

SUPERVISION™

PACIFIC BATTLE

I. GAME DESCRIPTION: The Pacific Ocean appears friendly and peaceful. However, one day, our national defence system alarms. Four unknown fleets attack the merchantman on the Pacific Ocean. They have a dangerous warhead, wide-range explosive bomb, which can cause tremendous damages to their targets in a very large area. Your fleet is ordered to eliminate these evil fleets to retain the peace of the Pacific.

II. GETTING STARTED: After powering-up, the "SUPERVISION" logo and the main title screen are displayed. Then, a selection menu of "NEW" and "PASSWORD" will be displayed after you have pressed "START" key or "A" key. Select "NEW" to start a new game. If "PASSWORD" is selected, password can be entered by using direction keys and confirmed by pressing "A" or "START" key. Correct password allows your fleets to enter directly to particular battle field, otherwise the game will be started in the first battle field. There are a total of 4 battle fields in this game.

III. HOW TO PLAY: Once a game is started, a position chart is displayed. There are nine dots on this chart, each dot represents one troop of our fleet. The 9 troops consist of one flagship, one battleship, two submarines, two destroyers and three fighters.

There is also a cursor, when this cursor is not placed on top of any of our troops, the telegrapher would take a rest. The detail sea map can be seen and back by pressing "START" or "A" key. Apart from the troops, there are four background objects on this map.

Mountain : Nothing can pass through it.
Land : Only fighters can fly above it.
Shallow Water : Only Submarine cannot pass through it.
Sea : All troop can pass through it.

When the cursor is placed above one of our troops, the telegrapher wakes up and the troop's information is displayed at the bottom of the LCD. Four options are displayed by pressing the "START" or "A" key, each of them can be chosen by using "UP" and "DOWN" key then pressing "START" or "A" key to perform the selected operation. The selected operation can be cancelled by pressing "B" key.

Once all the troops have attacked the enemies or the "PASS" option is chosen, the operation right is transferred to your enemies who will carry out their moves and attack operations.

After the enemies have used their turns, a brief report on score, no. of turn, no. of enemies, no. of your troops and so forth will be shown.

Besides, as the submarine always dive under the sea, no troop but only submarines can see where the other submarines are.

IV. DETAILS OF THE FOUR OPERATIONS

MOVE : This option allows the troop to move but within a limit of this troop, i.e. its mobility. Different troops have different mobility values and each unit allows the troop to move one step. This option can be cancelled by pressing "B" key if there is no movement to perform. Besides, no movements are allowed if this fleet have attacked other fleets before, i.e. the MOVE operation is no longer valid after the ATTACK operation is performed.

ATTACK : This option allow the troop to attack the enemies. The following tables give details of each troop in relation to which weapons are equipped and which weapons can cause damage to particular troops.

TABLE 1. Weapon list for each troop

	Air Missile	Sea Missile	Machine Gun	Torpedo	Depthbomb
Flagship	Y	Y	N	Y	Y
Battleship	Y	Y	Y	N	N
Destroyer	N	N	Y	Y	Y
Submarine	N	Y	N	Y	N
Fighter	Y	Y	Y	N	N

Y - Own this weapon

N - does not own this weapon

TABLE 2. Damaging capability of each weapon

	Air Missile	Sea Missile	Machine Gun	Torpedo	Depthbomb
Flagship	N	Y	Y	Y	N
Battleship	N	Y	Y	Y	N
Destroyer	N	Y	Y	Y	N
Submarine	N	Y	Y	Y	Y
Fighter	Y	N	Y	N	N

Y - Can be damaged by this weapon

N - cannot be damaged by this weapon

Weapons can be selected by using "LEFT" and "RIGHT" key and then pressing "A" or "START" key to confirm your selection. After that you have to select your target by using the direction keys. Pressing "A" or "START" key to confirm this attack operation or pressing "B" key to cancel this operation. Once this operation is confirmed, the attacking process will then be shown on the LCD.

STATUS : This option gives status information on the current life and the mobility for this troop. Pressing "A" or "START" key to exit this screen.

PASS : This option would pass the operation right to your enemy.

V. HOW TO WIN: The victory is claimed by whoever destroys the opponent's flagship first. Hence, try the best to protect your flagship, reserve your firepower and attack hard on enemy's flagship.

VI. KEY ASSIGNMENT

START : to select option
SELECT : no function
A : same as START key
B : to deselect the selected option
Direction : to move the cursor
START+SELECT+A+B : force the game jump back to the main screen

SUPERVISION™

PACIFIC BATTLE

I. DESCRIZIONE DEL GIOCO

L'OCEANO PACIFICO APPARE AMICHEVOLE E CALMO. PERO' UN GIORNO IL NOSTRO SISTEMA DI DIFESA NAZIONALE SI METTE IN ALLARME. QUATTRO FLOTTE SCONOSCIUTE ATTACCANO LA NAVE MERCANTILE NELL'OCEANO PACIFICO. LORO HANNO UNA PERICOLOSA TESTATA, DELLE BOMBE ESPLOSIVE AD AMPIO RAGGIO, CHE POSSONO CAUSARE TERRIBILI DANNI AI LORO BERSAGLI PER UNA VASTA AREA. ALLA VOSTRA FLOTTA E' STATO ORDINATO DI ELIMINARE QUESTE FLOTTE MALVAGIE PER MANTENERE LA PACE NELL'OCEANO PACIFICO.

II. ANDANDO AD INIZIARE

DOPO AVER ACCESO L'APPARECCHIO LA SCRITTA "SUPERVISION" E IL TITOLO DEL GIOCO COMPARIRANNO SULLO SCHERMO. QUINDI APPARIRA' UN MENU' DI SELEZIONI INDICATE CON "NEW" E "PASSWORD". DOPO AVERE SPINTO IL TASTO "START" OPPURE "A", SELEZIONATE "NEW" PER INIZIARE UN NUOVO GIOCO. SE AVETE SELEZIONATO "PASSWORD" LA PAROLA D'ORDINE POTRA' ESSERE IMMESSA USANDO I TASTI DIREZIONALI E CONFERMATA PREMENDO IL TASTO "A" O "START". LA GIUSTA PAROLA D'ORDINE PERMETTERA' ALLE VOSTRE FLOTTE DI ENTRARE DIRETTAMENTE IN UN PARTICOLARE CAMPO DI BATTAGLIA, DIVERSAMENTE IL GIOCO PARTIRA' DAL PRIMO CAMPO DI BATTAGLIA. IN TOTALE CI SONO 4 CAMPI DI BATTAGLIA.

III. COME GIOCARE

UNA VOLTA INIZIATO IL GIOCO, APPARIRA' UN GRAFICO DI POSIZIONAMENTO. CI SONO 9 PUNTI IN QUESTO GRAFICO, OGNI PUNTO RAPPRESENTA UNA TRUPPA DELLA NOSTRA FLOTTA. LE 9 TRUPPE SONO FORMATE DA UNA NAVE AMMIRAGLIA, UNA NAVE DA GUERRA, DUE SOTTOMARINI, DUE CACCIATORPEDINIERE E TRE CACCIABOMBARDIERI. C'E' ANCHE UN CURSORE, QUANDO QUESTO NON E' POSIZIONATO SOPRA NESSUNA DELLE NOSTRE TRUPPE IL TELEGRAFISTA VORREBBE RIPOSARE. I DETTAGLI DELLA MAPPA NAUTICA POSSONO ESSERE VISTI E RIPORTATI INDIETRO PREMENDO "START" O "A". SEPARATI DALLE TRUPPE, CI SONO QUATTRO ELEMENTI DI SFONDO IN QUESTA MAPPA:
MONTAGNA : NIENTE PUO' PASSARCI ATTRAVERSO
TERRAFERMA : SOLO GLI AEREI DA CACCIA POSSONO VOLARCI SOPRA
ACQUA POCO PROFONDA : SOLO IL SOTTOMARINO NON PUO' ATTRAVERSARLA
MARE : OGNI TRUPPA PUO' ATTRAVERSARLO

QUANDO IL CURSORE E' POSIZIONATO SOPRA UNA DELLE NOSTRE TRUPPE, IL TELEGRAFISTA SI SVEGLIA, E L'INFORMAZIONE DELLA TRUPPA APPARIRA' SCRITTA SUL FONDO DELLO SCHERMO. PREMENDO I TASTI "START" O "A" SARANNO INDICATE QUATTRO OPZIONI, OGNUNA DI ESSE POTRA' ESSERE SCELTA USANDO I TASTI "UP" E "DOWN" E QUINDI PREMENDO "START" O "A" PER ESEGUIRE L'OPERAZIONE SELEZIONATA. QUESTA PUO' ESSERE CANCELLATA PREMENDO IL TASTO "B". UNA VOLTA CHE TUTTE LE TRUPPE HANNO ATTACCATO I NEMICI E L'OPZIONE "PASS" E' STATA SCELTA, IL DIRITTO DI AZIONE PASSA AL VOSTRO NEMICO CHE TIRERA' FUORI LA SUA MOSSA E OPERAZIONE DI ATTACCO. DOPO CHE I NEMICI AVRANNO USATO I LORO TURNI, CI SARA' UN BREVE RAPPORTO RIGUARDANTE IL NUMERO DEI TURNI, DEI NEMICI E DELLE VOSTRE TRUPPE. INOLTRE, SICCOME I SOTTOMARINI SI IMMERGONO SEMPRE SOTT'ACQUA, SOLO I SOTTOMARINI E NON LE TRUPPE, POSSONO VEDERE DOVE SONO GLI ALTRI SOTTOMARINI.

IV. DETTAGLI DELLE QUATTRO OPERAZIONI

MOVE: QUESTA OPZIONE PERMETTE ALLE TRUPPE DI MUOVERSI MA ENTRO I LIMITI DI QUESTA TRUPPA I.E. SUA MOBILITA'. TRUPPE DIVERSE HANNO DIFFERENTE VALORE DI MOBILITA', E OGNI UNITA' PERMETTE ALLA TRUPPA DI MUOVERE UN PASSO. QUESTA OPZIONE PUO' ESSERE CANCELLATA PREMENDO IL TASTO "B", SE NON CI SONO MOVIMENTI DA FARE. INOLTRE, NON SONO AMMESSI MOVIMENTI SE QUESTA FLOTTA HA ATTACCATO ALTRE FLOTTE PRECEDENTEMENTE, I.E. L'OPERAZIONE "MOVE" NON E' VALIDA A LUNGO DOPO L'ESECUZIONE DELL'OPERAZIONE "ATTAK".
ATTAK: QUESTA OPZIONE PERMETTE ALLE TRUPPE DI ATTACCARE I NEMICI. LE SEGUENTI TAVOLE DANNO I DETTAGLI DI CIASCUNA TRUPPA IN RELAZIONE A DI QUALI ARMI SONO EQUIPAGGiate. E QUALI ARMI POSSONO CAUSARE DANNEGGIAMENTI A PARTICOLARI TRUPPE.

TAVOLA 1 LISTA ARMI PER CIASCUNA TRUPPA

	A/M	S/M	M/G	TOR	DTB
FLAGSHIP (AMMIRAGLIA)	Y	Y	N	Y	Y
BATTLESHIP (NAVE DA GUERRA)	Y	Y	Y	N	N
DESTROYER (CACCIATORPEDINIERE)	N	N	Y	Y	Y
SUBMARIN (SOTTOMARINO)	N	Y	N	Y	N
FIGHTER (CACCIABOMBARDIERE)	Y	Y	Y	N	N

Y	POSSIEDE QUEST' ARMA
N	NON POSSIEDE QUEST' ARMA
A/M	MISSILE AEREO
S/M	MISSILE MARINO
M/G	MITRAGLIATRICE
TOR	SILURO
DTB	BOMBA DI PROFONDITA'

TAVOLA 2 CAPACITA' DI DANNEGGIAMENTO DI CIASCUNA ARMA

	A/M	S/M	M/G	TOR	DTB
FLAGSHIP (AMMIRAGLIA)	N	Y	Y	Y	N
BATTLESHIP (NAVE DA GUERRA)	N	Y	Y	Y	N
DESTROYER (CACCIATORPEDINIERE)	N	Y	Y	Y	N
SUBMARIN (SOTTOMARINO)	N	Y	Y	Y	Y
FIGHTER (CACCIABOMBARDIERE)	Y	N	Y	N	N

Y	PUO' ESSERE DANNEGGIATO DA QUESTA ARMA
N	NON PUO' ESSERE DANNEGGIATO DA QUEST' ARMA

LE ARMI POSSONO ESSERE SELEZIONATE USANDO I TASTI "LEFT" (SINISTRA) E "RIGHT" (DESTRA) E POI PREMENDO "A" O "START" PER CONFERMARE LA VOSTRA SELEZIONE. DOPO QUESTO DOVETE SELEZIONARE IL VOSTRO BERSAGLIO USANDO I TASTI DIREZIONALI. PREMETE "A" O "START" PER CONFERMARE QUESTA OPERAZIONE DI ATTACCO O PREMETE "B" PER CANCELLARE QUESTA OPERAZIONE. UNA VOLTA CONFERMATO QUESTA OPERAZIONE, IL PROCESSO DI ATTACCO SARA' ALLORA MOSTRATO SULLO SCHERMO.

STATUS : QUESTA OPZIONE DA' INFORMAZIONI SULLA VITA IN CORSO E LA MOBILITA' CHEW HA QUESTA TRUPPA. PREMETE "A" O "START" PER USCIRE DA QUESTO SCHERMO.
PASS : QUESTA OPZIONE PASSERA' IL DIRITTO DI AZIONE AL VOSTRO NEMICO.

V. COME VINCERE

LA VITTORIA SARA' RIVENDICATA DA CHIUNQUE DISTRUGGE PER PRIMO LE AMMIRAGLIE DEGLI AVVERSARI. DUNQUE FATE DEL VOSTRO MEGLIO PER PROTEGGERE LA VOSTRA AMMIRAGLIA, RISPARMIATE LA VOSTRA POTENZA DI FUOCO E ATTACcate DURAMENTE L'AMMIRAGLIA NEMICA.

VI. FUNZIONE DEI PULSANTI

START	: PER SELEZIONARE LE OPZIONI (SCELTE)
SELECT	: NESSUNA FUNZIONE
A	: LA STESSA FUNZIONE DI START
B	: PER ANNULLARE LE OPZIONI SELEZIONATE
DIREZIONI	: PER MUOVERE IL CURSORE
START + SELECT + B	: FORZA IL GIOCO A TORNARE INDIETRO SULLO SCHERMO PRINCIPALE.