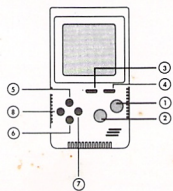


# SUPERVISION

## INSTRUCTION MANUAL



- Level select
- \* Beginner
- \* Average
- \* Expert
- Prizes
- Price A : Increase crystalball by one.
- Price B : slow down the crystalball 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 : Crystalball 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 crystalball 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 crystalball lifes.

Press key A to release the crystalball from the bat. You will lose a Crystalball 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 crystalball.

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 crystalballs 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

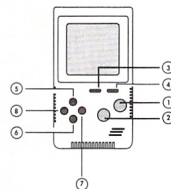
When the "SIGN YOUR NAME" image appears, press LEFT/RIGHT control button to select the position of the letter. Press UP/DOWN control button to select your letter.

### 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 Crystalball
- \* bonus B : vertraagd de bewegingen van Crystalball
- \* 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 : Crystalball 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 Crystalball 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 Crystalball - levens.

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

Start - u kunt één van de 3 spel niveaus kiezen

- a. beginner
- b. gemiddelde
- c. expert

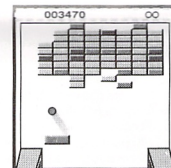
\* In ieder geval wordt de moeilijkheidsgraad van het spel automatisch verhoogd naarmate u meer obstakels raakt. Eind - wanneer alle 3 de Crystalballen hun leven in de put hebben verloren, is het spel afgelopen.

### 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.



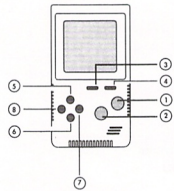
### TOETS

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

### FUNCTIES

# 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.

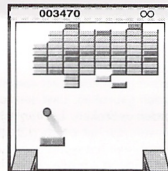
Au début de jeu - vous devez sélectionner votre niveau de difficultés :

- 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)