

SUPERVISION™

CLIMBER

ENGLISH

I. GAME DESCRIPTION

Climbers are always dreaming of climbing the Everest Mount. If you are one of them, you would enjoy this acting and intelligence game which gives you the same feeling as climbing.

II. GETTING STARTED

When the power is turned on, the logo and the game title screen will be shown respectively. Pressing the START key then will show you the starting stage (Stage One) and the number of lives given. There are altogether fifteen stages in the game and five lives are given initially. Press the START key again to start the actual game.

III. HOW TO PLAY

In this game, snakes, toxic bubbles, little ghost and toxic net are destroyable. Fire and water pool are non-destroyable. The climber will be killed by the objects mentioned above once they collide with each other. In addition, square blocks have no destructive power and some of them can be destroyed.

Player wins if he can control the climber to reach the flag within three minutes. In order to attain this goal, the climber should for one, destroy or avoid obstacles that are blocking your way. For another, you should make best use of the climbing tools and select the shortest route to reach the flag. You may control the climber to fire or to anchor climbing tools by pressing button B. And you may press button A and button B alternatively to climb up columns of blocks.

IV. SCORING

1. Score 20 for killing a ghost
2. If you can finish the task before the time limit, 50 scores would be awarded for every second left.

V. KEY ASSIGNMENT

KEY	FUNCTION
START	Start / Pause the game
SELECT	Continue the game at the current playing level or at stage one
A-KEY	Climber jumps up
B-KEY	Fire
A + LEFT	Climber jumps to the left
A + RIGHT	Climber jumps to the right
UP	Climber fires upward when used with B-key
DOWN	Climber fires downward when used with B-key
LEFT	Climber fires to the left when used with B-key / Climber moves to the left
RIGHT	Climber fires to the right when used with B-key / Climber moves to the right

CLIMBER

DUTCH

I. SPELOMSCHRIJVING

Klimmers dromen altijd van het beklimmen van de Mount Everest. Als je tot een van hen behoort, zul je vast van dit beweeglijk en intelligentie spel die je hetzelfde gevoel geeft als klimmen.

II. HET STARTEN VAN HET SPEL

Als de power op aan staat, zullen respectievelijk de logo en het titelsbeeld worden vertoond. Druk op de START knop en de beginnende niveau (Niveau een) verschijnt en het aantal leven dat wordt gegeven. Er zijn in total vijftien niveaus in het spel en om te beginnen worden er vijf levens gegeven. Druk op de START knop om het spel te beginnen.

III. HOE TE SPELEN

In dit spel zijn de slangen, giftige bubbels, kleine geesten en giftige net vernietigbaar. Vuur- en waterpools zijn niet vernietigbaar. De klimmer zal worden gedood als hij in aanraking komt met de een van de bovengenoemde voorwerpen. Daarnaast hebben de vierkante blokken geen destructieve kracht en sommigen kunnen zelfs vernietigd worden.

De speler wint als hij de klimmer binnen drie minuten de vlag kan laten bereiken. Om dit te kunnen bereiken, moet de klimmer in de eerste plaats de obstakels die zijn weg blokkeren, vernietigen of ontwijken. En ten tweede moet je optimaal gebruik maken van de beklimmingsuitrusting en kies de korste route om de vlag te bereiken. Je kunt de klimmer laten afvuren of een klimtrusting laten gebruiken door op de B knop te drukken. En je kunt op de A knop of de B knop drukken om de kolommen of blokken te klimmen.

IV. PUNTENTELLING

1. 20 punten voor het doden van een geest.
2. Als je de taak kan volbrengen binnen de gestelde tijdslimiet, krijg je 50 punten voor ieder seconde dat overblijft.

V. BELANGRIJKSTE FUNCTIES

Knop	Functie
START	Starten/Pauzeren van het spel
SELECT	Verder gaan met het spel op het bestaande niveau of op niveau een
A knop	Klimmer springt
B knop	Afvuren
A+LEFT	Klimmer springt naar links
B+RIGHT	Klimmer springt naar rechts
UP	Klimmer vuurt af naar boven wanneer dit tegelijk met de B knop wordt gebruikt
DOWN	Klimmer vuurt af naar beneden wanneer dit tegelijk met de B knop wordt gebruikt
LEFT	Klimmer vuurt af naar links wanneer dit tegelijk met de B knop wordt gebruikt/ Klimmer beweegt naar links
RIGHT	Klimmer vuurt af naar rechts wanneer dit tegelijk met de B knop wordt gebruikt/ Klimmer beweegt naar rechts

CLIMBER

FRENCH

I. DESCRIPTION DU JEU

Les alpinistes ont toujours rêvé d'escalader le Mont Everest. Si vous êtes l'un d'entre eux, vous allez apprécier ce jeu d'action et de réflexion qui vous donnera l'impression d'être en train de grimper.

II. POUR COMMENCER

Allumez l'appareil. Le logo et le titre du jeu apparaissent à l'écran. Appuyez alors sur la touche START pour voir le niveau commençant (niveau 1) et le nombre de vies attribuées. Il y a au total 15 niveaux dans ce jeu et 5 vies vous sont au préalable attribués. Appuyez à nouveau sur START pour commencer la partie.

III. COMMENT JOUER

Dans ce jeu les serpents, bulles toxiques, petits fantômes et les filets toxiques peuvent être détruits. Le feu et l'eau sont indestructibles. Si l'alpiniste entre en collision avec l'un des objets mentionné ci-dessus, il sera tué. De plus, les blocs carrés n'ont pas le pouvoir de détruire et certains d'entre eux peuvent être anéantis.

Le joueur gagne s'il arrive à mener l'alpiniste au drapeau dans les trois minutes. Pour atteindre ce but, l'alpiniste doit détruire ou éviter les obstacles sur son chemin. D'autre part, vous devez utiliser au mieux les outils d'escalade et choisir la route la plus courte pour atteindre le drapeau. En appuyant sur la touche B, l'alpiniste fait feu ou accroche les outils d'escalade. Pour escalader les colonnes de blocs, appuyez sur les touches A et B alternativement.

IV. LES SCORES

1. 20 points si vous tuez un fantôme.
2. Si vous terminez la partie avant l'expiration du temps imparti, vous gagnez 50 points pour chaque seconde restante.

V. LES TOUCHES

<u>TOUCHES</u>	<u>FONCTIONS</u>
START	Début/Pause de la partie
SELECT	Continue la partie au niveau actuel ou au niveau 1
A	L'alpiniste saute en hauteur
B	Pour faire feu
A + GAUCHE	L'alpiniste saute vers la gauche
A + RIGHT	L'alpiniste saute vers la droite
UP	Utilisé avec la touche B, l'alpiniste tire en hauteur
DOWN	Utilisé avec la touche B, l'alpiniste tire vers le bas
LEFT	Utilisé avec la touche B, l'alpiniste tire sur la gauche / L'alpiniste avance vers la gauche.
RIGHT	Utilisé avec la touche B, l'alpiniste tire sur la droite / L'alpiniste avance vers la droite.