

SUPER VISION™

BRAIN POWER

(EL PODER DE LA MENTE)

Guia para el jugador

Descripción: este cartucho posee cuatro juegos:

- 1-Mine detector: Detector de minas.
- 2-Fortune four : fortuna cuatro.
- 3-Caterpillar : Gusano
- 4-Hopper : Saltarin.

Teclas de funcion:

| | |
|---------------------|--|
| Start | para comenzar o pausar / confirmar una eleccion. |
| SELECT | para efectuar una eleccion. |
| Teclas de direccion | su funcion ya lo indica. |

Comenzando a jugar:

Luego de la pantalla de presentacion, presiona START para entrar en la pantalla de eleccion de juego. Usaa la tecla SELECT o las de direccion para mover el pointer (indicador) hasta la opcion deseada y luego presiona START para confirmar la seleccion. Durante el juego, el presionar START detendra el juego. En la pantalla de pausa podras continuar, recomenzar o finalizar el juego. Al finalizar el juego, una pantalla mostrara al heroe siendo admirado por una linda dama (si gano), o ignorado (si perdio). Inmediatamente prosigue la pantalla de eleccion : continuar, terminar o comenzar otro juego.

Juego No 1 : Detector de minas.

El objetivo es descubrir todos los bloques que no contienen minas. Si crees que un bloque puede contener una mina puedes "marcarlo" con una bandera presionando la tecla A. El numero en el rincon izquierdo arriba indica el numero total de minas en el campo minado. Este numero decrecera 1 cada vez que "marques" un bloque que contenga una mina. Si marcastes bloques vacios como que contenian una mina, significa que existen bloques minados, no marcados, si das vuelta uno de esos bloques, estallaras. Cuando u bloque vacio es dado vuelta, aparecera un numero que indica la cantidad de mina sescondidas dentro de los bloques que estan a su alrededor. Esto significa la cercania de ocho bloques contando al vacio como el centro. Antes de abrisr un bloque, se debe chequear si ese numero esta disponible, porque si ese bloque esta minado, al abrirlo edxplotara y perderas.

Función de los controles del Dectector de Minas:

CONTROL DE DIRECCION: para mover el detector
CONTROL A: para marcación, quitar o sacar banderas
CONTROL B: dar vuelta un bloque

Juego No 2: CUATRO FORTUNAS

Descripción:

En éste juego los jugadores juegan con la computadora y consiste en colocar una pieza en una caja de 4x4x4; el ganador será el primero en acomodar 4 piezas en línea recta.

Presionar el control "SELECT" para ubicar un diamante dentro del cuadrado marcado con una cruz. El diamante colocado por la computadora aparece más oscuro.

Función de los controles del juego " CUATRO FORTUNAS ".

| | |
|--------|--|
| LEFT | - para mover el indicador izquierdo |
| RIGHT | - para mover el indicador derecho |
| UP | - para mover el indicador hacia adelante |
| DOWN | - para mover el indicador hacia atrás |
| " A " | - para mover el indicador hacia arriba |
| " B " | - para mover el indicador hacia abajo |
| SELECT | - para colocar un diamante |

Juego No 3 " GUSANO "

Descripción:

En éste juego el participante controla que el gusano coma manzanas y bananas. El tamaño del gusano aumenta una unidad cuando come una banana y aumenta dos unidades cuando come una manzana. Si se llega a comer todas las frutas, pasas a otro nivel. El jugador debe cuidar que el gusanito no choque con las paredes o consigo mismo pues si ésto ocurre el gusano morirá. Cada juego comienza a nivel 1.

Función de los controles del juego " GUSANO ".

Dirección Keys (control direccional) - para mover el gusano.

Juego N 4: " SALTARIN "

Descripción:

El objetivo en éste juego es dejar una pieza en el tablero. Una pieza debe ser retirada si es alcanzada por otra. Si ninguna puede alcanzar a otras piezas , el juego habrá terminado. Si una pieza ha sido marcada, se puede borrar y marcarla nuevamente. Hay 7 niveles en éste juego: cruz, mas, hogar (chimenea), flecha, pirámide, diamante y solitario.

Función de los controles del juego:

DIRECTION KEYS (control direccional) - para mover el marcado.
CONTROL " A " - CONTROL " B ": para marcar / borrar una pieza o comer una pieza.