

SUPERVISION™

PACIFIC BATTLE

I. GAME DESCRIPTION: The Pacific Ocean appears friendly and peaceful. However, one day, our national defence system alarms. Four unknown fleets attack the merchantman on the Pacific Ocean. They have a dangerous warhead, wide-range explosive bomb, which can cause tremendous damages to their targets in a very large area. Your fleet is ordered to eliminate these evil fleets to retain the peace of the Pacific.

II. GETTING STARTED: After powering-up, the "SUPERVISION" logo and the main title screen are displayed. Then, a selection menu of "NEW" and "PASSWORD" will be displayed after you have pressed "START" key or "A" key. Select "NEW" to start a new game. If "PASSWORD" is selected, password can be entered by using direction keys and confirmed by pressing "A" or "START" key. Correct password allows your fleets to enter directly to particular battle field, otherwise the game will be started in the first battle field. There are a total of 4 battle fields in this game.

III. HOW TO PLAY: Once a game is started, a position chart is displayed. There are nine dots on this chart, each dot represents one troop of our fleet. The 9 troops consist of one flagship, one battleship, two submarines, two destroyers and three fighters.

There is also a cursor, when this cursor is not placed on top of any of our troops, the telegrapher would take a rest. The detail sea map can be seen and back by pressing "START" or "A" key. Apart from the troops, there are four background objects on this map.

Mountain : Nothing can pass through it.
Land : Only fighters can fly above it.
Shallow Water : Only Submarine cannot pass through it.
Sea : All troop can pass through it.

When the cursor is placed above one of our troops, the telegrapher wakes up and the troop's information is displayed at the bottom of the LCD. Four options are displayed by pressing the "START" or "A" key, each of them can be chosen by using "UP" and "DOWN" key then pressing "START" or "A" key to perform the selected operation. The selected operation can be cancelled by pressing "B" key.

Once all the troops have attacked the enemies or the "PASS" option is chosen, the operation right is transferred to your enemies who will carry out their moves and attack operations.

After the enemies have used their turns, a brief report on score, no. of turn, no. of enemies, no. of your troops and so forth will be shown.

Besides, as the submarine always dive under the sea, no troop but only submarines can see where the other submarines are.

IV. DETAILS OF THE FOUR OPERATIONS

MOVE : This option allows the troop to move but within a limit of this troop, i.e. its mobility. Different troops have different mobility values and each unit allows the troop to move one step. This option can be cancelled by pressing "B" key if there is no movement to perform. Besides, no movements are allowed if this fleet have attacked other fleets before, i.e. the MOVE operation is no longer valid after the ATTACK operation is performed.

ATTACK : This option allows the troop to attack the enemies. The following tables give details of each troop in relation to which weapons are equipped and which weapons can cause damage to particular troops.

TABLE 1. Weapon list for each troop

	Air Missile	Sea Missile	Machine Gun	Torpedo	Depthbomb
Flagship	Y	Y	N	Y	Y
Battleship	Y	Y	Y	N	N
Destroyer	N	N	Y	Y	Y
Submarine	N	Y	N	Y	N
Fighter	Y	Y	Y	N	N

Y - Own this weapon N - does not own this weapon

TABLE 2. Damaging capability of each weapon

	Air Missile	Sea Missile	Machine Gun	Torpedo	Depthbomb
Flagship	N	Y	Y	Y	N
Battleship	N	Y	Y	Y	N
Destroyer	N	Y	Y	Y	N
Submarine	N	Y	Y	Y	Y
Fighter	Y	N	Y	N	N

Y - Can be damaged by this weapon

N - cannot be damaged by this weapon

Weapons can be selected by using "LEFT" and "RIGHT" key and then pressing "A" or "START" key to confirm your selection. After that you have to select your target by using the direction keys. Pressing "A" or "START" key to confirm this attack operation or pressing "B" key to cancel this operation. Once this operation is confirmed, the attacking process will then be shown on the LCD.

STATUS : This option gives status information on the current life and the mobility for this troop. Pressing "A" or "START" key to exit this screen.

PASS : This option would pass the operation right to your enemy.

V. HOW TO WIN: The victory is claimed by whoever destroys the opponent's flagship first. Hence, try the best to protect your flagship, reserve your firepower and attack hard on enemy's flagship.

VI. KEY ASSIGNMENT

START : to select option
SELECT : no function
A : same as START key
B : to deselect the selected option
Direction : to move the cursor
START+SELECT+A+B : force the game jump back to the main screen

PACIFIC BATTLE

DUTCH

I. SPEL BESCHRIJVING: De Stille Zuidzee lijkt kalm en vredig. Op een dag, echter, gaat het nationale verdedigingssysteem alarm af. Vier onbekende vlootten vallen een handelsvloot aan op de Stille Zuidzee. Ze hebben een gevaarlijk torpedopak, een explosieve bom met een zeer groot bereik, die hun doelen in een zeer groot gebied ernstig kunnen beschadigen. Jouw vloot krijgt het bevel deze vijandige vlootten uit te schakelen, zodat de rust op de Stille Zuidzee zal terugkeren.

II. OPSTARTEN: Na het aanzetten, verschijnt het "Supervision"-logo en de titel in beeld. Door op de "START"-toets of de "A"-toets te drukken, verschijnt er een keuzemenu met "NEW" en "PASSWORD". Kies "NEW" om een nieuw spel te starten. Indien "PASSWORD" wordt gekozen, kan een paswoord worden ingevoerd door middel van de richtingstoetsen en deze wordt bevestigd door de "A"- of "START"-toets. Een correct paswoord geeft jouw vloot direct toegang tot een specifiek slagveld, anders begint het spel in het eerste slagveld. Er zijn in totaal 4 slagvelden in dit spel.

III. HOE TE SPELEN: Als het spel is gestart, wordt eerst een positiekartaal getoond. Op de kaart staan 9 stippen, elke stip stelt een troep van jouw vloot voor. De 9 schepen bevat een vlaggschip, een slagschip, 2 onderzees, 2 torpedojagers en 3 jachtvliegtuigen.

Ook zie je een cursor op de kaart, wanneer deze cursor niet bovenop een van jouw schepen is geplaatst, dan geeft de telegrafist geen informatie. Een gedetailleerde zeekaart kan worden opgeroepen (en terug door de "START"- of "A"-toets te gebruiken. Afgezien van de troepen staan op deze kaart 4 achtergrondvoorwerpen.

Bergen : Doorheen gaan is voor alle troepen onmogelijk.
Land : Alleen jachtvliegtuigen kunnen erboven vliegen.
Ondiep water : Alleen onderzees kunnen hier niet door.
Zee : Alle troepen kunnen er overheen gaan.

Wanneer de cursor bovenop een van jouw troepen wordt geplaatst, dan wordt de telegrafist wakker en de informatie van de troepen verschijnt dan onderaan het scherm. Vier keuzemogelijkheden worden getoond door op de "START"- of "A"-toets te drukken, elk ervan kan worden gekozen door de "UP"- en "DOWN"-toets te gebruiken, door vervolgens op de "START"- of "A"-toets te drukken wordt de gekozen operatie uitgevoerd. De gekozen operatie kan worden opgeheven door op de "B"-toets te drukken.

Indien alle troepen de vijanden hebben aangevallen of indien de "PASS"-optie wordt gekozen, dan is het operatierecht overgedragen aan de vijand, die dan zijn stappen en aanvalsoperaties zal uitvoeren.

Nadat de vijand zijn zetten heeft gedaan, wordt een kort verslag van score, aantal zetten, aantal vijanden, aantal van jouw troepen enz. getoond.

Opmerking: Omdat onderzees altijd onder water zijn, kan geen enkele troep dan de onderzees zelf zien waar de andere onderzees zich bevinden.

IV. DETAILS VAN DE VIER OPERATIES

MOVE : Deze optie geeft de troep de mogelijkheid zich te verplaatsen binnen de grenzen van de troep, d.w.z. de mobiliteit. Verschillende troepen hebben verschillende mobiliteitsmogelijkheden en elke eenheid staat de troep toe een stap te zetten. Deze optie kan worden opgeheven door de "B"-toets in te drukken, als er geen zet uitgevoerd hoeft te worden. Opmerking: Er is geen zet toegestaan als deze vloot al eerder andere vlootten heeft aangevallen, d.w.z. de MOVE operatie is niet langer geldig nadat de ATTACK operatie is uitgevoerd.

ATTACK : Deze optie geeft de troep de mogelijkheid de vijand aan te vallen. De onderstaande tabellen geven informatie over met welke wapens de troepen zijn uitgerust en welke wapens schade kunnen aanbrengen aan een specifieke troep.

Tabel 1. Wapenlijst voor een troep

	Luchtrakiet	Zeeraket	Mitrailleur	Torpedo	Dieptebom
Vlaggschip	Y	Y	N	Y	Y
Slagschip	Y	Y	Y	N	N
Torpedojager	N	N	Y	Y	Y
Onderzeer	N	Y	N	Y	N
Jachtvliegtuig	Y	Y	Y	N	N

Y - Wel uitgerust met dit wapen

N - Niet uitgerust met dit wapen

Tabel 2. Vermogen tot beschadiging van een wapen

	Luchtrakiet	Zeeraket	Mitrailleur	Torpedo	Dieptebom
Vlaggschip	N	Y	Y	Y	N
Slagschip	N	Y	Y	Y	N
Torpedojager	N	Y	Y	Y	N
Onderzeer	N	Y	Y	Y	Y
Jachtvliegtuig	Y	N	Y	N	N

Y - Kan beschadigd worden door dit wapen

N - Kan niet worden beschadigd door dit wapen

Wapens kunnen worden uitgekozen door de "LEFT"- en "RIGHT"-toets te gebruiken en dan door op "A"- of "START"-toets te drukken om jouw keuze te bevestigen. Hierna moet je je doel kiezen door middel van de richtingstoetsen. Druk op "A" of "START" om deze aanval te bevestigen of druk op "B" om de operatie op te heffen. Als de operatie is bevestigd, dan wordt het aanvalsproces getoond op het scherm.

STATUS : Deze optie geeft informatie over de toestand van de huidige levensduur en de mobiliteit van de desbetreffende troep. Druk op "A" of "START" om dit scherm te verlaten.

PASS : Bij deze optie gaat de beurt over naar de vijand.

V. HOE TE WINNEN: De overwinning wordt opgeëist door diegene die als eerste het vlaggschip van de tegenstander vernietigt. Verdedig daarom het eigen vlaggschip goed, wees spaarzaam met alvuren en val het vijandige vlaggschip hard aan.

VI. TOETSENFUNCTIES

START : een optie selecteren
SELECT : geen functie
A : dezelfde als de START-toets
B : opheffen van een gekozen optie
Direction : de cursor besturen
START+SELECT+A+B : zorgt ervoor dat het spel terug springt naar het hoofdscherm

PACIFIC BATTLE

FRENCH

I. DESCRIPTION: L'Océan Pacifique semblait calme et reposant jusqu'au jour où le système d'alarme de la défense retentit. Quatre flottes inconnues venaient d'attaquer des navires marchands. Ils possèdent des missiles à courte et à longue portée infligeant des pertes considérables à leurs cibles dans une zone extrêmement large. Votre flotte a reçu l'ordre d'éliminer ces dangereux ennemis et de ramener la paix sur le Pacifique.

II. MISE EN ROUTE: Après avoir allumé l'appareil, le sigle SUPERVISION et le titre du jeu apparaissent à l'écran. Appuyez sur START ou sur A pour obtenir le menu de sélection NEW (nouveau) et PASSWORD (mot de passe). Sélectionnez NEW pour une nouvelle partie. Si vous avez choisi PASSWORD, entrez un mot de passe à l'aide des touches de direction et confirmez en appuyant sur A ou sur START. Le mot de passe correct vous permet de faire entrer votre flotte dans un combat particulier. Dans le cas contraire, le jeu commence automatiquement à la première bataille. Il y a un total de 4 batailles différentes dans ce jeu.

III. UTILISATION: En début de partie, un plan des positions apparaît à l'écran. Neuf points sont représentés sur ce plan. Chaque point correspond à une troupe ou à une flotte. Les neuf troupes sont composées : d'un vaisseau amiral, d'un cuirassé, de deux sous-marins, de deux contre-torpilleurs et de trois avions de chasse.

Vous verrez aussi un curseur. S'il n'est pas placé au-dessus d'une de vos troupes, l'indique que l'officier des transmissions se repose. Vous pouvez visionner la carte marine détaillée en appuyant sur START ou sur A. En dehors des troupes, il y a 4 autres motifs représentés sur cette carte.

Montagne : rien ne peut la traverser.
Terrain : seul un avion de chasse peut le survoler.
Eau peu profonde : seul les sous-marins ne peuvent passer.
Mer : tous les éléments de combat peuvent passer.

Quand le curseur est placé au-dessus d'une de vos troupes, l'officier des transmissions se réveille et les instructions des troupes sont affichées au bas de l'écran. Si vous appuyez sur START ou sur A, vous verrez 4 options apparaître. Sélectionnez l'une d'entre elles en appuyant sur UP ou sur DOWN puis sur START ou sur A pour confirmer votre choix. Si vous désirez annuler l'opération, appuyez sur B.

Quand toutes vos troupes ont attaqué ou si vous avez choisi l'option PASS (passe), les manœuvres sont alors transmises à l'ennemi qui organise alors ses mouvements et ses attaques.

Quand l'ennemi a fini son tour, un rapide bilan des scores, du nombre de tours, du nombre d'ennemis et du nombre de troupes etc... est établi.

D'autre part, les sous-marins étant toujours immergés, les troupes ne peuvent pas les détecter. Seuls les autres sous-marins le peuvent.

IV. DETAILS DES QUATRES MANOEUVRES STRATEGIQUES

MOUVEMENT : Cette option vous permet de déplacer vos troupes à l'intérieur d'un certain périmètre en fonction de leur mobilité. Les différentes troupes ont des échelles de mobilité différentes et chaque unité permet aux troupes d'effectuer un mouvement. Vous annulez cette option en appuyant sur B si vous ne désirez pas effectuer de mouvement. Sachez que vous ne pouvez plus effectuer de mouvement si votre flotte a auparavant attaqué d'autres flottes.

En d'autres termes, vous ne pouvez pas utiliser l'option MOVE (mouvement) après avoir utilisé l'option ATTACK (attaque).

TABLEAU 1 : LISTE DES ARMES ATTRIBUEES A CHAQUE TROUPE

	MISSILE AIR	MISSILE MER	MITRAILLETTE	TORPILLE	BOMBE ANTI SOUS-MARINS
VAISSEAU AMIRAL	O	O	N	O	O
CUIRASSE	O	O	O	N	N
CONTRE TORPILLEUR	N	N	O	O	O
SOUS-MARIN	N	O	N	O	N
AVION DE CHASSE	O	O	O	O	N

O : Possède cette arme N : Ne possède pas cette arme

TABLEAU 2 : CAPACITE DE DESTRUCTION DE CHAQUE ARME

	MISSILE AIR	MISSILE MER	MITRAILLETTE	TORPILLE	BOMBE ANTI SOUS-MARINS
VAISSEAU AMIRAL	N	O	O	O	N
CUIRASSE	N	O	O	O	N
CONTRE TORPILLEUR	N	O	O	O	N
SOUS-MARIN	N	O	O	O	O
AVION DE CHASSE	O	N	O	N	N

O : Peut être endommagé par cette arme N : Ne peut être endommagé par cette arme

Vous choisissez vos armes en utilisant les touches LEFT ou RIGHT puis appuyez sur A ou sur START pour confirmer votre choix. Vous devez ensuite choisir votre cible en utilisant les touches de direction. Appuyez sur START ou sur A pour confirmer votre attaque ou appuyez sur B pour annuler cette opération. Une fois l'opération lancée, la progression de l'attaque en cours est indiquée à l'écran.

STATUS : Cette option vous donne des informations sur la vie et la mobilité des troupes. Appuyez sur A ou sur START pour sortir de ce tableau.

PASS : Cette option vous permet de passer votre tour et offre l'avantage de décision à l'ennemi.

V. COMMENT GAGNER A CE JEU : La victoire est attribuée à celui qui réussit le premier à détruire le vaisseau amiral. Il convient donc de faire le maximum pour protéger ce navire. Conservez votre puissance de feu et attaquez surtout le vaisseau amiral ennemi.

VI. TOUCHES ET FONCTIONS:

START : Choix d'une option
SELECT : Pas de fonction
A : Identique à la touche START
B : Annule la sélection d'une option
Direction : Déplace le curseur
START+SELECT+A+B : Ramène le jeu au tableau principal