

SUPERVISION™

BRAIN POWER

Descripción: este cartucho posee cuatro juegos:

- 1 — Mine detector : Detector de minas.
- 2 — Fortune four : fortuna cuatro.
- 3 — Caterpillar : Gusano.
- 4 — Hopper : Saltarin.

Teclas de función:

Start para comenzar o pausar / confirmar una elección.
SELECT para efectuar una elección.
Teclas de dirección su función ya lo indica.

Comenzando a jugar:

Luego de la pantalla de presentación, presiona START para entrar en la pantalla de elección de juego. Usaa la tecla SELECT o las de dirección para mover el pointer (indicador) hasta la opción deseada y luego presiona START para confirmar la selección. Durante el juego, el presionar START detendra el juego. En la pantalla de pausa podras continuar, recomenzar o finalizar el juego. Al finalizar el juego, una pantalla mostrara al heroe siendo admirado por una linda dama (si gano), o ignorado (si perdio). Inmediatamente prosigue la pantalla de elección : continuar, terminar o comenzar otro juego.

Juego No 1 : "Detector de minas"

El objetivo es descubrir todos los bloques que no contienen minas. Si crees que un bloque puede contener una mina podes "marcarlo" con una bandera presionando la tecla A.

El numero en el rincon izquierdo arriba indica el numero total de minas en el campo minado. Este numero decrecera 1 cada vez que "marques" un bloque que contenga una mina. Si marcastes bloques vacios como que contenian una mina, significa que existen bloques minados, no marcados, si das vuelta uno de esos bloques, estallaras.

Cuando u bloque vacio es dado vuelta, aparecera un numero que indica la cantidad de mina sescondidas dentro de los bloques que estan a su alrededor. Esto significa la cercania de ocho bloques contando al vacio como el centro. Antes de abrir un bloque, se debe chequear si ese numero esta disponible, porque si ese bloque esta minado, al abrirlo edxplotara y perderas.

Función de los controles del Dectector de Minas:

CONTROL DE DIRECCION: para mover el detector
CONTROL A: para marcación, quitar o sacar banderas
CONTROL B: dar vuelta un bloque

Juego No 2: "CUATRO FORTUNAS"

Descripción:

En éste juego los jugadores juegan con la computadora y consiste en acomodar 4 piezas en línea recta.

Presionar el control "SELECT" para ubicar un diamante dentro del cuadrado marcado con una cruz. El diamante colocado por la computadora aparece más oscuro.

Función de los controles del juego "CUATRO FORTUNAS"

LEFT — para mover el indicador izquierdo
RIGHT — para mover el indicador derecho
UP — para mover el indicador hacia adelante
DOWN — para mover el indicador hacia atrás
"A" — para mover el indicador hacia arriba
"B" — para mover el indicador hacia abajo
SELECT — para colocar un diamante

Juego No 3: "GUSANO"

Descripción:

En éste juego el participante controla que el gusano coma manzanas y bananas. El tamaño del gusano aumenta una unidad cuando come una banana y aumenta dos unidades cuando come una manzana. Si se llega a comer todas las frutas, pasas a otro nivel. El jugador debe cuidar que el gusanito no choque con las paredes o consigo mismo pues si ésto ocurre el gusano morirá. Cada juego comienza a nivel 1.

Función de los controles del juego "GUSANO"

Dirección Keys (control direccional) — para mover el gusano.

Juego N 4: "SALTARIN"

Descripción:

El objetivo en éste juego es dejar una pieza en el tablero. Una pieza debe ser retirada si es alcanzada por otra. Si ninguna puede alcanzar a otras piezas, el juego habrá terminado. Si una pieza ha sido marcada, se puede borrar y marcarla nuevamente.

Hay 7 niveles en éste juego: cruz, mas, hogar (chimenea), flecha, pirámide, diamante y solitario.

Función de los controles del juego:

DIRECTION KEYS (control direccional) — para mover el marcado.
CONTROL "A" — CONTROL "B": para marcar / borrar una pieza o comer una pieza.

SUPERVISION™

BRAIN POWER

DESCRIZIONE

QUESTO SOFTWARE CONTIENE 4 GIOCHI:

- a) RILEVATORE DI MINE
- b) 4 CASI
- c) CATERPILLAR
- d) HOPPER

FUNZIONE DEI TASTI

START	INIZIA/FERMA IL GIOCO E CONFERMA LA SCELTA
SELECT	SELEZIONA GLI OGGETTI
TASTI DI DIREZIONE	SELEZIONA GLI OGGETTI

PREPARAZIONE AL GIOCO

QUANDO SARA' COMPARSO IL TITOLO DEL GIOCO SULLO SCHERMO, PREMI START PER ENTRARE NEL GIOCO SCELTO. PUOI USARE SIA I TASTI DI DIREZIONE CHE IL TASTO SELECT PER MUOVERE L'INDICATORE ALLA SCELTA DESIDERATA DEVI POI PREMERE START PER CONFERMARE QUELLO CHE HAI SCELTO. MENTRE STAI GIOCANDO, SE PREMI START POTRAI FERMARE TEMPORANEAMENTE IL GIOCO. DOPO LA PAUSA PUOI CONTINUARE, RICOMINCIARE O TERMINARE IL GIOCO. QUANDO IL GIOCO E' FINITO, SULLO SCHERMO APPARIRA' UN BREVE EPISODIO DOVE L'EROE DEL BRIAN POWER SARA' IGNORATO (IN CASO DI SCONFITTA) O AMMIRATO (IN CASO DI VITTORIA) DA UNA RAGAZZA. SULLO SCHERMO SEGUIRA' CONTINUE" E TU POTRAI SCEGLIERE DI CONTINUARE CON QUESTO GIOCO, INIZIARNE UN ALTRO O FINIRE IL PROGRAMMA.

GIOCO 1) RILEVATORE DI MINE

L'OBIETTIVO E' QUELLO DI GIRARE ALL'INTERNO DI TUTTI I BLOCCHI CHE NON CONTENGONO MINE. QUANDO PENSI CHE UN BLOCCO CONTENGA UNA MINA, SEGNA LA PIA NTANDO UNA BANDIERINA CON IL TASTO A. IL PRIMO NUMERO NELL'ANGOLO IN ALTO A SINISTRA INDICA IL NUMERO DI MINE NEL CAMPO. QUESTO NUMERO DIMINUIRA' OGNI VOLTA CHE MANCHERAI UN BLOCCO. SE HAI MANCATO UN BLOCCO LIBERO, COME FOSSE PIENO DI MINE ESPLODERAI QUANDO GIRERAI GLI ALTRI BLOCCHI NON MARCATI CHE NON SARANNO COMPLETAMENTE LIBERI DA MINE. QUANDO GIRI UN BLOCCO VUOTO APPARIRA' UN NUMERO CHE E' IL NUMERO TOTALE DI MINE NASCOSTE NEI BLOCCHI VICINI. DI SOLITO QUESTO STA AD INDICARE CHE CI SONO 8 BLOCCHI CONFINANTI CON QUESTO AL CENTRO. CONTROLLA QUESTO NUMERO (SE E' DISPONIBILE) PRIMA DI APRIRE UN BLOCCO PERCHE' SE APRI UN BLOCCO PIENO DI MINE ESPLODERA'.

FUNZIONI DEI TASTI

TASTO A	PER MANCARE BANDIERE NON OSSERVATE, INCERTO
TASTI DI DIREZIONE	MUOVONO IL RILEVATORE
TASTO B	GIRA INTORNO AD UN BLOCCO

GIOCO 2) 4 CASI

IL GIOCATORE GIOCA CON IL COMPUTER: BISOGNA INSERIRE UNA PEDINA IN UN

QUADRATO 4X4X4. IL VINCITORE E' IL GIOCATORE CHE PER PRIMO RIESCE AD INSERIRE QUATTRO PEDINE PER FORMARE UNA LINEA RETTA. PREMENDO IL TASTO SELECT METTI UN DIAMANTE NEL QUADRATO, SEGNALATO CON UNA CROCE. IL DIAMANTE MESSO DAL COMPUTER APPARE PIU' SCURO.

FUNZIONE DEI TASTI

LEFT	MUOVE L'INDICATORE VERSO SINISTRA
RIGHT	MUOVE L'INDICATORE VERSO DESTRA
UP	MUOVE L'INDICATORE IN AVANTI
DOWN	MUOVE L'INDICATORE ALL'INDIETRO
A	MUOVE L'INDICATORE IN SU
B	MUOVE L'INDICATORE IN GIU'
SELECT	METTE UN DIAMANTE

GIOCO 3) CATERPILLAR

IL GIOCATORE CONTROLLA UN BRUCO CHE MANGIA MELE E BANANE. LA LUNGHEZZA DEL CORPO DEL BRUCO AUMENTA DI UNA UNITA' QUANDO MANGIA UNA BANANA, E AUMENTA DI DUE UNITA' QUANDO MANGIA LA MELA. QUANDO IL BRUCO AVRA' MANGIATO TUTTI I FRUTTI, ENTRERAI AL LIVELLO SUCCESSIVO. DEVI STARE ATTENTO A NON LASCIARE CONTRARRE IL BRUCO CON SE STESSO O CONTRO IL MURO, PERCHE' SE COSI' FOSSE IL BRUCO MORIRA'. IL GIOCO INIZIA SEMPRE AL LIVELLO 1.

TASTI 4)

TASTI DI DIREZIONE: MUOVONO IL BRUCO

GIOCO HOPPER

L'OBIETTIVO DI QUESTO GIOCO E' DI LASCIARE UNA SOLA PEDINA NEL TABELLONE LA PEDINA SI RIMUOVE SE VIENE SALTATA DA UN'ALTRA PEDINA. QUANDO UNA PEDINA NON POTRA' SALTARE SU NESSUN ALTRE, IL GIOCO E' FINITO. UNA PEDINA GIA' MARCATA NON POTRA' ESSERE MARCATA DI NUOVO. CI SONO 6 LIVELLI IN QUESTO GIOCO: CROSS, PLUS, FIREPLACE, UP ARROW, PYRAMID, DIAMOND E SOLITAIRE.

TASTI

TASTI DI DIREZIONE: MUOVONO IL CURSORE

TASTO A-B SEGNA/NON SEGNA UNA PEDINA O LA FA SALTARE.