



Alleinvertrieb Deutschland

LAGUNA

VIDEO • SPIELE

Am Südpark 12 . D-6092 Kelsterbach
Fax. 06107 / 930-250

Printed in Japan

Nintendo

GAME BOY



DMG-R8-NOE

RAMPART



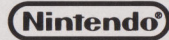
SPIELANLEITUNG



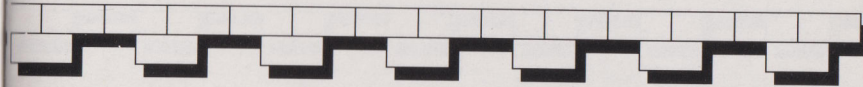
Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo GAME BOY-System paßt.

AK

LICENSED BY

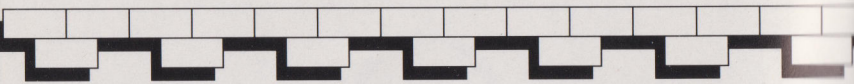


Jaleco™ is a trademark of Jaleco Ltd. RAMPART™ Atari Games © 1991 TENGEN Inc.
Nintendo®, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM"
are trademarks of Nintendo. ©1992 Jaleco Ltd.



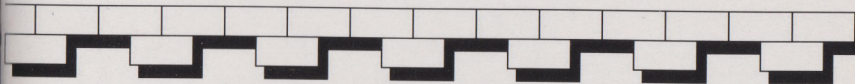
INHALTSVERZEICHNIS

EINFÜHRUNG	2
ZIEL DES SPIELS	3
STARTEN DES SPIELS	5
OPTIONEN	5
KONTROLLFUNKTIONEN	11
BILDSCHIRMDARSTELLUNG	13
SPEZIALGEGENSTÄNDE	15
SPIELEN.....	16
PUNKTE	25
TIPS	27
WIE MAN EIN JALECO-SPIEL BEHANDELT.....	28



EINFÜHRUNG

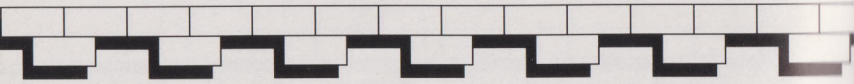
In den "guten alten Tagen" war Krieg grausam und schmutzig. Man mußte kämpfen, um Land zu erhalten und um es zu behalten. Jeder Ritter versuchte, sein Territorium auszuweiten, indem er soviele Burgen wie möglich baute - wenn er es schaffte, zu überleben... Jetzt bringt RAMPART Euch dank Eurer Fantasie (unterstützt von moderner Technologie) in den Körper eines dieser furchtlosen Ritter, der Land erobern und seine Burgen gegen die Mächte der Zerstörung verteidigen muß. Ihr lernt den Nervenkitzel, die Aufregungen, das ausgemachte Hochgefühl des Siegers und die schnelle Action kennen, wenn Ihr unerschrocken in grimmige Schlachten zieht und Eure tödlichen Zielfähigkeiten und großartigen Kanonnierfähigkeiten zur Vernichtung des Feindes einsetzt. Ihr beginnt mit einer Burg, baut Mauern um sie herum und feuert Eure Kanonen auf jeden, der in Schußweite kommt. Jede Schlacht, die Ihr



gewinnt, bringt Euch dem Ziel näher, ein neues Territorium zu gewinnen. Und mit jedem neuen Territorium nähert Ihr Euch dem Endziel: dem absoluten Sieg. Es ist nicht genug, die Gegner zu schlagen. Auch Eure Mauern können einstürzen; Ihr solltet Euch bereit machen, sie wieder aufzubauen, Herr! Wir haben Euch mit Steinen ausgestattet, die Euch erlauben, alles wieder aufzubauen. Nutzt diese Steine, um die Mauern wieder zu errichten, bevor der Feind mit neuen Truppen zurückkehrt, Herr. Denn das könnte jede Sekunde sein. An Eurer Stelle, Mylord, würde ich ins Rotieren kommen...

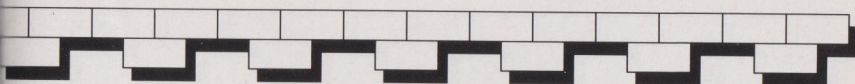
ZIEL DES SPIELS

Das Ziel Eures Spiels ist einfach: Schlagt Sie die Feinde zurück und bleibt siegreich. In einem 1-Spieler-Spiel feuert Ihr auf Feinde auf der anderen Seite



eines Flusses. Manchmal feuern sie auf Euch. Einige feuern mit Super-Kanonen, die Euch zwingen, um die rauchenden Krater herum zu bauen. Andere schicken unfreundliche, grunzende Horden zu Euch, die versuchen, Eure Burg zu übernehmen, ehe Ihr Euch verseht. Sammelt Punkte bei der Vernichtung der Feinde, stiehlt deren Schatzkisten. Wenn Sie eine Power-Up-Level erreichen, können Angriffs- und Vernichtungskraft erhöht werden.

Wenn eine Schlacht vorbei ist, müsst Ihr die Mauern neu errichten und eine Burg befestigen, bevor die Zeit ausläuft. Wenn Ihr genügend Schlachten überlebt, seid Ihr der rechtmäßige Besitzer des Territoriums. Wenn nicht, seid Ihr nach drei Zügen Geschichte. Es gibt insgesamt 7 Territorien. Wenn Ihr handelt, werden Eure Feinde stärker und Ihr müßt mehr Schlachten schlagen, um sie zu besiegen. Wenn Ihr eine neue Herausforderung sucht, nehmt Euch einen Freund und



kämpft Kopf an Kopf in einem 2-Spieler-Spiel. Macht Euch für einen richtigen Zweikampf im RAMPART bereit - der Gewinner bekommt alles in diesem Kampf.

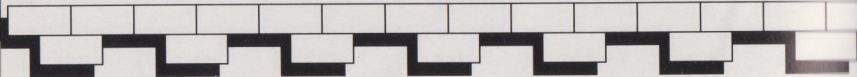
STARTEN DES SPIELS

1. Plaziert das Rampart-Modul in Eurem Game Boy (Beschriftung nach außen) und schaltet ihn ein, Mylord.
2. Drückt Start, wenn der Titel-Bildschirm erschienen ist, Herr.

OPTIONEN

MUSIC (MUSIK)

Wenn Ihr ohne Musik spielen wollt, nutzt das Control Pad, um den Pfeil neben dieser Option zu plazieren und drückt die A-Taste. Drückt sie erneut, um die Musik wieder anzuschalten. Ihr hört nur die Sound-Effekte, wenn die Musik ausgeschaltet ist, Herr.



NUMBER OF PLAYERS (Zahl der Spieler)

Wählt ein 1- oder 2-Spieler-Spiel. Drückt das Control Pad, um den Pfeil neben der gewünschten Option zu plazieren und drückt die A-Taste.

1-PLAYER GAME (1-SPIELER-SPIEL)

In einem 1-Spieler-Spiel wählt Ihr zwischen den Spielstufen EASY (leicht), MEDIUM (mittel) und HARD (schwer). Wenn die Schwierigkeitsstufe höher wird, habt Ihr weniger Zeit für den Wiederaufbau, und die Power-Up-Level nimmt zu, Herr. Die Grundeinstellung ist EASY. Nutzt das Control Pad, positioniert den Pfeil neben der gewünschten Option und drückt die A-Taste. Positioniert den Pfeil neben START und drückt die A-Taste, um zum Spielerwahl-Bildschirm zu kommen.

2-PLAYER GAME (2-SPIELER-SPIEL)

Für Kopf-an-Kopf-Rennen verbindet Ihr Euren Game Boy mit dem Game Link-Kabel (das gibt's überall wo Nintendo-Hardware vertrieben wird) mit

dem Eures Freundes. Beide Spieler benötigen dann ein Rampart-Modul in ihrem Game Boy. Jeder Spieler schaltet den Game Boy ein und wählt die 2-Player-Option im Optionsbildschirm. Einer der Spieler kann die Optionen einstellen. Wenn Ihr Eure Wahl getroffen habt, plaziert Ihr den Pfeil neben EXIT und drückt die A-Taste, um zum Spielerwahlbildschirm zu kommen. Die Optionen eines 2-Spieler-Spiels sind:

LENGTH OF PLAY

Wählt die Anzahl der Schlachten. Positioniert den Pfeil neben dieser Option und drückt LINKS oder RECHTS auf dem Control Pad, um 3, 5, 7 oder 9 Schlachten zu wählen. Die Grundeinstellung ist 5 Schlachten, Herr.

CANNON KILL

Wählt die Zahl der Schüsse, die nötig sind, um eine Kanone zu zerstören. Positioniert den Pfeil neben dieser Option, drückt LINKS oder RECHTS auf dem Control Pad und wählt unter 4 SHOTS (Schüssen), 8 SHOTS, 12 SHOTS

und IMPOSSIBLE (unmöglich). Die Grundeinstellung ist 12 SHOTS. Wenn Ihr IMPOSSIBLE wählt, kann keine Seite die Kanonen des Gegners zerstören.

DIFFICULTY

Positioniert den Pfeil neben dieser Option, drückt LINKS oder RECHTS auf dem Control Pad und wählt EASY, MEDIUM oder HARD. Die eingestellte Option ist MEDIUM. Ihr erhaltet weniger Zeit für den Wiederaufbau, wenn der Schwierigkeitslevel ansteigt.

SELECT PLAYER

Ihr habt die Wahl zwischen drei Charakteren mit unterschiedlichen Angriffs- und Verteidigungskräften, Herr. Die Kraft wird mit Schwertern und Schildern auf dem Bildschirm dargestellt, wenn ein Charakter ausgewählt wird. Die Schwerter verdeutlichen Angriffskraft, die Schilder die Verteidigungskraft (schnellerer Wiederaufbau der Mauern). Drückt LINKS oder RECHTS auf dem Control Pad, um einen Charakter auszuwählen. Eure Wahl schlägt sich in der Zahl der Kanonen nieder, die Ihr am Beginn der Runde erhaltet, und auf der Zahl der Blöcke, die Ihr in der Bausequenz erhaltet.



ERSTER RITTER

Der erste Ritter ist mehr ein Verteidiger als Angreifer. Er hat nur zwei Kanonen am Beginn eines Levels, bekommt aber mehr kleine Blöcke (macht den Aufbau leichter).

ZWEITER RITTER

Der zweite Ritter ist in Verteidigung und Angriff gleich stark. Er erhält drei Kanonen und Steine jeder Größe.

DRITTER RITTER

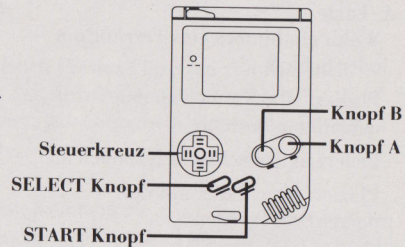
Der dritte Ritter ist im Angriff stärker als in der Verteidigung. Er hat vier Kanonen, erhält aber größtenteils große Blöcke (was den Aufbau schwerer macht, aber für das Umbauen großer Territorien besser ist).

KONTROLLFUNKTIONEN WÄHREND DES SPIELS

Control Pad

Drückt HOCH, RUNTER, LINKS oder RECHTS, um folgende Gegenstände zu plazieren:

Cursor	Hinterlegt ein Territorium oder Schloß
Kanone	Positioniert eine Kanone vor einer Schlacht
Zielrichtung	Zielt während einer Schlacht auf die Feinde



Mauerwahl	Positioniert Mauerteile während der Reparatur
------------------	---

A-Taste

Wählt ein hinterlegtes Territorium oder Schloß

Plaziert eine Kanone an der derzeitigen Position

Feuert in der Schlacht Kanonen ab

Plaziert eine Mauer auf der derzeitigen Position

B-Taste

Entfernt eine Kanone (während der "Kanone-plazieren"-Sequenz)

Rotiert Mauerstücke bei der Reparatur

Control Pad + B-Taste

Bewegt die Zieleinstellung während der Schlacht schneller

START

Pausiert das Spiel

SELECT

Beendet die Wiederaufbau- und "Kanone-plazieren"-Sequenz

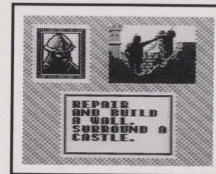
BILDSCHIRMDARSTELLUNG

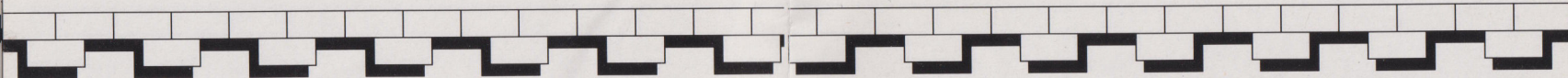
Zeit

Ein Zeitmesser sagt Euch, wieviel Zeit Euch für das Plazieren von Kanonen oder Reparieren bleibt, Herr. Wenn die Zeit abgelaufen ist, ist es vorbei... Ihr seht während einer Schlacht keinen Timer, jedoch sagt ein piepsender Sound, wenn die Schlacht fast vorüber ist.

Nachrichten

Nachrichten sagen Euch, wenn es Zeit ist, Kanonen zu plazieren, sich für eine Schlacht vorzubereiten, Mauern zu bauen oder zu reparieren. Drückt die A-Taste, um fortzufahren.





Punkte

Nach jeder Schlacht erscheint der SCORE-Bildschirm, der die Zerstörungspunkte, Territoriumspunkte, Burgen- und Schatzboni und einen Gesamtscore anzeigt.

Züge

Ihr habt drei Bewegungen, representiert von drei kleinen Burgen im unteren linken Teil des SCORE-Bildschirm. Ihr verliert einen Zug, wenn Ihr es nicht schafft, eine Burg in einer Runde komplett zu umschließen. Wenn Ihr einen Zug verliert, dürft Ihr am Beginn der aktuellen Runde neu beginnen. Wenn Ihr Euren letzten Zug verliert, müsst Ihr ganz am Anfang des Spiels beginnen, Herr.

SPEZIALGEGENSTÄNDE

SCHATZKISTE

Schatzkisten liegen in den Felsen nahe der Schlösser. Um sie einzusammeln, muß der Fels um die Kiste zerstört und eine Mauer darum gebaut werden. Je mehr Territorium umzäunt wird, desto mehr Punkte erhaltet Ihr.

KRISTALLE

Kristalle erscheinen im feindlichen Territorium. Feuert für Extra-Punkte auf die Kristalle.

VERWORFENE BURGEN

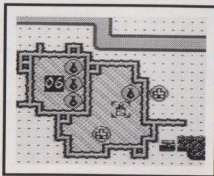
Verworfenen Burgen erscheinen hin und wieder zwischen den Steinen. Zerstört sie und umrundet die Burg.

SPIELEN DES SPIELS

Wenn die Karte erscheint, nutzt Ihr das Control Pad, um ein Territorium zu hinterlegen. Dann drückt Ihr die A-Taste, um das Territorium auszuwählen. Wenn Ihr ein Territorium ausgewählt habt, müßt Ihr eine Burg wählen. Die Erfahrung zeigt, welches Schloß am besten zu Euer Strategie passt (wenn Ihr eine habt...). Nachdem eine Burg gewählt wurde, platziert Ihr Eure Kanonen hinter den Mauern und bereitet Euch auf eine Schlacht vor. In einem 2-Spieler-Spiel, kämpft Ihr gegen einen Feind, der auf der anderen Flusseite ist. Jeder wählt seine Burg und platziert seine Kanonen, dann beginnt das Gefecht.

PLAZIEREN VON KANONEN

Versucht, Eure Kanonen so nah wie möglich am Feind auf der anderen Flusseite zu platzieren. Je weiter die Kanone vom Ziel entfernt ist, desto länger braucht die



Kugel zum Ziel - richtig? Platziert die Kanone nicht zu nah am Fluß, denn es könnte zu schwierig sein, nach vielen Schlachten um sie herum zu bauen. Wenn Ihr der Meinung seit, Euch in ausweglose Situationen hineinzumanövrieren, könnt Ihr Eure Kanonen mit dem "Kanone-plazieren"-Segment (durch Drücken der B-Taste) entfernen. Es gibt nur ein Problem - einmal weg, immer weg!

EIN-SPIELER-SCHLACHT

Bewegt Eurer Zielkreuz über den Feind und feuert mit der Kanone. Das Zielkreuz bewegt sich schneller, wenn Ihr die B-Taste gleichzeitig mit dem Control Pad benutzt. Schlachten dauern eine bestimmte Zeit. Ein Piepsen warnt kurz vor Ende der Schlacht. Hier sind die vier Feindtypen:

Belagerungstürme

Feuert auf die Burgwälle. Wenn ein Belagerungsturm vor dem Fluß steht, könnte er sich darauf vorbereiten, Truppen auszuschicken

Weißer Armee

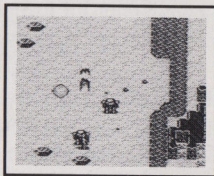
Der schwächste Feind - aber ihre Schüsse werden schwer zu reparieren sein.

Schwarze Armee

Ein starker Feind. Er feuert Kanonenkugeln, die flammende Krater hinterlassen, um die man herum bauen muß.

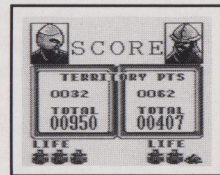
Truppen

Kleine Feinde, die Eure Burgen zerstören können und sich in Eure Nachschublinien einnisten. Ihr könnt sie vernichten, indem Ihr sie umbaut.



2-SPIELER-SCHLACHT

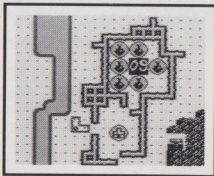
Bewegt Eure Zieleinrichtung über den feindlichen Wällen oder Kanonnen und feuert. Auch hier bewegt sich die Zieleinrichtung schneller, wenn Ihr den B-Taste und das Control Pad bedient. Die Zahl der benötigten Treffer für die Zerstörung einer feindlichen Kanone wird auf dem 2-Spieler-Optionsbildschirm gewählt. Ihr habt auch die Möglichkeit, unzerstörbare Kanonen auszuwählen. Die Dauer der Schlacht ist immer dieselbe, nur die Zahl der Schlachten kann auf dem Optionsbildschirm ausgewählt werden.



BAUEN UND REPARIEREN

Nach einer Schlacht müßt Ihr schnell Eure zerstörten Mauern reparieren und versuchen, mehr Land einzunehmen. Nutzt die Mauerstücke, die auf dem Bildschirm erscheinen, zum Füllen der Löcher und zum Bau von neuen Wällen. Drückt die B-Taste, um die Mauerstücke zu rotieren, und die A-Taste, um sie zu plazieren. Wie zuvor erwähnt, müßt Ihr um die flammenden Krater oder Truppen in Eurem Weg bauen. Das wichtigste ist, zuerst eine Burg zu umrunden. Wenn Ihr das nicht in der gegebenen Zeit schafft, ist Eure Armee geschlagen.

Wenn Ihr wieder aufbaut, vergewissert Euch, daß Ihr Euch nicht verbaut. Ihr werdet es wissen, wenn Ihr ein Territorium komplett umrundet habt - das Areal darin wird sich verfärben. Ihr erhaltet Punkte für jedes Territorium, daß Ihr umrundet habt, doch bedenkt,



daß Ihr auch Kanonen umrunden müßt, die Ihr in der nächsten Runde benutzen wollt. Sowohl im 1- als auch im 2-Spieler-Spiel nimmt die Zeit für den (Wieder-)Aufbau ab, wenn der Schwierigkeitsgrad ansteigt.

ZUSÄTZLICHE KANONEN

Jedes Mal, wenn Ihr eine Schlacht gewinnt, erhaltet Ihr eine zusätzliche Kanone für jede Burg, die Ihr umrundet, und zwei Kanonen, wenn Ihr Eure Heimatburg (die Burg mit der Ihr startet) umrundet habt. Neue Kanonen können innerhalb jedes umschlossenen Areals plaziert werden, egal ob es eine Burg ist oder nicht. Die Zahl der Kanonen am Beginn eines Level hängt von dem ausgewählten Charakter ab, der ausgewählt wurde.

POWER UP

Power Ups erhöhen die Geschwindigkeit und Zerstörungskraft Eurer Kanonenkugeln. Ihr gewinnt ein Power Up, wenn Euer Score eine bestimmte Höhe erreicht. In einem 1-Spieler-Spiel sind die Level:

Schwierigkeit	Erstes Power Up	Zweites Power Up
EASY	2000 Punkte	13000 Punkte
MEDIUM	3500 Punkte	18000 Punkte
HARD	6000 Punkte	28000 Punkte

In einem 2-Spieler-Spiel gewinnt man ein Power Up bei 1500 und 4000 Punkten.

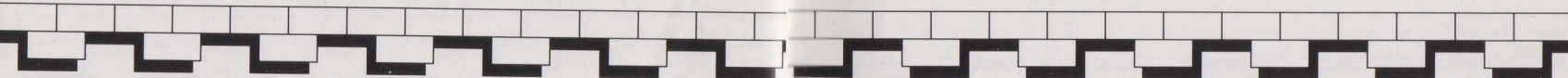
GEWINNEN UND VERLIEREN

1-SPIELER-SPIEL

Wenn Ihr eine Schlacht gewonnen habt, die das gegenwärtige Territorium besiegt, dürft Ihr das nächste Territorium erobern. Die Zahl der Schlachten, die man schlagen muß, um ein Territorium zu erobern, variiert von drei bis 12 - je niedriger die Level, desto weniger Schlachten. Wenn Ihr alle 7 Territorien erobert habt, gewinnt Ihr das Spiel. Die Schlacht ist verloren, wenn Ihr es nicht schafft, eine Burg zu umrunden, bevor die Zeit um ist. Nach drei Rückschlägen wurde Eure Armee geschlagen.

2-SPIELER-SPIEL

Ein Spieler ist geschlagen, wenn er es nicht schafft, eine Burg in der bestimmten Zeit zu umrunden. Wenn nur ein Spieler geschlagen ist, übernimmt sein Gegner alle seine Burgen und Kanonen. Der geschlagene Spieler muß neu beginnen mit



einer neuen Burg und einen verlorenen Leben. Wenn es kein Spieler in der bestimmten Zeit schafft, eine Burg zu umrunden, startet der Timer erneut und beiden Spielern wird eine neue Chance gegeben (wer sagt, wir hätten kein Herz?).

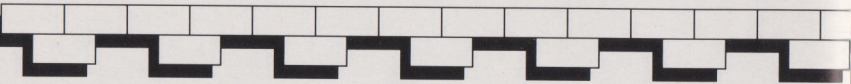
Wenn ein Spieler dreimal geschlagen wurde, hat er das Spiel verloren. Sonst endet das Spiel, nachdem die vorbestimmte Anzahl von Schlachten geschlagen wurde. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Der Gewinner hat die Möglichkeit, das feindliche Schloß zu zerstören, und dann wird die Möglichkeit erteilt, das Spiel zu beenden oder weiterzuführen. Wählt CONTINUE (Weitermachen) oder END und drückt die A-Taste.

PUNKTE

Der SCORE-Bildschirm erscheint nach erfolgreicher (Auf-)Bau-Sequenz. In einem 2-Spieler-Spiel erscheinen die Punkte auf der linken Seite und die gegnerischen Punkte auf der rechten Seite des Bildschirms. Die Punkte entstehen durch die Vernichtungspunkte, die Territoriumspunkte und die Burg- und Schatzkistenboni.

1-SPIELER ZERSTÖRUNGSPUNKTE:

Truppen	15 Punkte
Weißer Armee	25 Punkte
Belagerungsturm	30 Punkte
Schwarze Armee	40 Punkte
Kristalle	10 bis 50 Punkte (zufällig)



2-SPIELER ZERSTÖRUNGSPUNKTE:

Jedes Mauerstück/Jeder Stein	2 Punkte
Gegnerische Kanone	20 Punkte
Kristalle	10 bis 50 Punkte (zufällig)

TERRITORIUMSPUNKTE

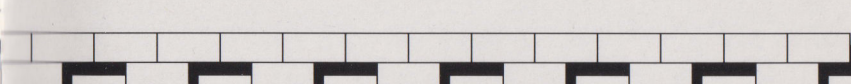
Umfasst ein Quadrat Territorium	1 Punkt
---------------------------------	--------------

BURGBONUS

Heimatburg	300 Punkte
Andere Burg	100 Punkte

SCHATZBONUS

Umrundung einer Schatzkiste	1000 bis 10000 Punkte (hängt von der Größe des umrundeten Territoriums ab.)
-----------------------------	--



TIPS

- Seit sicher, daß Ihr die B-Taste mit dem Control Pad benutzt, um die Zieleinrichtung schneller zu bewegen.
- Wenn Ihr auf Feinde feuert, positioniert die Zieleinrichtung über oder vor dem Feind, den Ihr zerstören wollt.
- Wenn Ihr eine Burg umrundet habt, aber keinen Platz zum Plazieren von Kanonen innerhalb der Mauern habt, könnt Ihr eine separate Umrundung für die Kanonen bauen (nur versichern, daß sie auch wirklich umrundet ist!).
- Plaziert Eure Kanonen vorsichtig. Wenn sie in schlechten Positionen sind, können sie später Ärger machen.

WIE MAN EIN JALECO-SPIEL BEHANDELT

Bitte beachten Sie die folgenden Sicherheitsvorkehrungen beim Umgang mit Ihrem neuen Jaleco-Spiel:

- * Wenn Sie über längere Zeit spielen, sollten Sie stündlich 10 bis 15 Minuten Pause machen.
- * Dieses Modul ist präzisionsgefertigt. Benutzen Sie es nicht unter extremen Temperaturbedingungen und unterziehen Sie es nicht brutaler Behandlung oder Elektroschocks. Öffnen Sie es nicht.
- * Berühren Sie die Kontakte nicht und bringen Sie sie nicht mit Wasser in Verbindung (das kann zu Fehlfunktionen führen).
- * Reinigen Sie es nicht mit Verdünnern, Benzin, Alkohol o. ä.
- * Lagern Sie es in der Schutzhülle, wenn Sie es nicht benutzen.

Wenn Sie Tips und Tricks benötigen oder Fragen zu unseren Spielen haben, können Sie diese an die LAGUNA-Serviceline stellen. Sie erreichen unsere Spieleexperten Werktags von 15.00 bis 18.00 Uhr unter der Rufnummer

06 107 / 62 067

Sie können auch schreiben:

LAGUNA Videospiele
Serviceline
Am Südpark 12
W-6092 Kelsterbach

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit diesem Spiel!

GARANTIE

Dieses Spiel hat das Haus Jaleco fehlerfrei verlassen. Sollten dennoch Fehler irgendeiner Art auftreten, kontaktieren Sie bitte die LAGUNA Hotline (Telefon 06 107 / 62 067). Die LAGUNA-Mitarbeiter werden sich bemühen, den aufgetretenen Fehler zu beseitigen. Ein Umtauschrecht für defekte Spiele besteht innerhalb eines halben Jahres nach dem Kauf (bitte Kassenzettel gut aufbewahren).

Achtung: Vom Umtauschrecht kann nur Gebrauch machen, wer vorher seine Garantiekarte eingeschickt hat.