

# SUPERVISION

## CARRIER

### GAME OBJECTIVE

This is a puzzle/I.Q. game. The objective is to get carrier jack to push the boxes on the dots.

You use the control buttons to move Jack left, right, up or down, so that he pushes the box onto the dot.

Each level has a different arrangement. You successfully finish one level when all of the dots are covered with boxes. (The game has five different levels and each has 10 stages.) You must complete all the stages in one level before you can move on to the next higher level.

### CONTROLLER USE

#### STAGE SELECT

01 02 03 04 05

06 07 08 09 10

PUSH BUTTON NO.3 TO SELECT STAGE.

Key	Functions
Start	Start the game
Select	Re-start the game check
A Button	Back one step
B Button	No use
Control Buttons	
NO. 1	To move left Select which level you want to play
NO. 2	To move up
NO. 3	To move to right Select which level you want to play
NO. 4	To move down

- \* Supervision
- \* Instruction manual
- "Carrier" a user guide
- Licensed by WATARA
- Thank you for buying this game
- Contents : a) Controller use  
b) Objective of the game  
c) Game score
- Warning : a) This video game is made with care. Do not use it under conditions of extreme temperature, or rough handling, or let it come in contact with water.  
b) Store the game card in its protective casing when not in use.

# SUPERVISION

## CARRIER

1. de besturing
2. doel van het spel
3. score

**WAARSCHUWING :** Dit videospel is met zorg gemaakt. Het spel mag niet blootgesteld worden aan extreme temperatuursverschillen of in contact komen met water. Steek de spelcassette in het daarvoor bestemde slot alvorens het apparaat aan te zetten.

### DOEL VAN HET SPEL

Dit is een puzzel/I.Q. spel. Het doel is om te zorgen dat de drager Jack de kisten op de aangegeven stippen zet. Ieder niveau heeft een andere rangschikking. U doorloopt een subniveau met succes wanneer op alle stippen een kist staat. (Het spel heeft 5 verschillende niveaus met ieder 10 subniveaus.) U dient alle subniveaus te voltooien voordat u naar het volgende hogere niveau kunt gaan.

### DE BESTURING

keuze van het subniveau

01 02 03 04 05

06 07 08 09 10

druk op knop nummer 3 om een subniveau te kiezen.

besturingsknoppen - >>

- 3 = select knop
- 4 = start knop
- 1 = knop
- 2 = knop

### FUNCTIES VAN DE KNOPPEN

START : start het spel

SELECT : herstart de spelcontrole

1 KNOP : een stap terug

2 KNOP : geen functie

### DE BESTURINGSKNOPPEN

- No. 7 : beweging naar links  
keuze welk niveau u wilt spelen
- No. 5 : beweging omhoog
- No. 8 : beweging naar rechts  
keuze welk niveau u wilt spelen
- No. 6 : beweging omlaag

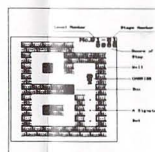


Figure 2 Starting position of Stage 1 of Level 1

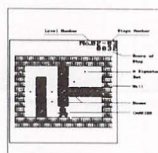


Figure 3 Carrier at work in Stage 3 of Level 2

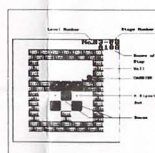


Figure 4 Carrier is resting when no key is pressed for a while

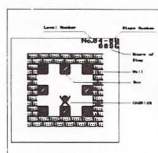


Figure 5 Carrier completes his current work

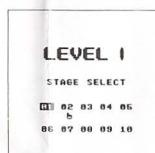


Figure 6 Stage Selection Screen

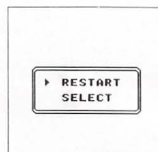


Figure 7 Restart/Select Option Screen

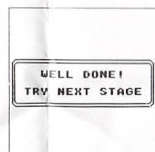


Figure 8 Congratulations for passing a stage



Figure 9 Congratulations for passing a level

# SUPERVISION

## CARRIER

1. boutons de commande (contrôle)
2. objectif de jeu
3. Score

REMARQUES : Les cartouches de jeux ont été fabriquées avec attention. Veuillez a les protéger du soleil (de la température), de la poussière et de l'humidité.  
Rangez votre cartouche dans sa pochette de protection quand vous n'utilisez pas ce jeu.

### OBJECTIF DU JEU

Jeu de réflexion. Jacques doit ranger les boîtes aux emplacements matérialisés par des points (voir croquis). Servez-vous des boutons de direction et poussez les boîtes vers les points. Chaque niveau est différent. Vous avez fini le niveau lorsque vous avez mis toutes les boîtes sur les points. Le jeu comporte 5 niveaux de jeu avec 10 stages différents par niveau. Vous ne pouvez commencer le niveau 2 qu'après avoir fini le niveau 1, et ainsi de suite

### BOUTONS DE COMMANDE

stage select	deplacez - vous pour	* = bouton selection
	changer de stage avec les	= bouton start
01 02 03 04 05	boutons de direction 1 ou 3.	A = bouton
		B = bouton
06 07 08 09 10	boutons de direction - >>	

### FONCTION DES BOUTONS

START : démarre le jeu  
SELECT : redémarre le jeu sur le même stage  
BOUTON A : annule le déplacement précédent

### BOUTONS DE CONTROLE

No. 1. : gauche et sélection du stage  
No. 2. : haut  
No. 3. : droit et sélection du stage  
No. 4. : bas