

Handheld videogame met Jumbo LCD display

Portable videogame with Jumbo LCD display

Console de jeu portative à afficheur LCD type Jumbo

SUPERVISION

Inclusief:

Crystball spel-
cassette
Batterijen
Stereo oortelefoon
Gebruiksaanwijzing

Including:

Crystball game
Batteries
Stereo earphone
Instruction
booklet



Inclus:

Jeu Crystball
(casse briques)
4 piles R6
Ecouteur stéréo
Mode d'emploi



Flachgelegt
gehöre ich
zum Altpapier
Danke.



Handheld videogame met Jumbo LCD display
Portable videogame with Jumbo LCD display
Console de jeu portative à afficheur LCD type Jumbo

SUPERVISION

CLUB
AudioSonics

SUPERVISION

SUPERVISION

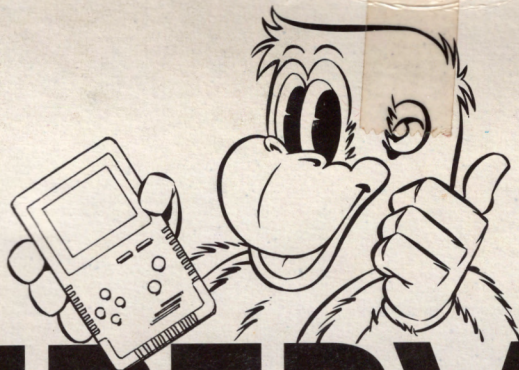


3 334145 520008



Dit spel is niet geschikt voor kinderen beneden 3 jaar
This game is not suitable for children under 3 years old
Ce jeu ne convient pas aux enfants moins de 36 mois

Produced in China/Fabriqué en Chine



SUPERVISION

Technische gegevens

Jumbo LCD display 7x7 cm

Hoge resolutie 25600 pixels

Stereo geluid

Batterij indicatie

DC 6 Volt

Aansluiting voor lichtnetadapter

Regelaars voor volume en contrast

Spelcassette systeem

Technical specifications

Jumbo LCD display 7x7 cm

High resolution 25600 pixels

Stereo sound

Battery indicator

DC 6 Volt

DC jack for adaptor

Adjustment for volume and contrast

Exchangeable cartridge system

Spécifications techniques

Jumbo LCD display 7x7 cm

Résolution 25600 pixels

Son stéréo

Indicateur d'état des piles

Prise d'alimentation extérieure

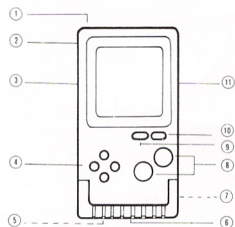
6 Volts

Réglage de volume et
de contraste

Système à cartouches
interchangeables



SUPERVISION



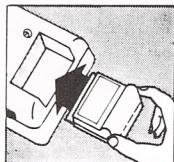
1. Power Switch (POWER)
2. External Power Supply Jack
3. Contrast Adjustment (CONSTRAST)
4. Direction Buttons
5. Battery Cover (back)
6. Headphone Jack (PHONES)
7. Speaker
8. "A" & "B" Buttons - Please refer the game cartridges instruction.
9. Select Buttons
10. Start Buttons
11. Volume Dial

HOW TO INSTALL THE BATTERIES?

Remove the cover on the back of the SUPERVISION and insert the four "AA" batteries. Make sure that the batteries, plus (+) and minus (-) ends are facing the right directions.
Do not use the rechargeable batteries.
Do not use the mercury oxide batteries.
For best results, use alkaline batteries.

Important Notice :

- Changing a game cartridges, make sure turn "OFF" the power.
- When inserting a Game cartridge into the SUPERVISION slot, please make sure the side with the LABEL faces outward.



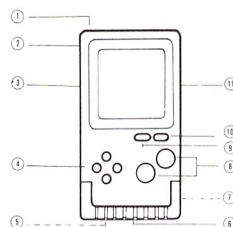
FAULT

SUGGESTED ACTION

The Display is back.	Adjust the contrast.
The Display is dim.	Replace the batteries.
No sound can be heard during the game	<ul style="list-style-type: none"> • Check that the Game cartridges is inserted properly. • Adjust the sound volume.
There is nothing on the display when the pover is turned ON.	<ul style="list-style-type: none"> • Turn OFF the power, wait a moment and turn it ON again. • Adjust the contrast. • Check that the Game cartidges is inserted properly.

SUPERVISION

GEBRUIKSAANWIJZING :



1. Aan/uit knop (POWER)
2. Aansluiting voor adaptor
3. Contrast regelaar (CONTRAST)
4. Richtingsknopjes
5. Batterijhouder (achterzijde)
6. Hoofdtelefoonaansluiting (PHONES)
7. Luidspreker
8. "A" & "B" knopjes - zie de in structie op de spelcassette
9. Keuze knop
10. Start knop
11. Volume regelaar (VOLUME)

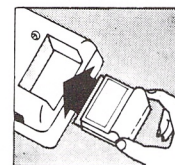
HET INSTALLEREN VAN DE BATTERIJEN

Verwijder het klepje aan de achterkant en plaats de vier "AA" batterijen. Zorg ervoor dat de plus (+) en min (-) polen van de batterijen aan de goede kant zitten.

- * Gebruik geen oplaadbare batterijen
- * Voor het beste resultaat : gebruik alkaline batterijen.

Belangrijke bemerkingen :

- * Bij het wisselen van spelletjes dient u ervoor zorg te dragen dat het apparaat UIT is.
- * Bij het plaatsen van een spelletje in het slot, dient u ervoor zorg te dragen dat de zijde met het plaatje zichtbaar is.



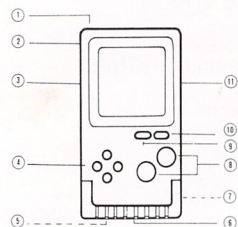
FOUT

HANDELING

Het scherm is zwart	Pas het contrast aan
Het scherm is dof	Vervang de batterijen
Geen geluid tijdens het spel	<ul style="list-style-type: none"> * Zorg ervoor dat de stereo hoofdtelefoon goed is aangesloten * Pas het geluidsvolume aan
Er verschijnt niets op het display als het apparaat AAN is	<ul style="list-style-type: none"> * Zet het apparaat uit, wacht even en zet het apparaat weer aan * Pas het contrast aan * Zorg ervoor dat het spelletje goed is geïnstalleerd
Het scherm is zwart en er is geen geluid	* Vervang de batterijen

SUPERVISION

MODE D'EMPLOI :



1. Bouton Marche / Arrêt (ON/OFF)
2. Prise pour alimentation secteur extérieure (non fournie)
3. Bouton de réglage de contraste
4. Bouton de direction
5. Couvercle du compartiment des piles (au dos)
6. Prise pour l'écouteur stéréo
7. Haut-parleur
8. Boutons "A" et "B" (se référer aux instructions fournies avec les jeux)
9. Bouton de sélection
10. Bouton "START" départ du jeu
11. Bouton de réglage du volume

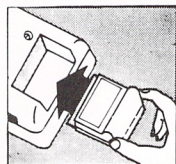
INSTALLATION DES PILES (4 Piles R6, "AA" ou UM3)

Assurez-vous que l'appareil soit sur la position OFF (éteint). Enlevez le couvercle de protection des piles puis mettez ou remplacez les piles dans le sens indiqué au fond du boîtier (+,-).

NE PAS UTILISER de piles rechargeables ou de piles à l'oxyde de mercure. Pour une meilleure durée de vie des piles, utilisez des piles alcalines.

INSTALLATION D'UNE CARTOUCHE DE JEU

Avant de mettre ou d'enlever une cartouche de jeu, assurez-vous que votre "Supervision" soit sur la position OFF (éteint). Insérez la cartouche de jeu de façon à ce que le dessin et titre du jeu soit visible par la fenêtre du port cartouche.



DEFAULT CONSTATE

REMEDE

L'écran est noir	Ajustez le contraste
L'écran est très pâle	Ajustez le contraste, si négatif remplacez les piles
Pas de son pendant le jeu	Ajustez le bouton de réglage de volume ou assurez-vous que l'écouteur soit bien enfoncé
Pas d'affichage sur l'écran	Vérifiez le contraste. Vérifiez, après avoir éteint l'appareil que la cartouche soit bien enfoncée puis remettez sur position ON
Pas d'affichage mais on entend la musique	Procédez comme précédemment. Si rien n'y fait changer la cartouche (peut-être défectueuse)

Conditions de Garantie

Garantiebedingungen

- 1 La Société AudioSonic France fournit une garantie expirant après 3 mois.
- 2 La garantie entre en vigueur le jour de l'achat de l'appareil ou, à la limite, le jour ou l'acheteur entre en possession de celui-ci.
- 3 La garantie est fournie dans ce sens que les pièces qui se sont manifestement détraquées par suite d'un défaut de fabrication ou de matériel seront remplacées ou réparées gratuitement, conformément aux normes d'AudioSonic France. Une telle mesure n'implique cependant pas que la garantie s'en trouve renouvelée. Les pièces échangées deviendront la propriété d'AudioSonic France. La garantie ne couvre pas d'autres prétentions, et notamment pas celles d'annulation de vente, de réduction de prix ou de dédommagement.
- 4 Au cas où l'appareil est transporté en vue de réparations, le transport se fera aux risques et pour le compte de l'expéditeur.
- 5 Sont exclus de la garantie:
 - a les dommages résultant d'actions de tiers non mandatés par AudioSonic France.
 - b les dommages résultants d'omission, de mauvais usage, de violence ou de manipulation incorrecte se manifestant sous forme de couvercles de cassette, antennes escamotables ou capots en matière plastique arrachés, de boîtes brisées, et autres.
 - c les piles et les appareils marchant sur des piles, ainsi que les dommages résultant de l'utilisation de piles défectueuses ou usées.
 - d les dommages résultant de la non-observation de mode d'emploi, par exemple, en cas de branchement sur un voltage de réseau ou un type de courant non correctes.
 - e les pièces qui s'usent comme les têtes à bande vidéo ou à bande sonore, les pointes de lecture, etc.
- 6 La garantie devient inefficace aux cas où la date de l'achat figurant sur le Certificat de Garantie a été modifiée, biffée, effacée ou rendue illisible.
- 7 En cas de réclamation, le Certificat de Garantie dûment rempli au moment de l'achat doit être mis à la poste accompagné du Bon d'Achat.

- 1 Die Firma Electronics International (Deutschland) GmbH leistet eine Garantie von 3 Monaten.
- 2 Die Garantie beginnt mit dem Tag des Kaufes, spätestens aber mit dem Tag an dem das Gerät in den Besitz des Käufers übergeht.
- 3 Die Garantie wird in der Form geleistet, dass nach Massgabe von Electronics International (Deutschland) GmbH Teile, die nachweislich aufgrund von Fabrikations- und Materialfehlern defekt geworden sind, kostenlos ausgetauscht oder repariert werden. Eine Verlängerung der Garantie entsteht dadurch nicht. Austauschteile gehen in das Eigentum von Electronics International über. Durch diese Garantie werden weitergehende Ansprüche, insbesondere solche auf Wandlung, Minderung oder Schadenersatz, nicht begründet.
- 4 Falls das Gerät zum Zwecke der Reparatur transportiert wird, geschieht dies auf Gefahr und Kosten des Absenders.
- 5 Ausgenommen von der Garantieleistung sind:
 - a Schäden durch Fremdeingriffe von Personen, die von Electronics International nicht dazu ermächtigt worden sind.
 - b Schäden die durch Fahrlässigkeit, Missbrauch, Gewaltanwendung oder unsachgemässe Behandlung entstanden sind, z.B. abgebrochene Kassettenklappen, Teleskopantennen oder Plastikhauben, Gehäusebruch.
 - c Batterien, bei Batterie betriebenen Geräten, als auch Folgeschäden durch den Gebrauch von defekten und veralteten Batterien.
 - d Schäden durch Nichtbeachtung der Bedienungsanleitung, z.B. Anschluss an eine falsche Netzspannung oder Stromart.
 - e Verschleissteile wie z.B. Videoköpfe, Tonköpfe, Abtastnadeln, etc.
- 6 Die Garantie verfällt, wenn das Kaufdatum auf der Garantiekarte verändert, durchgestrichen, entfernt oder unlesbar gemacht worden ist.
- 7 Zum Nachweis von Garantieansprüchen ist die Garantiekarte beim Kauf des Gerätes vollständig auszufüllen und mit dem Kaufbeleg einzusenden.

SUPERVISION

tsc

Garantiebewijs Garantie card Certificat garantie Garantieschein

Garantiebewijs
Guarantee card

Certificat garantie
Garantieschein

koper/purchaser
Käufer/l'acheteur

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

adres van de koper
adress of purchaser
Anschrift des Käufers
adresse de l'acheteur

koopdatum/date of purchase
Kaufdatum/date de l'achat

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

typenummer/type number
Typennummer/numéro du type

G	B	-	2	0	0	0													
---	---	---	---	---	---	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

stempel van de leverancier
dealer's stamp
Stempel des Lieferanten
cachet du fournisseur

TSC Service Centers

Electronics Nederland bv

Tijnmuiden 15/17/19
1046 AK Amsterdam Sloterdijk
Tel. (020) 139960

SA Electronics Belgium NV

Brixtonlaan 1H
1930 Zaventem
Tel. (2) 7208945

Audio Sonic France

103/115, Rue Charles Michels
93200 St. Denis Cedex 1
Tel. (01) 42433622

Garantievoorwaarden

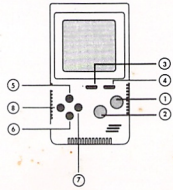
Guarantee conditions

- 1 De firma Electronics Nederland bv verleent een garantie van 3 maanden.
- 2 De garantie gaat in op de dag van de koop, uiterlijk echter op de dag dat het toestel in het bezit van de koper overgaat.
- 3 De garantie wordt op dusdanige wijze verleend, dat volgens de bepalingen van Electronics Nederland bv onderdelen waarbij wordt aangetoond dat zij op grond van fabriek- en materiaalfouten defect zijn geraakt, gratis verwisseld of gerepareerd worden. Dit betekent echter geen verlenging van de garantietermijn. Verwisselde onderdelen worden eigendom van Electronics Nederland bv. Door deze garantie ontstaan geen verdere aanspraken, met name aanspraken op koopvernietiging, vermindering of schadevergoeding.
- 4 Indien het toestel met het doel van reparatie wordt getransporteerd, zo geschiedt dit op risico en voor rekening van de afzender.
- 5 Van de garantieverlening uitgesloten zijn:
 - a Schade die ontstaat uit het vreemde ingrijpen van personen, die volgens Electronics Nederland bv hiertoe niet bevoegd zijn.
 - b Schade die door nalatigheid, misbruik, gebruik van geweld en onjuiste behandeling zijn ontstaan, zoals bijv. afgebroken cassettekleppen, telescoopantennes of plastic stoffkappen, breuk van de kast.
 - c Batterijen bij toestellen die door batterijen worden gevoed alsmede schade tengevolge van het gebruik van defecte of oude batterijen.
 - d Schade die door het niet in acht nemen van de gebruiksaanwijzing ontstaan, bijv. het aansluiten aan een verkeerde netspanning of stroomsoort.
 - e Onderdelen die aan hevige slijtage onderhevig zijn, zoals videokoppen, magneetkoppen, afstandsbedieners etc.
- 6 De garantie vervalt wanneer de datum van de koop op het garantiebewijs veranderd, doorgestreept of verwijderd wordt of wanneer men dit onleesbaar heeft gemaakt.
- 7 Als bewijs van garantieaanspraken dient het garantiebewijs bij de koop van het toestel volledig te worden ingevuld en met het koopbewijs opgestuurd te worden.

- 1 The importer/agent grants a 3 months' guarantee.
- 2 The guarantee is effective as from the day of purchase, but not later than the day on which the equipment passes into the possession of the buyer.
- 3 The guarantee is given in such a form that, at the discretion of the importer/agent, parts which have demonstrably become defective as a result of faults in material or workmanship will be replaced or repaired free of charge. This does not affect the expiry date of the guarantee. Replaced parts become the property of the importer/agent. This guarantee provides no grounds for further claims, in particular those for annulment of sale, reduction or compensation for damages.
- 4 Any transportation of the product for repair purposes takes place at the risk and the expense of the sender.
- 5 Not covered by this guarantee are:
 - a Damage caused by interference from third parties who have not been authorized by the importer/agent to do so.
 - b Damage arising from negligence, improper use, violence or inexperienced handling, e.g. broken-off cassette lids, telescopic aerials or plastic cover plates, breakage of casing.
 - c Batteries, if the product is battery-operated, or any damage arising from the use of faulty or old batteries.
 - d Damage arising from disregard of the instructions for use, e.g. connection to/operation with incorrect current/voltage.
 - e Parts that are subject to wear, such as video heads, sound heads/recording heads, trace needles, etc.
- 6 The guarantee becomes void if the date of purchase stated on the guarantee card is changed, deleted, removed or defaced.
- 7 Immediately after purchasing the product, the guarantee card must be filled out and returned together with the receipt as evidence of the buyer's guarantee claims.

SUPERVISION

INSTRUCTION MANUAL



CRYSTBALL

GAME OBJECTIVE

This is an action game and it demands sharp observation and quick response from you at all times. The objective is to hit the crystall ball with the bat to make the obstacle blocks disappear as quickly as possible. You must try to pass as many stages as possible with your three crystall ball lifes.

Press key A to release the crystall ball from the bat. You will lose a Crystall ball if it falls into the well at the bottom of the screen. You can block the entrance to the well by the bat to catch the crystall ball.

Game Start - You can select one of three game modes

- Beginner
- Average
- Expert

- In any case, the game difficulty will be increased automatically as you knock off more obstacle blocks.

Game end - When all three crystall balls are lost in the well. The game is over.

GAME SCORE

- Block A : 50 points
- Block B : 60 points
- Block C : 70 points - needs 3 hits before it breaks.
- Block D : 50 points, as well as a special prize.
- Block E : Cannot be broken. Releases a bird when hit.
- Block F : Cannot be broken. Releases a rabbit when hit.
- Block G : Cannot be broken. Releases a turtle when hit.

A Rabbit - 30 points when caught.

A Bird - 40 points when caught.

A Turtle - Cannot be killed. 80 points when hit.

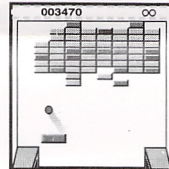
TO SIGN YOUR NAME

When the "SIGN YOUR NAME" image appears, press LEFT/RIGHT control button to select the position of the letter. Press UP/DOWN control button to select your letter.

KEY ASSIGNMENTS

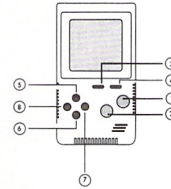
KEY	FUNCTIONS
KEY A	Release out ball
KEY B	No use
SELECT	No use
START	1) Start a game. 2) Pause/continue the game.
UP	1) Up one field of the Game Select Menu. 2) Select letter to sign name.
DOWN	1) Down one field of the Game Select Menu. 2. Select next letter to sign name.
LEFT	1) Moving bat left. 2) Change position of signature.
RIGHT	1) Moving bat right. 2) Change position of signature.

- Level select
- * Beginner
- * Average
- * Expert
- Prizes
- Price A : Increase crystall by one.
- Price B : slow down the crystall movement.
- Price C : Bat becomes larger.
- Price D : Opening of the well is wider.
- Price E : Opening of the well becomes normal.
- Price F : By-pass the current stage.
- Price G : Crystall becomes larger, more powerful.
- Price H : Stone block - cannot be destroyed.



SUPERVISION

CRYSTBALL GEBRUIKSAANWIJZING



- * niveau keuze
- * beginner
- * gemiddelde
- * expert
- * beloningen
- * bonus A : extra Crystball
- * bonus B : vertraagd de bewegingen van Crystball
- * bonus C : de bat wordt groter
- * bonus D : de opening van de put wordt wijder
- * bonus E : de opening van de put wordt weer normaal
- * bonus F : geeft toegang tot het volgende, niveau
- * bonus G : Crystball wordt groter, sterker
- * bonus H : steen - kan niet worden vernietigd

DOEL VAN HET SPEL

Dit is een actiespelletje en berust op scherpe observatie en snelle reacties van uw zijde ten alle tijde. Het doel is om de Crystball te slaan met de bat zodat de obstakels zo snel mogelijk verdwijnen. U probeert zo veel mogelijk stadia af te leggen als mogelijk is met uw 3 Crystball - levens.

Druk op knop A om de Crystball van de bat los te maken. U verliest een Crystball - leven als de Crystball in de put valt op de bodem van het scherm. U kunt de toegang tot de put blokkeren door de Crystball met de bat te weerkaatsen.

Start - u kunt één van de 3 spel niveaus kiezen

- beginner
- gemiddelde
- expert

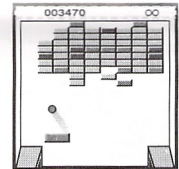
* In ieder geval wordt de moeilijkheidsgraad van het spel automatisch verhoogd naarmate u meer obstakels raakt. Eind - wanneer alle 3 de Crystballen hun leven in de put hebben verloren, is het spel afgelopen.

SPEL SCORE

- * Blok A : 50 punten
 - * Blok B : 60 punten
 - * Blok C : 70 punten - dient 3 x geraakt te worden
 - * Blok D : 50 punten - ook een speciale prijs
 - * Blok E : Kan niet worden gebroken. Laat een vogel vrij wanneer het geraakt wordt.
 - * Blok F : Kan niet worden gebroken. Laat een konijn vrij wanneer het geraakt wordt.
 - * Blok G : Kan niet worden gebroken. Lat een schildpad vrij wanneer het geraakt wordt.
- Een konijn : 30 punten wanneer het wordt geraakt
Een vogel : 40 punten wanneer het wordt geraakt
Een schildpad : kan niet gedood worden. 80 punten wanneer het geraakt wordt

ZET UW NAAM

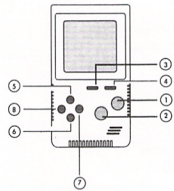
Wanneer de "sign your name" afbeelding verschijnt, druk op de LINKS/RECHTS knop om de positie van de letter te bepalen. Druk op de BOVEN/BENEDEN knop om uw letter te kiezen.



TOETS	FUNCTIES
Toets A	Laat de bal los
Toets B	Geen functie
Selecteer	Geen functie
Keuze knop	1. start het spel 2. pause/doorspelen van het spel
Omhoog knop	1. selecteer het niveau 2. kiest een letter om een naam te maken
Omlaag knop	1. Selecteer het niveau 2. kiest de volgende letter om een naam te maken
Links	1. beweegt de bat naar links 2. verandert de positie van de letter van de handtekening
Rechts	1. beweegt de bat naar rechts 2. verandert de positie van de letter van de handtekening

SUPERVISION

CRYSTBALL MODE D'EMPLOI



- * Sélection du niveau
- * débutant
- * confirmé
- * expert

* Captures et conséquences

- A - Augmente la quantité de balle
- B - Ralenti le jeu
- C - Augmente la largeur de la raquette
- D - Elargi le passage de la balle
- E - Remet le passage de la balle normal
- F - Fait passer au stage suivant
- G - Crystball devient plus large et plus puissant
- H - blocs de pierre on ne peut pas détruire

OBJECTIF DU JEU

Crystball est un jeu d'actions dont dépend votre sens de l'observation et une rapidité de réponse. L'objectif est de détruire tous les blocs avec la balle en la renvoyant au moyen de la raquette aussi rapidement que possible. Vous devez essayer de passer au stage suivant si possible avec vos 3 vies.

Appuyez sur le bouton "A" pour envoyer votre balle. Vous perdez une vie chaque fois que votre balle passe dans le fond de l'écran sous la raquette. Vous devez empêcher votre balle de passer sous la raquette en la renvoyant vers le mur de briques.

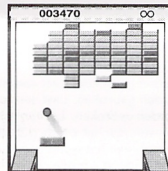
Au début de jeu - vous devez sélectionner votre niveau de difficultés :

- a. débutant
- b. confirmé
- c. expert

* Dans tous les cas, la difficulté du jeu ira en augmentant au fur et à mesure que vous détruirez les blocs (briques). Le jeu est fini dès que vous avez perdu vos 3 vies.

SCORE

- * Brique A : 50 points
- * Brique B : 60 points
- * Brique C : 70 points doit être frappé 3 fois pour être détruit
- * Brique D : 50 points et capture (prise) spéciale (voir I)
- * Brique E : N'est pas détruit, se transforme en oiseau
- * Brique F : N'est pas détruit, se transforme en lapin
- * Brique G : N'est pas détruit, se transforme en tortue
- * Lapin : 30 points quand il est capturé
- * Oiseau : 40 points quand il est capturé
- * Tortue : N'est pas tué. 80 points chaque fois.



A LA FIN DU JEU

Quand le message "sign your name" (mettez votre nom) apparaît, appuyer sur les boutons de DROITE ou GAUCHE pour changer la position de la lettre. Appuyer sur les boutons HAUT et BAS pour changer votre lettre.

BOUTONS DE COMMANDES

Boutons	Fonctions
A	Lache la balle
B	Inutilisé
Select	Inutilisé
Start	1. Démarre le jeu 2. Met sur pause
Up	1. Sélectionne le niveau dans le menu (vers le HAUT) 2. Sélectionne la lettre dans le score (vers le HAUT)
Down	1. Sélectionne le niveau dans le menu (vers le BAS) 2. Sélectionne la lettre dans le score (vers le BAS)
Left	1. Déplace la raquette vers la gauche 2. Sélectionne la position de la lettre dans le score (vers la GAUCHE)
Right	1. Déplace la raquette vers la droite 2. Sélectionne la position de la lettre dans le score (vers la DROITE)