

SUPERVISION™

TREASURE HUNTER

I. GAME DESCRIPTION

This is an intelligent game. Player should avoid little ghost while picking up all the treasure on each stage within the time limit. After the completion of this assignment, a gate will be shown on the screen. The player can then pass through the gate and moves to a new stage. There are three difficulty levels in the game. Each level includes six stages. Besides, the bottom of the game is a status line, it gives you the following information, from left to right : the number of stipulation treasure needed to pass a stage, the remaining number of treasure not yet found, score obtained so far and the remaining time.

II. GETTING STARTED

When the power is turned on, the SUPERVISION logo is displayed. Then comes to the game title screen. The START key will bring you to the level selection screen. You can then select the desirable level by pressing the UP or DOWN key and start the game by pressing the START key again.

III. HOW TO PLAY

If the player wishes to preview the whole background at any time during the game. He can do so by pushing the PAUSE key first and scroll the whole background by using the Direction Keys.

After the little man steps on the grassland, he may clear the sandy channels by simply walking through them. Note that stones above the walked paths may fall when the support of the sand is removed. The falling stone will kill the little man when it falls directly above his head. Therefore, the player should take caution of the pace he directs the little man to take. The little man will also lose a life if he runs out of time.

When the player moves to stage 2 or higher stages, a little ghost will appear on background. The ghost will kill the little man once it collides with him. The player can avoid this ghost by moving loose stones which are not anchored by the sand. However, he will fail a mission if he is trapped by stones. Under this situation, you may attempt a suicide by pressing BUTTON A & B together rather than to wait for time out. Lastly, the game will be over if the little man loses his life three times.

IV. KEY ASSIGNMENT

KEY	FUNCTION
START	Start / pause the game
SELECT	Not used
A & B	When trapped by stones, press these keys together to suicide and start a new life (if any).
UP	Man moves up. When pause, background moves up.
DOWN	Man moves down. When pause, background moves down.
LEFT	Man moves left. When pause, background moves left.
RIGHT	Man moves right. When pause, background moves right.

V. GAME SCORE

STAGE	SCORE AWARDED FOR PASSING THIS STAGE	BONUS SCORE FOR EACH TREASURE
1	10	500
2	15	1000
3	20	1500
4	25	2000
5	30	2500
6	35	3000

TREASURE HUNTER

DUTCH

I. BESCHRIJVING VAN HET SPEL

Dit is een intelligentiespel. De speler moet een voldoende aantal schatten veroveren voordat hij aan een nieuwe fase kan beginnen. Nadat je het vereiste aantal schatten hebt veroverd — dit wordt aangegeven in de statusregel — verschijnt er een uitgangspoort. Als je deze poort passeert, kom je in een nieuwe fase. Maar te beginnen bij de tweede fase verschijnen er spoken op je weg, die je kunnen doden. Je moet erin slagen het spook of de spoken die bij de poort verschijnen te omzeilen. Want deze kunnen zich op de vrije paden begeven en je weg naar de uitgangspoort versperren. Er zijn drie moeilijkheids—levels in dit spel, elk met 6 fasen. Onder aan het scherm vind je, van links naar rechts, de volgende gegevens:

- het vereiste aantal schatten dat je nodig hebt om een fase te voltooien.
- het resterende aantal nog niet gevonden schatten
- het tot dan toe behaalde aantal punten
- de tijd die je nog over hebt.

II. HOE TE BEGINNEN

Nadat de stroom is ingeschakeld, verschijnt het SUPERVISION logo en daarna het titelscherm van het spel. Door op START te drukken kom je in het "level"—keuze menu. Met de UP— of DOWN—toets kies je het gewenste "level". Met een druk op START begint het spel.

III. HET SPELEN VAN HET SPEL

Als je tijdens het spel de hele achtergrond eens wilt bekijken, druk je op de PAUSE-toets. Nu kun je met de richtingtoetsen, het hele veld door—"scrollen".

Nadat het kleine mannetje op het grasland gestapt is, kan hij de zanderige kanalen vrijmaken door er gewoon doorheen te lopen. Let op dat er stenen op de paden kunnen vallen, als het ondersteunende zand is verwijderd. Het mannetje wordt door de vallende steen gedood, als deze recht boven zijn hoofd valt. De speler moet daarom voorzichtig zijn bij het kiezen van de richting waarin hij het mannetje laat gaan. Het mannetje verliest ook een leven, als de tijd opraakt.

Als de speler naar de tweede fase gaat, verschijnt er een spookje in de achtergrond. Het spook doodt het mannetje als hij er mee in botsing komt. De speler kan dit spook vermijden door losse stenen, die niet vastzitten in het zand, te verplaatsen. Maar zijn missie mislukt, als hij door de stenen vastgezet wordt. In deze situatie kun je beter proberen het mannetje zelfmoord te laten plegen door tegelijk op de toetsen A en B te drukken dan op een "time out" te wachten. Het spel is uit als het mannetje driemaal zijn leven verliest.

IV. FUNCTIES VAN DE TOETSEN

TOETS

FUNCTIE

START	Start en onderbreekt het spel
SELECT	Geen functie
A & B	Druk op beide toetsen tegelijk bij vastzetting door de stenen, om zelfmoord te laten plegen en een nieuw leven te beginnen (als dat er nog is)
UP	Mannetje gaat omhoog. Tijdens pauze beweegt de achtergrond omhoog.
DOWN	Mannetje gaat omlaag. Tijdens pauze beweegt de achtergrond omlaag.
LEFT	Mannetje gaat naar links. Tijdens pauze beweegt de achtergrond naar links.
RIGHT	Mannetje gaat naar rechts. Tijdens pauze beweegt de achtergrond naar rechts.

V. PUNTENTELLING

Fase	Aantal punten voor elke schat	Bonuspunten voor het voltooien van deze fase
1	10	500
2	15	1000
3	20	1500
4	25	2000
5	30	2500
6	35	3000

TREASURE HUNTER

FRENCH

I. DESCRIPTION DU JEU

Vous devez piocher pour trouver des trésors dans un dédale de galeries souterraines et cela dans un temps limite afin de passer au niveau supérieur (stage). Une fois tous les trésors du stage ramassés, il faut vite découvrir la sortie pour passer au 2ème stage. A partir du 2ème stage vous trouverez de dangereux fantômes qui voudront vous tuer et boucheront le passage de sortie parfois. Il y a 3 niveaux de difficulté et 6 stages par niveau. Les informations du jeu sont affichées en bas de l'écran, dans l'ordre de gauche à droite vous trouverez:

- le nombre de trésors dans le stage en cours
- le nombre de trésors qu'il reste à trouver
- le score en cours
- le temps restant.

II. POUR DEMARRER

Allumez la console, après le logo du jeu appuyez sur start. Choisissez un des trois niveaux avec les boutons "haut/bas", appuyez de nouveau sur start, le jeu commence.

III. COMMENT JOUER

A tout moment vous pouvez explorer le souterrain où vous vous trouvez afin de récupérer les trésors à l'avance. Pour cela appuyez sur "pause" et servez-vous des boutons de direction. Vous êtes le chasseur de trésors, représenté à l'écran par un petit bonhomme, et vous creusez et piochez inlassablement pour arriver au but. Le terrain où vous évoluez est truffé de grosses pierres qui tombent si vous creusez en dessous, ou à côté pour celles qui sont superposées, donc méfiance. Si une pierre vous tombe sur la tête, vous perdez une vie, de même si vous ne sortez pas du stage en cours avant le temps limite. Si au cours de la partie vous bloquez un trésor, ou vous-même, entre plusieurs grosses pierres vous pouvez, au lieu d'attendre la fin du temps écoulé, vous suicider en appuyant simultanément sur les boutons A et B. La partie est finie si vous perdez vos trois vies.

IV. TOUCHES DE FONCTIONNEMENT

START	Démarre/met en pause
SELECT	Non utilisé
A et B	Appuyez en même temps pour vous suicider
Haut/Bas	Déplacement vertical du bonhomme ou de la vue écran en mode pause
Gauche/droit	Déplacement horizontal du bonhomme ou de la vue écran en mode pause

V. SCORE

Stage	Points par trésor	Points de bonus changement de stage
1	10	500
2	15	1000
3	20	1500
4	25	2000
5	30	2500
6	35	3000

TREASURE HUNTER

GERMAN

I. SPIELBESCHREIBUNG

Dies ist ein Intelligenzspiel. Der Spieler muß versuchen, dem kleinen Geist auszuweichen, während er alle Schätze in jeder Runde innerhalb der festgesetzten Zeit aufammelt. Nach Erfüllung dieser Aufgabe erscheint ein Tor auf dem Bildschirm. Der Spieler kann dann durch das Tor gehen und zur nächsten Runde gelangen. Im Spiel gibt es drei Schwierigkeitsgrade. Jeder Grad umfaßt sechs Runden. Dazu erscheint am unteren Rand des Spiels eine Statusreihe. Dort werden die folgenden Informationen von links nach rechts angegeben: Die festgelegte Anzahl von Schätzen, die zum Bestehen einer Runde erforderlich sind; die verbleibende Anzahl von Schätzen, die noch nicht gefunden wurden; die bisher erzielte Punktzahl; und die verbleibende Zeit.

II. SPIELERÖFFNUNG

Nach Anstellen des Stroms, erscheint das SUPERVISION Logo, anschließend der Titelschirm. Die START-Taste bringt Dich zum Auswahlmü für den Schwierigkeitsgrad. Du kannst dort durch Drücken der UP oder DOWN-Taste den gewünschten Schwierigkeitsgrad wählen und durch erneutes Drücken der START-Taste mit dem Spiel beginnen.

III. SPIELANLEITUNG

Falls ein Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt während dem Spiel sich den gesamten Hintergrund ansehen möchte, so kann er dies, indem er erst die PAUSE-Taste drückt und dann mit Hilfe der Richtungstasten den gesamten Hintergrund weiterrollen läßt.

Wenn der kleine Mann die Steppe betritt, kann er die sandigen Kanäle überqueren, indem er einfach hindurch geht. Bitte beachte, daß Steine über den begangenen Pfaden herunterfallen können, wenn der stützende Sand entfernt wird. Der fallende Stein tötet den kleinen Mann, wenn er ihm direkt auf den Kopf fällt. Daher sollte der Spieler auf die Geschwindigkeit achten, mit der er seinen Mann bewegt. Der kleine Mann verliert ebenfalls ein Leben, wenn er die vorgeschriebene Zeit nicht einhält.

Sobald der Spieler die höheren Runden erreicht, erscheint ein kleiner Geist im Hintergrund. Der Geist wird den kleinen Mann töten, sobald er mit ihm zusammenstößt. Der Spieler kann diesen Geist vermeiden, indem er lose Steine bewegt, welche nicht durch Sand befestigt sind. Allerdings kann der Spieler seine Aufgabe nicht bestehen, falls er durch die Steine gefangen wird. In dieser Situation kannst Du durch gleichzeitiges Drücken von TASTE A & B Deinem Mann ein vorzeitiges Ende bereiten, um nicht warten zu müssen, bis die Zeit abläuft. Schließlich ist das Spiel beendet, sobald der kleine Mann drei Leben verloren hat.

IV. TASTENFUNKTIONEN

TASTE	FUNKTION
START	Starten/Pausieren des Spiels
SELECT(WÄHLEN)	Keine Funktion
A & B	Wenn Du durch Steine gefangen bist, kannst Du durch gleichzeitiges Drücken dieser beiden Tasten ein vorzeitiges Ende erreichen und mit dem nächsten Leben (sofern noch vorhanden) beginnen.
UP (HOCH)	Der Mann geht nach oben. Bei Pausieren läuft der Hintergrund nach oben.
DOWN (RUNTER)	Der Mann geht nach unten. Bei Pausieren läuft der Hintergrund nach unten.
LEFT (LINKS)	Der Mann geht nach links. Bei Pausieren läuft der Hintergrund nach links.
RIGHT (RECHTS)	Der Mann geht nach rechts. Bei Pausieren läuft der Hintergrund nach rechts.

V. SPIELWERTUNG

RUNDE	PUNKTE DIE BEI BESTEHEN DIESER RUNDE GEWÄHRT WERDEN	BONUSPUNKTE FÜR JEDEN SCHATZ
1	10	500
2	15	1000
3	20	1500
4	25	2000
5	30	2500
6	35	3000