

SUPER VISION

INSTRUCTION MANUAL

- Level select
 - * Beginner
 - * Average
 - * Expert
- Prizes
 - Price A : Increase crystball by one.
 - Price B : slow down the crystball movement.
 - Price C : Bat becomes larger.
 - Price D : Opening of the well is wider.
 - Price E : Opening of the well becomes normal.
 - Price F : By-pass the current stage.
 - Price G : Crystball becomes larger, more powerful.
 - Price H : Stone block - cannot be destroyed.

CRYSTBALL

GAME OBJECTIVE

This is an action game and it demands sharp observation and quick response from you at all times. The objective is to hit the crystball with the bat to make the obstacle blocks disappear as quickly as possible. You must try to pass as many stages as possible with your three crystball lifes.

Press key A to release the crystball from the bat. You will lose a Crystball life if it falls into the well at the bottom of the screen. You can block the entrance to the well by the bat to catch the crystball.

Game Start - You can select one of three game modes

- a) Beginner
- b) Average
- c) Expert

- In any case, the game difficulty will be increased automatically as you knock off more obstacle blocks.

Game end - When all three crystballs are lost in the well. The game is over.

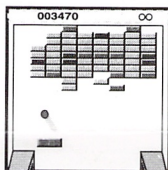
GAME SCORE

- Block A : 50 points
- Block B : 60 points
- Block C : 70 points - needs 3 hits before it breaks.
- Block D : 50 points, as well as a special prize.
- Block E : Cannot be broken. Releases a bird when hit.
- Block F : Cannot be broken. Releases a rabbit when hit.
- Block G : Cannot be broken. Releases a turtle when hit.

A Rabbit - 30 points when caught.

A Bird - 40 points when caught.

A Turtle - Cannot be killed. 80 points when hit.



TO SIGN YOUR NAME

When the "SIGN YOUR NAME" image appears, press LEFT/RIGHT control button to select the position of the letter. Press UP/DOWN control button to select your letter.

KEY ASSIGNMENTS

KEY	FUNCTIONS
KEY A	Release out ball
KEY B	No use
SELECT	No use
START	1) Start a game. 2) Pause/continue the game.
UP	1) Up one field of the Game Select Menu. 2) Select letter to sign name.
DOWN	1) Down one field of the Game Select Menu. 2. Select next letter to sign name.
LEFT	1) Moving bat left. 2) Change position of signature.
RIGHT	1) Moving bat right. 2) Change position of signature.

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.

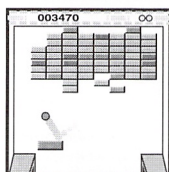
Premere il pulsante A per liberare Crystball. Attenzione a non farla cadere nel pozzo: una volta persa non può più essere utilizzata.

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

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.

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 * Movimento in basso
- 8 * Movimento mazza verso destra
- 9 * Movimento mazza verso sinistra

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.