

# SUPERVISION™

## WITTY CAT

### I. GAME DESCRIPTION

Morry is a poor mouse. His parents died when he was young. Thus, he has to search food for living. However, the place where food can be found is full of traps, blocks and guards (Witty Cats). Let's see whether you can save Morry's life.

### II. PLAYING INSTRUCTION

The logo and title screen will be shown after you turn on the power. Afterwards, games will be started once you push the START key. There is altogether nine levels in the game and Morry has three lives initially. After Morry gets all the food on the screen, it will be moved to the next level. And an extra life will be given if Morry gets twenty thousand score. Morry can avoid cats by jumping on strings or closing doors along the corridors. While Morry is vertically jumping on springs, it will not be killed by Witty Cats. However, it can be killed while jumping when it meets the Big Face Beast. In normal conditions, Morry will also be killed when it is being caught or trapped in the corridors.

There is two types of doors. Both can be opened or closed by pressing either the A-Key or B-Key. The thinner doors are designed with no special function except to block the corridors. Opening and closing the doors at the right moment may save Morry's life when it is nearly caught by the Witty Cats. There are special doors which will help Morry to escape in emergencies. These doors appear thicker and arrows will be fired once the doors are opened. These arrows will kill the enemies in the paths.

### III. SCORING

Scores will be rewarded whenever food is taken. The actual score granted depends on the type of food taken and it varies from 100 to 500. Extra bonus points will be given if you successfully trap and shoot the Witty Cats, 100 scores will be given for a small one and 200 scores will be given for a big cat.

### IV. KEY ASSIGNMENT

KEY	FUNCTION
START	Start / pause the game (score obtained will be shown when you pause the game)
A & B	Open / close door
RIGHT	Move to the right
LEFT	Move to the left

Press A-key, B-key, SELECT and START key together to return to the title screen.

## WITTY CAT

### DUTCH

#### I. SPELBSCHRIJVING

Morry is een zielige muis. Op jonge leeftijd verloor hij zijn ouders. Om te overleven moet hij op zoek naar voedsel. De plek waar voedsel te vinden is, is echter bezaaid met vallen, hindernissen en bewakers (Witty Cats) (Slimme Katten). We zullen zien of jij Morry's leven kunt redden.

#### II. SPELINSTRUKTIES

Na het aanzetten van de powerknop komt het logo en de titel van het spel in beeld. Het spel wordt vervolgens gestart door op de START-toets te drukken. In totaal zijn er in het spel negen fasen en Morry heeft aan het begin drie levens. Als Morry alle voedsel van het scherm heeft verzameld dan gaat hij door naar de volgende fase. Morry krijgt een leven erbij als je twintig duizend punten behaalt. Morry kan de katten ontwijken door op touwen te springen of door de deuren op de gangen dicht te doen. Als Morry op en neer op de touwen springt, kan hij niet worden gedood door de Witty Cats. Hij kan echter tijdens het springen wel gedood worden het Big Face Beast (Grootkoppig Monster). Normaal gezien kan Morry ook doodgaan wanneer hij gepakt wordt of in de gangen in de val zit.

Er zijn twee soorten deuren. Beide kunnen worden geopend en gesloten door de A-toets of de B-toets in te drukken. De dunne deuren zijn slechts bedoeld om de gangen te blokkeren. Op tijd openen en sluiten van deze deuren kan het leven van Morry redden wanneer deze bijna gepakt wordt door de Witty Cats. Er zijn speciale deuren die Morry helpen te ontsnappen in noodgevallen. Deze deuren zijn dikker en pijlen worden afgevuurd wanneer deze deuren geopend worden. Deze pijlen zullen de vijand in zijn achtervolging doden.

#### III. SCORE

Het verzamelen van voedsel levert punten op. Het aantal gegeven punten hangt af van het soort voedsel dat gepakt is en de punten variëren tussen de 100 en 500. Extra bonuspunten worden gegeven als je erin slaagt de Witty Cats in de val te laten lopen en doodschiet. Voor een kleine kat wordt 100 punten gegeven en voor een grote 200 punten.

#### IV. TOETSENFUNKTIES

TOETS	FUNKTIE
START	Starten of onderbreken van het spel (verkrege punten worden getoond wanneer je het spel onderbreekt)
A&B	Deuren openen/sluiten
RIGHT	Naar rechts bewegen
LEFT	Naar links bewegen

Om naar het titelscherm te gaan druk tegelijk op A-, B-, SELECT- en START-toets.

# WITTY CAT

## FRENCH

### I. DESCRIPTION DU JEU

MORRY est une pauvre souris. Ses parents sont morts alors qu'elle était toute jeune. Elle doit donc chercher sa nourriture pour ne pas mourir de faim. Mais l'endroit où elle peut trouver de quoi se nourrir est rempli de pièges, de blocs et de gardiens (les chats fûtés). Nous allons voir si vous pouvez sauver la vie de Morry.

### II. UTILISATION

Le sigle et le titre apparaissent à l'écran quand vous allumez l'appareil. Appuyez sur START et la partie commence. Il y a 9 niveaux en tout dans ce jeu et Morry commence avec 3 vies. Une fois qu'elle a récupéré toute la nourriture du tableau, elle accède au niveau suivant. Une vie supplémentaire lui est attribuée lorsqu'elle réalise 20 000 points. Morry peut éviter les chats fûtés en sautant sur les câbles ou en fermant les portes des couloirs. Quand Morry saute de haut en bas sur des ressorts, les chats ne peuvent pas la tuer. Cependant, elle risque d'être tuée si elle se retrouve avec le Monstre au Long Visage. En règle générale, Morry meurt si elle est attrapée dans un couloir ou si elle y est enfermée.

Il y a deux sortes de portes. Ouvrez-les en appuyant sur A ou sur B. Les portes les plus fines n'ont pas d'autres fonctions hormis de bloquer les couloirs. Si vous ouvrez et refermez les portes au moment opportun, vous pouvez sauver la vie de Morry qui risque d'être attrapée par les chats fûtés. Il existe également des portes spéciales qui aident Morry à s'échapper en cas d'urgence. Ces portes sont plus épaisses et des flèches sont lancées quand vous les ouvrez. Ces flèches tuent les ennemis qui se trouvent sur le passage.

### III. SCORE

Vous marquez des points chaque fois que vous récupérez de la nourriture. Le score obtenu dépend également du type de nourriture et varie de 100 à 500 points. Des points de bonus vous sont accordés si vous capturez et tuez les chats fûtés. Vous marquez 100 points par petit chat et 200 points par gros chat.

### IV. TOUCHES ET FONCTIONS

START	Debut et pause d'une partie
A & B	Ouverture / fermeture des portes
RIGHT	Déplacement vers la droite
LEFT	Déplacement vers la gauche

Appuyez sur A, B, SELECT et START en même temps pour revenir au debut du jeu ( le titre apparaît alors).