

# SUPERVISION™

## BRAIN POWER: User Guide

**DESCRIPTION :** This cartridge contains 4 games: MINE DETECTOR, FORTUNE FOUR, CATERPILLAR and HOPPER.

### KEY ASSIGNMENT:

START ---- to start or pause game / to confirm choice

SELECT ---- to select items

DIRECTION KEYS ---- to select items

### GETTING STARTED:

After the title screen, press START to enter the game selection screen. In general, use either the direction keys or the SELECT key to move the pointer to the desired option or choice and press START to confirm your wish. When a game is in progress, pressing START will pause the game. In the pause-screen, you can continue, restart or end the current game. When a game is over, a short scene where the BRAIN POWER hero is ignored (lost) or admired (win) by a girl will show. Then follows the CONTINUE screen where you can choose to continue with a new game, or start another game, or end the program.

### GAME 1 : MINE DETECTOR

**DESCRIPTION :** The objective is to turn over all blocks which do not contain mines. When you think a block contains a mine, you could set a flag to mark it with the A-Key.

The first number at the top left hand corner indicates the number of mines in the field. This number will decrease by 1 every time you MARK a block. If you have marked an empty block as mine-filled, you will definitely explode when turning over all other non-marked block which will not be completely mine free in this case. When an empty block is turned over, a number will reveal. This number is the total number of mines hidden within the surrounding blocks. This usually means the neighbouring 8 blocks with itself being in the centre. You should check this number if available before you open a block because a mine-filled block will explode when opened.

### MINE DETECTOR KEY ASSIGNMENT :

DIRECTION KEYS ---- to move the detector

A\_KEY ---- to set MARK, UNSURE, UNMARK flags

B\_KEY ---- to turn a block over

### GAME 2 : FORTUNE FOUR

**DESCRIPTION :** In this game, player plays with computer : to put a piece in a 4X4X4 box, the winner is the first to arrange 4 pieces to form a straight line. Press the SELECT key to put a diamond onto the square pointed by the cross. The diamond put down by the computer appears darker.

### FORTUNE FOUR KEY ASSIGNMENT :

LEFT ---- to move indicator left

RIGHT ---- to move indicator right

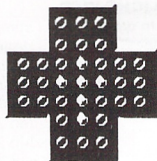
UP ---- to move indicator forward

DOWN ---- to move indicator backward

A ---- to move indicator upward

B ---- to move indicator downward

SELECT ---- to put a diamond



### GAME 3 : CATERPILLAR

**DESCRIPTION :** In this game, the player controls a caterpillar to eat apples and bananas. The caterpillar's body length increases by one unit when a banana is eaten and increase by two when an apple is eaten. If all fruits are eaten, you enter the next level. The player should be careful not to let caterpillar collide with walls or itself, if so, the caterpillar will die. Each game starts at Level 1.

### CATERPILLAR KEY ASSIGNMENT :

DIRECTION KEYS ---- to move Caterpillar

### GAME 4 : HOPPER

**DESCRIPTION :** The objective in this game is to leave one piece on the board. A piece will be removed if it is leaped over by another piece. If no piece can leap over other pieces, the game is over. If a piece is marked, you can unmark it by marking it again. There are seven levels in this game. They are : CROSS, PLUS, FIREPLACE, UP ARROW, PYRAMID, DIAMOND and SOLITAIRE.

### HOPPER KEY ASSIGNMENT :

DIRECTION KEYS ---- to move indicator

A\_KEY & B\_KEY ---- to mark/unmark a piece or make leap

## BRAINPOWER 4 IN 1

### Dutch

1. Mine detector (mijnendetector)

2. Fortune Four (geluks-4)

3. Caterpillar (rups)

4. Hopper (springer)

**BESCHRIJVING:** Deze cartridge bevat 4 games: MINE DETECTOR, FORTUNE FOUR, RUPS en HOPPER.

### FUNCTIES VAN DE TOETSEN

START ---- begin of onderbreking van het spel/bevestiging van de gemaakte keuze

SELECT ---- keuze van voorwerpen

RICHTINGSTOETSEN ---- keuze van voorwerpen

### HOE TE BEGINNEN:

Druk na het titelscherm op START om in het spelkeuzemenu te komen. In het algemeen kun je of de richtingstoetsen of de SELECT-toets gebruiken om de wijzer naar de gewenste keuze te brengen en dan op START drukken om je keuze te bevestigen. Als een spel aan de gang is, kun je met de START-toets onderbreken. In het PAUZE-scherm kun je voor het lopende spel kiezen uit: CONTINUE (doorgaan), RESTART (opnieuw beginnen) of END (beëindigen). Als het spel uit, is voert een meisje een korte scene op om de held van BRAIN POWER te negeren (verloren) of te bewonderen (gewonnen). Dan volgt het CONTINUE (doorgaan)-scherm, waarin je kunt kiezen uit: doorgaan met een nieuw spel, een ander spel beginnen of het programma beëindigen.

### SPEL 1 - MINE DETECTOR (MIJNENDETECTOR)

**SPELBESCHRIJVING:** De bedoeling is alle blokken die geen mijnen bevatten om te keren. Als je denkt dat een blok een mijn bevat, kun je met de A-toets een vlag plaatsen om het blok te markeren. Het eerste getal in de linker bovenhoek geeft het aantal mijnen in het veld aan. Dit getal loopt elke keer dat je een blok GEMARKEERD hebt met 1 terug. Als je een leeg blok hebt gemarkeerd als "geminjd", kun je er zeker van zijn, dat je zult exploderen bij het omkeren van alle niet gemarkeerde blokken, die in dit geval niet geheel vrij van mijnen zullen zijn. Als een leeg blok omgekeerd wordt verschijnt er een getal. Dit getal is het totaal aantal mijnen dat in de omringende blokken verborgen is. Dit betekent doorgaans: de aangrenzende 8 blokken met het blok zelf in het midden. Indien dit zo is, moet je dit getal controleren voordat je een blok opent, omdat een blok met een mijn erin bij opening zal exploderen.

### FUNCTIES VAN DE TOETSEN BIJ MINE DETECTOR:

RICHTINGSTOETSEN ---- Verplaatsen de detector

A-TOETS ---- plaatst MARK (markering)-UNSURE (onzeker)-UNMARK (markering verwijderen)-vlaggen

B-TOETS ---- keert blok om

### SPEL 2: FORTUNE FOUR (GELUKS-4)

**SPELBESCHRIJVING:** In dit spel speelt de speler met de computer om een stuk in een 4x4x4 kader te plaatsen. De winnaar is degene die het eerst 4 stukken in een rechte lijn kan plaatsen. Druk op de SELECT-toets om op het vierkant dat met een kruis aangegeven wordt, een ruit te plaatsen. De ruit die door de computer gezet wordt is donkerder.

### FUNCTIES VAN DE TOETSEN BIJ FORTUNE FOUR:

LEFT ---- verplaatst indicator naar links

RIGHT ---- verplaatst indicator naar rechts

UP ---- verplaatst indicator vooruit

DOWN ---- verplaatst indicator achteruit

A ---- verplaatst indicator naar boven

B ---- verplaatst indicator naar beneden

SELECT ---- plaatst een ruit

### SPEL 3: CATERPILLAR (RUPS)

**BESCHRIJVING:** In dit spel laat de speler een rups appels en bananen eten. De lengte van de rups wordt één stukje groter na het eten van een banaan en twee na het eten van een appel. Als alle vruchten op zijn, ga je door naar het volgende niveau. De speler moet er op letten dat de rups niet in botsing komt met muren of met zichzelf. Anders gaat de rups dood. Elk spel begint bij niveau 1.

### FUNCTIES VAN DE TOETSEN BIJ CATERPILLAR:

RICHTINGSTOETSEN ---- verplaatsen de rups

### SPEL 4: HOPPER (springer)

**BESCHRIJVING:** De bedoeling van dit spel is dat er maar één stuk op het bord overblijft. Een stuk verdwijnt, als een ander stuk er overheen springt. Als geen enkel stuk meer over een ander stuk heen kan springen, is het spel afgelopen. Als een stuk gemarkeerd is, kun je dit opheffen door het opnieuw te markeren. Dit spel heeft zeven niveaus, namelijk: KRUIS, PLUS, OPEN HAARD, PIJL NAAR BOVEN, PIRAMIDE, RUIT, SOLITAIRE DIAMANT.

### FUNCTIES VAN DE TOETSEN BIJ HOPPER:

RICHTINGSTOETSEN ---- verplaatsen indicator

A-TOETS & B-TOETS ---- markeren een stuk/heffen de markering op, of maken een sprong



# BRAIN POWER 4 JEUX EN 1

## French

Cette cartouche propose 4 jeux différents: MINE DETECTOR, FORTUNE FOUR, CARTERPILLAR et HOPPER.

### I. LES TOUCHES DE CONTRÔLE ET LEURS FONCTIONS

START	----	Permet de lancer un jeu ou de le mettre en pause
		Confirme votre choix de sélection
SELECT	----	Permet de sélectionner le jeu choisi
TOUCHES DE DIRECTION	----	Permet de sélectionner la direction gauche ou droite

### II. MISE EN FONCTION

Lorsque le titre de la cassette apparaît à l'écran, appuyez sur la touche START POUR AFFICHER LE MENU DE SELECTION DES JEUX. Utiliser soit la touche SELECT soit la touche de direction pour déplacer le pointeur en regard du jeu que vous souhaitez choisir, appuyer ensuite sur la touche START pour confirmer votre choix. En cours de jeu, en appuyant sur la touche START, la partie sera mise en PAUSE. L'indication PAUSE est alors affichée à l'écran. A partir de la fonction PAUSE, vous pouvez soit continuer la partie entamée, soit recommencer une partie, soit annuler le jeu préalablement sélectionné. Lorsqu'un jeu est terminé, l'écran affiche une scène où le héros est ignoré ou admiré par une fille selon que le jeu est perdu ou gagné. L'écran affiche ensuite les instructions qui permettent de continuer avec le même jeu ou terminer le programme.

#### JEU 1: MINE DETECTOR

**DESCRIPTION:** L'objectif est de contourner les blocs qui ne contiennent pas de mines. Lorsque vous supposez qu'un bloc est miné, vous marquez le bloc d'un petit drapeau en appuyant sur la touche A. Le 1er chiffre affiché dans le coin supérieur gauche de l'écran indique le nombre de mines enfouies dans le champ. Le chiffre diminuera d'une unité à chaque fois que vous marquez un bloc miné. Si vous marquez par erreur - un bloc non miné, vous exposerez lorsque vous contourner n'importe quel autre bloc non encore marqué et qui n'aurait donc de ce fait pas encore été déminé. Quand un bloc vide est contourné, un chiffre est affiché. Ce chiffre est le nombre total de mines cachées dans les blocs environnants. Le bloc contourné est le centre et 8 autres blocs l'entourent. Vérifier que le chiffre qui vous est donné avant ouverture d'un bloc, car si celui-ci contient une mine, elle explosera dès l'ouverture. Les touches de contrôles et leurs fonctions pour le jeu MINE DETECTOR.

Touches de direction Pour déplacer le détecteur

Touche A Pour le marquage, le démarquage, et en cas de doute concernant le minage d'un bloc

Touche B Pour renverser un bloc

#### JEU 2: FORTUNE FOUR

**Description:** Dans ce jeu, le joueur joue contre la machine, l'objectif est de placer une diamant dans un cube, le gagnant est celui qui le premier aura aligné 4 pièces en une ligne droite.

Appuyer la touche SELECT afin d'ajuster un diamant sur le carré marqué d'une croix. Le diamant abaissé par le computer paraîtra plus foncé.

Les touches de contrôles et leurs fonctions pour le jeu FORTUNE FOUR

Touche LEFT	gauche>déplacement de l'indicateur vers la gauche
Touche RIGHT	droite>déplacement de l'indicateur vers la droite
Touche UP	haut>déplacement vers l'avant
Touche DOWN	bas>déplacement vers l'arrière
Touche A	Déplacement vers le haut
Touche B	Déplacement vers le bas
Touche SELECT	Placement d'un diamant

#### JEU 3 : CARTERPILLAR

**Description:** Dans ce jeu, le joueur contrôle une chenille qui mange des pommes et des bananes. Le corps de la chenille s'allonge d'une unité quand une banane est mangée, il s'allonge de 2 unités quand une pomme est mangée.

Si tous les fruits ont été mangés, vous passez au niveau supérieur.

Attention ! Si la chenille se congère aux murs ou à elle-même, elle sera détruite.

Chaque jeu recommence au niveau 1.

Les touches de contrôles et leurs fonctions pour le jeu CARTERPILLAR

Touches de direction Déplacements de la chenille

#### JEU 4 : HOPPER

**Description:** L'objectif de ce jeu est de ne laisser qu'une seule pièce au tableau.

Une pièce sera déplacée si une autre pièce peut sauter pas dessus.

Si plus aucune pièce ne peut sauter par dessus d'autres pièces, le jeu est terminé.

Si une pièce est marquée, vous pouvez annuler le marquage en la marquant à nouveau.

Il y a 7 niveaux dans ce jeu. Ces niveaux sont:

CROSS, PLUS, FIREPLACE, UP ARROW, PYRAMID, DIAMOND et SOLITAIRE

Les touches de contrôles et leurs fonctions pour le jeu HOPPER

Touches de direction Indicateur de déplacement

Touches A et B Marquage et/ou démarquage d'une pièce ou saut.

# BRAIN POWER

## GERMAN

**BESCHREIBUNG:** Diese Cassette enthält 4 Spiele: MINE DETECTOR (MINENSUCHER), FORTUNE FOUR (GLÜCKLICHE VIER), CARTERPILLAR (RAUPE) und HOPPER.

### TASTENFUNKTIONEN:

START	- Zum Starten oder Pausieren des Spiels/Bestätigen einer Wahl
SELECT (WÄHLEN)	- Zum Wählen von Gegenständen
RICHTUNGSTASTEN	- Zum Wählen von Gegenständen

**SPIELERÖFFNUNG:** Nach dem Titelbildschirm erscheint bei Drücken von START der Spielauswahl-Bildschirm. Im Allgemeinen kann der Zeiger entweder mit den Richtungstasten oder der SELECT Taste zur gewünschten Stelle bewegt werden. Durch Drücken von START wird diese Wahl bestätigt. Im Spielverlauf wird durch Drücken von START das Spiel vorübergehend unterbrochen. Vom Pausen-Bildschirm aus kannst Du weiterspielen, neu starten oder das laufende Spiel beenden. Wenn ein Spiel zu Ende ist, erscheint eine kurze Szene, wo der BRAIN POWER Held durch ein Mädchen ignoriert (verliert) oder bewundert wird (gewinnt). Dies wird gefolgt vom nächsten Bildschirm "CONTINUE" wo Du die Wahl hast zwischen Weiterspielen mit einem neuen Spiel, ein anderes Spiel zu wählen oder ganz aufzuhören.

### SPIEL 1: MINENSUCHER

**BESCHREIBUNG:** Ziel ist es, alle Blöcke, die keine Minen enthalten, umzudrehen. Wenn Du meinst, daß ein Block eine Mine enthält, kannst Du diesen Block über Taste A mit einer Flagge markieren.

Die erste Zahl in der oberen linken Ecke zeigt die Anzahl der Minen im Feld an. Diese Anzahl verringert sich um 1, jedes Mal wenn Du einen Block MARKIERST. Wenn Du einen leeren Block als vermint markiert hast, wirst Du auf jeden Fall explodieren wenn Du alle anderen unmarkierten Blöcke umdrehst, die in diesem Fall nicht ganz minenfrei wären. Wenn ein leerer Block umgedreht wird, erscheint eine Zahl. Diese Zahl gibt die Anzahl der Minen an, die sich in den umliegenden Blöcken befinden, d.h. die benachbarten 8 Blöcke, mit diesem Block in der Mitte. Soweit wie möglich solltest Du Dich nach diesen Zahlen richten, ehe Du den nächsten Block umdrehst, da alle verminteten Blöcke explodieren, wenn sie umgedreht werden.

### MINENSUCHER TASTENFUNKTIONEN:

RICHTUNGSTASTEN	- Um den Sucher zu bewegen
TASTE A	- Um die Flaggen zu setzen (MARKER, UNSICHER, MARKER WEG)
TASTE B	- Um einen Block umzudrehen

### SPIEL 2: GLÜCKLICHE VIER

**BESCHREIBUNG:** In diesem Spiel spielst Du gegen den Computer: Es werden Steine in ein Feld 4 x 4 x 4 gesetzt. Der Gewinner ist derjenige, der zuerst 4 Steine in einer Reihe arrangiert. Durch Drücken der SELECT Taste wird ein Diamant auf dem durch das Kreuz markierte Feld abgelegt. Die durch den Computer abgelegten Diamanten erscheinen dunkler.

### GLÜCKLICHE VIER TASTENFUNKTIONEN:

LEFT (LINKS)	- Bewegt den Zeiger nach links
RIGHT (RECHTS)	- Bewegt den Zeiger nach rechts
UP (AUF)	- Bewegt den Zeiger vor
DOWN (AB)	- Bewegt den Zeiger zurück
A	- Bewegt den Zeiger nach oben
B	- Bewegt den Zeiger nach unten
SELECT (WÄHLEN)	- Legt Diamanten ab

### SPIEL 3: RAUPE

**BESCHREIBUNG:** In diesem Spiel lenkt der Spieler eine apfel- und bananenfressende Raupe. Die Länge der Raupe verlängert sich bei jeder gefressenen Banane um eins und bei jedem Apfel um zwei Teile. Falls alle Früchte gegessen sind, kommst Du in die nächste Runde. Der Spieler sollte vorsichtig sein und die Raupe nicht mit den Wänden oder sich selber zusammenstoßen lassen. Falls das geschieht, stirbt die Raupe. Jedes Spiel startet in Runde 1.

### RAUPE TASTENFUNKTIONEN:

RICHTUNGSTASTEN	- Lenken die Raupe
-----------------	--------------------

### SPIEL 4: HOPPER

**BESCHREIBUNG:** Ziel dieses Spiels ist es, einen Stein auf dem Feld stehen zu lassen. Jeder übersprungene Stein wird entfernt. Sobald keine Steine mehr übersprungen werden können, ist das Spiel zu Ende. Wenn ein Stein markiert ist, kannst Du das rückgängig machen, indem Du ihn nochmal markierst.

Es gibt die folgenden sieben Runden in diesem Spiel: KREUZ, PLUS, KAMIN, PFEIL NACH OBEN, PYRAMIDE, DIAMANT UND SOLITAIRE

### HOPPER TASTENFUNKTIONEN:

RICHTUNGSTASTEN	- Um den Marker zu bewegen
TASTE A & TASTE B	- Um einen Stein zu markieren/nicht markieren oder zu springen