

TO TEK Editions - JOPAC**SYRACUSE****COMPATIBLE
VIDEOPAC**

FRANÇAIS

Cette cartouche TO.TEK fait partie d'une gamme complète de cartouches utilisables avec:

- L'Ordinateur de jeu JOPAC
- Le Videopac Computer VIDEOPAC G7000
- Le Vidéo Computer VIDEOPAC + G7400

Elles permettent à toute la famille de se distraire, de s'amuser, et de s'instruire.
S'assurer que la console de jeu a été correctement installée puis se reporter page 3.

DUETSCH

Diese TO.TEK-Kassette ist Teil einer Kassettenserie, die mit folgenden Geräten gespielt werden kann:

- JOPAC-Spielcomputer,
- VIDEOPAC - G7000 - Videocomputer.
- VIDEOPAC - G7400 - Videocomputer.

Die Kassetten dienen zur Unterhaltung und Bereicherung der ganzen Familie.
Bitte nachsehen, ob die Spielkonsole richtig installiert ist, dann auf Seite 5.

ENGLISH

This TO.TEK cartridge is part of a complete range of cartridges which can be used with:

- The JOPAC games computer,
- The VIDEOPAC G7000 video computer,
- The VIDEOPAC + G7400 video computer.

They provide entertainment and educational possibilities for the whole family.
Make sure that the game has been correctly installed, then turn to page 7.

ITALIANO

Questa cartuccia TO.TEK fa parte di una gamma completa di cartucce utilizzabili con:

- L'Ordinatore di gioco JOPAC
- Il VIDEOPAC G7000
- Il VIDEOPAC Computer + G7400

Esse permettono a tutta la famiglia di distrarsi, di divertirsi e d'istruirsi.

Assicurarsi che la consolle del gioco sia stato correttamente installato dopo riportarsi alla pagina 9.

ESPAÑOL

Este cartucho TO.TEK hace parte de una gamma completa de cartuchos utilizables con:

- El Ordenador de juego JOPAC,
- El Video Computador VIDEOPAC G7000,
- El Video Computador VIDEOPAC + G7400.

Permiten a toda la familia distraerse, jugar e instruirse. Comprobar que la consola de juego ha sido instalada correctamente y luego remitirse página 11.

NEDERLANDS

Deze TO.TEK spelcassette is een onderdeel van de volledige serie spelcassettes die te gebruiken zijn met:

- De JOPAC spelcomputer,
- De VIDEOPAC G7000 videocomputer,
- De VIDEOPAC + G7400 videocomputer.

Vele plezierige uurtjes voor het hele gezin. Een leerzame ervaring bovendien.

Zorg ervoor dat de spelcomputer goed is aangesloten volgens de instructies op pagina 13.

(page 3)

FRANÇAIS

- L'événement historique

En l'an 213 avant J.C., la ville de Syracuse, située au sud de la Sicile, fut assiégée par les troupes du consul romain Marcellus. La bataille dura trois années pendant lesquelles Archimède put perfectionner l'ingénieux système qu'il avait inventé pour défendre Syracuse. L'idée d'Archimède était de renvoyer les rayons du soleil, à l'aide d'un miroir, en direction des bateaux ennemis. Les rayons, ainsi réfléchis, atteignaient une concentration suffisamment forte pour pouvoir incendier les navires romains.

Malgré une défense héroïque, les romains l'emportèrent. Quant à Archimède, absorbé par un problème de géométrie au moment du débarquement, il fut tué par un soldat romain parce qu'il refusait de répondre à ses questions.

Grâce au jeu de syracuse, vous aurez maintenant la possibilité de participer à la reconstitution de l'événement historique, que fut cette bataille, autant de fois que vous le désirerez.

Alors, à vos manettes! Et n'oubliez pas que la bataille doit débuter au lever du soleil et se termine lorsque le soleil se couche.

« **Syracuse** » (2 joueurs)

- Mise en service

Appuyez sur la touche « départ » puis, sur la touche « 1 », « 2 », « 3 », ou « 4 » (variantes du jeu).

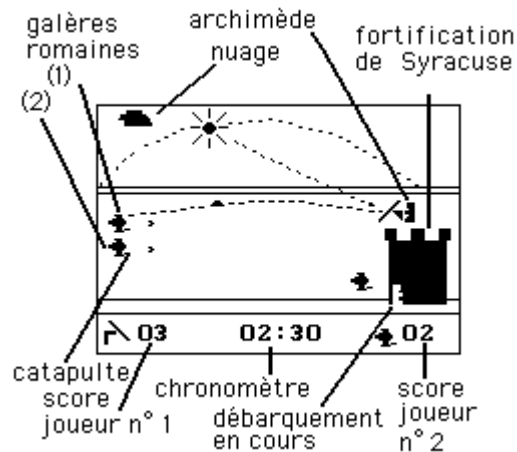
Si vous appuyez sur la touche 0 vous vous trouvez an mode démonstration.

- Description de l'écran

A droite de l'écran apparaît une tour au sommet de laquelle se trouve le savant Archimède qui est en possession d'un miroir.

A gauche de l'écran apparaissent trois galères romaines en position d'attaque. En bas à gauche et en bas à droite s'affichent les scores des joueurs, correspondant, respectivement, au nombre de miroirs brisés et au nombre de galères coulées.

Chaque partie dure une journée, depuis le lever du soleil jusqu'à son coucher (en temps réel huit minutes); le chronomètre permet de mesurer le temps écoulé depuis le début de la partie, en minutes et secondes.



- But du jeu

Les trois galères romaines doivent atteindre le pied de la tour, pour débarquer leurs troupes à Syracuse.

Archimède peut les en empêcher à l'aide d'un miroir orientable, qui lui permet de réfléchir les rayons du soleil en direction des galères, afin de les incendier (les galères sont en bois). Un nuage parcourant l'écran de gauche à droite, a pour effet de stopper temporairement les rayons du soleil.

Les galères doivent, donc, tenter de détruire le miroir d'Archimède au moyen de pierres catapultées, pour pouvoir se rapprocher de la tour sans danger.

Une galère s'enflamme et coule lorsqu'elle est touchée pour la deuxième fois par un rayon de soleil réfléchi. Sur la gauche de l'écran apparaît, alors, une nouvelle galère qui entre, à son tour, en jeu.

Lorsqu'une galère atteint le pied de la tour, les troupes qu'elle transportait débarquent, puis celle-ci disparaît de l'écran.

Si le miroir d'Archimède est atteint par une pierre, il se brise; mais, le savant peut s'en procurer un nouveau en sortant sur la droite de l'écran.

La bataille se termine lorsque le soleil se couche.

N.B.: Si l'un des deux joueurs atteint 99 points dans un laps de temps inférieur à huit minutes, il gagne la partie.

- MANIPULATION DES COMMANDES

Archimède



déplacement d'Archimède. Si le miroir d'Archimède se brise, inclinez la manette vers la droite jusqu'à ce que Archimède disparaisse de l'écran puis, repoussez-la vers la gauche. Le savant réapparaît, alors, en possession d'un nouveau miroir.

Orientation du miroir



Position (2) orientation du miroir vers la droite.
Position (5) orientation du miroir vers la gauche.

Galères romaines

Deux galères ne peuvent pas se servir de leur catapulte simultanément. Pour choisir celle qui effectuera le tir, il faut pousser légèrement la manette avec l'index, vers le haut ou vers le bas. Si la galère n° 2 est prête à tirer, par exemple, (la catapulte placée à l'avant du



bateau clignote), il suffit de pousser rapidement la manette vers le haut pour que la galère n° 1 soit en position de tir, ou vers le bas pour que ce soit la galère n° 3).



Avancée ou retrait des galères (1, 2, 3) - chaque galère se déplace dans la direction d'inclinaison de la manette, - les numéros des positions de la manette correspondent aux numéros des galères.



Le temps de pression sur le bouton action déterminé la longueur de la trajectoire des pierres catapultées. Plus ce temps est long plus la trajectoire est longue. Plus ce temps est court, plus la trajectoire est courte. Variantes (1) et (2).



Juste après le tir, il est possible de rectifier la trajectoire des pierres catapultées en poussant la manette vers le haut la pierre catapultée prend de l'altitude, alors qu'en abaissant la manette, la pierre retombe de manière plus brutale.

Touches	Vitesse rayons du soleil	Nombre de positions du miroir	Vitesse pierres catapultées	Modification de trajectoire ?
«1»	lente	15	lente	oui
«2»	rapide	15	rapide	oui
«3»	lente	5	lente	non
«4»	rapide	5	rapide	non

Chaque fois qu'un jeu est fini, remettre à zéro (appuyer sur DEPART)
 QUEL JEU ? apparaît sur l'écran. Il est alors possible:

- a) de choisir un autre jeu dans la cartouche,
- b) de changer de cartouche. Pour enlever une cartouche, placer une main sur la console près du logement de la cartouche et tirer vers le haut. Introduire une nouvelle cartouche dans la console et se reporter à son mode d'emploi.
- c) raccorder l'arrivée antenne extérieure au téléviseur et débrancher le console du secteur pour utiliser normalement le téléviseur.

Procédure de vérification

Si l'équipement paraît ne pas fonctionner normalement, procéder comme suit:

Appuyez sur DEPART. Le téléviseur doit émettre un son et « QUEL JEU ? » doit apparaître sur l'écran. En cas contraire, vérifier que la console est installée conformément aux modes d'emploi. Si le défaut persiste, rapporter la console et la cartouche chez votre vendeur.

DUETSCH

- Historische Begebenheit

Im Jahre 213 vor J. Chr. wurde die Stadt Syrakus im Süden Siziliens von den Truppen des römischen Konsuls Marcellus belagert.

Die Schlacht dauerte drei Jahre, in denen Archimedes sein geniales System zur Verteidigung von Syrakus perfektionieren konnte. Seine Idee bestand darin, mit einem Spiegel die Sonnenstrahlen in Richtung auf die feindlichen Schiffe zu reflektieren. Die reflektierten Strahlen erreichten eine genügend starke Konzentration, um die römischen Schiffe in Brand zu setzen.

Trotz einer heroischen Verteidigung der Stadt siegten die Römer. Archimedes, der während der Landung der Römer gerade mit einem geometrischen Problem beschäftigt war, wurde von einem römischen Soldaten getötet, da er sich weigerte, auf dessen Fragen zu antworten. Mit dem Syrakus-Spiel haben Sie nun Gelegenheit an der Rekonstruktion dieser geschichtlichen Begebenheit teilzunehmen und die Schlacht, so oft wie Sie wollen, erneut aufleben zu lassen.

Also - an die Bedienhebel ! Und vergessen Sie nicht, die Schlacht muß bei Sonnenaufgang beginnen und bei Sonnenuntergang enden.

« Syrakus » (2 Spieler)

- Inbetriebnahme

Drücken Sie auf die Starttaste « Reset », dann auf die Taste « 1 », « 2 », « 3 » oder « 4

» (Spielvarianten).

Durch Niederdrücken der Taste 0 befinden Sie sich in der Vorführbetriebsart.

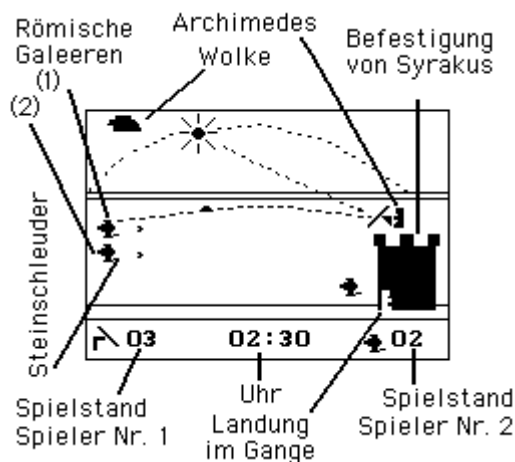
- Bildschirmbeschreibung

Am Bildschirm rechts befindet sich ein Turm, auf dem der weise Archimedes mit seinem Spiegel steht.

Links tauchen drei römische Galeeren in Angriffsposition auf.

Rechts und links unten wird der Spielstand der Spieler angezeigt. Er entspricht jeweils der Anzahl der zerbrochenen Spiegel bzw. der Anzahl der versenkten Schiffe.

Das Spiel dauert einen ganzen Tag vom Sonnenaufgang bis zum Sonnenuntergang (tatsächliche Zeit : acht Minuten) ; Die Uhr zeigt die Zeit in Minuten und Sekunden ab Spielbeginn an.



- Ziel des Spiels

Die drei römischen Galeeren müssen bis zum Fuß des Turms gelangen, um ihre Truppen in Syrakus an Land zu setzen.

Archimedes kann sie mit Hilfe eines schwenkbaren Spiegels, der die Sonnenstrahlen auf die Schiffe fokussiert und sie somit in Brand setzt (die Galeeren sind aus Holz), daran hindern. Eine Wolke, die von links nach rechts über den Bildschirm zieht, verdeckt von Zeit zu Zeit vorübergehend die Sonne. Die Galeeren müssen ihrerseits versuchen, den Spiegel von Archimedes mit Schleudersteinen zu zerstören, um ungehindert bis zum Turm fahren zu können.

Eine römische Galeere geht in Flammen auf und versinkt, wenn sie zweimal von einem reflektierten Sonnenstrahl getroffen wird. Es erscheint dann links am Bildschirm eine neue Galeere, die es zu

bekämpfen gilt.

Wenn eine Galeere den Fuß des Turmes erreicht, setzt sie die Truppen an Land und verschwindet vom Bildschirm. Wenn der Spiegel des Archimedes von einem Stein getroffen wird, zerbricht er ; er kann sich jedoch einen neuen besorgen, indem er rechts den Bildschirm verläßt und den nächsten Spiegel holt. Die Schlacht endet bei Sonnenuntergang.

Anmerkung: Wenn ein Spieler in weniger als 8 Minuten 99 Punkte erzielt, gewinnt der des Spiel.

- BEDIENUNG

Archimedes



Verstellung von Archimedes. Wenn der Spiegel zerbricht, ist der Hebel nach rechts zu verstellen, bis Archimedes vom Bildschirm verschwindet, dann ist der Hebel nach links zu stellen, und Archimedes taucht mit einem neuen Spiegel wieder auf.

Schwenkung des Spiegels



Position 2 zur Verstellung des Spiegels nach rechts.
Position 5 zur Verstellung des Spiegels nach links.

Römische Galeeren



Zwei Galeeren können nicht gleichzeitig die Steinschleuder benutzen. Zur Auswahl der jeweiligen Galeere ist der Hebel mit dem Zeigefinger leicht nach oben bzw. nach unten zu verstellen. Wenn beispielsweise die Galeere Nr. 2 abschußbereit ist (die Steinschleuder am Schiffsbug blinkt in diesem Fall), ist der Hebel kurz nach oben zu drücken, um die Galeere Nr. 1 in Abschlußposition zu bringen, bzw. nach unten zu verstellen, damit die Galeere Nr. 3 den Stein schleudern kann.



Vorwärtsfahren bzw. Rückzug der Galeeren (1, 2, 3) - die Galeere bewegt sich in der Neigungsrichtung des Hebels, - die Positionsnummern des Hebels entsprechen den jeweiligen Galeerennummern.



Je nachdem wie lange auf den Abschlußknopf gedrückt wird, ist die Wurfbahn des Schleudersteins mehr oder weniger lang. Je länger der Knopf betätigt wird, desto länger die Wurfbahn. Je kürzer, umso kürzer die Wurfbahn. Variante (1) und (2).



Gleich nach dem Abschluß läßt sich die Wurfbahn des Schleudersteins korrigieren ; um an Höhe zu gewinnen, ist der Hebel nach oben zu drücken ; durch Senken des Hebels fällt der Stein steiler ab.

Taste	Geschwindigkeit der Sonnenstrahlen	Anzahl der Spiegel positionen	Geschwindigkeit dergeschleuderten Steine	Wurfbahn änderung?
«1»	langsam	15	langsam	ja
«2»	schnell	15	schnell	ja
«3»	langsam	5	langsam	nein
«4»	schnell	5	schnell	nein

Bei Spielende ist des Gerät jeweils zurückzustellen (auf RESET drücken). Dadurch erscheint SELECT GAME auf dem Bildschirm. Es kann dann:

- a) ein anderes Spiel auf derselben Kassette gewählt.
- b) oder eine andere Kassette eingelegt werden.
Zurn Herausnehmen der Kassette mit einer Hand bei der Kassettenaufnahme auf der Konsole nach oben ziehen. Eine neue Kassette in die Konsole einlegen, wobei die jeweilige Spielanleitung durchzulesen ist.
- c) Die Außenantenne an das Fernsehgerät anschließen und die Konsole ausstecken, um des Fernsehgerät normal zu benutzen.

Prüfverfahren :

Sollte des Gerät nicht einwandfrei funktionieren, ist wie folgt vorzugehen : Auf RESET drücken. Des Fernsehgerät sendet einen Ton und es muß die Aufschrift « SELECT GAME » auf dem Bildschirm erscheinen. Ist das nicht der Fall, muß überprüft werden, ob die Konsole gemäß der Bedienungsanleitung installiert wurde. Ist die Störung weiterhin vorhanden, bringen Sie bitte die Konsole und die Kassette zu Ihrem Händler.

(page 7)

ENGLISH

- The Historic Event

In the year 213 B.C. the town of Syracuse in southern Sicily, was besieged by the troops of the Roman consul Marcellus. The battle lasted three years, giving Archimedes time to perfect his ingenious system for defending Syracuse.

Archimedes' idea was to reflect the sun off a mirror onto the enemy ships. The sunlight reflected in this way would be concentrated enough to set fire to the Roman warships.

Despite a heroic defense, the Romans won. As for Archimedes, he was so absorbed in a geometry problem when the Romans landed, that he was killed by a Roman soldier because he refused to answer his questions.

With the Syracuse game you will be able to be part of this historic event as often as you like.

So, to your joy-sticks ! And do not forget that the battle must start at sunrise and finish at sunset.

« Syracuse » (for 2 players)

- Start-up

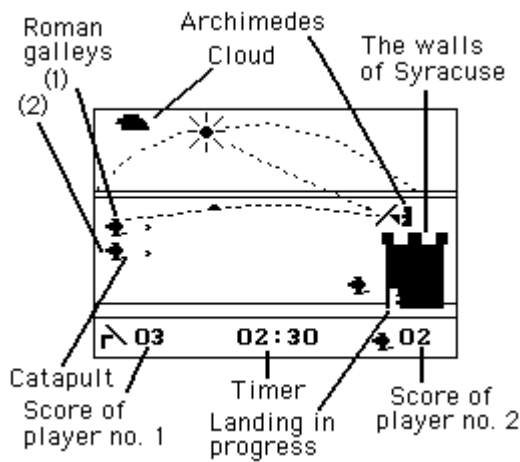
Press the « Reset » key, then keys « 1 », « 2 », « 3 », or « 4 » (game variations). If you press key « 0 », you will be in demonstration mode.

- Screen description

A tower appears on the right of the screen. Archimedes is on top of it with a mirror.

On the left of the screen three Roman galleys appear in attack formation.

On the lower left and lower right of the screen the players' scores are displayed. These correspond respectively to the number of mirrors broken and to the number of galleys sunk. Each game lasts one day, from sunrise to sunset (8 minutes in real time). The timer gives the time elapsed in minutes and seconds since the game started.



- The Aim of the Game

The three Roman galleys must reach the base of the tower to land the troops at Syracuse.

Archimedes can stop them by using a moveable mirror that allows him to reflect the sunlight at the Roman galleys and set them on fire (the galleys are made of wood). A cloud crosses the screen from left to right and can temporarily block the sunlight.

The galleys must therefore try to destroy Archimedes' mirror by catapulting rocks in order to approach the tower without risk.

A galley catches fire and sinks when hit for the second time by sunlight reflected off the mirror. On the left of the screen a new galley then appears and enters the game.

When a galley reaches the base of the tower the troops it carries disembark and the galley itself disappears from the screen.

Archimedes' mirror breaks if it is hit by a rock ; but he can get a new one by leaving off the right-hand of the screen.

The battle is over when the sun sets.

Note: If one of the two players reaches a score of 99 points in less than 8 minutes, he wins the game.

- OPERATING THE CONTROLS

Archimedes



Moving Archimedes. If Archimedes' mirror breaks, move the joystick to the right until Archimedes disappears from the screen, then move it back to the left. Archimedes will then reappear with a new mirror.

Aiming the Mirror



Positions (2) aim the mirror towards the right.
Positions (5) aim the mirror towards the left.

Roman Galleys



Two galleys cannot use their catapults at the same time. To choose the one that will make the shot, lightly push the joy-stick up or down. If galley no. 2 is ready to fire, for example, (the catapult on the bow of the ship flashes), quickly push the joy-stick up so that galley no. 1 be brought into firing position, or down so that galley no. 3 comes into position.



Galley advance or retreat (1, 2, 3) - Each galley moves in the same direction as the joystick. - The joystick position numbers correspond to the galley numbers.



The length of time the action button is pressed determines the distance the rocks will travel. The longer the button is pressed the longer the trajectory will be. The shorter the time, the shorter the trajectory.
Variables (1) and (2).



Immediately after the shot, it is possible to change the trajectory of the catapulted rock. By moving the joy-stick up, the rock will gain altitude; by moving it down, the rock will fall faster.

Key	Sunbeam speed	Mirror positions number	Rock speed	Trajectory Modification?
«1»	slow	15	slow	yes
«2»	fast	15	fast	yes
«3»	slow	5	slow	no
«4»	fast	5	fast	no

When a game is over, press RESET.
« SELECT GAME » appears on the screen.
It is then possible to:

- (a) Choose another game in the cartridge,
- (b) Change the cartridge. To remove a cartridge, place one hand on the console alongside the cartridge and pull the cartridge out.
Press a new cartridge into the console and follow its instructions.
- (c) Connect the outside antenna input on the TV and disconnect the games console from the mains to use the TV normally.

Test procedure

If the equipment does not appear to be working normally, proceed as follows:
Press RESET. The TV should make a sound and « SELECT GAME » should appear on the screen. If not, check that the console is installed according to the instructions for use. If the problem remains, return the console and the cartridge to your dealer.

(pagina 9)

ITALIANO

- L'avvenimento storico

Nell'anno 213 prima di Cristo, la città di Siracusa, situata a sud della Sicilia fù assediata dalle truppe del console romano Marcellus. La battaglia durò tre anni durante i quali Archimede potè perfezionare l'ingegnoso sistema che aveva inventato per difendere Siracusa. L'idea d'Archimede era di rinviare i raggi del sole, servendosi di uno specchio, in direzione delle navi nemiche i raggi, così

rispecchiati, raggiunsero una sufficiente concentrazione per poter incendiare le navi romane. Malgrado un'eroica difesa, i romani vinsero. In quanto a Archimede, assorbito da un problema di geometria nel momento dello sbarco, fù ucciso da un soldato romano perchè egli rifiutava di rispondere alle sue questioni. Grazie al gioco Syracuse, avrete adesso la possibilità di partecipare alla ricostituzione dell'avvenimento storico, che fù questa battaglia altrettante volte che lo desiderate.

Allora, alle vostre leve ! E non dimenticate che la battaglia deve iniziare al sorgere del sole e terminarsi quando tramonta il sole.

« Syracuse » (2 giocatori)

- Messa in servizio

Premere sul tasto « Reset » dopo, sul tasto « 1 », « 2 », « 3 », o « 4 » (varianti del gioco).

Se premete sul tasto O vi trovate in modo dimostrazione.

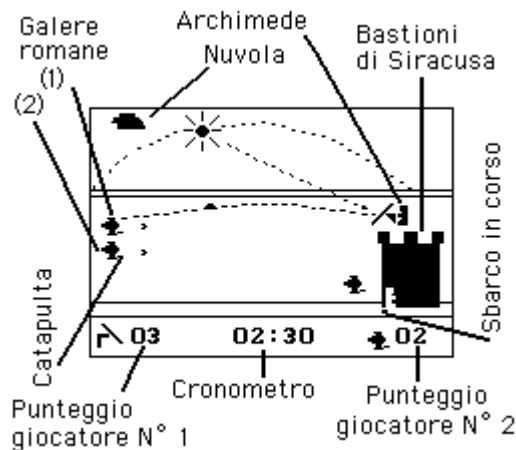
- Descrizione dello schermo

A destra dello schermo appare una torre in cima della quale si trova lo scienziato Archimede che è in possesso di uno specchio.

A sinistra dello schermo appaiono tre galere romane in posizione d'attacco.

In basso a sinistra e in basso a destra appaiono i punti dei giocatori, corrispondenti, rispettivamente, al numero dei specchi infranti ed al numero delle galere affondate.

Ogni partita dura una giornata, dal sorgere del sole fino al suo tramonto (in tempo reale otto minuti) ; il crinometro permette di misurare il tempo trascorso dall'inizio della partita, in minuti e secondi.



- Scope del gioco

Le tre galere romane debbono colpire la base della torre, per sbarcare le truppe a Siracusa.

Archimede può impedirli servendosi di uno specchio orientabile, che gli permette di rispecchiare i raggi del sole in direzione delle galere, allo scopo di incendiarle (le tre galere sono di legno). Una nuvola attraversando lo schermo da sinistra a destra, ha per effetto di arrestare temporaneamente i raggi del sole.

Le galere debbono, dunque, tentare di distruggere lo specchio d'Archimede per mezzo delle pietre catapultate, per potersi avvicinare della torre senza pericolo.

Una galera s'inflamma e affonda quando è colpita per la seconda volta da un raggio di sole rispecchiato. A sinistra dello schermo appare, allora, una nuova galera che entra, a sua volta, in gioco.

Quando una galera colpisce la base della torre, le truppe ch'essa trasportava sbarcano, dopo questa qui sparisce dallo schermo.

Se lo specchio d'Archimede è colpito da una pietra, egli si infrange ; ma, lo scienziato può procurarsene uno nuovo uscendo sulla destra dello schermo.

La battaglia termina quando il sole tramonta.

N.B.: Se uno dei giocatori raggiunge 99 punti in un lasso di tempo inferiore agli otto minuti, guadagna la partita.

- LA MANIPOLAZIONE DEI COMANDI

Archimede



Spostamento d'Archimede. Se lo specchio d'Archimede si infrange, inclinare la leva verso destra finchè Archimede sparisca dallo schermo dopo, spingerla verso sinistra. Lo scenziato riappare, allora, in possesso di nuovo specchio.

Orientazione dello specchio



Posizioni (2) orientazione dello specchio verso destra.
Posizioni (5) orientazione dello specchio verso sinistra.

Gelere romane



Due galere non possono servirsi simultaneamente della loro catapulta.
Per scegliere quella che effettuerà il tiro, bisogna spingere leggermente la leva con l'indice, verso l'alto o verso il basso. Se la galera n° 2 è pronta a tirare, per esempio (la catapulta posta a proravia della nave lampeggia), basta spingere rapidamente la leva verso l'alto perchè la galera sia in posizione di tiro, o verso il basso perchè sia la galera n° 3.



Avanzata o ritirata delle galere (1, 2, 3) - ogni galera si sposta nella direzione dell'inclinazione della leva,- i numeri di posizioni della leva corrispondono ai numeri delle galere.



Il tempo di pressione sul pulsante azione determina la lunghezza della traiettoria delle pietre catapultate. Più questo tempo è lungo più lunga è la traiettoria. Più questo tempo è breve, più corte è la traiettoria. Varianti (1) e (2).



Giusto dopo il tiro, è possibile rettificare la traiettoria delle pietre catapultate spingendo la leva verso l'alto la pietra catapultata prende dell'altitudine, mentre abbassando la leva, la pietra ricade in maniera più brutale.

Tasti	Velocità raggi del sole	Numero posizioni dello specchio	Velocità pietre catapultate	Modificazione della traiettor. ?
«1»	lenta	15	lenta	si
«2»	rapida	15	rapida	si
«3»	lenta	5	lenta	no
«4»	rapida	5	rapida	no

Ogni volta che un gioco è finito, azzerare (premere su RESET).

SELECT GAME appare sullo schermo.

E' possibile allora :

- di scegliere un'altro, gioco,
- di cambiare di cartuccia. Per togliere una cartuccia, mettere una mano sulla consolle vicino all'abitacolo della cartuccia e tirare verso l'alto.
Introdurre una nuova cartuccia nella consolle

e riferirsi al suo modo d'uso.

- c) Raccordare l'arrivo dell'antenna esterna al televisore e disinserire la consolle del settore per utilizzare normalmente il televisore.

Procedura di verifica :

Se l'attrezzatura sembra non funzionare normalmente, procedere come segue :

Premere sul RESET. Il televisore deve emettere un suono e « SELECT GAME » deve apparire sullo schermo. In caso contrario, verificare che la consolle è installata conformemente al modi d'uso. Se il difetto persiste, riportare la consolle e la cartuccia dal vostro venditore.

(página 11)

ESPAÑOL

- El acontecimiento historico

En el año 213 A.C., la ciudad de Siracusa, situada al sur de Sicilia, fue sitiada por las tropas del cónsul romano Marcelo. La batalla duró tres años durante los cuales Arquimedes pudo perfeccionar el ingenioso sistema que habia inventado para defender a Siracusa. La idea de Arquimedes era de devolver los rayos del sol, por medio de un espejo, en dirección de las naves enemigas. Los rayos asi reflejados alcanzaban una concentración suficientemente poderosa para poder incendiar los navios romanos.

A pesar de una heroica defensa, los romanos triunfaron. En cuanto a Arquimedes, absorto en un problema de geometría en el momento del desembarco, fue muerto por un soldado romano porque se negó a contestar a sus preguntas.

Gracias al juego Siracusa, ustedes tendrán ahore la posibilidad de participar a la reconstitución del acontecimiento histórico, que fue esta batalla, tantas veces como puedan desearlo. Entonces, a sus manecillas ! Y no olviden que la batalla debe comenzar al salir el sol y terminar cuando el sol se oculta.

« Siracusa » (2 jugadores)

- Puesta en servicio

Apoye sobre la tecla « Reset » y luego sobre las tecias « 1 », « 2 », « 3 », o « 4 » (variantes del juego).

Si apoya sobre la tecla 0 acciona el modo demostración.

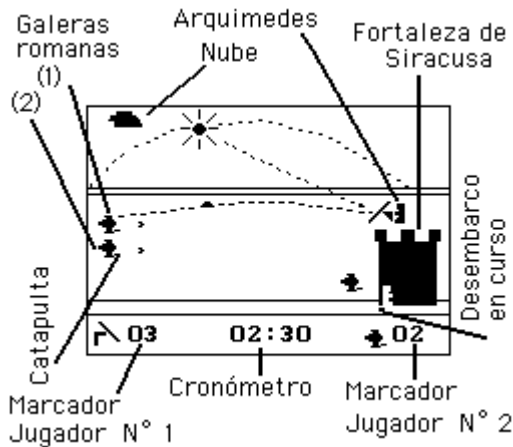
- Description de la pantalla

A la derecha de la pantalla aparece una torre sobre la cual se halla el sabio Arquimedes quien tiene un espejo.

A la izquierda de la pantalla aparecen tres galeras romanas en posición de ataque.

Abajo, a la izquierda y a la derecha, aparece el marcador de los jugadores, que anuncia, respectivamente, el número, de espejos destruidos y el número, de galeras hundidas.

Cada partido dura un día, desde la solida hasta la puesta del sol (en tiempo real ocho minutos) ; el cronómetro, permite medir el tiempo transcurrido desde el comienzo del partido, en minutos y en segundos.



- Objeto del juego

Las tres galeras romanas deben llegar a la base de la torre para desembarcar sus tropas en Siracusa. Arquímedes puede impedirse por medio de un espejo orientable que le permite reflejar los rayos del sol en dirección de las galeras con el fin de incendiarlas (las galeras son de madera). Una nube que recorre la pantalla de izquierda a derecha tiene por resultado el de detener transitoriamente los rayos del sol.

Las galeras deben pues tratar de destruir el espejo de Arquímedes por medio de piedras lanzadas por catapultas, para poder aproximarse sin peligro de la torre.

Una galera se incendia y se hunda cuando es tocada por segunda vez por un rayo de sol reflejado. A la izquierda de la pantalla aparece entonces una nueva galera que a su vez entra en juego.

Cuando una galera atraca al pie de la torre, desembarcan las tropas que transportaba y luego desaparece de la pantalla.

El espejo de Arquímedes se rompe cuando es alcanzado por una piedra ; pero el sabio puede procurarse otro saliendo por la derecha de la pantalla.

La batalla termina cuando se pone el sol.

N.B. : Si uno de los dos jugadores logra marcar 99 puntos en un lapso de tiempo inferior a ocho minutos, gana la partida.

- MANEJO DE LOS MANDOS

Arquímedes



movimientos de Arquímedes.

Si se rompe el espejo de Arquímedes, incline la manecilla hacia la derecha hasta que Arquímedes desaparezca de la pantalla, y luego inclínela hacia la izquierda. El sabio reaparece entonces en posesión de un nuevo espejo.

Orientación del espejo



Posiciones (2) orientación del espejo hacia la derecha.

Posiciones (5) orientación del espejo hacia la izquierda.

Galeras romanas



Dos galeras no pueden utilizar su catapulta simultaneamente. Para elegir la que efectuará el disparo, hay que empujar ligeramente la manecilla con el índice, hacia arriba o hacia abajo. Si la galera n° 2 está lista a disparar, por ejemplo (la catapulta situada en la proa de la nave parpadea), basta empujar rápidamente la manecilla hacia arriba para que la galera n° 1 esté en posición de tiro, o hacia abajo para que sea la galera n° 3).



Progresión o retirada de las galeras (1, 2, 3). - cada galera se mueve en la dirección de inclinación de la manicella - los números de las posiciones de la manicella corresponden a los números de las galeras.



El tiempo de presión sobre el botón acción determina la longitud de la trayectoria de las piedras catapultadas. Mientras más largo sea ese tiempo, más larga será la trayectoria. Mientras más corto sea el tiempo, más corta será la trayectoria. Variantes (1) y (2).



Justo después del disparo, es posible rectificar la trayectoria de las piedras catapultadas, empujando la manecilla hacia la arriba la piedra catapultada tomará altura, mientras que bajando la manecilla, la piedra caerá de manera más brusca.

Teclas	Velocidad rayos del sol	Número de posiciones del espejo	Velocidad piedras catapultadas	Modificación de trayectoria ?
«1»	lenta	15	lenta	si
«2»	rápida	15	rápida	si
«3»	lenta	5	lenta	no
«4»	rápida	5	rápida	no

Cada vez que se he terminado un juego, volver a poner en cero (apoyar sobre RESET). SELECT GAME aparece an la pantalla.

Es entonces posible :

- elegir otro juego en el cartucho,
- cambiar de cartucho.
Para retirar un cartucho, colocar una mano sobre la consola, cerca del alojamiento del cartucho, y tirar hacía arriba.
Introducir un nuevo cartucho en la consola y seguir sus instrucciones para el uso.
- Conectar la llegada de antena exterior al televisor y desconectar la consola de la red eléctrica para utilizar normalmente el televisor.

Procedimiento de verificación

Si el equipo parece no funcionar normalmente, hacer lo siguiente :

Apoyar sobre RESET. El televisor debe emitir un sonido y « SELECT GAME » debe aparecer en la pantalla. En caso contrario, verificar que la consola esta instalada de conformidad con las instrucciones de empleo. Si persiste el defecto, volver a llevar la consola y el cartucho donde el vendedor.

(pagina 13)

NEDERLANDS

- Historische achtergrond

In het jaar 213 voor Christus werd de stad Syracuse, die in het zuiden van Sicilië ligt, belegerd door de troepen van de Romeinse consul Marcellus. De belegering duurde drie jaar en in die tijd had Archimedes de gelegenheid om zijn ingenieuze systeem voor de verdediging van de stad te perfectioneren. Met een spiegel werden de zonnestrallen op de vijandelijke schepen gericht. De weerkaatste stralenbundel was krachtig genoeg om de Romeinse schepen in brand te steken. Ondanks de heldhaftige verdediging, wonnen de Romeinen.

Archimedes zat op het moment dat de Romeinen aan wal kwamen, verdiept in een meetkundig probleem. Hij werd door een Romeinse soldaat gedood, omdat hij weigerde diens vragen te beantwoorden. Met dit Syracuse spel kunt u deze historische gebeurtenis en de strijd om de stad reconstrueren. Zo vaak u maar wilt.

Aan de joysticks ! Denk er wel aan dat de strijd moet beginnen bij zonsopgang en eindigen bij zonsondergang.

« Syracuse » (2 spelers)

- Spelniveau bepalen en beginnen

Druck op de toets « Reset » en vervolgens op toets « 1 », « 2 », « 3 » of « 4 » (voor het bepalen van het spelniveau).

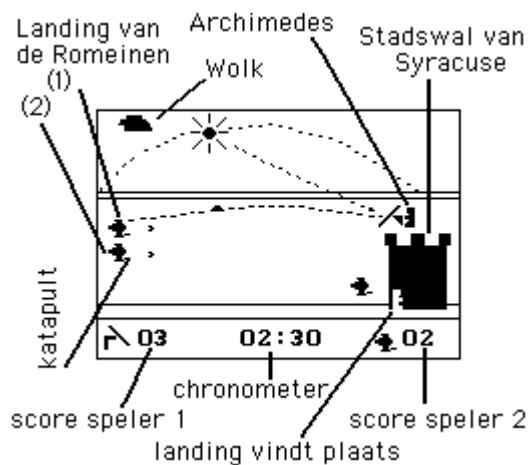
Wanneer u op toets « 0 » drukt, krijgt u een demonstratie van het spel te zien.

- Beschrijving van het scherm

Rechts op het scherm verschijnt de toren waarin Archimedes zich bevindt met zijn spiegel. Links op het scherm bevinden zich drie in slagorde opgestelde Romeinse galeien.

Linksonder en rechtsonder staan de scores die overeenkomen met respectievelijk het aantal gebroken spiegels en het aantal gezonken galeien.

Het spel duurt een hele dag - van zonsopgang tot zonsondergang (acht minuten reële tijd) ; de chronometer op het scherm geeft de tildsduur in minuten en seconden.



- Spielregels

De drie Romeinse galeien moeten de voet van de toren proberen te bereiken om hun troepen bij Syracuse aan land te kunnen zetten.

Archimedes kan dit met zijn draaibare spiegel verhinderen door de zonnestrallen op de galeien te richten om deze in brand te steken (de galeien zijn van hout). Een wolk die van links naar rechts over het scherm beweegt kan de zonnestrallen tijdelijk onderbreken.

Op hun beurt moeten de galeien proberen de spiegel van Archimedes te vernietigen door er met katapulten stenen op af te vuren.

Een galei vliegt in brand en zinkt wanneer deze voor de tweede keer getroffen wordt door een bundel weerkaatste zonnestrallen. Links op het scherm verschijnt dan weer een nieuwe galei die zich in de strijd werpt.

Wanneer een galei de voet van de toren bereikt, gaan de troepen aan land en verdwint de galei van het scherm.

De spiegel breekt wanneer hij door een steen getroffen wordt ; Archimedes kan echter een nieuwe spiegel halen door het scherm rechts te verlaten.

De strijd is ten einde bij zonsondergang.

N.B. : De speler die binnen acht minuten als eerste 99 punten weet te behalen, is de winnaar.

- SPELCOMMANDO'S

Archimedes



Een nieuwe spiegel halen.

Is de spiegel van Archimedes gebroken, stuur de joystick dan naar rechts totdat Archimedes van het scherm verdwenen is. Stuur de joystick vervolgens naar links. De geleerde verschijnt dan weer op het scherm met een nieuwe spiegel.

Het richten van de spiegel



Posities (2) : spiegel naar rechts.

Posities (5) : spiegel naar links.

Romeinse galeien



Twee galeien kunnen hun katapult niet tegelijk afvuren. Een galei is schietklaar wanneer de katapult op de boeg knippert. Om met van galei te veranderen moet de stick voorzichtig naar boven of naar beneden bewogen worden. Om bijvoorbeeld van galei nr. 2 naar galei nr. 1 te gaan : stick naar boven duwen. Om naar galei nr. 3 te gaan : stick naar beneden duwen.



Manoeuvreren met de galeien (1, 2,3) - iedere galei beweegt in de richting waarin de stick wordt geduwd, - de nummers van de posities van de joystick komen overeen met de nummers van de galeien.



Hoe langer de actieknop ingedrukt wordt gehouden, des te verder vliegt de steen uit de katapult. Hoe korter de knop wordt ingedrukt, hoe dichterbij de steen valt. Varianten (1) en (7).



Direct na het afvuren is het mogelijk de richting van de steen te veranderen door de stick naar boven of naar beneden te duwen, waardoor de steen hoger of lager vliegt.

Toets	Kracht van stralenbundel	Aantal posities spiegel	Snelheid stenen	Richting veranderen
«1»	zacht	15	langzaam	ja
«2»	hard	15	snel	ja
«3»	zacht	5	langzaam	nee
«4»	hard	5	snel	nee

Telkens als een spel is afgelopen, op RESET drukken. De woorden SELECT GAME verschijnen dan op het scherm.

U kunt dan :

- a) een ander spel op de cassette kiezen,
- b) een andere cassette kiezen. Om de cassette eruit te halen, dient u de computer met een hand naast de cassettehouder vast te houden en met de andere hand de cassette omhoog te trekken.
Stop een nieuwe cassette in de cassettehouder en lees de gebruiksaanwijzing.
- c) Sluit de antenna weer aan op uw televisietoestel, haal de stekker van de computer uit het stopcontact.

Controle van de cassette :

Wanneer de spelcomputer niet werkt, doe dan het volgende :

Druk op de toets RESET. Uw televisietoestel moet nu een signaal geven en op het scherm verschijnt de boodschap « SELECT GAME ». Gebeurt dat niet, controleer dan of de spelcomputer is aangesloten en geïnstalleerd volgens de instructies. Werkt de computer dan nog niet naar behoren, breng hem dan met de cassette naar uw leverancier.

[Ozyr's Philips/Jopac Archive](http://www.ozyr.com/o2/jpsyracu.html)

[Odyssey² Index](#) | [Emporium Index](#)