

SUPERVISION™

DREAM WORLD

ENGLISH

I. GAME DESCRIPTION

Dream gives us hope and hope gives us the motivation to achieve something great. However, the princess of dream who gives hope to humans has been captured. Please help to save the princess and thus restores "hopes" in our Dream World.

II. GETTING STARTED

The logo and the title screen will be shown after you turn the power on. Press the START key to start the actual game at stage one.

Game will be over when HP, an indicator at the bottom of the LCD., is used up. At that time, you can select either to continue the game at the current level or to end the game by the SELECT key.

III. GAME INSTRUCTION

The game consists of four stages and each stage includes four zones. Players must diligently avoid the enemies and traps and then find the way out to the next stage. You must also kill the large monster in the last zone of each stage before you proceed to the next stage.

The fighter was equipped with hundred percentage of ESP and HP at the very beginning. Use the DIRECTION keys to move the fighter in the desired direction. Press the A-key to fire and kill the enemies. From stage two, there will be 2 weapons for selection. Selection of the desirable weapon can be made by pressing the SELECT key. ESP will be reduced whenever you press the SELECT key and the weapon selection function will be abolished once the ESP level is exhausted. Small enemies can normally be killed by the usual weapon but the large enemies (except one in the first stage) can only be killed by the more powerful weapon. On the other side, the HP level will be reduced when the fighter collides with the enemies or when she is being shot or falls onto the traps area. When the HP is used up, the game will be over. Nevertheless, both ESP and HP can be filled during the game. ESP can be increased by one unit for every "fire" token collected and HP can be added for every "heart" token gained.

IV. KEY ASSIGNMENT

UP or B key	Jumping upward
LEFT	Move to the left
RIGHT	Move to the right
A KEY	Fire
START KEY	Start / pause / continue the game
SELECT KEY	Select weapon

V. SCORING

1. 50 scores for every small enemy killed
2. 100 scores for shooting the big enemy once
3. 100 scores for collecting one "fire" token
4. 100 scores for gaining one "heart" token

DREAM WORLD

DUTCH

I. SPELOMSCHRIJVING

Dromen geven ons hoop en hoop geeft ons de motivatie om iets groots te bereiken. Maar de prinses van de dromen die mensen hoop geeft is gevangen genomen. Help alsjeblieft de prinses te redden en laat de hoop weer terug keren in onze Droomwereld.

II. HET STARTEN VAN HET SPEL

De logo en het titelbeeld worden afgebeeld zodra je op power aanzet. Druk op de START knop om het spel op niveau een te starten.

Het spel is uit als HP, een indicator aan het onderkant van het beeldscherm, op raakt. Als het zover is kun je het spel verder spelen op hetzelfde niveau of het spel beëindigen door op de SELECT knop te drukken.

III. SPELINSTRUCTIES

Het spel bevat vier niveaus en ieder niveau heeft vier zones. De spelers moeten de vijanden en valstrikken zorgvuldig vermijden en een manier vinden om naar de volgende niveau te komen. Je moet ook de grote monster doden in de laatste zone van ieder niveau voordat je verder kunt naar het volgende niveau.

De vechter wordt uitgerust met 100% ESP en HP aan het begin van het spel. Gebruik de DIRECTION knoppen om de vechter te bewegen in de gewenste richtingen. Druk op de A-knop om te vuren en de vijanden te doden. Vanaf niveau twee zullen er twee wapens zijn waaruit je kunt kiezen. Keuze van de gewenste wapen kan worden gemaakt door de SELECT knop te drukken. ESP zal worden verminderd wanneer je de SELECT knop drukt en de wapen-keuze-functie zal worden uitgeschakeld als de ESP raakt uitgeput. Kleine vijanden kan normaal worden gedood door de gewone wapen, maar de grote vijanden (behalve in de eerste niveau) kunnen slechts gedood worden door de meer krachtige wapens. Aan de ene kant wordt de HP niveau verminderd als de vechter botst tegen de vijanden of als ze wordt geraakt of als ze in een valstrik valt. Als de HP op raakt, is het spel uit. Desalniettemin kunnen zowel de SP en de HP gevuld worden gedurende het spel. ESP kan worden vermeerderd met een eenheid voor iedere "vuur" teken dat wordt verzameld en toevoeging van HP wordt verkregen door het nemen van iedere "hart" teken.

IV. BELANGRIJKSTE FUNCTIES

UP of B knop	Omhoog springen
LEFT	Naar links bewegen
RIGHT	Naar rechts bewegen
A knop	Afvuren
START knop	Starten / Pauzeren / Verder gaan met het spel
SELECT knop	Gewenste wapen kiezen

V. PUNTENTELLING

1. 50 punten voor ieder kleine vijand dat wordt gedood
2. 100 punten voor ieder grote vijand dat wordt geraakt
3. 100 punten voor het verzamelen van een "vuur" teken
4. 100 punten voor het nemen van een "hart" teken

DREAM WORLD

FRENCH

I. DESCRIPTION

Le rêve nous apporte l'espoir et c'est l'espoir qui nous donne la motivation nécessaire pour accomplir de grand desseins. La princesse du rêve qui apporte l'espoir aux êtres humains vient d'être kidnappée. Libérez la princesse et restaurez ainsi "l'espoir" dans le Monde du Rêve.

II. MISE EN MARCHE

Le sigle et le titre du jeu apparaissent lorsque vous allumez l'appareil. Appuyez sur la touche START pour commencer le jeu au niveau 1.

La partie est terminée lorsque le HP, un indicateur situé au bas de l'écran, disparaît. Vous pouvez, à ce moment-là, continuer le jeu au niveau actuel ou abandonner en appuyant sur la touche SELECT.

III. INSTRUCTIONS

Il y a dans ce jeu 4 niveaux différents et 4 zones dans chacun de ces niveaux. Vous devez à tout prix éviter les ennemis et les pièges et trouver le chemin menant au niveau suivant. Il vous faut aussi tuer le monstre géant qui se trouve dans la dernière zone de chaque niveau pour accéder au niveau suivant.

Le combattant est équipé de 100 pour cent d'ESP et de HP en début de partie. Utilisez les touches de direction pour déplacer le combattant dans la direction souhaitée. Appuyez sur la touche A pour faire feu et tuer vos ennemis. A partir du niveau 2, deux armes sont à votre disposition. Choisissez l'une d'entre elle en appuyant sur la touche SELECT. L'ESP diminue chaque fois que vous appuyez sur la touche SELECT et la fonction sélection d'une arme s'achève lorsque le niveau d'ESP est épuisé. Les petits ennemis peuvent normalement être détruits par l'arme simple, mais les gros ennemis (sauf celui du 1er niveau) ne peuvent être détruits que par une arme plus puissante. D'autre part, le niveau d'HP diminue quand le combattant percuté l'ennemi, quand il est touché par une arme ennemie ou quand il tombe dans un piège. Lorsque l'HP est terminé, la partie est finie. Néanmoins, L'ESP et l'HP peuvent être ré-alimentés pendant la partie. L'ESP augmente d'une unité pour chaque jeton "feu" récupéré et l'HP pour chaque "cœur" gagné.

IV. TOUCHES ET FONCTIONS

UP OU B	Bond en avant
LEFT	Se déplace vers la gauche
RIGHT	Se déplace vers la droite
A	Feu
START	Début / Pause / Continue la partie
SELECT	Pour choisir une arme

V. SCORE

1. 50 points pour chaque petit ennemi tué
2. 100 points si vous tuez l'ennemi géant
3. 100 points à chaque jeton "feu" récupéré
4. 100 points à chaque jeton "cœur" récupéré

DREAM WORLD

GERMAN

I. SPIELBESCHREIBUNG

Träume geben uns Hoffnung und Hoffnung gibt uns die Motivierung, Großartiges zu erreichen. Die Prinzessing der Träume, die den Menschen Hoffnung gibt, wurde aber gefangen. Bitte hilf, die Prinzessin zu retten und so "Hoffnung" zurück in unsere Traumwelt zu bringen.

II. SPIELERÖFFNUNG

Wenn das Spiel angestellt wird, erscheinen das Logo und der Titelschirm. Um mit dem Spiel selber auf der ersten Stufe zu beginnen, die START-Taste drücken.

Das Spiel ist vorbei, wenn die HP, die am Boden der LCD-Anzeige erscheinen, aufgebraucht sind. An diesem Punkt hast Du die Wahl, entweder mit dem Spiel auf der gleichen Stufe weiterzuspielen oder das Spiel durch die SELECT-Taste zu beenden.

III. SPIELANLEITUNG

Das Spiel besteht aus vier Stufen und jede Stufe wiederum aus vier Bereichen. Spieler müssen vorsichtig die Feinde und Fallen vermeiden und dann den Ausweg zur nächsten Stufe finden. Du mußt auch das Riesenmonster im letzten Bereich jeder Stufe erledigen, ehe Du zur nächsten Stufe aufsteigen kannst.

Der Kämpfer wird anfangs mit hundert Prozent ESP und HP ausgerüstet. Mit den DIRECTION-Tasten kannst Du den Kämpfer in die gewünschte Richtung bewegen. Zum Abfeuern und Töten der Feinde Taste A drücken. Ab Stufe zwei gibt es 2 Waffen zur Auswahl. Du kannst die gewünschte Waffe durch Drücken der SELECT-Taste auswählen. Jedes Mal wenn Du die SELECT-Taste drückst, verringert sich ESP und die Waffenwählfunktion erlischt, sobald der ESP-Vorrat aufgebraucht ist. Kleine Feinde können normalerweise mit der normalen Waffe erledigt werden, aber die großen Feinde (mit Ausnahme des einen in der ersten Stufe) können nur durch die stärkeren Waffen beseitigt werden. Auf der anderen Seite wird der HP-Pegel reduziert, wenn der Kämpfer mit Feinden zusammenstößt, oder wenn er angeschossen wird oder in eine der Fallen fällt. Wenn der HP-Vorrat aufgebraucht ist, ist das Spiel beendet. Dennoch können sowohl ESP als auch HP während des Spiels aufgefüllt werden. ESP kann durch jeden eingesammelten "fire"-Gutschein um eine Einheit erhöht werden und für jeden eingesammelten "heart"-Gutschein wird HP erhöht.

IV. TASTENFUNKTIONEN

UP (AUF) oder B Taste	Nach oben springen
LEFT (LINKS)	Nach links bewegen
RIGHT (RECHTS)	Nach rechts bewegen
START TASTE	Start / Pausieren / Wiederaufnehmen des Spiels
SELECT TASTE	Auswählen der Waffe

V. SPIELWERTUNG

1. 50 Punkte für jeden beseitigten kleinen Feind
2. 100 Punkte für einen einmaligen Treffer am großen Feind
3. 100 Punkte für das Einsammeln eines "fire"-Gutscheins
4. 100 Punkte für das Erwerben eines "heart"-Gutscheins