

QuickShot[®]

Portable Videogame with Jumbo LCD Display
Console De Jeu Portative à afficheur LCD type Jumbo
Handheld Videogame met Jumbo LCD Display



QS-800

INCLUDING:
Crystball game
Batteries
Stereo earphone
Instructions

INCLUS:
Jeu Crystball
(casque briques)
4 piles R6
Ecouteur stéréo
Mode d'emploi

INCLUSIEF:
Crystball spel-
cassette
Batterijen
Stereo oortelefoon
Gebruiksaanwijzing

TM
SUPERVISION

SUPERVISIONTM

Portable Videogame with Jumbo LCD Display

Console De Jeu Portative à afficheur LCD type Jumbo

Handheld Videogame met Jumbo LCD Display

Quicks Shoot[®]

QuickShot[®]

SUPERVISION[™]

A solid red triangle is positioned at the base of the letter 'O' in the word 'SUPERVISION', serving as a logo or design element.



QuickShot®

© 1992 Quickshot Ltd.

Quickshot is a registered trademark of Quickshot Ltd.

Custom manufactured in China for Quickshot.

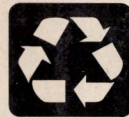
Fabriqu  en Chine



This game is not suitable for children under 3 years old

Ce jeu ne convient pas aux enfants moins de 36 mois

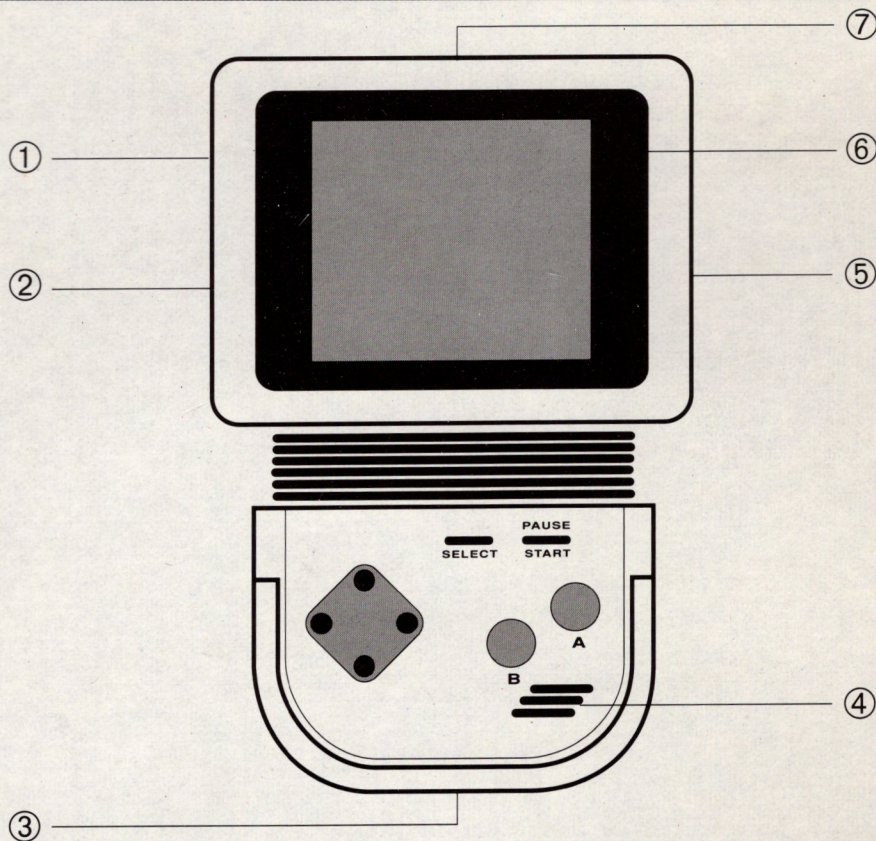
Dit spel is niet geschikt voor kinderen beneden 3 jaar



QB800-0-926

QuickShot®

SUPERVISION™



- ① DC jack for adaptor (DC 6V)
- ② Adjustment for contrast
- ③ Stereo sound earphone
- ④ Built-in speaker
- ⑤ Adjustment for volume
- ⑥ Jumbo LCD display
7 x 7 cm with high
resolution 25600 pixels
- ⑦ Exchangeable cartridge
system

- ① Prise d'alimentation extérieure
(6 Volts)
- ② Réglage de contraste
- ③ Prise pour l'écouter stéréo
- ④ Haut-parleur
- ⑤ Réglage de volume
- ⑥ Jumbo LCD display
7x7 cm résolution 25600 pixels
- ⑦ Système à cartouches
interchangeables

- ① Aansluiting voor
lichtnetadapter (DC 6V)
- ② Regelaars voor contrast
- ③ Stereo geluid oortelefoon
- ④ Luidspreker
- ⑤ Regelaars voor volume
- ⑥ Jumbo LCD display 7x7 cm
hoge resolutie 25600 pixels
- ⑦ Spelcassette systeem

Including Crystball game & stereo earphone

Inclus jeu Crystball et écouteur stéréo

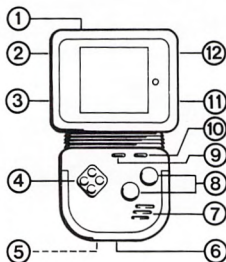
Inclusief Crystball spel-cassette en stéréo oortelefoon



SUPERVISION™

SECTION 1

SUPERVISION Features



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

Machine is bendable

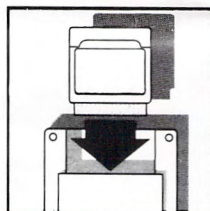
SECTION 2

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 mercury oxide batteries.
- For best results, use alkaline batteries.

Important Notice:

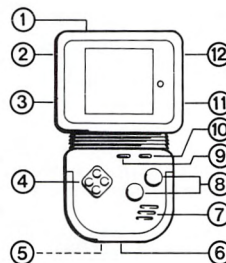
- When changing a game cartridge, make sure the power is turned "OFF".
- When inserting a game cartridge into the SuperVision slot, please make sure the side with the LABEL faces outward.
- To get the best connection, make sure to press on the four rounded buttons of the direction control.



SECTION 3

FAULT	SUGGESTED ACTION
The display is black	• Adjust the contrast
The LED is dim	• Replace the batteries
No sound can be heard during the game	• Check that the game cartridge is inserted properly • Adjust the sound volume
There is nothing on the display when the power is turned on	• Turn OFF the power, wait a moment and turn it ON again • Adjust the contrast • Check that the game cartridge is inserted properly

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 instructie op de spelcassette
9. Keuze knop
10. Start knop
11. Volume regelaar (VOLUME)
12. Aansluiting voor 2 spelers

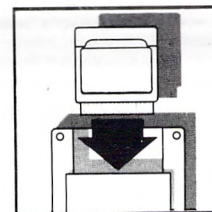
Display buigbaar 30°

HET INSTALLEREN VAN DE BATTERIEN

- 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.

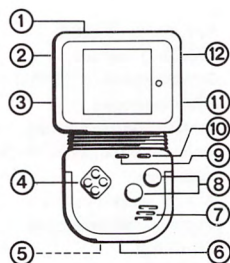
Belangrijke bemerkingen

- 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.
- Om het beste contact te krijgen, druk op de vier ronde knoppen van de controle knop.



FOUT	HANDELING
Het Scherm is zwart	• Pas het contrast aan
Het scherm is dof	• Vervang de batterijen
Geen geluid tijdens het spel	• Zorg ervoor dat de stereo hoofdtelefoon goed is aangesloten • Pas het geluidsvolume aan
Er verschijnt niets op het display als het apparaat AAN is	• 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

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'écouter 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
12. Prise de raccordement pour 2 joueurs

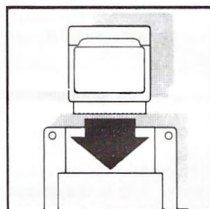
Ecran inclinable sur 30°

INSTALLATION DES PILES (4 Piles G6, "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.
- Pour obtenir le meilleur contact, poussez sur les quatre boutons ronds sur le contrôle de direction.

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 façon à 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)

Guarantee Card

Guarantee Conditions

1. Quickshot (Europe) Ltd grants a twelve 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 Quickshot (Europe) Ltd parts which have demonstrably become defective as a result of faults in material or workmanship will be replaced free of charge. This does not affect the expiry date of the guarantee. Replaced parts become the property of Quickshot (Europe) Ltd. This guarantee provides no grounds for further claims, in particular those for annuiment 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. Should the unit become defective during the guarantee period as a result of faulty

materials or workmanship, it should be returned where possible to place of purchase along with your purchase receipt.

6. Not covered by this guarantee are:

- a. Damage caused by interference from third parties who have not been authorized by the Quickshot (Europe) Ltd to do so.
- b. Damage arising from negligence, improper use, violence or inexpert handling.
- 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.

7. The guarantee becomes void if the date of purchase stated on the guarantee card is changed, deleted, removed or defaced.

8. Immediately after purchasing the product, the guarantee card must be filled out and returned to the address below.

Guarantee Card

Purchaser:

Address of purchaser:

Date of purchase:

Type number:

QS-800

Dealer's stamp:

Service Centre

Quickshot (Europe) Limited
Tariff Road, London N17 0EH
United Kingdom
Tel: 081-365 1993
Fax: 081-808 7553

SUPERVISION™

INSTRUCTION MANUAL

- Level select
- * Beginner
- * Average
- * Expert
- Prizes
- Price A : Increase crystball by one.
- Price B : slow down the crystball 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 : Crystball becomes larger, more powerful.
- Price H : Stone block - cannot be destroyed.

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 crystball 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 crystball lifes.

Press key A to release the crystball from the bat. You will lose a Crystball life 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 crystball.

Game Start - You can select one of three game modes

- a) Beginner
- b) Average
- c) Expert

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

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

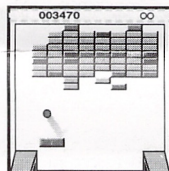
GAME SCORE

- 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.

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.

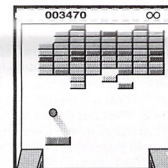
Start - u kunt één van de 3 spel niveaus kiezen

- a. beginner
- b. gemiddelde
- c. 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. Laat 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.

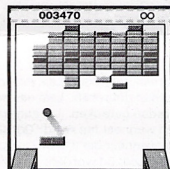
Au début de jeu - vous devez sélectionner votre niveau de difficultés :

- 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 détruite, se transforme en oiseau
- * Brique F : N'est pas détruite, se transforme en lapin
- * Brique G : N'est pas détruite, 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)