

SUPERVISION™

HONEY BEE

GAME DESCRIPTION

There was a beautiful bees' kingdom on Earth. The bees worked hard to enjoy a happy life. However, one day, six devils from the Celestial Body of Devil came to the bees' kingdom. The unbridled devils took plunders of fruits from the kingdom. The bees became slaves. In order to rescue the bees' kingdom, a brave bee embarked on a perilous journey to kill the six devils.

PRIZES DESCRIPTION

BELL:	Add 500 points after bee eats bell. Bell becomes a parachute after being hit ten times.
PARACHUTE:	Add 800 points after bee eats parachute. Parachute becomes a diamond after being hit eight times.
DIAMOND:	Add 1000 points after bee eats diamond. Diamond becomes a flower after being hit.
FLOWER:	The gun become double-barrelled after bee eats flower. Flower becomes a five-pointed star after being hit.
FIVE-POINTED STAR:	The gun turns to be scattering gun after bee eats five-pointed star. Five-pointed star turns to be a shield after being hit.
SHIELD:	A bee eats shield will get an armour. When the shield has been hit once, it becomes a diamond which then becomes a devil when being hit.
HAND:	A bee eats hand will regain the double wings.
HEART:	A bee eats heart will get bonus scores.
TREASURED BOX:	A bee eats treasured box will kill all enemies flying in the sky.
TREASURED BOTTLE:	A bee eats treasured bottle will gain an extra life.

GETTING STARTED

After the game title is shown press the START key will display the "ENTER STAGE 1" screen before the actual game play begins. The keys and key functions are described in the Key Assignments section. Note that the bee-plane must have at least one wing in order to throw bombs. There are many wonderful prizes to collect, and you can also shoot at one prize and change it to another. The game is over when all lives are lost, then you may be able to sign your name on the top score chart. The UP and DOWN keys are used to select the desired alphabet and the LEFT and RIGHT keys are used to select position of the signature indicated by the flashing dot or alphabet. Exit from this Enter Signature Screen by pressing the START key. Now you may be able to continue the game if you have any credit left, in which case the CONTINUE screen will show and a count down from 9 will begin. To continue the game you should press the START key before the count down reaches 0.

KEY ASSIGNMENTS

KEY	OPTION
UP	MOVE UP
DOWN	MOVE DOWN
LEFT	MOVE LEFT
RIGHT	MOVE RIGHT
A_KEY	THROW BOMB
B_KEY	SHOOT
START	GAME START/PAUSE
SELECT	NOT USED

GAME SCORE

- After eating prize, the scores will be added
- Kill a devil flying in the sky --- 300 points
- Complete the stage --- 50000 points

HONEY BEE

Dutch

BESCHRIJVING VAN HET SPEL

Er was een schoon bijen-koninkrijk op Aarde. De bijen werkten hard om goed van het leven te kunnen genieten. Op een dag kwamen er echter zes duivels uit het Onderdeel van het Zwerk waar de Duivel woont naar het bijen-koninkrijk. De afgetoomde duivels plunderden de vruchten van het koninkrijk. De bijen werden slaven. Om het bijen-koninkrijk te redden ondernam een moedige bij een gevaarlijke reis en zodoende de zes duivels te doden.

BESCHRIJVING VAN DE PRIJZEN

BEL	: Voeg 500 punten bij het totaal nadat de bij de bel heeft gegeten.
PARACHUUT	: Voeg 800 punten bij het totaal nadat de bij de parachute eet. De parachute wordt een diamant nadat hij acht keer geraakt is.
BLOEM	: Het geweer krijgt een dubbele loop nadat de bij de bloem eet. De bloem wordt een vijf-puntige ster nadat hij geraakt is.
VIJF-PUNTIGE STER	: Het geweer wordt een snelvuurgeweer nadat de bij de vijf-puntige ster gegeten heeft. De vijf-puntige ster wordt een schild nadat hij geraakt is.
SCHILD	: Als de bij een schild eet, krijgt hij een harnas. Wanneer het schild een keer geraakt wordt, wordt het een diamant, die daarna een duivel wordt als hij wordt geraakt.
HAND	: Als een bij een hand eet, krijgt hij opnieuw dubbele vleugels.
HART	: Als een bij een hart eet, krijgt hij bonus punten.
SCHATKIST	: Als een bij een schatkist eet, doodt hij alle vijanden die in de lucht vliegen.
FLES MET SCHAT	: Als een bij een fles met een schat eet, krijgt hij een extra leven.

HOE BEGINT HET SPEL

Nadat de titel van het spel vertoond is, dient u op de START toets te drukken; op het scherm verschijnt dan "ENTER STAGE 1", voordat het eigenlijke spel begint. De toetsen en de bijbehorende functies worden beschreven in de sectie hieronder "WAARVOOR DIENEN DE TOETSEN". Let erop dat het bijen-vliegtuig ten minste een vleugel moet hebben om bommen af te gooien. U kunt vele prachtige prijzen winnen, en u kunt ook op een prijs schieten en deze inwisselen voor een andere. Het spel is voorbij wanneer alle levens verloren zijn. U bent dan in staat om uw naam bovenaan de scorelijst te plaatsen. De UP en DOWN toetsen worden gebruikt om het gewenste alfabet te kiezen, en de LEFT en RIGHT toetsen worden gebruikt om de plaats van de handtekening te kiezen d.m.v. de flitsende punt of het alfabet. U verlaat dit Invulscherm van uw Handtekening door op de START toets te drukken. U kunt nu doorgaan met het spel als u nog krediet over heeft; in dat geval verschijnt er CONTINUE op het scherm en begint het aftellen vanaf 9. U dient op de START toets te drukken om door te gaan met het spel voor het aftellen 0 bereikt.

WAARVOOR DIENEN DE TOETSEN

TOETS	OPTIE
UP	OMHOOG BEWEGEN
DOWN	OMLAAG BEWEGEN
LEFT	NAAR LINKS BEWEGEN
RIGHT	NAAR RECHTS BEWEGEN
A-TOETS	GOOI EEN BOM
B-TOETS	VUREN
START	SPEL START/PAUZE
SELECT	WOORD NIET GEBRUIKT

PUNTENTELLING

- Na het eten van de prijs worden de punten bijgeteld.
- Doden van een duivel die door het luchtruim vliegt = 300 punten.
- Afmaken van een niveau = 50.000 punten.

HONEY BEE

French

DESCRIPTION DU JEU

Il était une fois un merveilleux royaume d'abeilles sur la terre. Les abeilles travaillaient dur mais menaient une vie heureuse. Cependant, un jour, six diables du corps céleste du diable débarquèrent dans le royaume des abeilles. Les diables déchainés volèrent des milliers de fruits. Les abeilles devinrent esclaves. Pour sauver le royaume des esclaves, une abeille courageuse s'embarqua dans une aventure périlleuse pour tuer les six diables.

DESCRIPTION DES PRIX

CLOCHE	: Ajoute 500 points quand l'abeille a absorbé la cloche. La cloche se transforme en parachute lorsqu'elle est touchée 8 fois.
FLEUR	: Le fusil devient à double coups quand l'abeille a absorbé la fleur. La fleur se transforme en étoile à 5 branches lorsqu'elle est touchée.
ETOILE A 5 BRANCHES	: Le fusil se transforme en fusil-mitrailleur quand l'abeille a absorbé l'étoile à 5 branches. L'étoile à 5 branches se transforme en bouclier lorsqu'elle est touchée.
BOUCLIER	: Une abeille qui absorbe un bouclier va obtenir une armure. Quand un bouclier est touché, il devient un dramant qui devient alors un diable s'il est touché.
MAIN	: Une abeille qui a absorbé une main regagne ses ailes doubles.
COEUR	: Une abeille qui a absorbé un coeur obtient des points de bonus.
BOITE A TRESORS	: Une abeille qui a absorbé une boîte à trésors détruit tous les ennemis volants.
BOUTEILLE A TRESORS	: Une abeille qui a absorbé une bouteille à trésors obtient une vie supplémentaire.

POUR COMMENCER

Après que l'écran a affiché le titre, appuyez sur START pour obtenir l'invitation ENTER STAGE 1 (entrez au niveau 1) avant que le jeu ne commence réellement. Les touches et leurs fonctions sont décrites dans la partie fonctions des touches. Remarquez que l'avion-abeille doit avoir au moins une aile pour lancer des bombes. Il y a de nombreux merveilleux prix à gagner et vous pouvez également tirer sur un prix pour le transformer en un prix différent. Le jeu est terminé quand il ne vous reste plus aucune vie. Vous pouvez alors écrire votre nom sur la liste des meilleurs joueurs. Vous utilisez les touches UP et DOWN pour choisir les lettres de l'alphabet et les touches LEFT et RIGHT pour choisir la position de la signature indiquée par le point clignotant ou l'alphabet. Sortez de cette procédure d'entrée du nom en appuyant sur la touche START. Vous pouvez alors continuer le jeu s'il vous reste des points de crédit auquel cas l'indication CONTINUE va s'afficher et un compte à rebours à partir de 9 va se déclencher. Pour continuer, appuyez sur START avant que le compte à rebours n'atteigne 0.

FONCTIONS DES TOUCHES

TOUCHE	OPTION
UP	DEPLACE VERS LE HAUT
DOWN	DEPLACE VERS LE BAS
LEFT	DEPLACE VERS LA GAUCHE
RIGHT	DEPLACE VERS LA DROITE
A.KEY	TOUCHE A. ENVOIE DES BOMBES
B.KEY	TOUCHE B. TIR
START	DEBUT/PAUSE
SELECT	INUTILISE

SCORE DU JEU

- Après avoir absorbé le prix, le score est additionné.
- Tuez un diable dans le ciel = 300 points
- Finissez le niveau = 50 000 points.

HONEY BEE

German

SPIELBESCHREIBUNG

Es war einmal ein wunderschönes Bienen-Koenigreich auf der Welt. Die Bienen arbeiteten hart und genossen ein glückliches Dasein. Eines Tages kamen sechs Teufel aus der Hoelle zum Bienenreich. Die zuegellosen Teufel plünderten die Fruechte des Reiches und machten die Bienen zu Sklaven. Um das Koenigreich zu retten, brach eine mutige Biene zu einer gefährlichen Reise auf, die Teufel zu vernichten.

SPIELWERTUNG

Glocke	: Addiere 500 Punkte nachdem die Biene die Glocke gegessen hat. Zehnmals getroffen wird die Glocke zu einem Fallschirm.
Fallschirm	: Addiere 600 Punkte nachdem die Biene den Fallschirm gegessen hat. Achtmals getroffen wird der Fallschirm zu einem Diamanten.
Diamant	: Addiere 1000 Punkte nachdem die Biene den Diamanten gegessen hat. Einmal getroffen wird der Diamant zur Blume.
Blume	: Das Gewehr erhält einen doppelten Lauf nachdem die Biene die Blume gegessen hat. Einmal getroffen wird die Blume zu einem fuenf-zackigem Stern.
Stern	: Das Gewehr wird zum Maschinengewehr nachdem die Biene den Stern gegessen hat. Einmal getroffen wird der Stern zu einem Schutzschild.
Schutzschild	: Nachdem die Biene das Schutzschild gegessen hat, erhält sie eine Ruestung. Einmal getroffen wird das Schild zu einem Diamanten, der nach nochmaligem Treffer zu einem Teufel wird.
Hand	: Nachdem die Biene die Hand gegessen hat, bekommt sie doppelte Fluegel.
Herz	: Nachdem die Biene das Herz gegessen hat, gibt es Bonus-Punkte.
Schatztruhe	: Nachdem die Biene die Schatztruhe gegessen hat, werden alle Feinde, die am Himmel herumfliegen, vernichtet.
Schatzflasche	: Nachdem die Biene die Schatflasche gegessen hat, erhält sie ein zusaetzliches Leben.

SPIELBEGINN

Nachdem der Titel aufgeleuchtet hat, druecke START. Es erscheint "ENTER STAGE 1" (erste Stufe eingeben) auf dem Bildschirm, ehe das eigentliche Spiel beginnt. Die Tasten und ihre Funktionen werden weiter unten erklart.

Wichtig: Eine Biene braucht mindestens einen Fluegel, um eine Bombe abwerfen zu koennen. Es koennen viele Gewinne gesammelt werden oder Du kannst auch auf sie feuern und sie verwandeln. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Leben verloren sind. Mit der Auf/Ab-Taste kannst Du die Buchstaben fuer Deine Namenseingabe finden. Die Rechts/Links-Taste bringt den Namenskuerzel in die richtige Position. Druecke START und Du kannst das Spiel fortsetzen, wenn Du noch Punkte gut hast. Der Bildschirm zeigt in diesem Fall "CONTINUE" (Fortsetzung) und faengt mit einem Countdown von 9 rueckwaerts an. Um das Spiel fortzusetzen, muusst Du START druecken, ehe der Countdown abgeschlossen ist.

TASTENFUNKTIONEN

Auf	: Aufwaerts bewegung
Ab	: Abwaertsbewegung
Links	: Linksbewegung
Rechts	: Rechtsbewegung
A-Taste	: Bombenabwurf
B-Taste	: Feuern
START	: Spielbeginn/ Pause
SELECT	: Nicht in Gebrauch

SPIELWERTUNG

- Nachdem ein Objekt gegessen wurde, wird die Punktezahl automatisch addiert,
- Vernichten eines fliegenden Teufels = 300 Punkte
- Beendigung der Spielstufe = 50000 Punkte