

SUPERVISION™

FATAL CRAFT

I. GAME DESCRIPTION

This is a shooting game. Player controls a craft which carries a variety of weapons to fight against the aliens on ground, in cities and in space. Let's see your commanding skill in this war.

II. PLAYING INSTRUCTION

The logo and game title screen will be displayed once you turn on the power. Press the START key will bring you to the first stage of the game. There are five stages in total. In the transition of two consecutive stages, a big enemy will appear. You need to shoot at the main body of the monster for more than twenty times in order to destroy it. You will then be allowed to enter the next stage of the game.

Be very careful in your fight because you will be killed if you collide with the monsters or the background.

Your craft only has one gun at the beginning. After getting prizes, the craft may increase its own speed (S), obtain the following weapons:

M	---	Down angled gun
D	---	Up angled gun
L	---	Laser beam
O	---	Booster

or gain a protective capsule (F) (see Table 1). One fighting aid is given at any one time according to the number of prize tokens accumulated. Six prize vouchers are shown at the bottom of the screen. There are three status for each voucher. Firstly, a voucher with a letter informs which weapon is available for activation. Secondly, a blank voucher represents that a particular weapon has been used i.e. activated. Lastly, a black voucher shows that more prize tokens needed to be collected before the particular weapon can be activated unless the weapon has been activated before.

Press button B when you want to activate the weapon available. However, you can only activate that weapon once for the current life. After the utilization of a weapon, its letter voucher will be replaced by a blank voucher and the accumulated prize token count will be reset to zero.

PRIZE	ACCUMULATED PRIZE TOKEN COUNT
S	1
M	2
D	3
L	4
O	5
F	6

TABLE 1: PRIZES AND VOUCHERS

III. PRIZES AND SCORING

From time to time, crafts can get one prize after killing twenty monsters or breaking up three ports. However at the very beginning, prizes will also be awarded after killing series of monsters completely. Naturally, the more monsters you kill, the more prizes will be given. On the other hand, you can get 30 points for every monster killed and 5,000 points for killing each big monster.

IV. KEY ASSIGNMENT

KEY	FUNCTION
START	Start / pause a game
SELECT	Not used
A-key	Fire
B-key	Activate weapons
UP	Move craft up
DOWN	Move craft down
LEFT	Move craft left
RIGHT	Move craft right

FATAL CRAFT

DUTCH

I. SPELBESCHRIJVING

Dit is een schietspel. De speler bestuurt een vaartuig, dat een verscheidenheid aan wapens aan boord heeft, om te vechten tegen de buitenaardse wezens op de grond, in de steden en in de ruimte. Test je indrukwekkende vaardigheden in deze strijd.

II. SPELINSTRUCTIES

Het logo en de titel van het spel verschijnt in beeld na het aanzetten. Druk op de START-toets om in de eerste fase van het spel te starten. In totaal zijn er 5 fasen. In de overgang van twee opeenvolgende fasen zal een grote vijand verschijnen. Je moet minstens twintig keer op de romp van het monster schieten om het te kunnen vernietigen. Dan pas zul je toegang krijgen tot de volgende fase van het spel.

Wees zeer voorzichtig in de gevechten, want je zult gedood worden wanneer je tegen de monsters of de achtergrond botst.

Jouw vaartuig heeft in het begin slechts een wapen. Door oorlogsbuit te maken kan het vaartuig zijn snelheid (S) verhogen, de volgende wapens verwerven:

M	---	Down angled gun
D	---	Up angled gun
L	---	Laser beam
O	---	Booster

of in het bezit van een beschermende capsule (F) komen (zie Tabel 1). Een gevechtshulp wordt steeds gegeven overeenkomstig het aantal daarvoor benodigde oorlogsbuit. Zes hokjes worden onderaan het scherm getoond. Er zijn drie posities voor elk hokje. Ten eerste, een hokje met een letter geeft aan dat het wapen beschikbaar is ter activering. Ten tweede, een blanco hokje wijst erop dat het specifieke wapen reeds gebruikt wordt d.w.z. geactiveerd is. Ten slotte, een zwart hokje duidt erop dat meer punten verkregen moeten worden voordat het specifieke wapen geactiveerd kan worden, tenzij het wapen reeds eerder geactiveerd is.

Druk op B wanneer je het beschikbare wapen wilt activeren. Een wapen kun je slechts een keer in een leven activeren. Na het gebruik van het wapen wordt de letter vervangen door een blanco hokje en het aantal verzamelde oorlogsbuit wordt op nul teruggezet.

Wapens ter activering	Aantal benodigde hoeveelheid oorlogsbuit
S	1
M	2
D	3
L	4
O	5
F	6

TABEL 1: BENODIGD AANTAL OORLOGSBUIT TER WAPENACTIVERING

III. OORLOGSBUIT EN SCORE

Vaartuigen komen in het bezit van een oorlogsbuit door het doden van twintig monsters of door het afbreken van drie havens. In het begin, echter, wordt ook buit gemaakt na het doden van een gehele serie monsters. Het spreekt vanzelf, hoe meer monsters jij doodt, hoe meer oorlogsbuit. Aan de andere kant voor elk gedood monster kun je 30 punten krijgen en 5000 punten voor het doden van elk groot monster.

IV. TOETSENFUNKTIES

Toets	Functie
START	Spel starten of onderbreken
SELECT	Wordt niet gebruikt
A	Schieten
B	Wapens activeren
UP	Het vaartuig naar boven laten gaan
DOWN	Het vaartuig naar beneden laten gaan
LEFT	Het vaartuig naar links laten gaan
RIGHT	Het vaartuig naar rechts laten gaan

FATAL CRAFT

FRENCH

I. DESCRIPTION DU JEU

Il s'agit d'un jeu de tir. Le joueur pilote un vaisseau équipé d'une grande variété d'armes pour affronter les extra-terrestres au sol, dans les villes et dans l'espace. Epreuvez votre adresse aux commandes de votre vaisseau pendant ce combat.

II. UTILISATION DU JEU

Le sigle et le titre du jeu s'affichent en allumant l'appareil. Appuyez sur START pour passer au niveau 1. Il y a 5 niveaux en tout. Pendant la transition de 2 niveaux consécutifs, un ennemi gigantesque apparaît. Tirez sur cet ennemi plus de 20 fois pour l'anéantir. Vous pouvez alors passer au niveau suivant. Soyez vigilant pendant la bataille car vous serez éliminé si jamais vous percutez un ennemi ou le décor.

Votre vaisseau commence le combat avec un seul fusil. Après avoir récupéré des récompenses, il passe à une vitesse supérieure (S) et gagne les armes suivantes:

M --- fusil tourné vers le bas
D --- fusil tourné vers le haut
L --- rayon lazer
O --- Turbo-compresseur

Il peut même obtenir une capsule de protection F (voir tableau 1). En fonction du nombre de jetons que vous avez amassés, vous obtenez une arme ou une assistance pour votre vaisseau. Il y a 6 lettres en bas de l'écran correspondant à des prix et 3 indications pour chaque lettre. D'abord, une lettre vous signale quel équipement est disponible et peut être activé. Ensuite, un espace blanc vous signale qu'un équipement particulier a été utilisé (donc activé). Enfin, un espace noir vous indique qu'il faut davantage de points avant de pouvoir activer cet équipement (à moins qu'il ne l'ait été fait auparavant).

Appuyez sur B quand vous voulez activer l'équipement disponible. Cependant, vous ne pouvez activer un équipement qu'une fois pour la vie en cours. Cet équipement utilisé, la lettre est remplacée par un blanc et le compte des prix est remis à zéro.

PRIX	COMPTE DES POINTS DE PRIX CUMULES
S	1
M	2
D	3
L	4
O	5
F	6

TABLEAU 1: PRIX ET LETTRES DE PRIX

III. PRIX ET SCORES

De temps en temps, votre vaisseau reçoit un prix après avoir tué 20 monstres ou détruit 3 ports. Cependant, en debut de partie, vous recevez également des prix si vous anéantissez une série complète de monstres. Naturellement, plus vous tuez de monstres, plus vous marquez de points. D'autre part, vous marquez 30 points chaque fois que vous éliminez un monstre et 5000 points quand vous tuez un monstre gigantesque.

IV. TOUCHES ET FONCTIONS

TOUCHE	FONCTION
START	Début/pause d'une partie
SELECT	Inutilisé
A key	Tir
B key	Active l'équipement choisi
UP	Déplacement du vaisseau vers le haut
DOWN	Déplacement du vaisseau vers le bas
LEFT	Déplacement du vaisseau vers la gauche