

SUPERVISION™

JACKY LUCKY/HASH BLOCK/ CHALLENGER TANK/BRAIN POWER (4 IN 1)

ENGLISH

I. GAME DESCRIPTION

Try this 4-in-1 game and you can play 4 games with various game types and stories in 1 cartridge. JACKY LUCKY: You play as Jacky searching for some herbal mix for the cure of heart disease. HASH BLOCK: Arrange falling blocks to form a horizontal rectangular block. CHALLENGER TANK: Control the tank and wipe out all the intruders. BRAIN POWER: Four more games for selection.

II. GETTING STARTED

Insert the cartridge, switch on the power and then the logo and the game title screen will be displayed. Press START-key to start the game. You may choose another game by switching the power off and then switch it on again. This will lead you to the logo and game title screen display of another game. You can only select the four games in the predefined order by switching the power on or off respectively. The details of the 4 individual games are shown below:-

1. JACKY LUCKY

a) GAME DESCRIPTION OF JACKY LUCKY

There is a total of 4 game stages with 3 opportunities given in each. Your task is to search for some herbal mix for the cure of heart disease based on the map displayed in the beginning of each stage. Only 1 stick is given for protecting yourself and confronting with more than 20 types of ghosts. Avoid colliding with the ghost or you will lose a life. Prizes are available for collection in the game. A successful passing of a stage will bring you to the bonus game screen. You can exchange the collected coins for an extra life or 1,000 scores. You may also abandon this chance of exchange.

b) PRIZES AND SCORING OF JACKY LUCKY

PRIZES:

TOKENS	PRIZES
A MUSHROOM	300 points.
A COIN	100 points.
A STAR	9 nails.
A TREASURE BOTTLE	200 points and temporarily immune from attack of ghost.

SCORES: A score of 100 to 500 will be given for killing a ghost.

c) KEY ASSIGNMENT OF JACKY LUCKY

KEYS	FUNCTION
START	Start/Pause/Continue the game/Confirm the selection.
LEFT/RIGHT	Move Jacky horizontally.
DOWN	Move the cursor downward/Move Jacky downward.
UP	Move the nail upward.
B-KEY	Hit/Shoot the nail.
A-KEY	Jump/Confirm a choice in bonus game.

2. HASH BLOCK

a) GAME DESCRIPTION OF HASH BLOCK

This is a IQ game. Your task is to form a chain of 4 or more blocks of the same type in either of the four directions, 'Horizontal, Vertical, Left tilted or Right tilted'. Press START-key and the selection screen will be shown. Use DIRECTION- keys to select for the Game Mode (NORMAL or FLASH) and desired level (BEGINNER, AVERAGE or EXPERT). Then press START-key to confirm your selection. Options for background music (A, B, or C) and types of block chain are also available.

b) SCORING OF HASH BLOCK

- Remove 1 block — Gain 3 points.
- NORMAL MODE : Pass each level — Gain 1,000 points.
- FLASH MODE : Pass each level — Gain 1,000 points

c) KEY ASSIGNMENT OF HASH BLOCK

KEYS	FUNCTIONS
START	Start/Pause/Resume game.
SELECT	Increment level.
A	Shift the block.
B	Rotate the block.
LEFT	Move the block or cursor to the left.
RIGHT	Move the block or cursor to the right.
UP	Move the cursor upward.
DOWN	Move the block or the cursor downward.

3. CHALLENGER TANK

a) GAME DESCRIPTION OF CHALLENGER TANK

Your goal is to control the advanced tank to defend the earth from attacks of the evil intruders. Prizes for extra life, refill of energy and changes of version of gun fire are available. The gun point can be rotated in either of the 8 directions in sequence, so you can back fire even if your tank is moving forward.

b) SCORING OF CHALLENGER TANK

TYPE OF ENEMY TANKS	NO. OF SHOTS REQUIRED TO DAMAGE TANKS	SCORE POINTS
NORMAL	1	20
FIGHTER	2	50
STRONG	25	70
SUPER	50	90

c) KEY ASSIGNMENT OF CHALLENGER TANK

KEYS	FUNCTIONS
A	Rotate gun point.
B	Shoot.
START	Start/Pause the game.
SELECT	Not in use.
UP	Move the tank upward.
DOWN	Move the tank downward.
LEFT	Move the tank to the left.
RIGHT	Move the tank to the right.

4. BRAIN POWER

Four games of MINE DETECTOR, FORTUNE FOUR, CATERPILLAR and HOPPER are provided for selection. Press SELECT-key or DIRECTION-keys to move the cursor to the desired option and press START-key to confirm your selection. When game is over, BRAIN HERO will be ignored (lose) or admired (win) by a pretty girl.

GAME 1: MINE DETECTOR

a) GAME DESCRIPTION OF MINE DETECTOR

You are required to guess all the blocks which do not contain mines and turn over them. When you think that a certain block is mine-filled, mark it with a flag by pressing A-key. The number displayed at the top left hand corner indicates the number of mines in the field. This number will decrease by one every time you mark a block. Turn over the unmarked block will reveal the total number of mines hidden within the surrounding blocks. You should check this number before you turn over a block. If you turn over an unmarked block which is actually mine-filled, the mine will explode.

b) KEY ASSIGNMENT OF MINE DETECTOR

DIRECTION-KEYS	— Move the detector to the corresponding directions.
A-KEY	— Set the MARK, UNSURE and UNMARK flags.
B-KEY	— Turn over an unmarked block.

GAME 2: FORTUNE FOUR

a) GAME DESCRIPTION FORTUNE FOUR

You play with the computer in this game. Your task is to put a diamond in a square and the winner will be the first one who succeeds in arranging the 4 diamonds to form a straight line. (Your opponent's diamond is darker in colour.)

b) KEY ASSIGNMENT OF FORTUNE FOUR

LEFT	— Move the cursor to the left.
RIGHT	— Move the cursor to the right.
UP	— Move the cursor forward.
DOWN	— Move the cursor backward.
A	— Move the cursor upward.
B	— Move the cursor downward.
SELECT	— Fill in the square with a diamond.

GAME 3: CATERPILLAR

a) GAME DESCRIPTION OF CATERPILLAR

You control the caterpillar to eat apples and bananas. Caterpillar's body will be lengthened by 1 and 2 units after eating a banana and an apple respectively. To eat a fruit, simply move the caterpillar over the fruit. If all fruits are eaten, you can enter the next stage. You are warned not to let the caterpillar collide with the walls or itself, otherwise it will die.

b) KEY ASSIGNMENT OF CATERPILLAR

DIRECTION-KEYS	— Move the caterpillar to the corresponding directions.
----------------	---

GAME 4: HOPPER

a) GAME DESCRIPTION OF HOPPER

There are 7 levels in this game for selection. They are: CROSS, PLUS, FIREPLACE, UP ARROW, PYRAMID, DIAMOND and SOLITAIRE. Your goal is to leave 1 piece of chess on the board. A piece of chess will be removed if it is leaped over by another piece. Game will be over if no more chess can leap over another chess. In case that you have marked a chess and wish to change your mind, mark it again by pushing A-key or B-key.

b) KEY ASSIGNMENT OF HOPPER

DIRECTION-KEYS	— Move the cursor to the corresponding directions.
A-KEY / B-KEY	— Mark or unmark a piece of chess/make a leap.

JACKY LUCKY/HASH BLOCK/ CHALLENGER TANK/BRAIN POWER(4 IN 1)

DUTCH

I. SPELBESCHRIJVING

Probeer dit 4-in-1 spel en je kunt 4 spelletjes spelen met afwisselende spelvormen en verhalen in 1 cassette. JACKY LUCKY: Jij speelt Jacky die op zoek is naar een kruidenmix voor de genezing van een hartziekte. HASH BLOCK: Schik de vallende blokken in een horizontaal rechthoekig blok. CHALLENGER TANK: Bestuur de tank en verwijder alle indringers. BRAIN POWER: Keuze uit nog vier spelletjes.

II. OPSTARTEN

Plaats de cassette in het apparaat, zet de power aan en het logo- en speltitelscherm wordt getoond. Druk op de START-toets om het spel te beginnen. Je kunt een ander spel kiezen door de power uit te zetten en deze weer aan te zetten. Dit brengt je naar het logo- en speltitelscherm van een ander spel. De vier spelletjes kunnen alleen worden geselecteerd op de beschreven manier door respectievelijk de power aan of uit te zetten.

Bijzonderheden van de 4 afzonderlijke spelletjes worden hieronder beschreven:

1. JACKY LUCKY

a) SPELBESCHRIJVING VAN JACKY LUCKY

Er zijn in totaal 4 spelfasen, waarbij steeds 3 kansen worden gegeven. Jouw taak is om op zoek te gaan naar een kruidenmix voor de genezing van een hartziekte, gebaseerd op de kaart die aan het begin van elke fase wordt getoond. Er wordt slechts 1 stok gegeven om jezelf te beschermen en om het hoofd te bieden tegen meer dan 20 soorten van geesten. Vermijd een botsing met een geest, anders zul je een leven verliezen. In het spel zijn bonussen aanwezig die je kunt verzamelen. Het met succes passeren van een fase brengt je naar het bonusspelscherm. Je kunt de verzamelde munten omwisselen voor een extra leven of voor 1.000 punten. Je kunt deze omwisselkans ook opgeven.

b) BONUS EN SCORE VAN JACKY LUCKY

BONUS:

BONUSBEWIJS	BELONING
CHAMIGNON	300 punten.
MUNT	100 punten.
STER	9 spijkers.
SCHATFLES	200 punten en tijdelijk immuun tegen een aanval van een geest.

SCORE: Voor het doden van een geest wordt een score van 100 tot 500 gegeven.

c) TOETSENFUNKTIES VAN JACKY LUCKY

TOETSEN	FUNKTIE
START	Starten/onderbreken/hervatten van het spel/Bevestigen van de keuze.
LEFT/RIGHT (links/rechts)	Horizontaal bewegen van Jacky.
DOWN (neer)	De cursor neerwaarts bewegen/Jacky neerwaarts bewegen.
UP (op)	De spijker opwaarts bewegen.
B-TOETS	Slaan/Spijker schieten.
A-TOETS	Springen/Een keuze bevestigen in een bonusspel.

2. HASH BLOCK

a) SPELBESCHRIJVING VAN HASH BLOCK

Dit is een IQ-spel. Jouw taak is het vormen van een ketting van 4 of meer blokken van het zelfde type in een van de vier richtingen, 'horizontaal, vertikaal, links diagonaal of rechts diagonaal'. Druk op de START-toets en het keuzescherm wordt getoond. Gebruik de DIRECTION-toetsen (Richtingstoetsen) om de Game Mode (spelwijze) (NORMAL (normaal) of FLASH (flits)) te selecteren en het gewenste spelniveau (BEGINNER (beginneling), AVERAGE (gevoerde), EXPERT (expert)). Druk dan op de START-toets om je keuze te bevestigen. Keuzemogelijkheden voor achtergrondmuziek (A, B, of C) en voor soorten van blokketting zijn ook aanwezig.

b) SCORE VAN HASH BLOCK

- Verwijderen van 1 blok — 3 punten te behalen.
- NORMAL MODE (Normale wijze) : Passeren van een fase — 1.000 punten te behalen.
- FLASH MODE (Flits wijze) : Passeren van een fase — 1.000 punten te behalen.

c) TOETSENFUNKTIES VAN HASH BLOCK

TOETSEN	FUNKTIES
START	Starten/onderbreken/hervatten van het spel.
SELECT (keuze)	Hogere fase.
A	Blok verplaatsen.
B	Blok draaien.
LEFT (links)	Blok of cursor naar links bewegen.
RIGHT (rechts)	Blok of cursor naar rechts bewegen.
UP (op)	Cursor opwaarts bewegen.
DOWN (neer)	Blok of cursor neerwaarts bewegen.

3. CHALLENGER TANK

a) SPELBESCHRIJVING VAN CHALLENGER TANK

Jouw doel is de geavanceerde tank te besturen om de aarde te verdedigen tegen aanvallen van de boosaardige binnenvallers. Bonussen voor een extra leven, bijtanken van brandstof en verandering van een ander vuurwapen zijn beschikbaar. De wapenrichting kan achter elkaar in een van de 8 richtingen gedraaid worden, zodat je naar achteren kunt schieten wanneer jouw tank zich naar achteren beweegt.

b) SCORE VAN CHALLENGER TANK

TANKTYPE VAN VIJAND	AANTAL BENODIGDE SCHOTEN OM DE TANKS TE BESCHADIGEN	PUNTEN
NORMAAL	1	20
VECHTER	2	50
STERK	25	70
SUPER	50	90

c) TOETSENFUNKTIES VAN CHALLENGER TANK

TOETSEN	FUNKTIES
A	Draaien van wapenrichting.
B	Schieten.
START	Starten/onderbreken van het spel.
SELECT	Wordt niet gebruikt.
UP	De tank opwaarts bewegen.
DOWN	De tank neerwaarts bewegen.
LEFT	De tank naar links bewegen.
RIGHT	De tank naar rechts bewegen.

4. BRAIN POWER

Vier spelletjes kunnen worden gekozen: MINE DETECTOR (mijndetector), FORTUNE FOUR (fortuin vier), CATERPILLAR (rups), HOPPER (springer). Druk op de SELECT-toets of DIRECTION-toetsen (richtingstoetsen) om de cursor naar de gewenste keuze te bewegen en druk op de START-toets om jouw keuze te bevestigen. Wanneer het spel over is, dan wordt BRAIN HERO (breinheld) of genegeerd (verloren) of bewonderd (gewonnen) door een mooi meisje.

SPEL 1: MINE DETECTOR

a) SPELBESCHRIJVING VAN MINE DETECTOR

Je wordt verzocht alle blokken te raden die geen mijnen bevatten en die om te draaien. Wanneer je vermoedt dat een bepaalde blok een mijn bevat, kenmerk deze met een vlag door op de A-toets te drukken. Het aantal dat links boven in de hoek getoond wordt, geeft het aantal mijnen in het veld aan. Dit aantal wordt elke keer dat jij een blok kenmerkt, verminderd met 1. Het omkeren van een ongemarkeerd blok toont het totaal aantal mijnen die verborgen liggen in de omgeving blokken. Je moet dit aantal controleren voordat je een blok omkeert. Als je een ongemarkeerd blok omkeert die een mijn bevat, dan zal de mijn exploderen.

b) TOETSENFUNKTIES VAN MINE DETECTOR

DIRECTION-TOETSEN	—	De detector naar de corresponderende richtingen bewegen.
A-TOETS	—	Kenmerk plaatsen, vlaggen ontmerken.
B-TOETS	—	Een ongemarkeerd blok omkeren.

SPEL 2: FORTUNE FOUR

a) SPELBESCHRIJVING VAN FORTUNE FOUR

In dit spel speel je met de computer. Jouw taak is om een diamant in een vierkant te plaatsen en de winnaar is degene die als eerste erin slaagt de 4 diamanten in een rechte lijn te schikken. (De diamant van jouw tegenstander is donkerder van kleur.)

b) TOETSENFUNKTIES VAN FORTUNE FOUR

LEFT	—	De cursor naar links bewegen.
RIGHT	—	De cursor naar rechts bewegen.
UP	—	De cursor naar voren bewegen.
DOWN	—	De cursor naar achteren bewegen.
A	—	De cursor opwaarts bewegen.
B	—	De cursor neerwaarts bewegen.
SELECT	—	Het vierkant vullen met een diamant.

SPEL 3: CATERPILLAR

a) SPELBESCHRIJVING VAN CATERPILLAR

Jij bestuurt de rups om de appels en bananen op te eten. Het lichaam van de rups wordt verlengd met 1 of 2 delen, nadat deze respectievelijk een banaan of een appel heeft opgegeten. Om een stuk fruit te eten, moet je de rups gewoon over een fruit heen laten lopen. Wanneer al het fruit is opgegeten, word je bevorderd naar een volgende fase. Waarschuwing: laat de rups niet tegen zichzelf of de muren botsen, want dan zal deze sterven.

b) TOETSENFUNKTIES VAN CATERPILLAR

DIRECTION-TOETSEN	—	De rups naar de corresponderende richtingen bewegen.
-------------------	---	--

SPEL 4: HOPPER

a) SPELBESCHRIJVING VAN HOPPER

Er is keuze uit 7 niveaus in dit spel. Deze zijn: CROSS (kruis), PLUS (plus), FIREPLACE (open haard), UP ARROW (pijl omhoog), PYRAMID (piramide), DIAMOND (diamant) en SOLITAIRE (patience). Jouw doel is het laten overblijven van 1 schaakstuk op het spelbord. Een schaakstuk wordt verwijderd, als een ander stuk er overheen is gesprongen. Het spel is uit wanneer het niet mogelijk meer is een schaakstuk over een ander schaakstuk te laten springen. In het geval dat je een schaakstuk hebt gemerkt en besluit om van gedachte veranderen, merk het dan nogmaals door op de A- of B-toets te drukken.

b) TOETSENFUNKTIES VAN HOPPER

DIRECTION-TOETSEN	—	De cursor naar de corresponderende richtingen bewegen.
A-TOETS / B-TOETS	—	Merken en ontmerken van een schaakstuk/een sprong maken.

JACKY LUCKY/HASH BLOCK/ CHALLENGER TANK/BRAIN POWER (4 IN 1)

FRENCH

I. DESCRIPTION DU JEU

Essayez ce jeu "4 en 1" et vous pourrez jouer à 4 différents types de jeux à l'aide d'une seule cartouche. JACKY LA CHANCE : Vous êtes Jacky à la recherche d'herbes rares guérissant les maladies cardiaques. HASH BLOC : Arrangez ces blocs qui tombent de façon à former un bloc rectangulaire horizontal. TANK DU CHALLENGER : Vous êtes aux commandes du tank et vous devez éliminer tous les envahisseurs. PUISSANCE CEREBRALE : 4 jeux supplémentaires au choix.

II. MISE EN MARCHÉ

Insérez la cartouche et allumez l'appareil. Le sigle et le titre du jeu apparaissent à l'écran. Appuyez sur START pour commencer. Pour choisir un autre jeu, éteignez et rallumez l'appareil. Vous verrez alors le sigle et le titre d'un autre jeu. Vous ne pouvez sélectionner les 4 jeux que dans l'ordre prédéfini en allumant et en éteignant successivement l'appareil.

Vous trouverez ci-dessous la description des 4 jeux individuels :

1. JACKY LA CHANCE

a) DESCRIPTION DU JEU JACKY LA CHANCE

Il y a au total 4 niveaux et vous avez 3 chances dans chaque. Votre tâche consiste à trouver des herbes rares destinées à soigner les maladies cardiaques en vous aidant de la carte affichée au début de chaque niveau. Vous ne disposez que d'un bâton pour vous défendre contre 20 sortes de fantômes. Evitez d'entrer en collision avec l'un d'entre eux ou vous perdez une vie. En cours de partie, vous pouvez ramasser des prix. Quand vous passez un niveau avec succès, un tableau de bonus apparaît à l'écran. A ce moment-là, vous pouvez échanger les pièces que vous avez collectées contre une vie supplémentaire ou contre 1000 points. Vous pouvez tout aussi bien ne pas faire d'échange.

b) PRIX ET SCORES

PRIX:

JETONS	PRIX
CHAMPIGNON	300 points
PIECE	100 points
ETOILE	9 griffes
BOUTEILLE/TRESOR	200 points et invulnérabilité provisoire contre les attaques des fantômes

SCORES: Vous marquez de 100 à 500 points en tuant un fantôme.

c) TOUCHES ET FONCTIONS

<u>TOUCHES</u>	<u>FONCTIONS</u>
START	Début / Pause / Reprise du jeu / Confirmation de votre sélection.
LEFT/RIGHT	Jacky se déplace horizontalement (gauche/droite).
DOWN	Déplace le curseur vers le bas / Jacky se déplace vers le bas.
UP	La griffe se déplace vers le haut.
TOUCHE B	Pour frapper / Lancer la griffe.
TOUCHE A	Pour sauter / Confirmer un choix dans le tableau de bonus.

2. HASH BLOC

a) DESCRIPTION DE JEU HASH BLOC

Ceci est un jeu de réflexion. Vous devez constituer une chaîne de 4 blocs ou plus du même type dans l'une des 4 directions : horizontale, verticale, diagonale à gauche et diagonale à droite. Appuyez sur START et vous obtenez le tableau de sélection. Utilisez les touches de direction pour sélectionner le mode de jeu (normal/flash) et le niveau désiré (débutant/moyen/expert). Appuyez à nouveau sur START pour confirmer votre sélection. Vous disposez également d'options pour le fond musical (A, B ou C) et pour le type de chaînes de blocs.

b) SCORES DE HASH BLOC

- Faites disparaître 1 bloc — vous marquez 3 points
- MODE NORMAL : Pour chaque niveau passé — vous marquez 1000 points
- MODE FLASH : Pour chaque niveau passé — vous marquez 1000 points

c) TOUCHES ET FONCTIONS DANS HASH BLOC

<u>TOUCHES</u>	<u>FONCTIONS</u>
START	Début / Pause / Reprise de jeu.
SELECT	Pour passer au niveau suivant.
A	Change le bloc.
B	Rotation du bloc.
LEFT	Déplace le bloc / le curseur vers la gauche.
RIGHT	Déplace le bloc / le curseur vers la droite.
UP	Déplace le curseur vers le haut.
DOWN	Déplace le curseur vers le bas.

3. TANK DU CHALLENGER

a) DESCRIPTION DU JEU "TANK DU CHALLENGER"

Vous êtes aux commandes de ce tank ultra-sophistiqué et votre mission est de défendre la Terre des attaques d'envahisseurs. Vous disposez de prix à échanger contre des vies supplémentaires, de recharges d'énergie et de différentes sortes d'armes. La tourelle tourne dans n'importe laquelle des 8 directions en séquence, si bien que vous pouvez tirer à l'arrière même quand votre tank va de l'avant.

b) SCORES POUR LE TANK DU CHALLENGER

<u>TYPE DES TANKS ENNEMIS</u>	<u>NOMBRE DE TIRS REQUIS POUR DETRUIRE LES TANKS</u>	<u>POINTS</u>
NORMAL	1	20
COMBATTANT	2	50
FORT	25	70
SUPER	50	90

c) TOUCHES ET FONCTIONS POUR LE TANK DU CHALLENGER

<u>TOUCHES</u>	<u>FONCTIONS</u>
A	Rotation de la tourelle
B	Tir
START	Début / Pause du jeu
SELECT	Inutilisée
UP	Déplacement du tank vers le haut
DOWN	Déplacement du tank vers le bas
LEFT	Déplacement du tank vers la gauche
RIGHT	Déplacement du tank vers la droite

4. PUISSANCE CEREBRALE

Vous avez le choix entre ces 4 jeux : détecteur de mine, fortune 4, chenille et sauterelle. Appuyez sur SELECT ou sur les touches de DIRECTION pour déplacer le curseur vers l'option désirée et appuyez sur START pour confirmer votre sélection. Quand la partie est terminée, le "cerveau" sera ignoré (si vous perdez) ou admiré (si vous gagnez) par une jolie fille.

JEU 1 : DETECTEUR DE MINE

a) DESCRIPTION DU JEU

Vous devez deviner quels sont les blocs qui ne cachent pas de mine et les retourner. Quand vous pensez qu'un bloc cache une mine, marquez-le d'un drapeau en appuyant sur A. Le nombre affiché dans le coin en haut à gauche indique le nombre de mines dissimulées dans le champ. Ce nombre diminue chaque fois que vous marquez un bloc. En retournant un bloc non marqué, vous connaîtrez le nombre total de mines cachées dans les blocs voisins. Vous devez vérifier ce nombre avant de retourner un bloc. Si vous retournez un bloc non-marqué qui contient une mine, la mine explose.

b) FONCTIONS DES TOUCHES DE "DETECTEUR DE MINE"

TOUCHES DE DIRECTION	— Déplacement du détecteur dans la direction correspondante.
TOUCHE A	— Pour marquer, assurer et enlever les drapeaux.
TOUCHE B	— Pour retourner un bloc non-marqué.

JEU 2 : FORTUNE 4

a) DESCRIPTION DU JEU "FORTUNE 4"

Dans ce jeu, vous jouez contre l'ordinateur. Vous devez placer un diamant dans un carré et le vainqueur est celui qui réussit le premier à placer 4 diamants pour former une ligne droite. Les diamants de votre adversaire sont plus foncés.

b) TOUCHES ET FONCTIONS DE "FORTUNE 4"

LEFT	— Déplacement du curseur vers la gauche.
RIGHT	— Déplacement du curseur vers la droite.
UP	— Déplacement du curseur vers l'avant.
DOWN	— Déplacement du curseur vers l'arrière.
A	— Déplacement du curseur vers le haut.
B	— Déplacement du curseur vers le bas.
SELECT	— Pour mettre un diamant dans le carré.

JEU 3 : CHENILLE

a) DESCRIPTION DU JEU "CHENILLE"

Vous dirigez la chenille qui dévore les pommes et les bananes. Le corps de la chenille s'allonge d'un ou de deux tronçons chaque fois qu'elle mange une pomme ou une banane. Quand vous avez dévoré tous les fruits, vous passez au niveau suivant. Ne laissez pas la chenille heurter les murs ou vous mourrez.

b) TOUCHES ET FONCTIONS DANS "CHENILLE"

TOUCHES DE DIRECTION	— Déplacement de la chenille dans la direction correspondante.
----------------------	--

JEU 4 : SAUTERELLE

a) DESCRIPTION DU JEU "SAUTERELLE"

Vous pouvez choisir parmi 7 niveaux dans ce jeu. Ce sont : la CROIX, le PLUS, la CHEMINEE, la FLECHE, la PYRAMIDE, le DIAMANT et le SOLITAIRE. Votre but : ne laissez qu'un pion sur l'échiquier. Une pièce disparaît quand vous "sautez" celle-ci avec une autre pièce. Le jeu est terminé quand vous ne pouvez plus sauter aucun pion. Si vous avez choisi un coup et que vous désirez changer d'avis, annulez votre choix en appuyant sur A ou sur B.

b) TOUCHES ET FONCTIONS DE LA SAUTERELLE

TOUCHES DE DIRECTION	— Déplacement du curseur dans la direction correspondante.
A / B	— Pour sauter un pion / choisir ou annuler un coup.

JACKY LUCKY/HASH BLOCK/ CHALLENGER TANK/BRAIN POWER (4 IN 1)

GERMAN

I. SPIELBESCHREIBUNG

Probier dieses Spiel mit 4-in-1 aus. Du kannst damit 4 verschiedenartige Spiele mit unterschiedlichen Geschichten spielen. JACKY LUCKY: Du spielst Jacky, der nach einem Kräuterheilmittel für Herzkrankheiten sucht. HASH BLOCK: Plaziere die fallenden Blöcke, so daß waagerechte rechteckige Blöcke gebildet werden. CHALLENGER TANK: Lenke den Panzer und beseitige alle Eindringlinge. BRAIN POWER: Vier weitere Spiele zur Auswahl.

III. SPIELERÖFFNUNG

Die Spielkarte einstecken, das Gerät anschalten und es erscheint das Logo, gefolgt vom Titelschirm. Um das Spiel zu beginnen, die START-Taste drücken. Du kannst durch Aus- und wieder Anstellen des Geräts ein anderes Spiel wählen. Dadurch kommst Du wieder über das Logo und den Titelschirm zu einem anderen Spiel. Du kannst die vier Spiele nur in der vorgegebenen Reihenfolge anwählen, jeweils durch Aus- und wieder Anstellen des Geräts.

Im Folgenden sind die 4 einzelnen Spiele genau erklärt:

1. JACKY LUCKY

a) SPIELBESCHREIBUNG FÜR JACKY LUCKY

Es gibt insgesamt 4 Spielrunden mit je 3 Leben. Deine Aufgabe ist es, anhand der am Anfang abgebildeten Karte nach einem Kräuterheilmittel für Herkrankheiten zu suchen. Zur Selbstverteidigung hast Du nur 1 Stock und Du wirst mit mehr als 20 verschiedenen Geisterarten konfrontiert. Versuche, den Geistern auszuweichen. Wenn Du mit einem zusammenstößt, kostet Dich das ein Leben. Im Spielverlauf können Preise eingesammelt werden. Nach einer erfolgreich bestandenen Runde kommst Du zu einer Bonusrunde. Du kannst die gesammelten Münzen gegen 1 extra Leben oder 1000 Punkte austauschen, oder aber diese Tauschmöglichkeit übergehen.

b) PREISE UND PUNKTE BEI JACKY LUCKY

PREISE:

SCHÄTZE	PREISE
EIN PILZ	300 Punkte
EINE MÜNZE	100 Punkte
EIN STERN	9 Nägel
EINE SCHATZFLASCHE	200 Punkte und vorübergehende Immunität gegen G:isterangriffe

PUNKTE: Für jeden erledigten Geist gibt es 100 bis 500 Punkte.

c) TASTENFUNKTIONEN BEI JACKY LUCKY

TASTEN	FUNKTIONEN
START	Starten/Pausieren/Weiterspielen Wahlbestätigung
LEFT/RIGHT (LINKS/RECHTS)	Jacky in der Waagerechten bewegen
DOWN (AB)	Den Leuchtpunkt/Jacky nach unten bewegen
UP (AUF)	Den Nagel nach oben bewegen
TASTE B	Den Nagel schlagen/schießen
TASTE A	Springen/Wahlbestätigung in der Bonusrunde

2. HASH BLOCK

a) SPIELBESCHREIBUNG FÜR HASH BLOCK

Dies ist ein Intelligenzspiel. Deine Aufgabe ist es, eine Kette aus mindestens 4 gleichartigen Blöcken in einer von 4 Richtungen 'Waagerecht, Senkrecht, Diagonal nach links oder Diagonal nach rechts' zu bilden. Die START-Taste drücken und es erscheint der Auswahlbildschirm. Mit den RICHTUNGS-Tasten die Spielart (NORMAL oder FLASH) auswählen, sowie den gewünschten Schwierigkeitsgrad (BEGINNER - ANFÄNGER, AVERAGE - DURCHSCHNITTLICH, EXPERT - EXPERTE). Dann durch Drücken der START-Taste die Wahl bestätigen. Es stehen auch verschiedene Hintergrundmusiken (A, B oder C) sowie verschiedene Blockketten zur Auswahl.

b) SPIELWERTUNG FÜR HASH BLOCK

- 1 Block entfernen — 3 Punkte mehr
- NORMALES SPIEL : Jede bestandene Runde — 1000 Punkte mehr
- FLASH SPIEL : Jede bestandene Runde — 1000 Punkte mehr

c) TASTENFUNKTIONEN BEI HASH BLOCK

TASTEN	FUNKTIONEN
START	Starten/Pausieren/Weiterspielen
SELECT (WÄHLEN)	Schwierigkeitsgrad
A	Den Block verschieben
B	Den Block drehen
LEFT (LINKS)	Den Block/Leuchtpunkt nach links bewegen
RIGHT (RECHTS)	Den Block/Leuchtpunkt nach rechts bewegen.
UP (AUF)	Den Leuchtpunkt nach oben bewegen
DOWN (AB)	Den Block/Leuchtpunkt nach unten bewegen.

3. CHALLENGER TANK

a) SPIELBESCHREIBUNG FÜR CHALLENGER TANK

Dein Ziel ist es, den fortschrittlichen Panzer zu lenken und die Erde gegen Angriffe der feindlichen Eindringlinge zu verteidigen. Es können Preise für Extra Leben, Energietanken und andere Waffen eingesammelt werden. Die Spitze der Kanone kann nacheinander in 8 verschiedene Richtungen gedreht werden, so daß Du nach hinten feuern kannst, selbst wenn sich der Panzer vorwärts bewegt.

b) SPIELWERTUNG BEI CHALLENGER TANK

FEINDLICHE PANZERTYPEN	ANZAHL DER ZUR BESCHÄDIGUNG NÖTIGEN SCHÜSSE	PUNKTEZAHL
NORMAL	1	20
KÄMPFER	2	50
STARK	25	70
SUPER	50	90

c) TASTENFUNKTIONEN FÜR CHALLENGER TANK

TASTEN	FUNKTIONEN
A	Die Kanonenspitze drehen
B	Schießen
START	Starten/Pausieren des Spiels
SELECT (WÄHLEN)	Nicht in Gebrauch
UP (AUF)	Den Panzer nach oben bewegen
DOWN (AB)	Den Panzer nach unten bewegen
LEFT (LINKS)	Den Panzer nach links bewegen
RIGHT (RECHTS)	Den Panzer nach rechts bewegen

4. BRAIN POWER

Es stehen vier Spiele zur Auswahl: MINE DETECTOR, FORTUNE FOUR, CATERPILLAR und HOPPER. Mit der SELECT- oder den RICHTUNGS-Tasten den Leuchtpunkt auf das gewünschte Spiel bewegen und durch Drücken der START-Taste die Wahl bestätigen. Am Spielende wird der BRAIN Held entweder von einem hübschen Mädchen ignoriert (wenn er verliert) oder bewundert (wenn er gewinnt).

SPIEL 1: MINE DETECTOR (MINENSUCHER)

a) SPIELBESCHREIBUNG FÜR MINE DETECTOR

Du mußt alle Blöcke erraten, die keine Minen enthalten und diese umdrehen. Die Blöcke, von denen Du meinst, daß sie vermint sind, mußt Du mit einer Flagge markieren, d.h. Taste A drücken. Die in der oberen linken Ecke erscheinende Zahl zeigt die Anzahl der Minen im Feld an. Diese Zahl verringert sich bei jedem markierten Block um Eins. Wenn Du einen unmarkierten Block umdrehst, erscheint dort die gesamte Anzahl der Minen in den umliegenden Blöcken. Ehe Du weitere Blöcke umdrehst, solltest Du diese Zahl überprüfen. Wenn Du einen unmarkierten, verminten Block umdrehst, wird die Mine explodieren.

b) TASTENFUNKTIONEN FÜR MINE DETECTOR

RICHTUNGSTASTEN — Bewegt den Sucher in die entsprechenden Richtungen
TASTE A — Setzt die MARK (MARKIEREN), UNSURE (NICHT SICHER) und UNMARK (LÖSCHEN) Flaggen.
TASTE B — Dreht einen unmarkierten Block um.

SPIEL 2: FORTUNE FOUR (DIE GLÜCKLICHE VIER)

a) SPIELBESCHREIBUNG FÜR FORTUNE FOUR

In diesem Spiel spielt Du gegen den Computer. Deine Aufgabe ist es, Diamanten in einem Quadrat zu plazieren. Es gewinnt derjenige, der zuerst 4 Diamanten in einer Reihe plaziert hat. (Die Diamanten Deines Gegners haben eine dunklere Farbe.)

b) TASTENFUNKTIONEN BEI FORTUNE FOUR

LEFT (LINKS)	— Bewegt den Leuchtpunkt nach links
RIGHT (RECHTS)	— Bewegt den Leuchtpunkt nach rechts
UP (AUF)	— Bewegt den Leuchtpunkt vorwärts
DOWN (AB)	— Bewegt den Leuchtpunkt rückwärts
A	— Bewegt den Leuchtpunkt aufwärts
B	— Bewegt den Leuchtpunkt abwärts
SELECT (WÄHLEN)	— Füllt ein Quadrat mit einem Diamanten

SPIEL 3: CATERPILLAR (RAUPE)

a) SPIELBESCHREIBUNG FÜR CATERPILLAR

Du lenkst eine Raupe, die Äpfel und Bananen frißt. Der Körper der Raupe wird sich nach jeder gefressenen Banane und jedem Apfel um jeweils 1 und 2 Einheiten verlängern. Um eine Frucht zu essen, einfach den Körper der Raupe darüberlenken. Wenn alle Früchte gegessen sind, kannst Du zur nächsten Runde aufsteigen. Du mußt aufpassen, daß die Raupe nicht mit den Wänden oder sich selbst zusammenstößt, sonst stirbt sie.

b) TASTENFUNKTIONEN FÜR CATERPILLAR

RICHTUNGSTASTEN — Lenken die Raupe in die entsprechenden Richtungen.

SPIEL 4: HOPPER

a) SPIELBESCHREIBUNG FÜR HOPPER

In diesem Spiel stehen die folgenden 7 Runden zur Auswahl: CROSS (KREUZ), PLUS, FIREPLACE (KAMIN), UP ARROW (PFEIL NACH OBEN), PYRAMID, DIAMOND (DIAMANT) und SOLITAIRE. Dein Ziel ist es, 1 Schachfigur auf dem Brett stehen zu lassen. Je ein Schachstück verschwindet, wenn es durch eine andere Figur übersprungen wird. Das Spiel ist beendet, wenn keine Schachfiguren mehr andere Schachfiguren überspringen können. Falls Du eine Schachfigur bereits markiert hast und es Dir anders überlegst, kannst Du sie neu markieren indem Du Taste A oder B drückst.

b) TASTENFUNKTIONEN FÜR HOPPER

RICHTUNGSTASTEN	— Bewegen den Leuchtpunkt in die entsprechende Richtung.
TASTE A / TASTE B	— Markieren oder Löschen der Markierung an einer Schachfigur / Springen.