

# SUPERVISION™

## JUGGLER

### I. GAME INTRODUCTION

This is a soft action game which challenges player's response and sensitivity. During the game, there are some spirits which could kill JUGGLER, but the JUGGLER is able to use the fragments of bouncing balls to eliminate the spirits. The more spirits you kill, the higher your score will be.

### II. GETTING STARTED

After the SUPERVISION logo is displayed, the game title screen will be shown. Here you may enter a PASSWORD using the direction keys. (Use the LEFT/RIGHT keys to move cursor to the digit position and use the UP/DOWN keys to choose the required digit.) If the password is entered correctly, you may start playing at the corresponding game level by pressing the START key. If you have already passed a certain game level, the PASSWORD of the corresponding game levels will be given. Press the START key then will take you to the level entry screen of that level. In this screen, the level number and password number are displayed. Press START again to enter the actual game play. There are altogether 32 levels in the game, the passwords for every four level are 000111, 000049, 000343, 002041, 056807, 117649 and 823543.

The objective of the game is to kill all the spirits on the screen within the time limit. If you can kill all the spirits within the pre-defined time, you can pass the current playing level. It is signified by a screen showing the current score and the top score. Afterwards, you will be promoted to the next level. Otherwise, a big monster will appear and kill the JUGGLER. Three lives are given for JUGGLER initially. The game will be over after JUGGLER is killed for three times.

JUGGLER can kill the spirits successfully if fragments of the breaking ball hit the spirits. (Note that ordinary balloons can only freeze spirits temporarily but it cannot be killed the spirits) In order to kill the spirits, JUGGLER should blow a ball first (if there is none) by pressing B-key and break that ball while heading it by pressing button B again. To kill the spirits successfully, the player must for one, note the position of the moving spirits. For another, he must take a good control on LEFT/RIGHT keys to move JUGGLER to head the ball blew previously. The player can also increase a balloon's size by moving JUGGLER to head the ball. When spirits are killed, they will become Letter-Balls which rise. The letter in the Letter-Balls will change in the order J, U, G, L, E and R cyclically. The letter in the Letter-Ball will be frozen when JUGGLER touches it and you can collect that letter then. Letters collected will be shown at the bottom of the screen when the respective Letter-Ball is collected. If you collect the seven letters of JUGGLER, all the remaining spirits will be killed automatically. In addition, you will be allowed to enter to the bonus level where you can collect as many diamonds as you can within the time limit. Each diamond worth 400 scores. You may even gain an additional life if you get two diamonds consecutively.

### III. GAME SCORE

- Killing one spirit scores 50 points.
- If several spirits are killed at the same time, then higher scores will be rewarded as shown below:

Number of killed spirit	2	3	4	5	6	7	8
Score points rewarded	200	400	800	1600	3200	6400	12800

- Collecting a diamond scores 400 points.

### IV. KEY ASSIGNMENTS

START	—	Start game & Pause game
A-KEY	—	JUGGLER jumps up
B-KEY	—	JUGGLER throws up or breaks a ball
LEFT	—	1. JUGGLER moves left 2. Move cursor left during PASSWORD entry
RIGHT	—	1. JUGGLER moves right 2. Move cursor right during PASSWORD entry
UP	—	Increase current digit during PASSWORD entry
DOWN	—	Decrease current digit during PASSWORD entry

## JUGGLER

### DUTCH

#### Inleiding

Dit is een "Soft Action" - spel, waarbij de speler uitgedaagd wordt snel en nauwkeurig te reageren. Tijdens het spel verschijnen er enkele geesten, die JUGGLER zouden kunnen doden. Maar JUGGLER kan fragmenten van stuiterende ballonnen gebruiken om de geesten uit te schakelen. Hoe meer geesten je doodt, hoe hoger je score.

#### Hoe te beginnen

Na het SUPERVISION-logo verschijnt het titelscherm van het spel. Als je in een vorig spel een bepaald spelniveau hebt bereikt, kun je met behulp van de richtingtoetsen met een PASSWORD (wachtwoord) in het niveau komen, dat overeenkomt met het niveau waar je de vorige keer gestopt bent. Natuurlijk is het van belang dat je het PASSWORD dat je in het vorige spel op het scherm werd gegeven toen je een bepaald niveau had bereikt, goed onthoudt. Gebruik de LEFT/RIGHT-toetsen om de cursor naar de cijfers-positie te brengen en de UP/DOWN-toetsen om het juiste cijfer te kiezen. Met een druk op START kom je dan bij het eerste scherm van dat niveau. Als het LEVEL (niveau)-nummer en het wachtwoord op het scherm verschijnen, druk je weer op START om in het eigenlijke spel te komen.

Het doel van het spel is alle geesten op het scherm binnen de tijdlimiet te doden. Als je alle geesten binnen de van tevoren aangegeven tijd hebt gedood, ben je geslaagd voor dat spelniveau. Dan zal je score van dat moment worden getoond naast de TOP SCORE. En je wordt tot het volgende niveau toegelaten. In het andere geval verschijnt er een groot monster dat JUGGLER zal doden.

JUGGLER begint met drie levens. Het spel is uit als JUGGLER drie keer gedood is.

#### Het spelen van het Spel

JUGGLER kan de geesten met succes uitschakelen door hen met delen van de gebroken ballon te raken. (Let op: gewone ballonnen kunnen de geesten alleen maar tijdelijk bevriezen; zij kunnen de geesten niet doden.) Om de geesten te doden moet JUGGLER eerst een ballon opblazen (als er nog geen is) door op knop B te drukken en de ballon tijdens het sturen breken door opnieuw op knop B te drukken. Om de geesten met succes te vernietigen moet de speler:

- de positie van de bewegende geesten opmerken;
- de LEFT/RIGHT-toetsen goed bedienen om JUGGLER de ballon te laten sturen die daarvoor was opgeblazen.

De speler kan de ballon groter maken door JUGGLER de ballon te laten sturen. Als de geesten gedood zijn, worden zij "Letterballonnen" die omhoog gaan. De letters in de "Letterballonnen" veranderen voortdurend in een kringloop in de volgorde: J, U, G, L, E en R. De letters kunnen veroverd worden, nadat zij door een aanraking van JUGGLER bevroren zijn. De verzamelde letters verschijnen onder aan het scherm. Als je de zeven letters van JUGGLER eenmaal bij elkaar hebt, worden alle overblijvende geesten automatisch gedood. Bovendien word je dan toegelaten tot het bonus-niveau, waar je binnen de tijdlimiet zoveel diamanten mag verzamelen als je kunt. Elke diamant is 400 punten waard. En bovendien kun je een extra leven krijgen als je achter elkaar twee diamanten krijgt.

#### Puntentelling

- Het doden van één geest, levert 50 punten op.
- Als meer geesten tegelijkertijd gedood worden, wordt dit met meer punten beloond, zoals hieronder aangegeven:

Aantal gedode geesten	2	3	4	5	6	7	8
Aantal punten	200	400	800	1600	3200	6400	12800

- Een diamant levert 400 punten op.

#### Functies van de toetsen

START	• Start of onderbreekt het spel
A-toets	• JUGGLER springt op
B-toets	• JUGGLER gooit of breekt een ballon
LEFT	• JUGGLER gaat naar links Verplaatst de cursor tijdens het PASSWORD-entree naar links
RIGHT	• JUGGLER gaat naar rechts Verplaatst de cursor tijdens het PASSWORD-entree naar rechts
UP	• Gaat naar hoger cijfer tijdens PASSWORD-entree
DOWN	• Gaat naar lager cijfer tijdens PASSWORD-entree

Opmerking: Als JUGGLER van de bank afvalt kun je door toets A + LEFT/RIGHT richtingtoetsen tegelijk in te drukken op de bank komen al naar gelang de gewenste positie.  
Waarschuwing: Laat JUGGLER niet te dicht bij de bank komen als hij springt!

# JONGLEUR

## FRENCH

### I PRESENTATION DU JEU

Jeu d'action lent, demandant beaucoup de précision et d'adresse. Durant la partie des esprits veulent tuer le "juggler", mais celui-ci est habile et utilise des ballons et des éclats de ballons pour les immobiliser et les détruire. Plus vous détruisez d'esprits, plus vous gagnez de points.

### II COMMENT JOUER

Dans l'écran de présentation vous avez la possibilité de rentrer un code (password), celui-ci vous permettra plus tard de repartir au niveau de jeu atteint sans repasser par tous les niveaux de jeu précédent. Pour entrer le code servez-vous des 4 boutons de direction. GAUCHE/DROITE pour vous déplacer sous un chiffre, HAUT/BAS pour aller de 1 à 9. Entrez des codes simples afin de les retenir.

Le but du jeu est de tuer tous les esprits avant la fin du temps limite, sinon un gros monstre apparaît pour vous tuer. Si vous tuez tous les esprits vous passez au niveau de jeu suivant et votre score apparaît en bas de l'écran ainsi que le score le plus haut établi précédemment.

Le joueur a trois vies, le jeu est fini si vous perdez toutes vos vies.

### III L'ACTION

Pour tuer les esprits, le joueur doit se servir de ballons. Il les fait rebondir sur sa tête. Pour faire apparaître un ballon appuyez sur le bouton "B" (1 seul ballon à la fois). En le faisant rebondir sur le haut de votre tête vous pouvez le faire grossir pour tuer plus d'esprits en même temps. En appuyant sur le bouton "A" vous sautez, cela vous permet de faire rebondir le ballon plus haut.

Maintenant 2 possibilités s'offrent à vous: paralyser les esprits avec le ballon tel qu'il est afin de les broyer pour gagner des points, ou bien de faire éclater le ballon en 1 ou plusieurs morceaux. Pour cela appuyez sur le bouton "B" au moment où le ballon touche votre tête: les éclats qui toucheront les esprits les tueront et ils disparaîtront.

Chaque fois qu'un esprit est tué, il s'évapore dans un cercle. Une lettre est inscrite dans ce cercle, il y a 7 lettres dans le cercle qui changent en permanence et qui forment le mot J, U, G, G, L, E, R. Chaque fois que vous attrapez un cercle avec une lettre celle-ci apparaîtra dans le bas de l'écran. Si vous arrivez à réunir toutes les lettres du mot JUGGLER, tous les esprits de la partie en cours meurent, et en plus vous accédez au niveau BONUS.

Dans le niveau BONUS vous devez ramasser des diamants dans un temps limité. Chaque diamant vaut 400 points. Si vous ramassez 2 diamants consécutifs vous gagnez une vie.

### IV LE SCORE

Si vous tuez 1 esprit à la fois : 50 points  
Plusieurs esprits à la fois :

Esprits:	2	3	4	5	6	7	8
Points:	200	400	800	1600	3200	6400	12800

1 diamant: 400 points

### V TOUCHES DE FONCTIONNEMENT

START	Démarre le jeu ou met en pause
SELECT	Non utilisé
A	Pour sauter
B	Pour lancer un ballon ou le faire éclater
Gauche/droite	Déplace le joueur ou la sélection du chiffre
Haut/bas	Augmente le chiffre du code. Diminue le chiffre du code

Remarque: Si le joueur descend d'une plate-forme, pour le faire remonter éloignez-vous légèrement de la plate-forme et appuyez sur "A" + le bouton de droite ou gauche suivant la direction désirée.