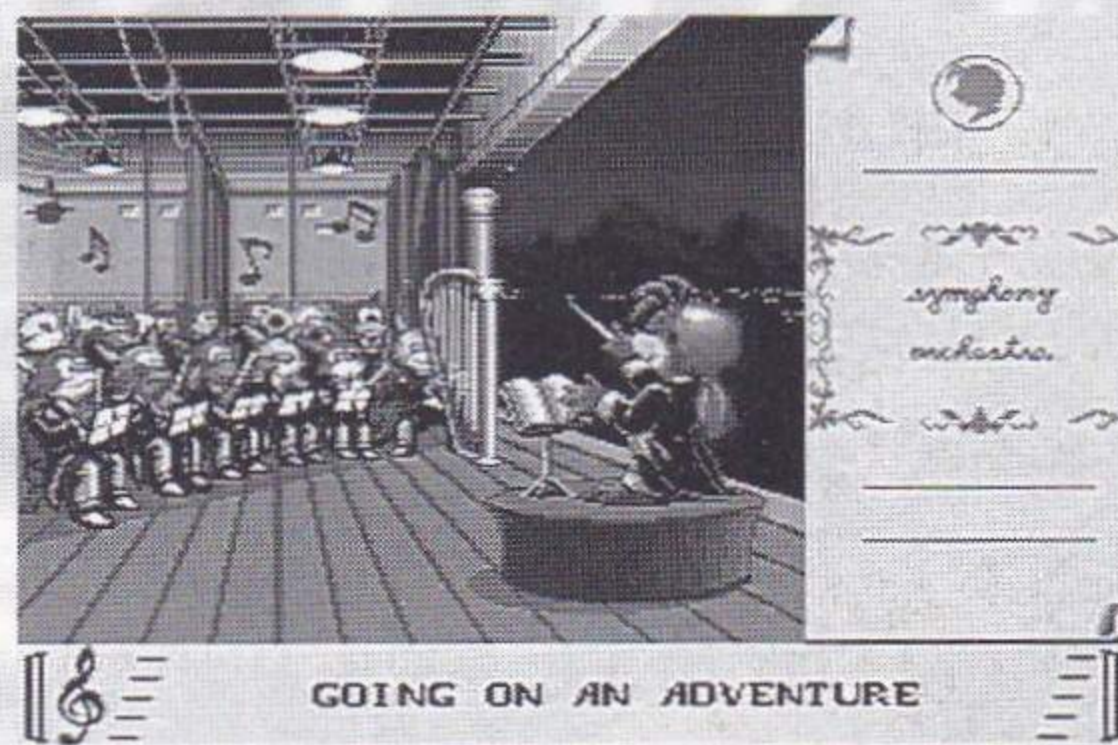
SPIELZIEL

Hilf Havoc dabei, ganze Schiffsladungen von schäbigen Schurken auszutricksen und seine Freunde zu befreien, die von Bernardo gefangen gehalten werden. Vor Dir liegen wirbelndes Wasser, gefährliche Fallgruben und unheimliche Höhlen! Rase durch aufregende Levels, die Dich über Land, Schiffe und Bergeshöhen führen werden. Benutze den Flipper Flip, um durch die Luft zu sausen und den gemeinsten Piraten platt zu machen! Wenn das Glück auf Deiner Seite ist, wirst Du schließlich Bernardo Schwarzherz zur letzten Herausforderung von Angesicht zu Angesicht gegenüberstehen!

SPIELSTART

Wenn Du Dein Gerät einschaltest, wird Dir die Geschichte von Capt'n Havoc erzählt. Drücke den Start-Knopf, um zum Titelschirm zu kommen. Dort kannst Du den Beginn des Spiels oder "Options" (Optionen) wählen. Dann kannst Du den Schwierigkeitsgrad auswählen, den Dein nächstes Spiel haben soll. Die Möglichkeiten sind: Easy (Leicht), Normal, Hard (Schwierig) oder Expert (Experte). Du wählst den Schwierigkeitsgrad, indem Du den R-Knopf Links oder Rechts drückst, um durch die Optionen zu scrollen.

Außerdem kannst Du "Orchestra" (Orchester) wählen und den Sound des Havoc-Hochsee-Orchesters genießen, das von Capt'n Havoc persönlich dirigiert wird. Wenn Du den R-Knopf Links oder Rechts drückst, kannst Du durch ein Menü mehrerer Musikstücke scrollen und Dir dein Lieblingsstück anhören. Um das Spiel dann zu beginnen, drücke den Start-Knopf erneut.



STEUERUNGEN

Um beim Gameplay voll auf Deine Kosten zu kommen, solltest Du Dich vor Spielbeginn mit den verschiedenen Knöpfen vertraut machen.

Richtungsknopf (R-Knopf)

Drücke Links oder Rechts, um Havoc in die entsprechende Richtung zu bewegen. Wenn Havoc still steht, drücke Oben oder Unten, damit er in die Hocke geht oder nach oben schaut.

Start-Knopf

Drücke diesen Knopf während des Spiels, um die Action anzuhalten, dann betätige ihn erneut, um das Spiel wiederaufzunehmen.



Knöpfe A, B, C

Benutze diese Knöpfe, und laß Havoc hoch in die Luft springen, um einer Gefahr zu entgehen, oder laß ihn von einer Klippe springen.

HAVOCS SUPERTRICKS

Drücke Knopf A, B oder C, während Havoc in der Hocke ist, und er vollführt die Schlüpfrige Seitwärtsrolle - eine tolle Fluchtmöglichkeit.

Drücke Knopf A für einen Sprung, der Schatztruhen aufbricht und Dir Energiepunkte einbringt oder Dich auf einem gegnerischen Piraten landen läßt.

Drücke die Knöpfe A, B oder C zweimal, damit Havoc den Flipper Flip ausführt - die beste Art, angreifende Schurken abzuwehren!



HAVOC

POWER-UPS

Zu Beginn und während des Spiels ist es notwendig, daß Havoc an Energie und Power dazugewinnt. Halte Ausschau nach Power-Ups, die seine Sprungweite, Geschwindigkeit und Erholungsfähigkeit vergrößern. Während des gesamten Spiels wirst Du auf Diamanten stoßen, die Du sammeln solltest, und auf verborgene Schatztruhen, die die Power-Ups enthalten, die Havoc braucht. Sobald Du die Truhen aufgebrochen hast, siehst Du ihren Inhalt (jede Truhe ist unterschiedlich):



Diamanten - Jeder Diamant bedeutet einen Sonder-Diamantpunkt.



Hühnerbein - Halbe Erholung nach einer Verletzung.



Schweinebraten - Vollständige Erholung nach einer Verletzung.



Goldschätze - 50 Punkte.



Pokal - 10 Punkte.



Stiefel - Dies sind magische Stiefel, in denen Havoc schneller rennen kann.



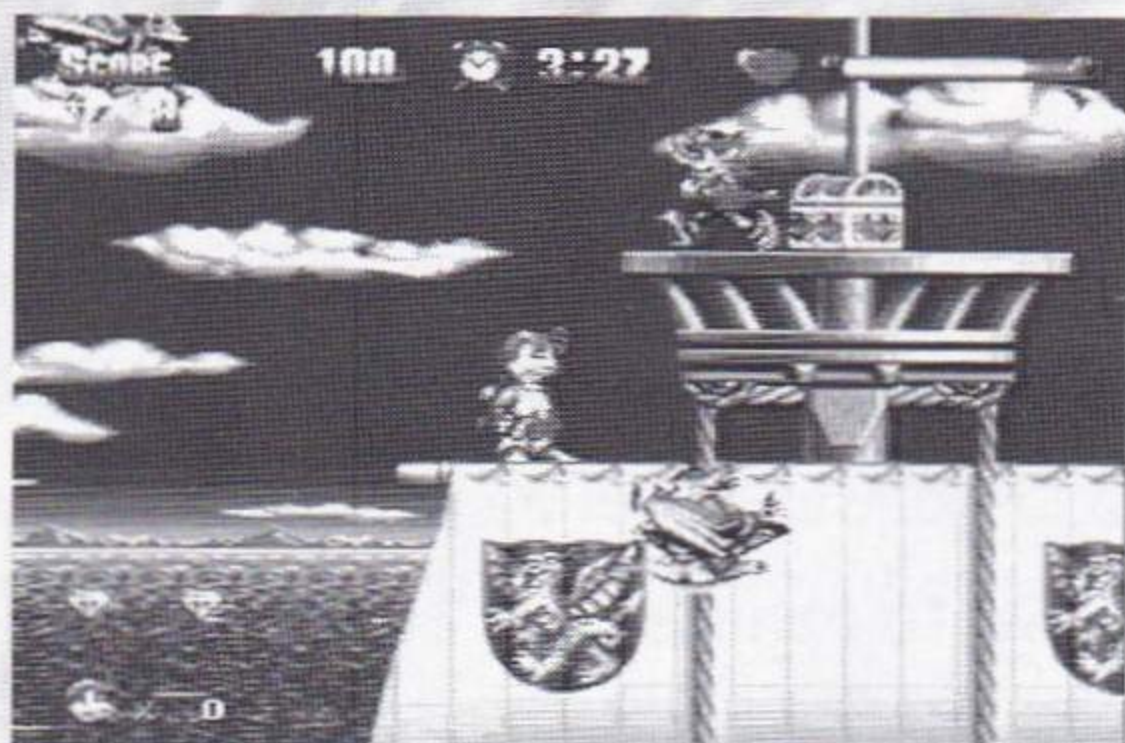
Kleine Havoc-Puppe - Ein Sonderleben.

BILDSCHIRM- DISPLAY UND PUNKTESTAND

Du kannst den Stand Deiner Power, die Dir verbleibenden Chancen und Deinen Punktestand überblicken, wenn Du Dir die Zähler auf dem Bildschirm ansiehst.



- ① Anzahl der gesammelten Diamanten.
- ② Dein aktueller Punktestand.
- ③ Uhr. Sie zeigt, wieviel Zeit vergangen ist, seitdem Du diesen Level begonnen hast. Du hast jeweils 10 Minuten, um einen Level hinter Dich zu bringen. Solltest Du länger als 10 Minuten brauchen, erscheint die Nachricht "TIME OVER" (Zeit abgelaufen) auf dem Bildschirm, und Du verlierst eine Chance, das Spiel erfolgreich zu beenden.
- ④ Dein aktueller Power-Level.
- ⑤ Die Zahl der Leben, die Havoc noch hat, um durch diesen Level zu kommen.



Clear Bonus (Abschlußbonus): Diesen Bonus erhältst Du, wenn Du einen Level abschließt.

Time Points (Zeitpunkte): Du bekommst sie, wenn Du einen Level superschnell hinter Dich bringst.

Treasure Points (Schatzpunkte): Sie hängen davon ab, wie viele Diamanten Du gesammelt hast. Für je 100 Diamantenpunkte erhältst Du ein

Sonderleben und verlängerst Deine Spielzeit.

Saving Points (Sicherungspunkte): In jedem Level gibt es nur wenige Sicherungspunkte. Wenn Du diese sich drehenden Kugeln berührst, wechseln sie ihre Farbe von Blau zu Rot, und Du kannst an diesem Punkt neu starten, wenn Du später besiegt werden solltest.

Alle Gegner sind 100 Punkte wert.



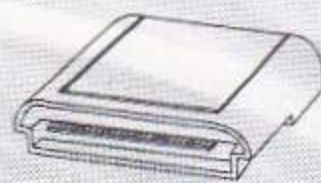
SPIELELENDE

Du hast drei Chancen, das Spiel erfolgreich abzuschließen. Solltest Du alle drei Chancen verlieren, ist das Spiel zu Ende.

CONTINUE

(SPIEL FORTSETZEN)

Wenn Havoc soviel Glück hat, ein Continue zu gewinnen, erscheint der Continue-Bildschirm, nachdem Havoc sein letztes Leben verloren hat. Auf diesem Bildschirm mußt Du den Startknopf drücken, um an dem Punkt im Spiel fortzufahren, an dem Havocs Abenteuer zu Ende war.



HANDHABUNG DER KASSETTE

Diese Kasette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive bestimmt.



VORSICHTSMAßNAHMEN:

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

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

WARNUNG: Besitzer von Projektionsfernsehgeräten werden darauf hingewiesen, daß Standbilder oder unbewegliche Grafiken bleibende Beschädigungen der Bildröhre verursachen oder sich in die Phosphorbeschichtung der Kathodenstrahlröhre einbrennen können. Vermeiden Sie daher wiederholte oder übermäßig lange Wiedergabe von Videospiele auf Großbild-Projektionsfernsehgeräten.

(Mitarbeiterverzeichnis: Data East - Entwicklung; Dave Thompson - Projektleitung; Steve Wyatt, Dave Ward - Spieltests; Shân Savage - Künstlerische Leitung; Victoria Healey, Nick Price, Dave Alcock, Natalie MacKenzie-Ross - Verpackungsgestaltung; Stewart Regan, Pat Stanley - Produktion.)

L'HISTOIRE

Ahoy Maties! Pull up a chair and listen to an old seafarer's tale ...

Bien loin, aux alentours du cap Sealph, les mers ourageuses ont amené le désastre! Brutal Bernardo, le plus violent chien des mers a volé la carte qui l'amènera au coffre à trésors caché que tous les pirates recherchent. La légende dit que la magique pierre précieuse, l'Emeralda est dans le butin. Qui la découvrira dirigera le monde! Un seul héros, à la boucle d'oreille peut retrouver la carte et de trouver le butin le premier, Capt'n Havoc.

OBJET DU JEU:

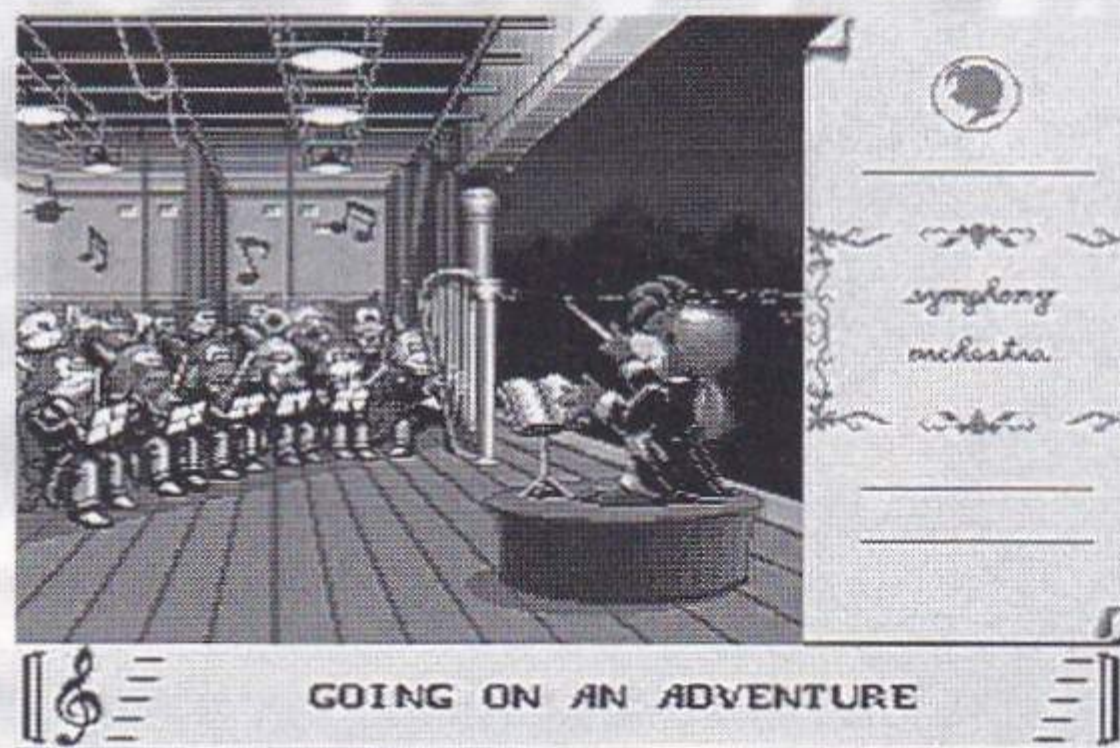
Aide Havoc à être plus malin que toute la foule de vauriens et secoure ses amis emprisonnés par Bernardo. Face à vous, les eaux tourbillantes, de périlleux pièges et de terrifiantes grottes. Foncez à travers ces excitants niveaux qui vous amèront de la terre ferme, sur des navires, au top des montagnes. Utilisez le flipper pour traverser les airs comme un éclair et combats le plus mesquin des pirates. Si la chance est de ton côté, tu aboutiras à un face à face avec Bernardo Le Coeur Noir pour un combat final!

Les mers ourageuses, pirates et trésors cachés vous attendent!

POUR COMMENCER:

Lorsque vous allumez votre console, l'histoire du Capt'n Havoc vous sera raconté. Pressez la touche Start pour accéder à l'écran du titre. Vous pouvez choisir de commencer le jeu ou bien vous pouvez sélectionner OPTION et choisir le niveau de sélection que vous désirez pour commencer. Vos choix sont plus ou moins faciles suivant votre niveau de connaissance. Choisissez le niveau en poussant la croix de direction vers la gauche ou la droite pour vous diriger dans les options.

Vous pouvez aussi sélectionner ORCHESTRA et bien vous amuser avec le "High Seas Havoc Orchestra", (orchestre dirigé par Capt'n Havoc lui-même). En poussant vers la gauche ou vers la droite la croix de direction, vous vous dirigerez à travers un menu de multiples orchestrations et écouter votre favorite. Pressez la touche START à nouveau pour commencer à jouer.



CONTROLES:

Pour une meilleure jouabilité, retenez les fonctions des différents boutons avant de commencer à jouer.

Croix de direction:

Pressez droite ou gauche pour diriger

Havoc dans la direction désirée. Quand

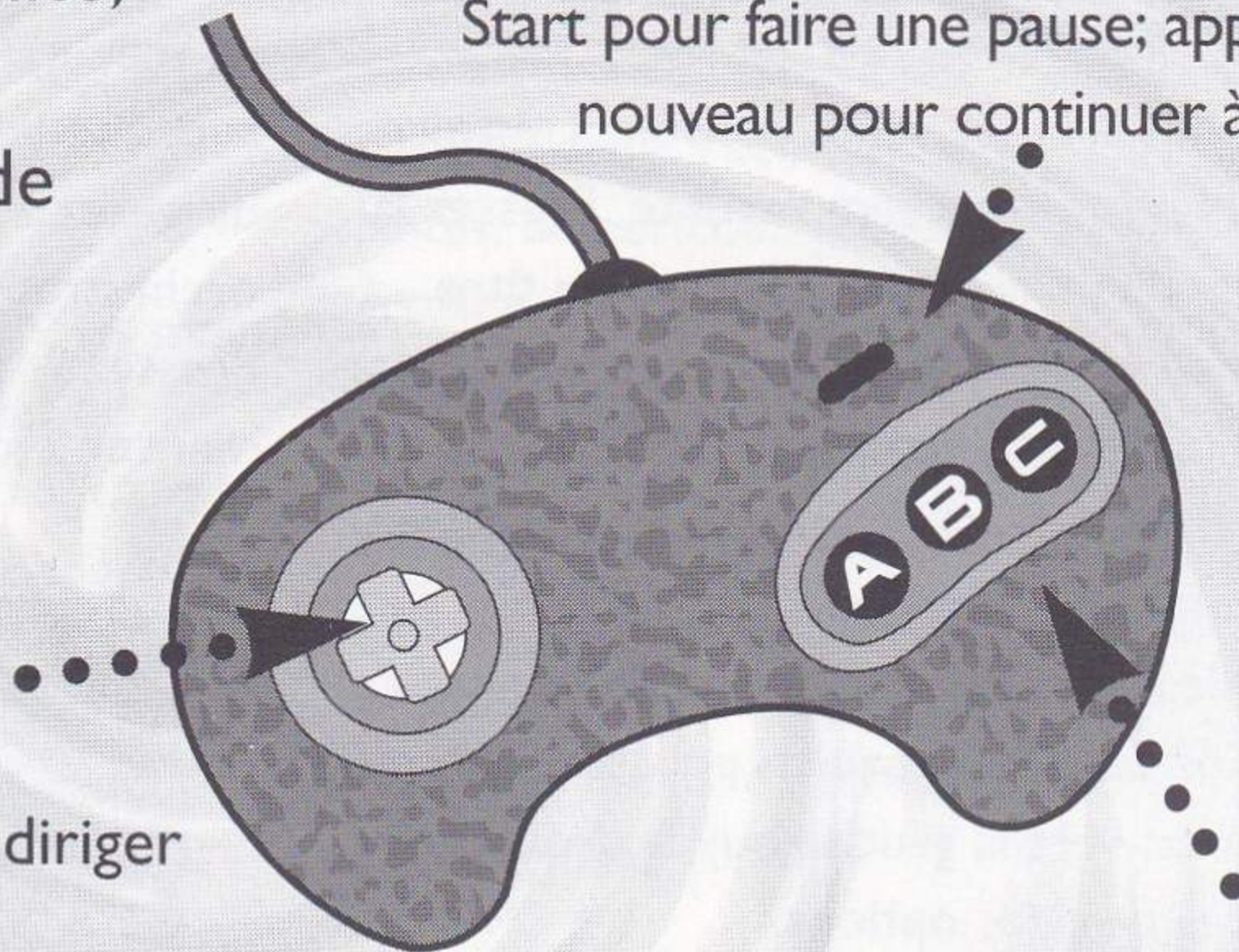
Havoc est debout, appuyez sur haut et

bas pour le faire s'agenouiller ou bien

regarder en l'air.

Bouton Start:

Pendant le jeu, appuyez sur le bouton Start pour faire une pause; appuyez à nouveau pour continuer à jouer.



Bouton A,B,C:

Utilisez ces boutons pour que Havoc bondisse en l'air afin d'échapper aux dangers ou bien sauter d'une falaise.

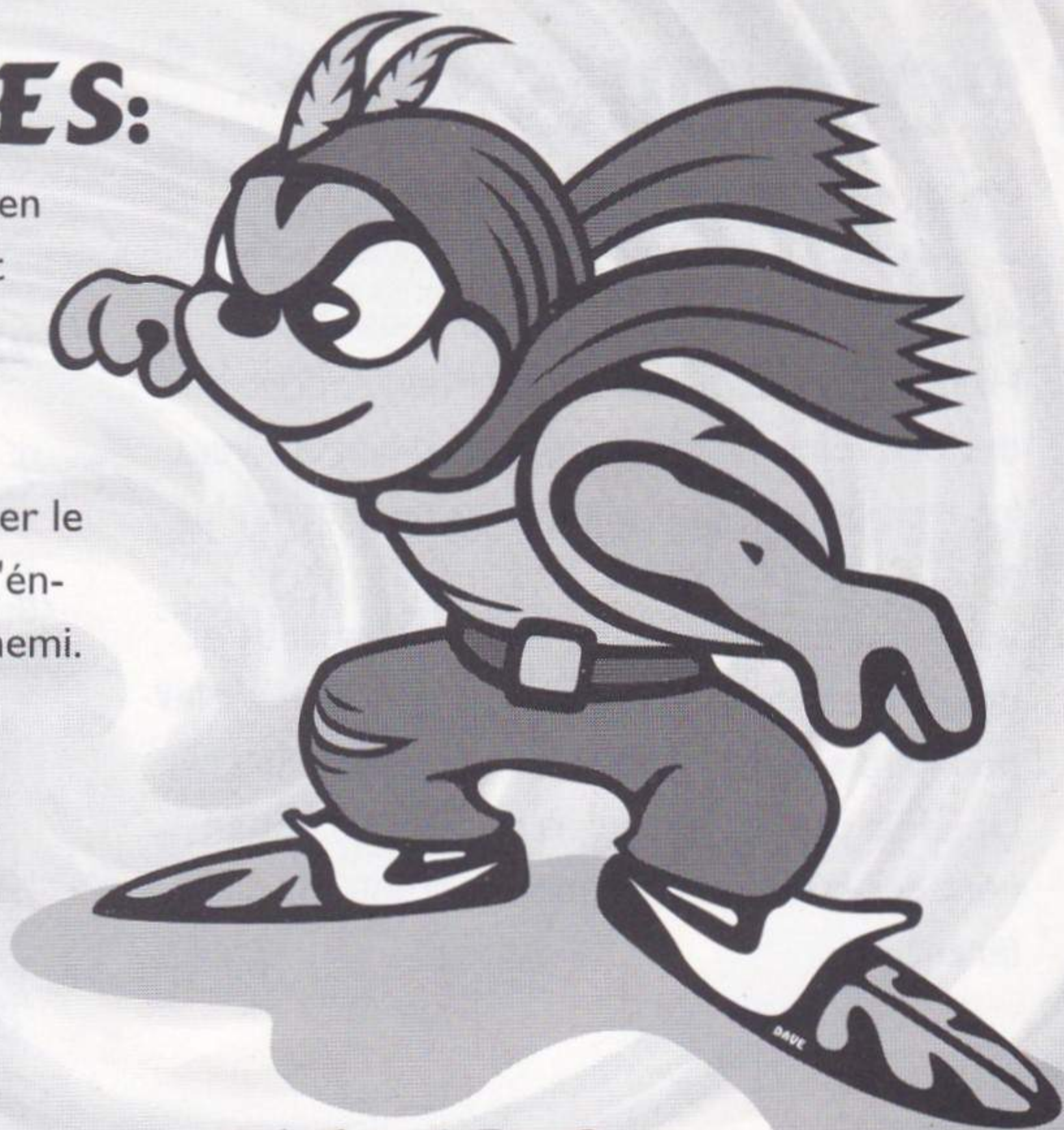
SIPER CASCADES:

Appuyez sur **A**, **B**, ou **C** quand Havoc est en position agenouillée pour lui faire un saut de côté - c'est une bonne méthode pour s'échapper.

Pressez le bouton **A** pour sauter et fracasser le coffre à trésors afin de gagner des points d'énergie ou bien pour sauter sur un pirate ennemi.

Pressez deux fois les boutons **A** et **B**.

A, **B** ou **C** pour qu'Havoc réalise le flipper flip - le meilleur moyen de battre les ennemis!



HAVOC

POUVOIRS SUP- PLEMENTAIRES:

Au début du jeu et partout où vous allez, Havoc aura besoin de trouver de l'énergie et des pouvoirs. Gardez vos yeux ouverts pour les trouver qui vous permettra de sauter plus haut, d'aller plus vite,... Tout au long du jeu, vous essaierez de récupérer des diamants et des coffres à trésors caché qui contiennent les pouvoirs supplémentaires dont Hvoc a besoin. Une fois ouvert, vous verrez ce que contiennent ces coffres car chaque contenu est différent.



Diamants Chaque diamand vaut un point spécial.



Cuisse de poulet 50% de vos dommages sont récupérés.



Jambon roti 100% de vos dommages sont récupérés.



Trésor en or 50 points



Bottes 10 points



Verre 10 points



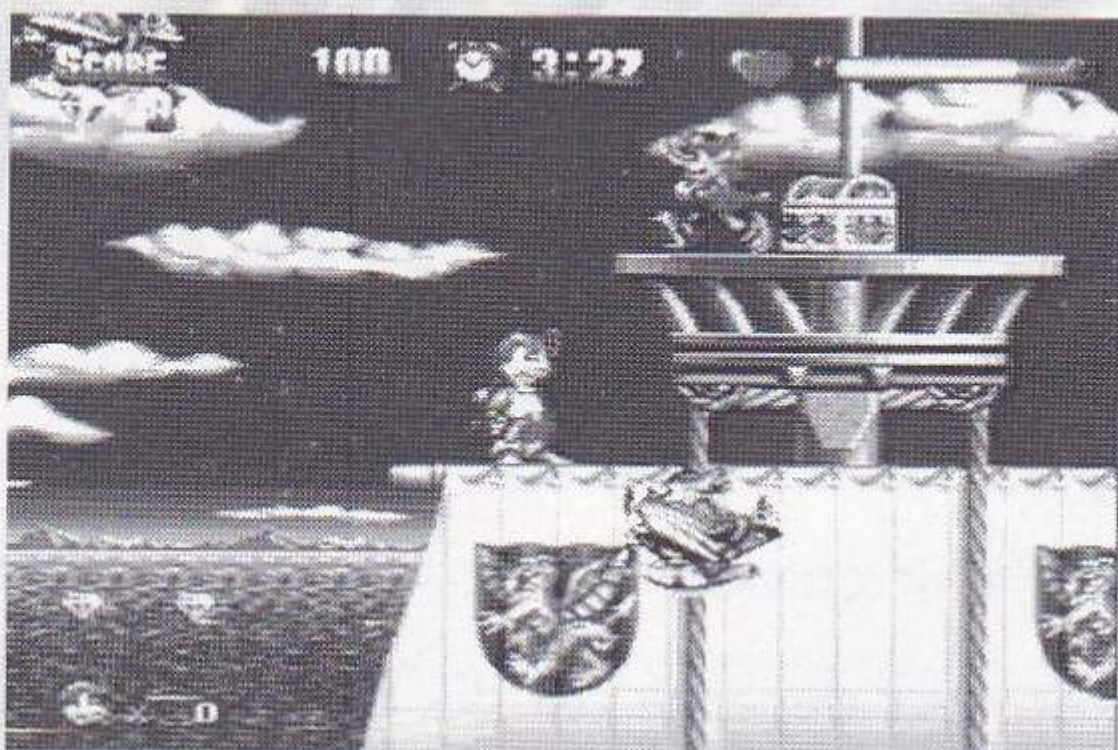
Petite poupée à l'effigie de Havoc Une vie supplémentaire.

SCORES:

Vous pouvez consulter votre puissance, les occasions loupées et votre score qui sont inscrits sur les compteurs à l'écran.



- ① Nombre de diamands récupérés.
- ② Votre score actuel.
- ③ Minuteur: vous montre combien de temps s'est écoulé depuis que vous avez commencé le niveau. Vous avez dix minutes pour finir chaque niveau. Si vous dépassé ces dix minutes le message TIME OVER s'affichera sur l'écran et vous prendrez une chance de finir le jeu.
- ④ Le niveau de puissance que vous avez.
- ⑤ Le nombre de vie restant à Havoc pour finir le niveau.



Bonus de fin de niveau: Vous avez un bonus lorsque vous finirez un niveau.

Points de temps: Vous pouvez avoir ce type de points si vous finissez très vite un niveau.

Points du trésors: Celà du nombre de diamands que vous aurez récupéré. Pour 100 points dus aux diamands,

vous aurez une vie supplémentaire et du temps supplé mentaire.

Suvegarde: Il y a quelques endroits de sauvegarde à chaque niveau. En touchant ces ordes tournantes, ils passeront du bleu au rouge et pourrez recom mencer à ce point si vous en veniez à perdre un peu plus loin dans la partie.

Tous les ennemis valent 100 points.



FIN DU JEU:

Vous avez trois chances de finir le jeu. Si vous perdez ces trois chances, le jeu est définitivement terminé.

CONTINUS:

Si Havoc a assez de chance pour obtenir un continu, l'écran "continue" apparaitre après qu'Havoc ait perdu sa dernière vie. Sur l'écran, pressez le bouton START pour continuer à partir de l'endroit où les aventures de Hvoc ont pris fin.



MANIPULATION DE LA CARTOUCHE
La cartouche Megadrive est conçue exclusivement pour la Sega Megadrive System.



POUR UNE UTILISATION APPROPRIÉE:

- 1 Ne pas mouiller!
- 2 Ne pas plier!
- 3 Ne pas soumettre à des choc violents!
- 4 Ne pas exposer au soleil!
- 5 Ne pas abîmer!
- 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 d'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

(Credits: Data East - Développement, Dave Thompson - Manager de Projet, Steve Wyatt - Testeur du jeu, Shân Savage - Manager d'art, Dave Alcock - Packaging, Pat Stanley - Production.)

LA HISTORIA

¡Hola amiguetes! Coged una silla y escuchad las historias de un viejo marinero...

Muy lejos, en tierras del cabo Sealph, los mares tempestuosos han traído el desastre. El brutal Bernardo, el más despreciable perro que navega por el océano azul, ha robado el mapa que le llevará a donde se encuentra el cofre del tesoro escondido que todos los piratas están buscando. La leyenda cuenta que la esmeralda mágica está en el botín, ¡aquél que la encuentre dominará el mundo! Solamente un héroe brabucón puede recobrar el mapa y llegar el primero a donde se encuentra el tesoro. ¡El capitán Havoc!

OBJETIVO DEL JUEGO

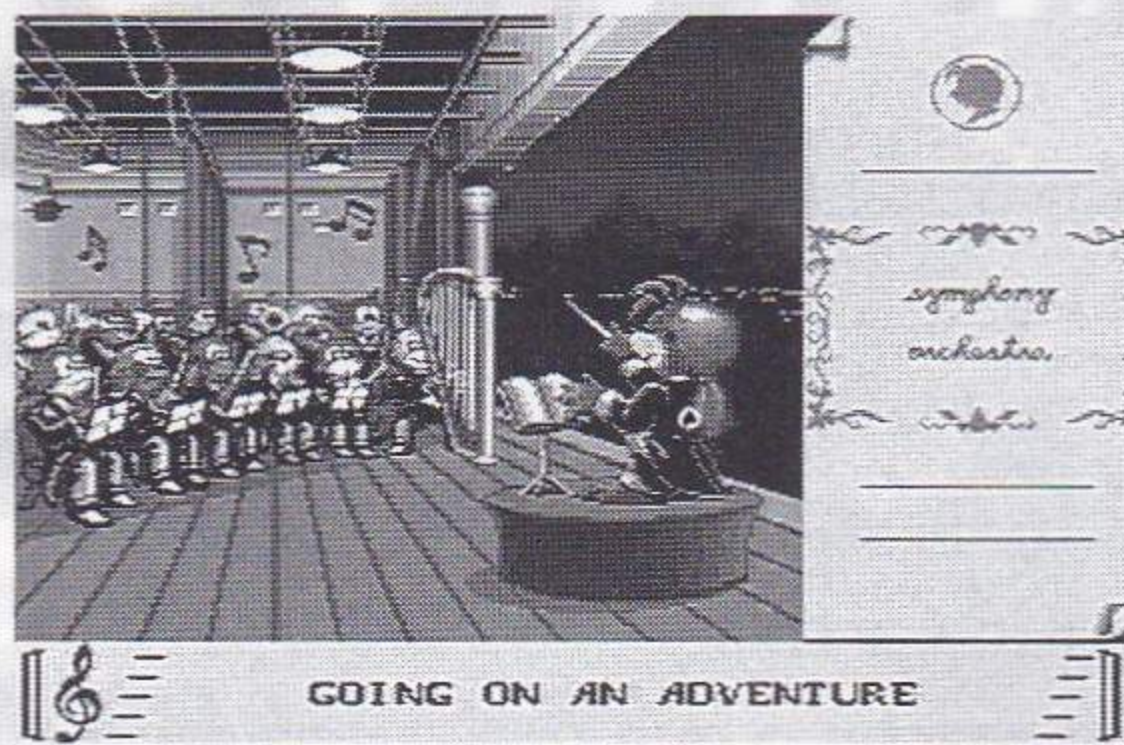
Ayudar al capitán Havoc a deshacerse de las barcas llenas de sinverguenzas de agua salada y rescatar a sus amigos que han sido capturados por Bernardo. Delante de ti hay remolinos de agua, dificultades, riesgos y horripilantes cavernas. Pasar rápidamente a través de los excitantes niveles que te llevarán desde la tierra al barco o a lo alto de una montaña. Utiliza la voltereta Flipper para pasar como un rayo por encima de los piratas y derribarles. Si tienes suerte, te enfrentarás cara a cara con Bernardo el de Corazón Ennegrecido en un reto final.

¡Para! ¡Mares tempestuosos, piratas despreciables y un tesoro escondido te esperan!

INICIO

Cuando el botón POWER esté en posición ON, se narrará la historia del capitán Havoc. Pulsa el botón START para ir a la pantalla del título. Puedes elegir que comience el juego o las opciones (OPTIONS) y seleccionar el nivel de dificultad que desees en el juego que estás a punto de empezar. Tus posibilidades en el nivel de dificultad son: EASY(fácil), NORMAL(normal) DIFFICULT (difícil) y EXPERT (para expertos). Elige tu nivel pulsando el botón direccional hacia la izquierda o derecha para moverte entre las opciones.

También puedes elegir (orquesta) ORQUESTRA y divertirte con la Orquesta Havoc de Ultramar, dirigida por el mismo capitán Havoc. Pulsando el botón direccional hacia la izquierda o derecha, te puedes mover a través de un menú con diferentes piezas orquestales y escuchar tu favorita. Pulsa el botón START otra vez para dar comienzo al juego.



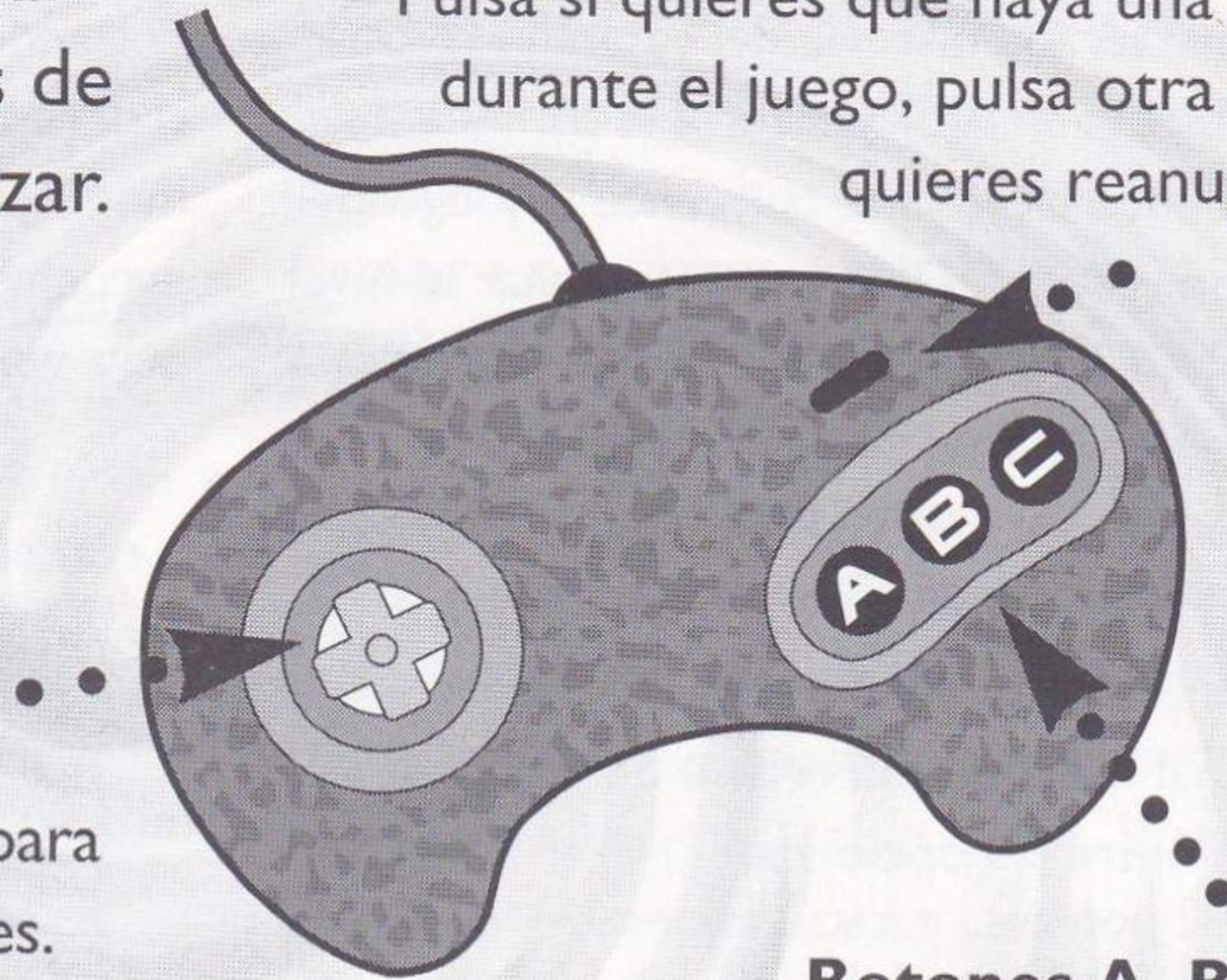
CONTROLES

Para sacar el mejor partido al juego, aprende las funciones de cada botón antes de comenzar.

Botón direccional (Botón D)

Pulsa hacia la derecha o izquierda para mover a Havoc en estas direcciones. Cuando Havoc está de pie y parado, pulsa hacia arriba y hacia abajo para hacer que se agache o que mire hacia arriba.

Botón Start
Pulsa si quieres que haya una pausa durante el juego, pulsa otra vez si quieres reanudarlo.



Botones A, B, y C

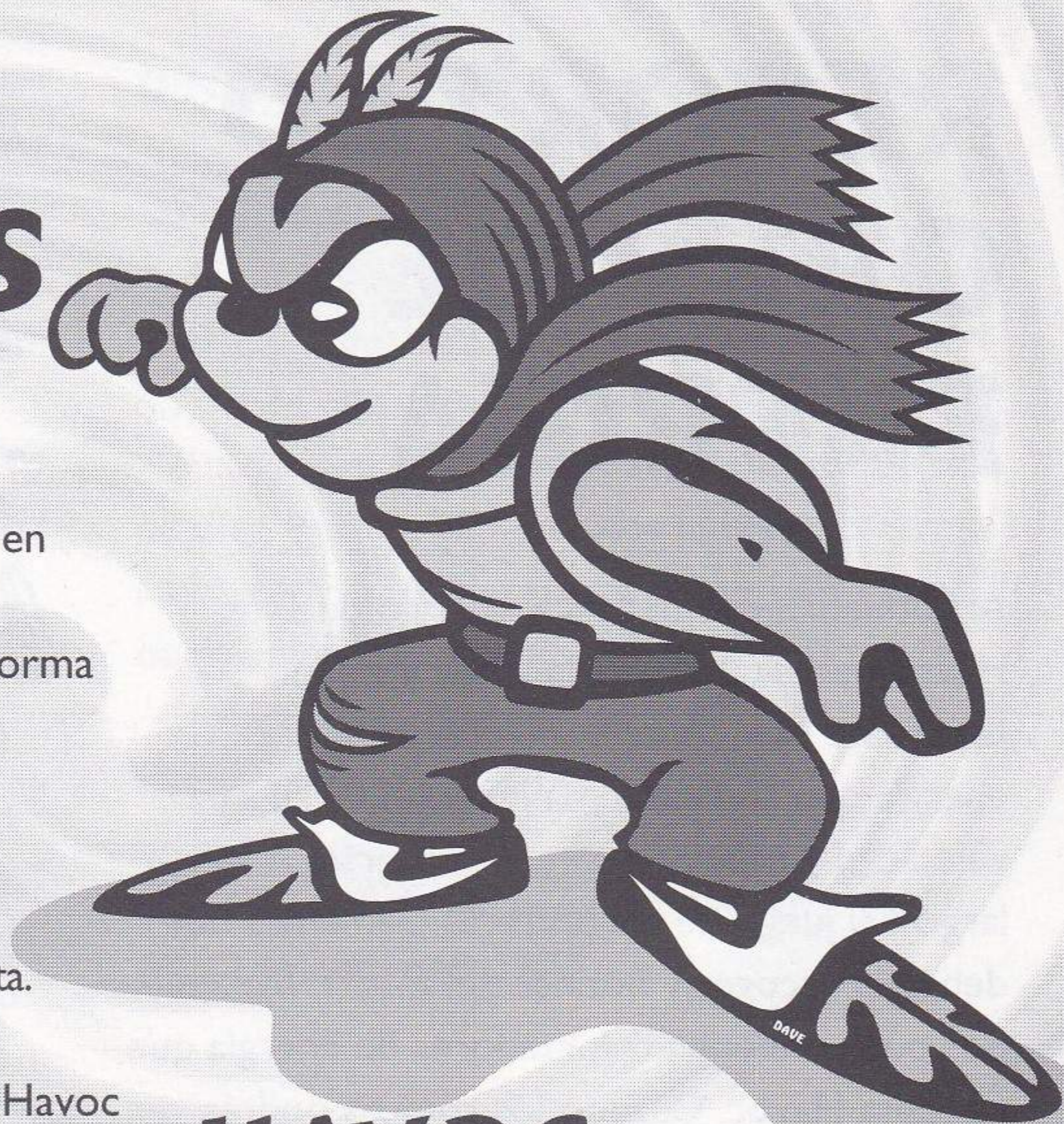
Usa estos botones para hacer que Havoc salte en el aire, para escapar de un peligro o que salte desde un acantilado.

LAS SUPER ACROBACIAS DE HAVOC

Pulsa el botón A, B, o C cuando havoc esté en la posición agachada para hacer que haga la voltereta lateral evasiva, ésta es una buena forma de escapar.

Pulsa el botón A para saltar y romper el botín del tesoro de manera que se abra y puedas recoger puntos de energía o para saltar encima de un pirata.

Pulsa dos veces el botón A, B o C para que Havoc de una voltereta Flipper, es la mejor forma de derrotar a cualquier sinvergüenza que venga.



HAVOC

REFORZAD ORES DE ENERGIA

Al comienzo del juego y a lo largo de éste, Havoc necesitará ganar energía y poder. Espabílate para obtener reforzadores de energía que aumenten la longitud de su salto, velocidad y habilidad para recobrase. A lo largo del juego, te encontrarás diamantes que deberías recoger y botines del tesoro escondidos que contienen reforzadores de energía que necesita Havoc. Cuando los rompas podrás ver lo que hay dentro (cada cofre es diferente):



Diamantes- cada diamante vale un punto especial de diamante.



Pata de pollo- recuperación a medias de un daño.



Jamón asado- recuperación total de un daño.



Tesoros de oro- 50 puntos.



Lingote- 10 puntos.



Botas- botas mágicas que hacen que Havoc corra más deprisa.



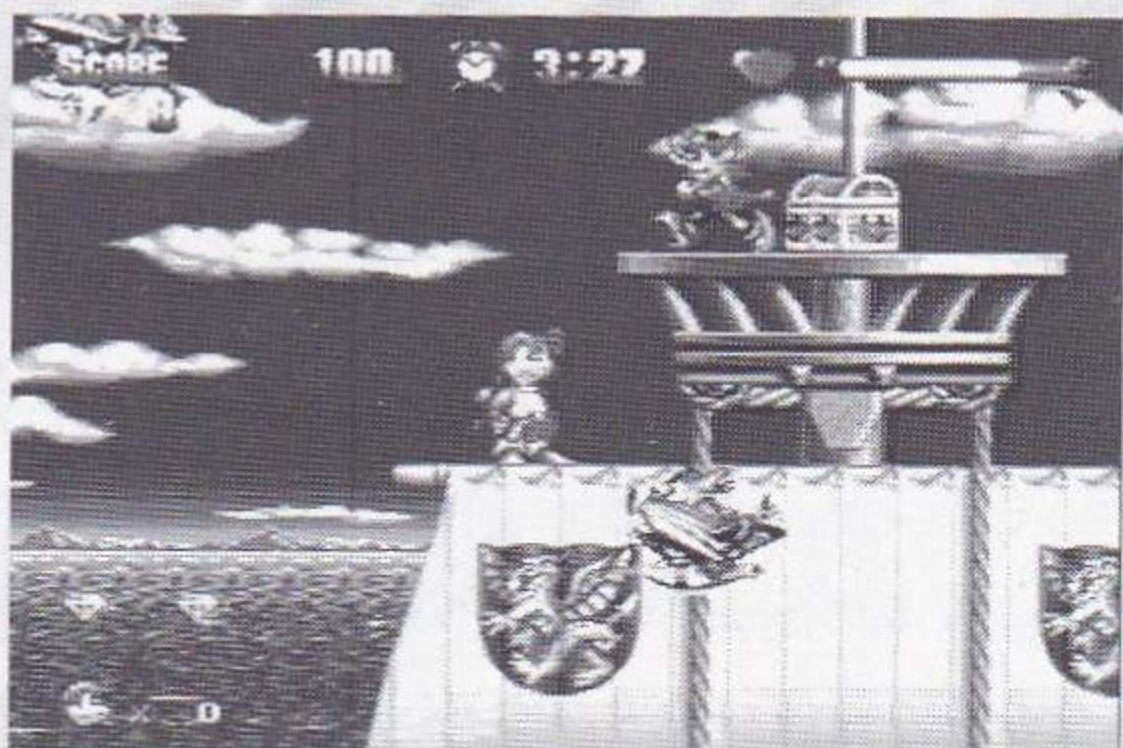
Muñeco pequeño de Havoc- una vida extra.

EXPOSICIÓN DE LA PANTALLA Y PUNTUACIÓN

Si miras a los contadores de la pantalla puedes estar al tanto de cómo está tu nivel de energía, las oportunidades que te quedan y tu puntuación.

- ① Número de diamantes recaudados.
- ② Puntuación actual.
- ③ Reloj. Muestra cuánto tiempo ha transcurrido desde que empezaste el nivel. Tienes diez minutos para despejar cada nivel. Si tardas más de diez minutos, un mensaje de tiempo terminado TIME OVER aparecerá y perderás una oportunidad para completar el juego.
- ④ El nivel de energía que tienes.
- ⑤ El número de vidas que le quedan a Havoc para completar el nivel.





Puntos salvadores: Hay varios puntos salvadores en cada nivel. Si tocas estas esferas giratorias cambiarán de azul a rojo y podrás volver a empezar desde aquí si en un futuro fueras derrotado.

Todos los enemigos tienen un valor de 100 puntos.

Gratificaciones: Obtienes gratificaciones cuando despejas un nivel.

Puntos de tiempo: Puedes obtener esta clase de puntos si despejas un nivel muy rápido.

Puntos de tesoro: Éstos dependen de cuántos diamantes hayas recogido. Por cada 100 puntos de diamante, ganas una vida extra y más tiempo de juego.

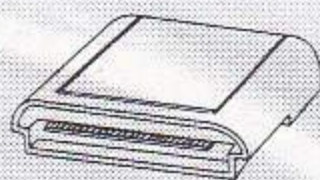


FINAL DEL JUEGO

Tienes tres oportunidades para completar el juego. Si las pierdes, se termina el juego.

CONTINUAR

Si Havoc tiene suerte de obtener una CONTINUE (continuación), la pantalla de la continuación aparecerá cuando Havoc pierda su última vida. En esta misma pantalla, pulsa el botón de START para continuar desde donde la aventura de Havoc finalizó.



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

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 períodos prolongados los juegos de vídeo en televisores de proyección de grandes pantallas.

(Credits: Data East - Desarrollo del juego, Dave Thompson - Director de proyecto, Steve Wyatt - Pruebas del juego, Shân Savage - Director artístico, Dave Alcock - Empaquetado, Pat Stanley - Producción.)

LA STORIA

Salve! Venite più vicino e ascoltate la storia di un vecchio lupo di mare...

Lontano, lontano nella terra di Capo Sealph, gravi disastri sono stati provocati dai mari in tempesta. Il più meschino dei furfanti di tutti gli oceani, ha rubato la mappa del tesoro nascosto di cui tutti i pirati sono in cerca. Secondo la leggenda, nel forziere è custodita la gemma magica Esmeralda; colui che la troverà governerà il mondo intero! Solo un eroe tutto d'un pezzo potrà riuscire a riprendere la mappa e mettere le mani sul tesoro per primo: Capt'n Havoc!

OBIETTIVO DEL GIOCO

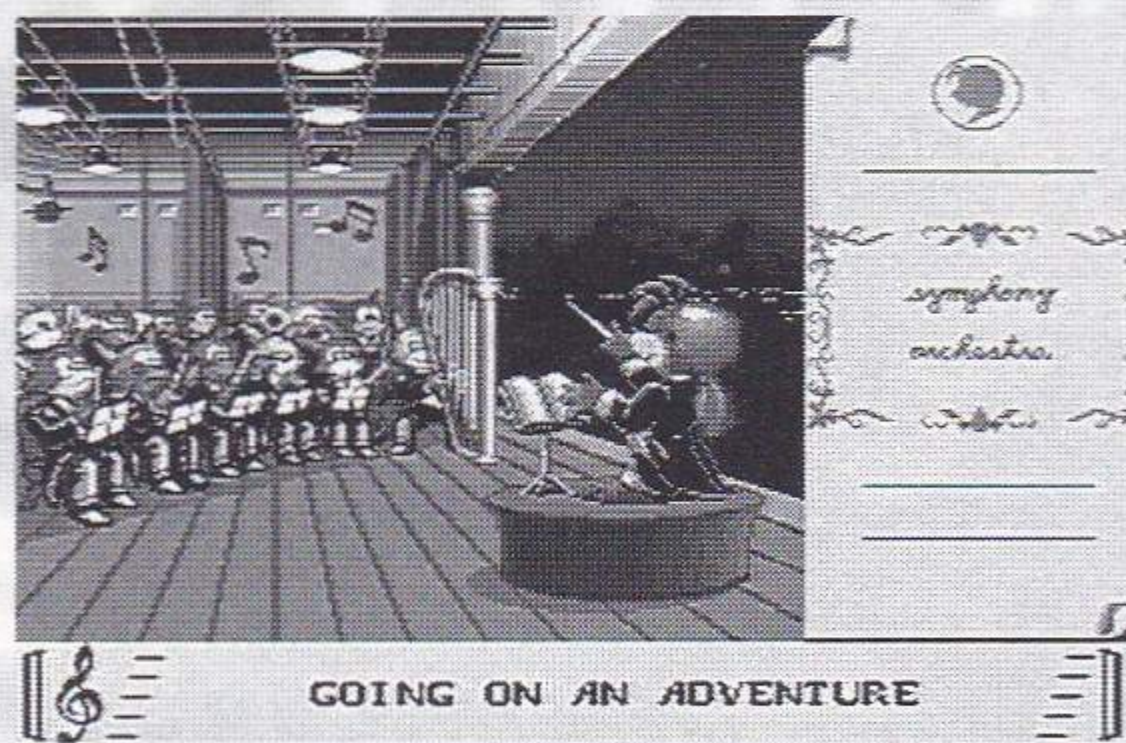
Aiuta Havoc a farla in barba a un carico di furfanti d'alto mare e a salvare i suoi amici tenuti prigionieri da Bernardo. Ti aspettano trombe marine, pericolose cascate e terrificanti grotte! Corri da una parte all'altra di eccitanti livelli, dalla terra alla barca, alla cime di montagne. Utilizza il Colpo di pinne per fendere l'aria e abbattere i più perfidi dei pirati! Se sarai fortunato, arriverai faccia a faccia con Bernardo il Malvagio per una sfida all'ultimo colpo!

Mari in tempesta, pirati e tesori nascosti ti aspettano!

AVVIO

Quando accenderai l'interruttore, ti verrà raccontata la storia di Capt'n Havoc. Premi il Pulsante Start per andare sulla videata di testa. Potrai scegliere l'inizio del gioco o selezionare "Options" (Opzioni) e scegliere il livello di difficoltà che desideri per la partita che stai per giocare. I livelli di difficoltà tra cui scegliere sono: Easy (Facile), Normal (Normale), Hard (Difficile) o Expert (Esperto). Scegli il livello premendo il Pulsante direzionale a sinistra o destra per scorrere le opzioni.

Potrai anche selezionare "Orchestra" e divertirti con l'Orchestra d'alto mare di Havoc, diretta dallo stesso Capt'n Havoc. Premendo il pulsante direzionale a sinistra o a destra, potrai scorrere un menu di diversi pezzi orchestrali e ascoltare quello che preferisci. Premi di nuovo il Pulsante Start per cominciare il gioco.



COMANDI

Per giocare meglio, impara le funzioni dei diversi pulsanti prima di cominciare.

Pulsante Start

Nel corso del gioco premi questo pulsante per mettere il gioco in pausa; premilo di nuovo per riprendere il gioco.



Pulsante direzionale (Pulsante-D)

Premi destra o sinistra per spostare Havoc in queste direzioni. Quando Havoc è fermo, premi su e giù per farlo accovacciare o guardare in alto.

Pulsanti A, B, C

Utilizza questi pulsanti per far saltare Havoc in aria per fuggire da dei pericoli o saltare da un dirupo.

LE SUPER ACROBAZIE DI HAVOC

Premi il Pulsante **A, B** o **C** quando Havoc è accovacciato per fargli eseguire la Rotolata laterale imprevedibile, un ottimo metodo per fuggire.

Premi il Pulsante **A** per saltare aprire i forzieri del tesoro per ottenere dei punti di energia o per saltare su un pirata nemico.

Premi per due volte il Pulsante **A, B** o **C** per far eseguire a Havoc il Colpo di pinne, il modo migliore per eliminare i furfanti in arrivo!



HAVOC

CARICHE DI POTENZA

All'inizio e durante il gioco, Havoc dovrà guadagnare energia e potenza. Tieni gli occhi bene aperti per le cariche di potenza che aumenteranno la portata dei tuoi salti, la velocità e la capacità di guarigione. Nel corso del gioco troverai dei diamanti, che dovrai cercare di raccogliere, e dei forzieri di tesori nascosti che contengono le cariche di energia necessaria a Havoc. Dopo che gli avrai aperti, vedrai che cosa contengono (ogni forziere è diverso):



Diamanti - ogni diamante vale un punto diamante speciale.



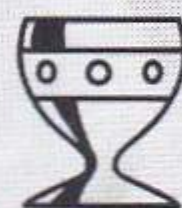
Coscia di pollo - guarisce la metà dei danni.



Prosciutto arrosto - guarisce tutti i danni.



Tesori d'oro - 50 punti.



Calice - 10 punti.



Stivali - stivali magici che fanno correre Havoc più velocemente.



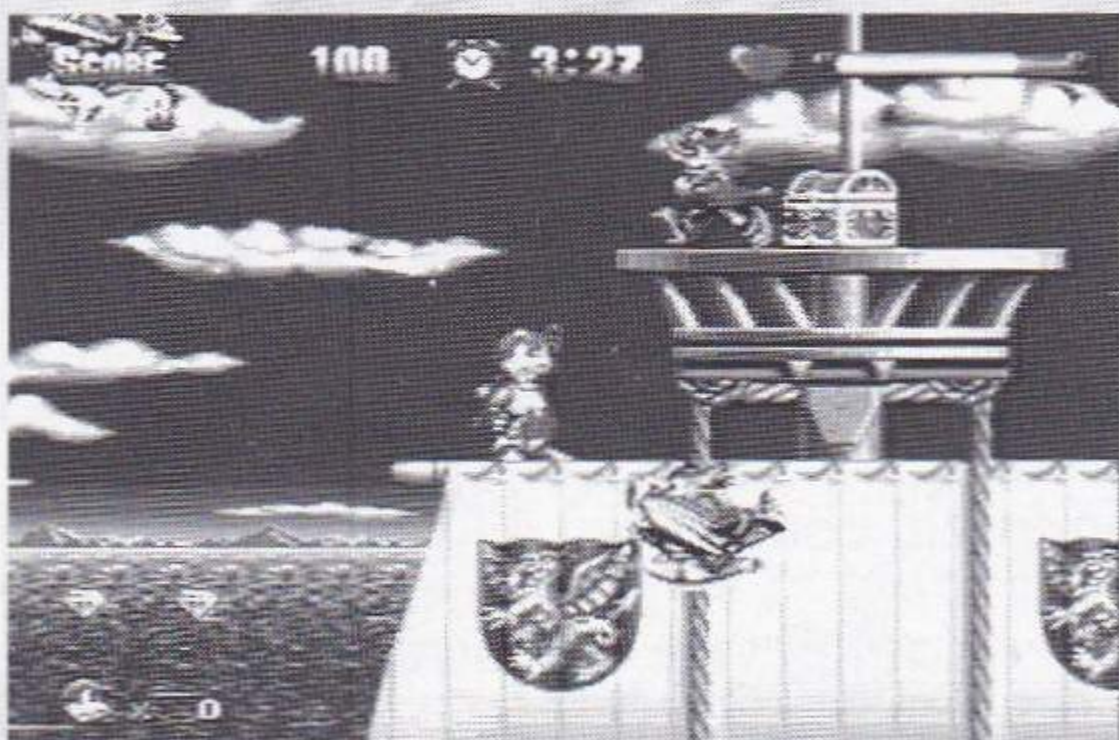
Bambolina Havoc - una vita extra.

VIDEATA E SEGNARE PUNTI

Puoi controllare il tuo livello di energia, i tentativi residui e il tuo punteggio utilizzando i contatori sulla videata.



- ① Numero dei diamanti raccolti.
- ② Punteggio attuale.
- ③ Contatore. Mostra il tempo trascorso da quando hai cominciato il livello. Hai 10 minuti per completare ogni livello. Se supererai i dieci minuti, apparirà un messaggio "TIME OVER" (TEMPO ESAURITO) e perderai un tentativo per completare il gioco.
- ④ Il livello di potenza posseduto.
- ⑤ Il numero delle vite rimaste a Havoc per completare il livello.



Punti salvataggio: in ogni livello ci sono alcuni punti salvataggio. Quando le toccherai queste sfere rotanti si trasformeranno da blu a rosse e, se verrai sconfitto, riprenderai a giocare da questo punto.

Tutti i nemici valgono 100 punti.

Bonus Clear (Completato): vincerai questo bonus quando avrai completato un livello.

Punti tempo: prenderai questi punti se completerai un livello a grande velocità.

Punti tesoro: vengono assegnati in base ai diamanti raccolti. Ogni 100 punti diamante ti verrà assegnata una vita extra e verrà prolungato il tuo tempo di gioco.



FINE DEL GIOCO

Hai a disposizione tre possibilità per completare il gioco. Se perderai tutt'e tre i tentativi, il gioco terminerà.

CONTINUA

Se Havoc sarà abbastanza fortunato da avere un Continua, quando perderà l'ultima vita apparirà la videata Continua. Premi il pulsante Start per continuare da dove era terminata l'avventura di Havoc.



USO DI QUESTA CARTUCCIA
Questa cartuccia è progettata esclusivamente per il sistema Sega Mega Drive.



PER UN USO APPROPRIATO:

- 1 Non bagnarla!
 - 2 Non piegarla!
 - 3 Evitare i colpi violenti!
 - 4 Non esporla alla luce diretta del sole!
 - 5 Non danneggiarla o deformarla!
 - 6 Non lasciarla vicino a fonti di calore!
 - 7 Non esporla a solventi, benzina, ecc.!
- 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.
 - Giocando a lungo, fare una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per i proprietari di televisori a proiezione. Fotogrammi o immagini ferme possono causare danni permanenti al tubo d'immagine o lasciare tracce di fosforo sul tubo a raggi catodici. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

(Titoli: Data East - Sviluppo, Dave Thompson - Direttore Progetto, Steve Wyatt - Collaudo del gioco, Shân Savage - Direttore artistico, Dave Alcock - Confezione, Pat Stanley - Produzione.)

HET VERHAAL

Ahoy, Maatjes! Pak een stoel en luister naar het verhaal van een oude zeebonk...

Heel ver weg, in het land van Cape Sealph, hebben woeste zeeën onheil met zich meegebracht! Beestachtige Bernardo, de meest schurftige hond die de oceanen bevaart, heeft de kaart gestolen die hem naar de verborgen schatkist zal leiden waarnaar iedere piraat op zoek is. De legende vertelt dat de toveredelsteen Emeraldalda deel uitmaakt van de schat - diegene die de steen vindt, zal heersen over de wereld! Er is maar één stoere held die de kaart kan terugvinden en het eerst bij de schat kan komen: Capt'n Havoc!

DOEL VAN HET SPEL

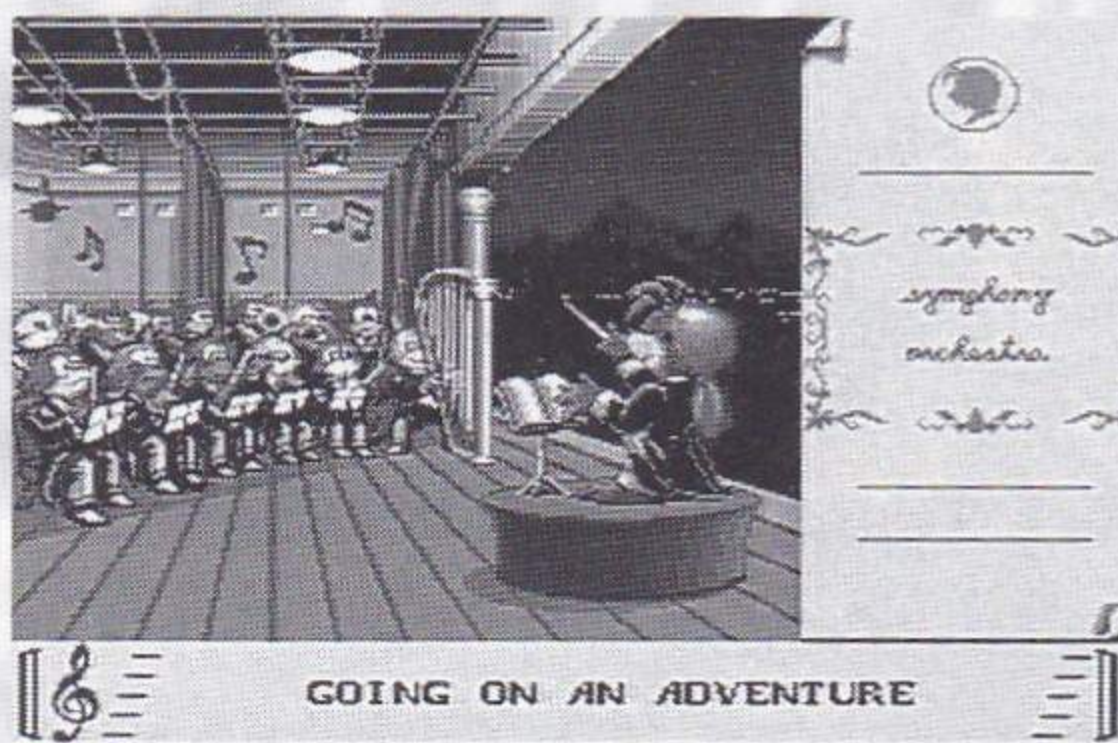
Help Havoc bootladingen gezouten schurken in de luren te leggen en zijn vrienden, die door Bernardo gevangen zijn genomen, te bevrijden. Op je weg zul je wervelende waterstromen, levensgevaarlijke valkuilen en griezelige grotten tegenkomen! Schiet door de opwindende levels die je van het land via de boot naar de bergtop brengen. Gebruik de Flipper Flip om door de lucht te schieten en de gemeenste piraten met de grond gelijk te maken! Als je geluk hebt, kom je uiteindelijk tegenover Bernardo 'the Blackhearted' te staan voor de laatste uitdaging!

Trossen los! Woeste zeeën, geniepige piraten en verborgen schatten liggen op je te wachten!

BEGINNEN

Als je de machine aanzet, wordt het verhaal van Capt'n Havoc verteld. Druk op de Start knop om naar het Titelscherm te gaan. Je kunt aangeven of je met het spel wilt beginnen of je kunt "Options" kiezen en aangeven op welke moeilijkheidsgraad je het volgende spel wilt gaan spelen. Voor de moeilijkheidsgraad kun je kiezen uit "Easy", "Normal", "Hard" of "Expert". Geef aan welke moeilijkheidsgraad je wilt door met de Richtingtoets naar links of naar rechts te bewegen om door de opties te scrollen.

Je kunt ook "Orchestra" kiezen en lol hebben met het High Seas Havoc Orkest dat door Capt'n Havoc zelf wordt geleid. Door de Richtingtoets naar links of naar rechts te drukken, kun je door een menu met verschillende muzikale composities scrollen en naar je favoriete deuntje luisteren. Druk opnieuw op de Start knop om met het spel te beginnen.



BESTURING

Je kunt het spel het beste spelen wanneer je de verschillende toetsfuncties leert kennen voordat je begint.

Richtingtoets (Knop D)

Druk links of rechts om Havoc in die richting te laten bewegen. Wanneer Havoc stil staat, druk je op en neer in om hem omhoog te laten kijken en te laten hurken.



Start knop

Tijdens het spel druk je deze in om het spel stil te zetten, je drukt de knop opnieuw in om weer met het spel door te gaan.

Knoppen A,B,C

Gebruik deze knoppen om Havoc in de lucht of van een rots te laten springen om zo aan gevaren te ontkomen.

HAVOCS SUPER STUNTS

Druk Knop **A,B**, of **C** in wanneer Havoc hurkt zodat hij de Slippery Sideway Roll uitvoert; dit is een goede ontsnapingsmethode.

Druk Knop **A** in om te springen en schatkisten open te slaan om zo energie punten te scoren of om op een vijandelijke piraat te springen.

Door Knop **A,B**, of **C** dubbel in te drukken voert Havoc de Flipper Flip uit; dit is de beste manier om aanstormende schurken te verslaan!



HAVOC

POWER UPS

Aan het begin en tijdens het spel moet Havoc energie en kracht verzamelen. Hou je ogen goed open voor power-ups die ervoor zorgen dat hij verder kan springen, sneller is en beter en sneller herstelt. In het hele spel kom je diamanten tegen die je moet proberen te verzamelen en verborgen schatkisten waar de power-ups inzitten die Havoc nodig heeft. Pas als je de schatkisten open hebt geslagen, zie je wat erin zit (elke kist heeft een andere inhoud):



Diamanten - elke diamant levert een speciale diamant punt op.



Kippepootje - herstel helft schade



Geroosterde Ham - volledig schade herstel



Gouden schatten - 50 punten



Bokaal - 10 punten



Laarzen - toverlaarzen die ervoor zorgen dat Havoc sneller gaat rennen.



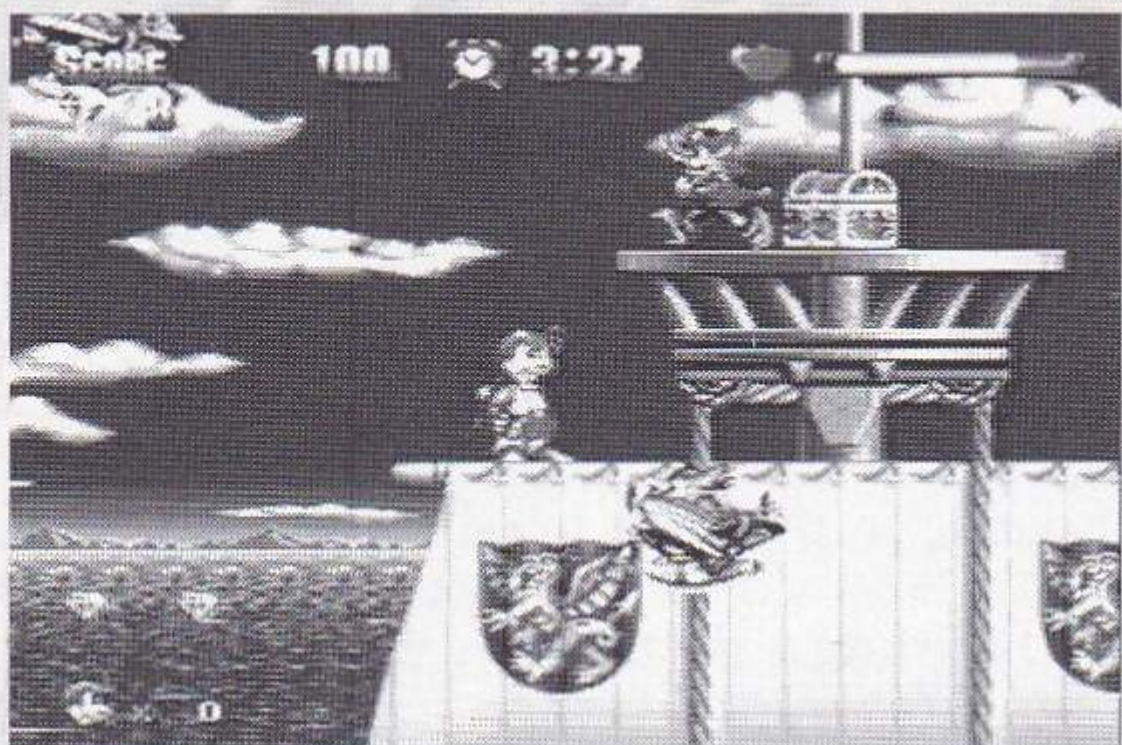
Mini Havoc Pop - een extra leven

SCHERMBEELD EN SCORE

Door naar de tellers op het scherm te kijken, kun je zien hoeveel kracht je nog over hebt, hoeveel kansen je nog hebt en hoe het met je score is.



- ① Het aantal diamanten dat je hebt verzameld.
- ② Je huidige score.
- ③ Timer. Geeft aan hoeveel tijd er is verstreken nadat je met het level bent begonnen. Je hebt 10 minuten de tijd om elk level uit te spelen. Als je meer dan tien minuten nodig hebt, zal er een "TIME OVER" mededeling op je scherm verschijnen en verlies je een kans om het spel uit te spelen.
- ④ Het kracht niveau dat je hebt bereikt.
- ⑤ Het aantal levens dat Havoc nog over heeft om door dit level heen te komen.



Saving Points: in elk level zitten een paar van deze punten. Door deze draaiende bollen aan te raken, zal de kleur ervan van blauw in rood veranderen en kun je opnieuw beginnen op deze plaats wanneer je later wordt verslagen.

Alle vijanden zijn 100 punten waard.

Clear Bonus: je krijgt een bonus wanneer je een level afmaakt.

Time Points: deze punten kun je krijgen als je supersnel een level afmaakt.

Treasure Points: hier wordt aangegeven hoeveel diamanten je al hebt verzameld. Voor elke 100 diamantpunten krijg je een extra leven en vergroot je je speeltijd.

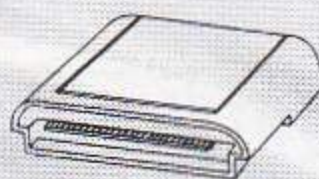


GAME OVER

Je hebt drie kansen om het spel uit te spelen. Wanneer je alle drie kansen verliest, eindigt het spel.

CONTINUE

Als Havoc het geluk heeft gehad dat hij een Continue heeft gekregen, zal het Continue scherm verschijnen nadat Capt'n zijn laatste leven heeft verloren. In dit scherm druk je de Start knop in om door te spelen vanaf het punt waar het avontuur van Havoc eindigde.



BEHANDELING VAN DE CASSETTE
Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive System.



VOOR JUIST GEBRUIK:

- 1 Maak hem niet nat!
- 2 Buig hem niet!
- 3 Stel hem niet bloot aan hevige schokken!
- 4 Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
- 5 Beschadig of verbuig hem niet!
- 6 Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen.
- 7 Maak hem niet schoon met verdunner, 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 fosfor van de katodestraalbuis halen.



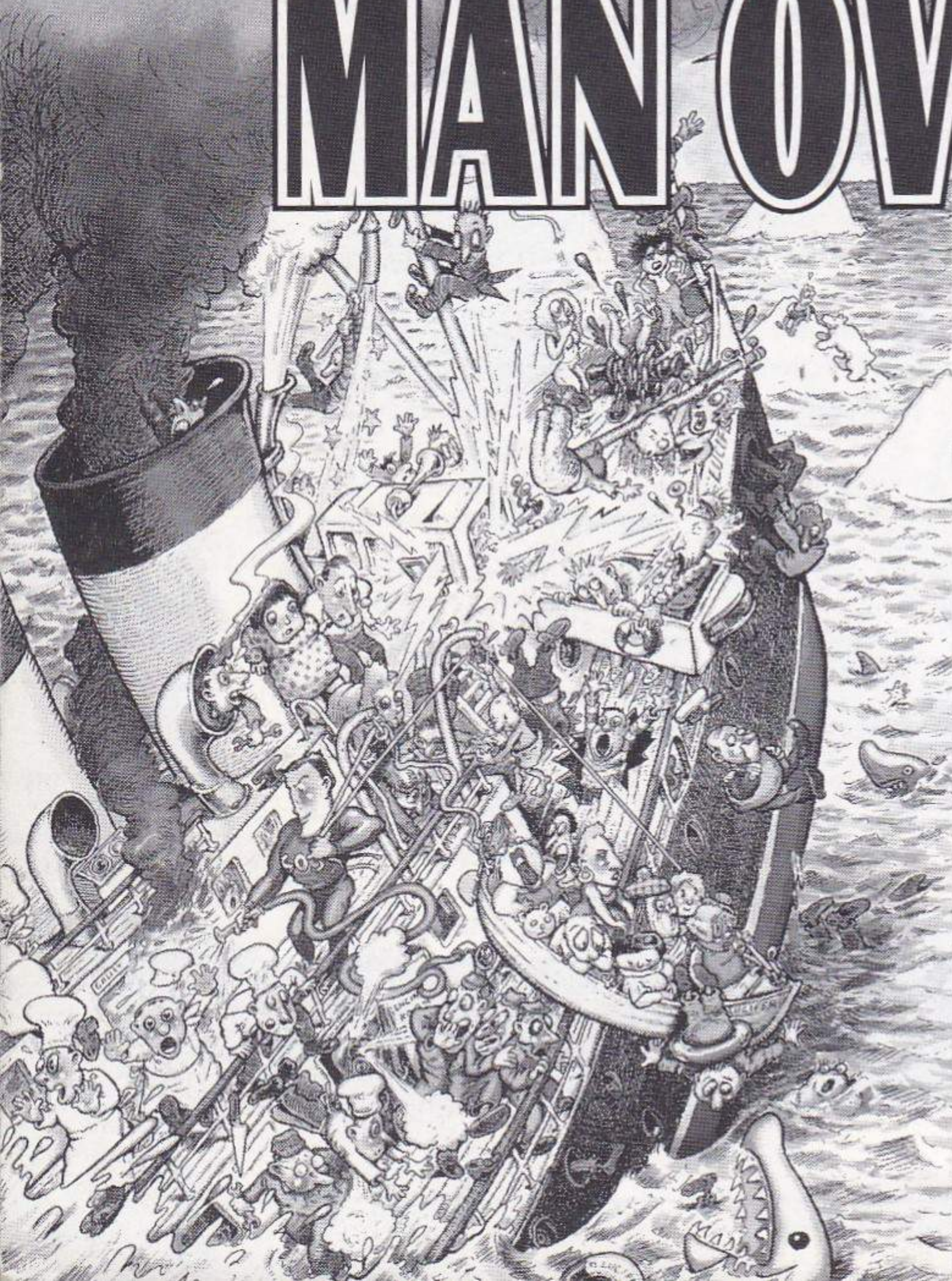
Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld.

(Credits: Data East - Ontwikkeling, Dave Thompson - Project Manager, Steve Wyatt - Testen spel, Shân Savage - Art Manager, Dave Alcock - Verpakking, Pat Stanley - Productie.)

ANOTHER GREAT GAME FROM...

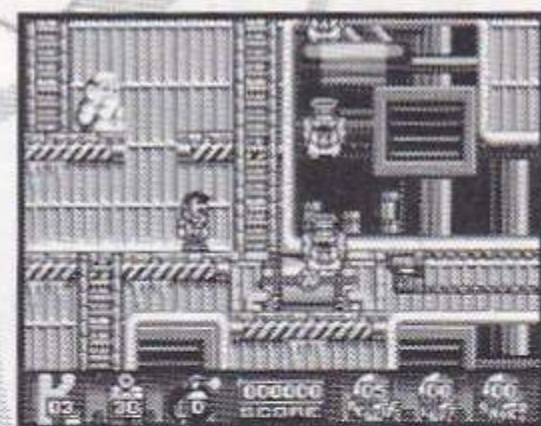
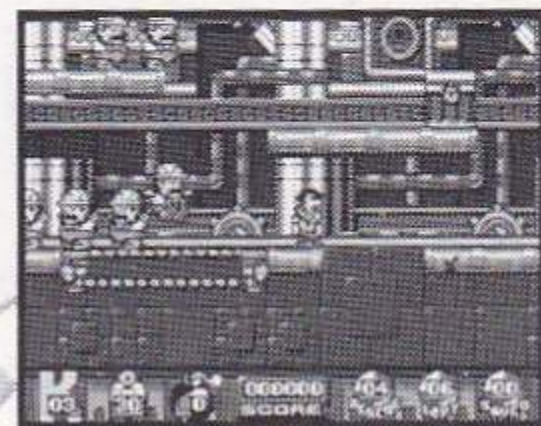
Codemasters™

MAN OVERBOARD!™



- Over 90 Levels of gameplay
- 2-Player action
- Hundreds of passengers to rescue
- Excellent music and Sound FX
- Includes password system

You've really been dropped in at the deep end this time! The Steamship is on a one-way trip to the seabed after a collision with an iceberg. It's jam-packed with panic stricken passengers waiting for their hero to come to the rescue. Playing the part of Kevin, you have to guide the Dim Passengers through some of the worst hazards encountered in modern games playing before the compartments flood and time runs out!



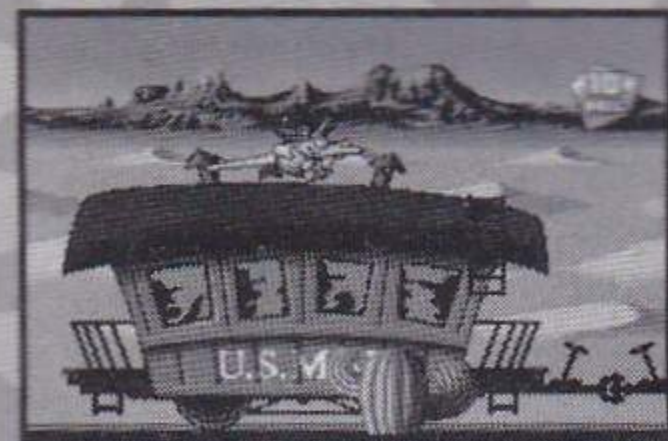
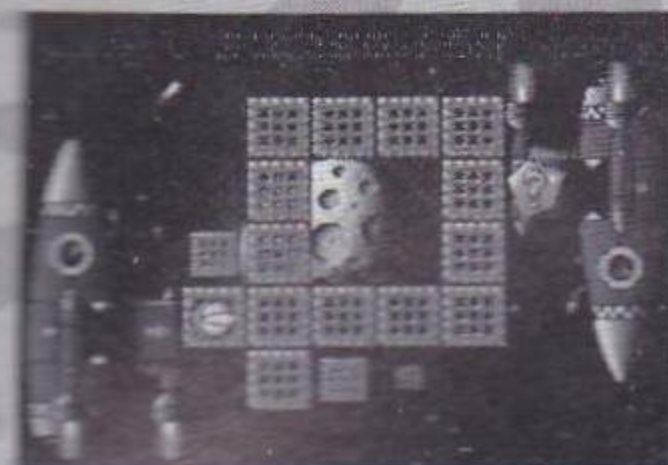
ANOTHER GREAT GAME FROM...

Codemasters™

PSYCHO Pinball™

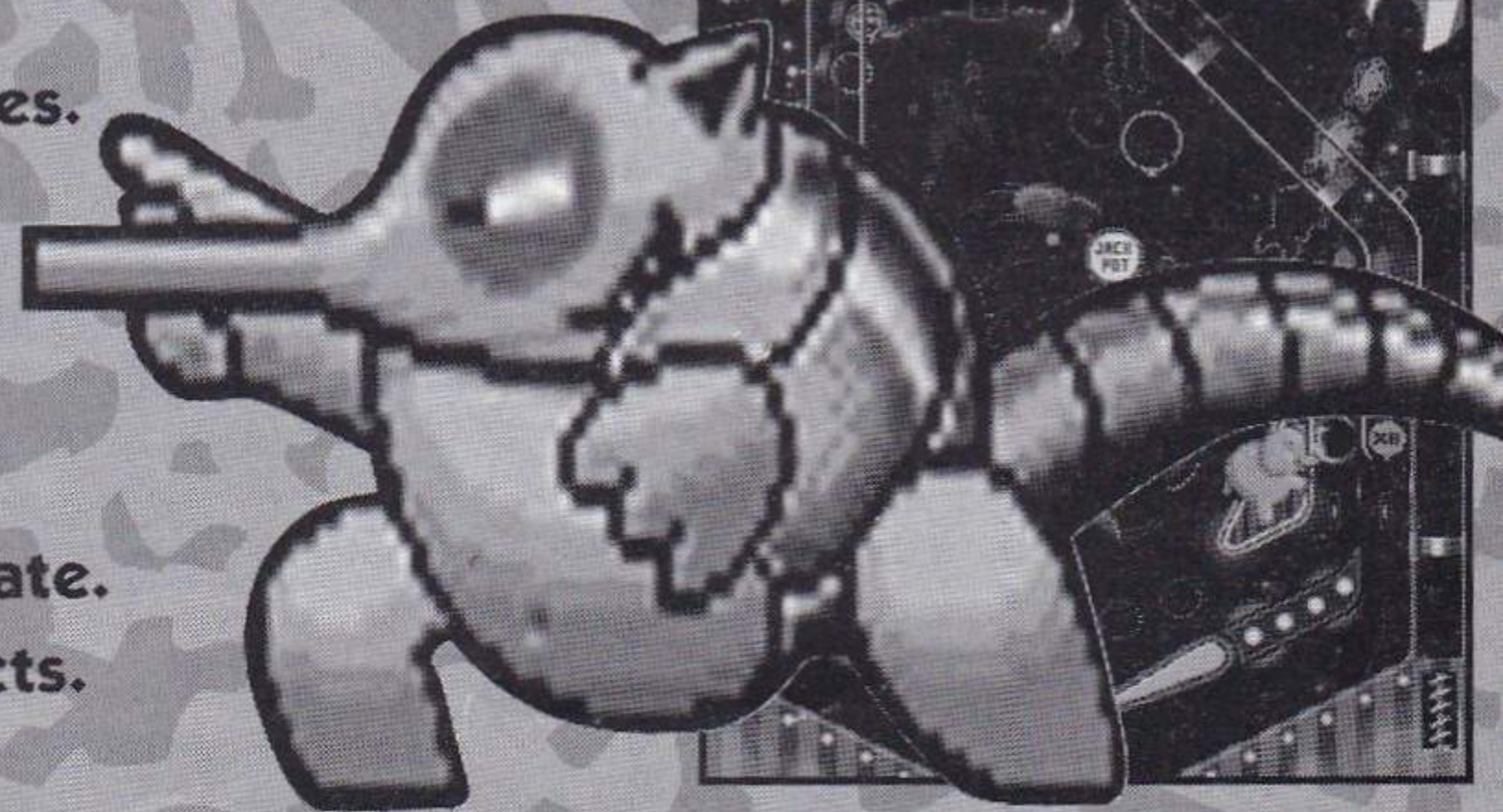
Developed over a period of three years, Psycho Pinball boasts the most accurate ball routines ever written on a computer. This means that the ball movement is as close to a real machine as possible. Psycho has 18 different surface types enabling a far more realistic ball movement.

- * 4 Individually themed tables.
- * 4 Player action.
- * 3 Ball Multi-ball feature.
- * 4 Sub games.
- * 4 Panel games.
- * 50th of a second update rate.
- * 8-Bit digitised sound effects.



3-BALL

4
INTERACTIVE
PINBALL TABLES



Codemasters™



Developed by



© The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters") 1994. All Rights Reserved. Game Program © 1993 - Data East Corporation. Codemasters, Havoc, Psycho Pinball and Man Overboard! are trademarks being used under licence by Codemasters Software Company Ltd. Sega and Megadrive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Codemasters is using the trademark pursuant to a license. Patents US Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076/4,026,555; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan Nos. 1,632,396/82-205605 (Pending). Codemasters, PO Box 6, Leamington Spa, Warks, UK. Made in UK.

© Codemasters Software Company Ltd. 1994 - Tel INT. (44) 926 814132

This product is exempt from classification under UK Law.
In accordance with The Video Standards Council Code of Practice
it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated

T-120020