

SUPER VISION®

CRYSTBALL

MANUALE DI ISTRUZIONI



OBIETTIVO DEL GIOCO

Si tratta di un gioco di azione che si basa sull'osservazione, il colpo d'occhio e la prontezza di riflessi.

Scopo del gioco è di respingere Crystball con la mazza e cercare di abbattere il maggior numero di ostacoli con le 3 Crystball a disposizione.

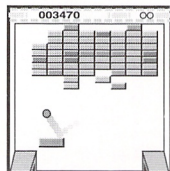
Premere il pulsante A per liberare Crystball. Attenzione a non farla cadere nel pozzo: una volta persa non può più essere utilizzata.

INIZIO DEL GIOCO

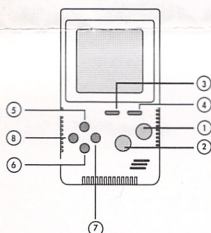
E' possibile scegliere uno dei seguenti livelli di difficoltà:

- * Principiante / Beginner
- * Intermedio / Average
- * Esperto / Expert

La difficoltà del gioco aumenta automaticamente in base agli ostacoli abbattuti.



Inserire la cartuccia, a gioco spento, nell'apposito vano



PULSANTI - FUNZIONI

- 1 * Libera Crystball
- 2 * Nessun uso (in questo caso)
- 3 * Nessun uso (in questo caso)
- 4 * Inizio gioco
- 5 * Pausa/continua gioco
- 6 * Movimento in alto
- 7 * Selezione lettera
- 8 * Movimento in basso
- 9 * Selezione lettera successiva
- 10 * Movimento mazza verso destra
- 11 * Cambia posizione del nome
- 12 * Movimento mazza verso sinistra
- 13 * Cambia posizione del nome

PREMI

- A aumenta il numero di Crystball
- B rallenta il movimento di Crystball
- C la mazza diventa più grande
- D l'apertura del pozzo diventa più stretta
- E l'apertura del pozzo diventa normale
- F supera lo schema attuale
- G Crystball diventa più grande e potente
- H Blocco di pietra - non può essere distrutto

PUNTEGGIO

- Ostacolo A 50 punti
- Ostacolo B 60 punti
- Ostacolo C 70 punti - occorrono 3 colpi per abbatterlo
- Ostacolo D 50 punti + premio speciale
- Ostacolo E non può rompersi; libera un uccello quando colpito.
- Ostacolo F non può rompersi; libera un coniglio quando colpito
- Ostacolo G non può rompersi; libera una tartaruga quando colpito
- Coniglio : 30 punti quando viene catturato.
- Uccello : 40 punti quando viene catturato.
- Tartaruga: non può essere catturata. 80 punti quando viene colpita.

ATTENZIONE

- * Si raccomanda di non avvicinare la cartuccia a fonti di calore, evitare gli urti e non farla cadere in acqua.
- * Dopo aver terminato di giocare, riporre la cartuccia nella sua custodia.
- * Inserire la cartuccia sempre a gioco spento.
- * Inserire la cartuccia con l'etichetta rivolta verso di voi.

SCRIVERE IL PROPRIO NOME

Quando appare la videata SIGN YOUR NAME, premere il pulsante di controllo di sinistra e di destra per selezionare le posizioni delle lettere e premere i tasti alto/basso per selezionare le lettere.

FINE DEL GIOCO Il gioco si conclude una volta perdute tutte le 3 Crystball a disposizione.

FANTASTIKO®
SUPERGRUPPO