

# SUPERVISION

## LINEAR RACING

### Game Description

This game consists of 6 moving pictures sequences. They are as follows: Magic Cubes, Racing in Woods, Rolling Balls, Happy Angels, Brave Skaters and Charming Dancers. There is a choice of three variations ( ACTS ) to reorder the shattered moving pictures.

Initially, you are able to select one of the three background music, then select one of the six pictures to reorder. The game console will show you the original picture sequences. Then you select one of the three Acts before beginning to reorder the shattered pictures.

### Game Acts

The disordered pictures can be rearranged in one of three Acts. They are described below:

#### For Act 1:

If you move the cursor to :: and press the B-Key, the :: symbol will flash indicating that you are able to turn any one of the 16 pieces of the original picture up-side down simply by moving the cursor to that block and press B-Key again. to cancel this up-side-down mode, you must move the cursor to :: again and press B-Key, the :: symbol will no longer flash.

If you move the cursor to a block and press the A-Key, a cross symbol "+" will appear indicating that you are in the switch mode. Now move your cursor to another block and press the A-Key to switch the two picture fragments. You can use this method to switch between any two rows or any two columns as well.

#### For Act 2:

This differs from Act 1 in that you must first select a "Cover Block" to begin the game. You are only allowed to switch the picture fragments of the neighbouring blocks with the "Cover Block". Thus you can not switch between two rows or two columns.

#### For Act 3:

This differs from Act 1 in that you can not switch between two blocks at all, but you can rotate the chain of blocks.

### Options

If you wish to refer to the original picture sequence at the middle of the game, you can first press the START key to pause the game, then press the A-Key to view the complete picture sequence. Note that pressing the SELECT key at this point will restart a new game and pressing other keys will continue the game from the paused state.

### Signing your name

If you can reorder the pictures successfully, you will be able to sign your name in our records. Since there is no time limit in this game, use as much time as you need before you make a move.

### Key Assignments

KEY	FUNCTIONS
LEFT	1. MOVE INDICATOR LEFT 2. CONTINUE CURRENT GAME
RIGHT	1. MOVE INDICATOR RIGHT 2. CONTINUE CURRENT GAME
UP	1. MOVE INDICATOR UP 2. CONTINUE CURRENT GAME
DOWN	1. MOVE INDICATOR DOWN 2. CONTINUE CURRENT GAME
A	1. EXCHANGE BLOCKS (ACT 1) 2. CHOOSE THE COVER BLOCK (ACT 2) 3. MOVE THE COVER BLOCK (ACT 2) 4. ROTATE A CHAIN OF BLOCKS (ACT 3) 5. SHOW ORIGINAL PICTURE AFTER PAUSE 6. NAME SIGNING
B	1. TURN BLOCK UP-SIDE-DOWN 2. ENTER SIGNATURE
START	1. START A GAME 2. CONFIRM SELECTIONS 3. PAUSE THE CURRENT GAME
SELECT	1. SELECT ITEMS 2. RESTART A NEW GAME AFTER PAUSE



Figure 1. Magic Cube

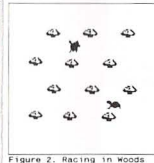


Figure 2. Racing in Woods



Figure 3. Rolling Balls



Figure 4. Happy Angels



Figure 1. Brave Skaters

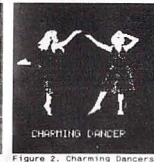


Figure 2. Charming Dancers

# SUPERVISION

## LINEAR RACING

### DOEL VAN HET SPEL

Dit is een legpuzzelspel. U taak is om de puzzelstukjes te rangschikken totdat ze hun originele vorm hebben.

### OMSCHRIJVING VAN HET SPEL

Dit spel bestaat uit 6 bewegende kaartafbeeldingen. U kunt kiezen uit 3 variëteiten om de uiteengevallen bewegende puzzelstukjes te rangschikken. De zes afbeeldingen worden als volgt weergegeven.

Eerst moet u één van de drie achtergrondmelodien kiezen, vervolgens een van de zes afbeeldingen. Het spel zal u de originele afbeelding laten zien. Dan kiest u één van de 3 verschillende manieren om de puzzel te assembleren.

### HANDELINGEN VAN HET SPEL

De door elkaar gebrachte afbeeldingen kunnen gerangschikt worden op 3 verschillende manieren. Deze zijn als volgt omschreven:

#### HANDELING 1:

Als u de cursor naar :: beweegt en daarna op toets B drukt, zal het :: symbool gaan fllikkeren, hetgeen betekent dat u in staat wordt gesteld elk van de 16 stukjes om te keren door met de cursor naar het desbetreffende blok te gaan en vervolgens op B toets te drukken. Om deze omkeerfunctie op te heffen moet u de cursor weer naar :: bewegen en daarna op de toets B drukken, het :: symbool zal dan niet langer fllikkeren.

Als u de cursor naar een blok beweegt en daarna op de A toets drukt, zal een "+" teken verschijnen, hetgeen betekent dat de wisselfunctie in werking is. U kunt uw cursor nu naar een ander blok bewegen om de twee fragmenten van de afbeelding te wisselen. U kunt deze methode gebruiken om twee rijen of twee kolommen om te wisselen.

#### HANDELING 2:

Deze verschilt van de eerste handeling door het feit dat men hier eerst een afgeschermd blok dient te selecteren om aan het spel te beginnen. U mag alleen de fragmenten van de afbeeldingen verwisselen met de blokken die naast het afgeschermd blok liggen. U kunt dus niet wisselen tussen twee rijen of twee kolommen.

#### HANDELING 3:

Deze verschilt van de eerste handeling door het feit dat men helemaal niet kan wisselen tussen twee blokken, u kunt alleen een blokkenrij draaien.

### KEUZES

Als u even naar de originele afbeelding wilt kijken tijdens het spel, moet u eerst op de START knop drukken om een pauze in te lassen, vervolgens drukt u op de toets A om een compleet overzicht van de afbeelding te krijgen. Denk eraan dat het drukken op de SELECT knop op dit ogenblik een nieuw spel zal starten. Het drukken op andere toetsen zal het spel voortzetten.

### UW HANDEKENING ZETTEN

Als u de afbeelding met succes kunt rangschikken, wordt u in staat gesteld uw naam in te vullen op de toplist. Omdat er geen tijdslimiet in dit spel aanwezig is, kunt u zoveel tijd gebruiken als u nodig heeft om een bepaalde handeling te verrichten.

### FUNCTIES VAN DE TOETSEN

TOETS	FUNCTIE
LINKS	1. Beweegt de cursor naar links 2. Gaat verder met het eerste spel
RECHTS	1. Beweegt de cursor naar rechts 2. Gaat verder met het eerste spel
OMHOOG	1. Beweegt de cursor naar boven 2. Gaat verder met het eerste spel
OMLAAG	1. Beweegt de cursor naar beneden 2. Gaat verder met het eerste spel
A	1. Wisselt blokken (wijze 1) 2. Kiest het afgeschermd blok (wijze 2) 3. Beweegt het afgeschermd blok (wijze 2) 4. Draait een blokkenrij (wijze 3) 5. Laat de originele afbeelding zien na pauze 6. Het zetten van de handtekening
B	1. Keert het blok om 2. Handtekening bevestigen
START	1. Start een spel 2. Bevestigt de keuzes 3. Last een pauze in tijdens het eerste spel
SELECT	1. Kiest de mogelijkheden 2. Gaat verder met het spel tijdens een pauze

# SUPERVISION

## LINEAR RACING

### OBJECTIFS

Jeu de puzzle mobile. Votre but est de remettre les pièces du puzzle mouvant dans l'ordre initial.

### DESCRIPTION DU JEU





Ce jeu est constitué de 6 images mouvantes. Vous avez le choix entre 3 variations (ACTS) par jeu pour réordonner les pièces éclatées en mouvement. Les 6 images sont les suivantes:


Au début, vous avez le choix entre 3 musiques de fond, puis vous sélectionnez une des 6 images à réordonner. La console de jeu vous montre les séquences de l'image originale. Puis vous en sélectionnez une parmi les 3 modes de jeu avant de commencer la partie.

### MODES DE JEU

Les images en désordre peuvent être réordonnées suivant 3 modes de jeu décrits ci-dessous:

#### MODE 1:

Si vous déplacez le curseur sur  et que vous appuyez sur le bouton B, le symbole  va clignoter vous indiquant que vous pouvez retourner n'importe laquelle des 16 pièces de l'image d'origine de haut en bas, simplement en déplaçant le curseur sur le bloc désiré et en appuyant a nouveau sur le bouton B. Pour annuler ce mode vous devez déplacer le curseur sur  et appuyer sur le bouton B, le symbole  ne clignotera plus.

Si vous positionnez le curseur sur un bloc et que vous appuyez sur le bouton A, le symbole  va apparaître vous indiquant que vous êtes dans le mode "intersion". Maintenant déplacez le curseur sur un autre bloc et appuyez sur la touche A pour intervertir deux fragments de l'image. Vous pouvez utiliser la même méthode pour intervertir deux lignes ou deux colonnes complètes entre elles.

#### MODE 2:

Ce mode diffère du premier par le fait que vous devez d'abord choisir un bloc caché pour commencer le jeu. Vous ne pouvez intervertir que les blocs qui se trouvent à proximité du bloc masqué. De plus il vous est impossible d'intervir entre elles des colonnes ou des lignes complètes.

#### MODE 3:

Ce mode diffère du premier car vous ne pouvez pas du tout intervertir les blocs entre eux, mais vous pouvez faire pivoter les lignes et les colonnes complètes.

### OPTIONS

Si vous désirez revoir l'image originale en cours de partie, pressez en premier sur le bouton START pour mettre en pause, puis appuyez sur le bouton A pour visualiser l'image complète. Notez que si vous appuyez à ce moment sur le bouton SELECT vous redémarrerez sur une autre partie, si vous appuyez sur n'importe quel autre bouton vous continuez la partie en cours.

### METTEZ VOTRE NOM

Si vous avez réussi à remettre en ordre une image, vous pouvez mettre votre nom dans le score. Pas de limite de temps dans la partie, utilisez autant de temps que vous voulez avant de vous déplacer.

### BOUTONS DE COMMANDE

BOUTONS	FONCTIONS
GAUCHE	1. Déplace l'indicateur à gauche 2. Reprend le jeu en cours
DROIT	1. Déplace l'indicateur à droite 2. Reprend le jeu en cours
HAUT	1. Déplace l'indicateur vers le haut 2. Reprend le jeu en cours
BAS	1. Déplace l'indicateur vers le bas 2. Reprend le jeu en cours
A	1. Change un bloc (mode 1) 2. Choisi un bloc caché (mode 2) 3. Déplace le bloc caché (mode 2) 4. Fait tourner une chaîne de blocs (mode 3) 5. Montre l'image originale en mode pause 6. Pour mettre votre nom
B	1. Fait tourner un bloc de haut en bas 2. Pour entrer le nom
START	1. Démarre le jeu 2. Confirme un choix 3. Met en pause
SELECT	1. Sélectionne 2. Redémarre le jeu en mode pause