

# SUPERVISION

## SSNAKE

### INSTRUCTIONS

1. Sssnake Controls
2. Getting Started
3. How to Play
4. Scoring

#### Cautions During Use:

- \* 1) During long periods of play, take a break every hour or so.
- \* 2) Avoid exposing equipment to shocks, knocks and extremes of temperature.
- \* 3) Do not attempt to disassemble console or cartridge.
- \* 4) Do not touch on get them wet.
- \* 5) Do not wipe equipment with volatile solvents such as thinner or alcohol.

### 1 SSSNAKE CONTROLS

SELECT button : Turns sound on and off.  
START button : Starts the game or pauses a games in play.  
UP button : Sssnake moves up the screen.  
DOWN button : Sssnake moves down the screen.  
LEFT button : Sssnake moves left.  
RIGHT button : Sssnake moves right.  
"A" button : Doubles the speed of the Sssnake  
SELECT + START + "A" + "B" buttons pressed all together re-start the game.



### 2 GETTING STARTED

Insert Sssnake game cartridge into your Super-Vision and switch on. If you wish you may switch sound off with the SELECT button.

Press the START button to commence play.

### 3 HOW TO PLAY

Using the direction buttons, direct the Sssnake around the screen and gobble up Apples, and Apple-cores to score. Clear them all to complete each level of the game.

Each time you eat an Apple, an Apple-core appears in a random position.

Every time you eat an Apple-core a lethal Skull'n'Crossbones will appear.

Don't steer the Sssnake into a Skull'n'Crossbones

Don't hit a wall or a brick or you'll lose a life in a particularly messy way.

Don't let the Sssnake eat it's own tail, that is also fatal, How would you like it?

The more you eat, the longer your Sssnake gets, and the trickier it is to avoid eating yourself.

Don't run out of time, that would be the end of another life, and you only get three !

The less time you have, the faster you'll slither along.

### 4 SCORING

An Apple scores 1 point, when eaten, and an Apple core scores 2 points

At the end of a game level, when the sssnake has eaten all the Apples and Apple cores, the time remaining is multiplied by the level number and that is your time bonus which is added to your score before the next level begins.

If you score highly enough then you will set a new high score record (this is lost when power is switched off).

Good Luck!

# SUPERVISION

## SSNAKE

### GEBRUIKSAANWIJZING :

1. Sssnake bediening
2. Beginnen
3. Spelen
4. Scoren

#### Waarschuwingen gedurende gebruik:

- \* Neem bij het langdurig spelen ieder uur even pauze
- \* Vermijd blootstellen van het apparaat aan schokken, stoten of extreme temperaturen
- \* Probeer niet om de console of het spelletje uit elkaar te halen
- \* De koperen banen mogen niet worden aangeraakt of worden natgemaakt
- \* Maak het apparaat niet schoon met vervlegende oplosmiddelen zoals thinner of alcohol

### 1. SSSNAKE BEDIENING

SELECT (keuze) knop : zet het geluid aan of uit  
START knop : start het spel of zorgt voor een pauze  
UP knop : beweging van de slang naar boven  
Down knop : beweging van de slang naar beneden  
LEFT knop : beweging van de slang naar links  
RIGHT knop : beweging van de slang naar rechts  
"A" knop : verdubbelt de snelheid van de slang  
SELECT + START + "A" + "B" knoppen allemaal tegelijk indrukken zorgt ervoor dat het spel opnieuw begint.

### 2. BEGINNEN

Steek het Sssnake spelletje in uw Super-Vision apparaat en zet het apparaat aan. Indien gewenst, kunt u het geluid uitzetten met de SELECT (keuze) knop.

### 3. SPELEN

Door de richtings knopjes te gebruiken, kunt u de slang over het scherm laten bewegen en hem appels en klokhuisen laten eten om te scoren. Eet alles op zodat ieder niveau van het spel afgemaakt kan worden.

Iedere keer dat u een appel eet, verschijnt er een klokhuis op een willekeurige plaats.

Iedere keer dat u een klokhuis eet, verschijnt er een doodshoofd.

Stuur de slang niet in een doodshoofd want dan verliest de slang zijn leven.

Raak geen muur of steen aan want dan verliest de slang zijn leven op een slordige manier.

Laat de slang niet zijn eigen staart eten, want dat is ook fataal.

Hoe meer de slang eet, des te langer wordt hij, en des te moeilijker wordt het om te voorkomen zichzelf op te eten.

De speeltijd mag niet overschreden worden, ook dat kost een leven, en de slang heeft er maar drie!

Hoe korter de speeltijd wordt, des te sneller kan de slang voedsel verslinden.

### 4. SCOREN

Een appel scoort 1 punt, een klokhuis scoort 2 punten

Aan het eind van het spel wanneer de slang alle appels en klokhuisen heeft opgegeten, wordt de overgebleven tijd vermenigvuldigd met het niveau en dat is de tijdbonus die wordt toegevoegd aan de score voordat er met het volgende niveau wordt begonnen.

Als er hoog genoeg wordt gescoord geeft het apparaat dit aan door middel van een nieuw record (dit verdwijnt als het apparaat uit wordt gezet).

VEEL SUCCES!!!



# SUPERVISION

## SSSNAKE

### MODE D'EMPLOI :

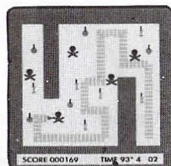
1. Touches de contrôle
2. Comment démarrer
3. Comment jouer
4. Score

#### Précautions durant l'utilisation:

- \* Il est recommandé de faire une pause au bout d'une heure d'utilisation
- \* Eviter les chocs, les coups et les températures extrêmes
- \* Ne pas démonter la console ni les cartouches
- \* Eviter de toucher ou de mouiller les connexions cartouches
- \* Ne pas employer de solvant, dissolvant ou produits à base d'alcool

### 1. TOUCHE DE CONTROLE

SELECT : marche ou arrêt du son  
START : démarre le jeu ou met le jeu en pause  
UP : Sssnake monte  
DOWN : Sssnake descend  
LEFT : Sssnake va à gauche  
RIGHT : Sssnake va à droite  
BOUTON "a" : Double la vitesse de Sssnake  
BOUTON SELECT + START + "A" + "B" : pressés ensemble = redémarrent le jeu



### 2. COMMENT DEBUTER

Insérez votre cartouche Sssnake dans le "Super Vision", puis mettez en marche (ON). Vous pouvez supprimer ou mettre la musique en appuyant sur SELECT. Appuyez sur START pour démarrer le jeu.

### 3. COMMENT JOUER

Servez-vous des boutons de direction pour faire évoluer Sssnake dans l'écran. Faites lui avaler les pommes et les trognons pour marquer de points. On passe à l'écran suivant lorsque Sssnake a tout mangé.

Chaque fois que vous mangez une pomme, un trognon apparaît à un autre endroit.

Chaque fois que vous mangez un trognon, une tête de mort apparaît.

Il ne faut pas manger de tête de mort sinon Sssnake perd à chaque fois une vie.

Il ne faut pas toucher les murs ou les briques sinon Sssnake perd aussi une vie.

Il ne faut pas que Sssnake touche son propre corps cela lui serait fatal.

Plus vous mangez, et, plus la longueur du corps de Sssnake augmente, l'astuce est d'éviter de se manger soit même.

Votre temps pour manger les pommes est limité. Si vous le dépassez, vous perdez aussi une vie et vous n'en avez que trois. Faites vite.

Votre temps de jeu diminue au fur et à mesure que votre vitesse augmente.

### 4. SCORE

Une pomme vaut 1 point, un trognon 2 points dans le tableau en cours. A la fin du tableau en cours, quand Sssnake a mangé toutes les pommes et tous les trognons, le temps du jeu restant est augmenté du nombre de points atteints précédemment, c'est votre score.

A chaque nouveau tableau, si vous marquez beaucoup de points vous augmentez votre score qui devient votre nouveau record. (Le score est perdu si l'on éteint la console).

BONNE CHANCE AVEC SSSNAKE!