

# SUPERVISION™

## RECYCLE DESIGN

### I. GAME DESCRIPTION

This is an I.Q. game, the player must connect the source pipe to the sink pipe within the time limit. Otherwise, sewage will flow out from the unconnected pipes and drown the poor little boy.

### II. GETTING STARTED

After the logo, title and heading screens, press START to enter the difficulty selection screen, use the SELECT key to move the pointer to select one of the difficult level (EASY, NORMAL, HARD) and press START to confirm your choice. In the game setup screen, you will find two pipes, labelled S and E. The top right of the LCD gives you the remaining time before the sewage will flow out. The status information is displayed on the bottom of the LCD, the left most pipe can be selected by using the B-KEY, the pipe next to it can be selected by using the A-KEY, then follows the number of live left, stage number and current score.

Use the direction keys to move the boy. Choose and place the connection pipe segments by using the A-KEY or B-KEY. The boy must stand in the centre of the square before the A-KEY or B-KEY functions are executed. If the boy is standing on the edge of the square, no pipe segment is placed, a sound will be heard instead. If the S pipe to E pipe connections are made within the time limit, you can pass to the next stage.

### III. GAME DETAILS

- a. There are 6 different type of pipe segments. The two pipe segments at the bottom left hand corner of the LCD can be selected by using the A-KEY and B-KEY.
- b. There are 4 type of obstacles :
  - STONE : It can be moved. If the stone is moved and hit the pipe, causing damage to the pipe, then sewage will flow out of the damaged pipe, drowning the boy. Scores will be deducted.
  - TREE : Can not be moved.
  - TRAP : If the boy falls into this trap, a life is lost. The player may fill the trap with stone, effectively removing the trap.
  - FLASH : Can not be moved or touched.
- c. There are a total of 36 game stages.
- d. Money bags can be collected, adding points to the score. Collecting the money bags may cause the boy to move in a bigger step at a time. Points are also given when pipe segments are placed in empty areas.
- e. During construction of the pipe, any individual pipe segments can be replaced if sewage has not yet started flowing. However, points will be deducted for such replacement. Any excess of pipe segments after a complete pipe is formed, points will be deducted.
- f. When the time reaches zero, sewage will start flowing from the S pipe. If the pipe segments are not properly linked, then the boy will be drowned.
- g. With proper connection of pipes segments, sewage will flow from S pipe segment to the E pipe segment. Points will be rewarded for the time remaining after successful connection of the pipe segments.
- h. You are given 3 lives in this game. When all lives are lost, the game is over and the player may choose to continue (for a maximum of 3 times only) or end the game.

### IV. GAME SCORE

- |   |               |
|---|---------------|
| 1. Place a pipe segment in empty areas  | — 10 points   |
| 2. Collecting a money bag   | — 200 points  |
| 3. Filling a trap with stone  | — 400 points  |
| 4. Sewage flowing through a pipe segment  | — 160 points  |
| 5. One unit time remaining after successful S and E pipe connections                      | — 1000 points |
| 6. 50 points will be deducted for replacing pipe segments and for damaging pipe segments. |               |

### V. KEY ASSIGNMENTS

A-key	: Use right pipe
B-key	: Use left pipe
START key	: Start / pause
SELECT key	: Select options
UP key	: Boy moves up
LEFT key	: Boy moves left
RIGHT key	: Boy moves right
DOWN key	: Boy moves down

## RECYCLE DESIGN

### DUTCH

#### I. BESCHRIJVING VAN HET SPEL

Dit is een I.Q. spel, de speler moet de pijpen met elkaar verbinden binnen de gegeven tijd. Anders zal de riolering de onverbonden pijpen overstromen en het arme kleine jongetje verdrinken.

#### II. HET STARTEN VAN HET SPEL

Nadat de logo en de titel beelden zijn verschenen, druk op de START-toets om binnen te komen bij de moeilijkheids keuze beeld. Gebruik de SELECT-toets om de wijzer te bewegen teneinde een van de moeilijkheidsniveaus te kiezen (EASY, NORMAL, HARD) en druk de START-toets om je keus te bevestigen. In het spel beeld, zul je twee pijpen vinden, voorzien van een S en een E. Aan de rechter bovenkant van de LCD vind je de tijd dat nog overblijft voordat de riolering gaat overstromen. De lopende stand van zaken wordt vertoond aan de onderkant van de LCD. De linke pijp kan gekozen worden met de B-toets, de volgende pijp kan worden gekozen met de A-toets, dan gevolgd door een nummer of overledenen, fase nummer en de actuele score.

Gebruik de richtingstoetsen om het jongetje te bewegen. Kies en verbind de aansluitende pijpen met de A- of de B-toets. Het jongetje moet in het midden van de plein voordat de A- of de B-toets functies worden uitgevoerd. Als het jongetje in een hoek van de plein staat, wordt er geen pijp geplaatst, in plaats daarvan hoort men een geluid. Als de S pijp met de E pijp in verbinding worden gebracht binnen de tijdslimiet kun je doorgaan naar de volgende fase.

#### III. DETAILS VAN HET SPEL

- a. Er zijn 6 verschillende typen pijp segmenten. De twee pijp segmenten aan de linker onderhoek van de LCD kan worden gekozen met de A- en B-toets.
- b. Er zijn 4 soorten obstakels:
  - STONE : Het kan worden verwijderd. Als tijdens het verplaatsen van de steen de pijp wordt geraakt en dus beschadiging oploopt, dan zal de riolering overstromen door de beschadigde pijpen en het jongetje verdrinkt. Score zal daardoor verminderd worden.
  - TREE : Kan niet worden verplaatst.
  - TRAP : Als het jongetje in de val terecht komt, is er een leven verloren. De speler kan de val met stenen vullen of de val voorzichtig verplaatsen.
  - FLASH : Kan niet worden verplaatst of aangeraakt.
- c. Het spel kent in totaal 36 fasen.
- d. Geldbuidels kan worden verzameld, dit levert extra punten op. Het verzamelen van geldbuidels kan het jongetje een grotere stap laten doen binnen een bepaalde tijd. Er wordt ook punten gegeven wanneer de pijp segmenten worden geplaatst in lege gebieden.
- e. Gedurende de constructie van de pijp kan ieder afzonderlijke pijp onderdelen worden vervangen zolang de riolering nog niet begint te overstromen. Er wordt echter een aantal punten in mindering gebracht voor zulke vervangingen. Ieder overschot van pijp onderdelen nadat de pijp compleet is gevormd, worden er punten in mindering gebracht.
- f. Als de tijd nul wordt, begint de riolering te overstromen via de S pijp. Als de pijp onderdelen niet op de juiste manier zijn verbonden, dan zal het jongetje verdrinken.
- g. Als de pijp onderdelen wel goed verbonden zijn, dan zal de riolering van de S pijp naar de E pijp vloeien. Er zullen extra punten worden toegekend aan de tijd dat nog resteert nadat de pijp onderdelen succesvol worden verbonden.
- h. In dit spel krijg je 3 levens. Wanneer alle levens zijn verloren, is het spel voorbij en de speler mag kiezen tussen het voortzetten van het spel (voor een maximum van 3 keer) of het stop zetten van het spel.

#### IV. SPEL SCORE

- |   |               |
|---|---------------|
| 1. Plaatst een pijp onderdeel in een lege gebied  | — 10 punten   |
| 2. Verzamel een geldbuidel  | — 200 punten  |
| 3. Een val met stenen vullen  | — 400 punten  |
| 4. Riolering vloeit via een pijp onderdeel  | — 160 punten  |
| 5. Een eenheid tijd blijft achter na een succesvolle verbinding tussen de S en de E pijpen  | — 1000 punten |
| 6. 50 Punten zal in mindering worden gebracht voor het vervangen van de pijp onderdelen en voor het beschadigen van de pijp onderdelen. |               |

#### V. BELANGRIJKSTE FUNCTIES:

A toets	: gebruik rechter pijp
B toets	: gebruik linker pijp
START toets	: start / pauze
SELECT toets	: kies opties
UP toets	: het jongetje beweegt zich naar boven
LEFT toets	: het jongetje beweegt zich naar links
RIGHT toets	: het jongetje beweegt zich naar rechts
DOWN toets	: het jongetje beweegt zich naar beneden

# RECYCLE DESIGN

## FRENCH

### I. DESCRIPTION DU JEU

C'est un jeu d'intelligence. Le joueur doit connecter le tube de la source au tube d'écoulement dans un temps limité. Sinon, les égouts vont s'écouler depuis les tubes non connectés et noyer le petit garçon.

### II. MISE EN ROUTE DU JEU

Après l'affichage du logo, du titre et des en-têtes, appuyez sur START pour choisir le degré de difficulté. Utilisez la touche SELECT (EASY, NORMAL, HARD) (facile, normal, difficile) et appuyez sur START pour confirmer votre choix. Sur l'écran de préparation, vous trouverez deux tubes nommés S et E. Sur le côté droit de l'écran, vous verrez le temps restant avant que les égouts ne s'écoulent. La ligne d'information est affichée au bas de l'écran. Vous pouvez choisir les tube restants en utilisant la touche B et vous pouvez choisir les tube placé à côté en utilisant la touche A. Vous trouverez également le nombre de vies restantes, le degré de difficulté et le score.

Utilisez les touches de direction pour déplacer le garçon. Choisissez et placez les segments de tube à connecter en utilisant les touches A et B. Le garçon doit se trouver au centre de la place avant que les fonctions des A et B puissent s'exécuter. Lorsque le garçon se trouve sur un côté de la place, le segment de tube ne peut pas bouger. Un son sera émis à la place. Si vous réussissez à connecter le tube S (source) au tube E (écoulement) avant la limite de temps, vous accédez alors au degré suivant.

### III. DETAILS DU JEU

a. Il existe 6 différentes sortes de segments. Vous pouvez choisir les deux segments de tube situés en bas à gauche de l'écran en utilisant les touches A et B.

b. Il existe 4 sortes d'obstacles :

STONE (pierre) : Vous pouvez la déplacer. Si vous déplacez une pierre et heurtez un tube, vous allez endommager ce dernier et les égouts vont alors s'écouler par la fissure et noyer le garçon. Le score sera déduit.

TREE (arbre) : Vous ne pouvez pas le déplacer.

TRAP (piège) : Quand le garçon tombe dans un piège, vous perdez une vie. Le joueur peut combler le piège à l'aide d'une pierre et enlever définitivement ce danger.

FLASH (éclair) : Vous ne pouvez ni le toucher ni le déplacer.

Il y a un total de 36 niveaux de jeu.

d. Vous pouvez récupérer les sacs pleins d'argent et augmenter ainsi votre score. En récupérant l'argent, vous augmenterez la vitesse du garçon. Vous obtiendrez également des points en installant des segments de tube dans les espaces vides.

e. Pendant la construction du réseau, vous pouvez déplacer n'importe quel segment de tube tant que les égouts ne s'écoulent pas. Cependant, vous perdez des points en effectuant cette manoeuvre. S'il vous reste des segments de tube après avoir complété le réseau, des points seront enlevés.

f. Quand le temps limite atteint zéro, le contenu des égouts commence à s'écouler à partir du tube S. Si les segments ne sont pas correctement assemblés, le garçon se noiera.

g. Si l'assemblage des tubes est bien fait, les égouts s'écouleront du segment S au segment E. Vous obtiendrez des points s'il vous reste du temps après avoir assemblé avec succès les segments de tube.

h. Vous disposez de 3 vies pour ce jeu. Quand vous avez perdu toutes vos vies, le jeu est terminé et le joueur peut alors décider de recommencer (avec un maximum de 3 fois) ou de s'arrêter.

### IV. SCORE DU JEU

- |   |               |
|---|---------------|
| 1. Placez un segment dans un espace vide  | — 10 points   |
| 2. Récupérez un sac plein d'argent  | — 200 points  |
| 3. Remplissez un piège à l'aide d'une pierre                                      | — 400 points  |
| 4. Les égouts s'écoulent à travers un segment                                     | — 160 points  |
| 5. Une unité de temps rests après avoir assemblé avec succès le tube S au tube E  | — 1000 points |
| 6. Vous perdez 50 points quand vous remplacez ou endommagez des segments de tube. |               |

### V. TOUCHES ET FONCTIONS

- |               |   |
|---------------|---|
| TOUCHE A      | : Pour prendre le tube à droite.          |
| TOUCHE B      | : Pour prendre le tube à gauche.          |
| TOUCHE START  | : Pour commencer / faire une pause.       |
| TOUCHE SELECT | : Pour choisir les options.               |
| TOUCHE UP     | : Pour déplacer le garçon vers le haut.   |
| TOUCHE LEFT   | : Pour déplacer le garçon vers la gauche. |
| TOUCHE RIGHT  | : Pour déplacer le garçon vers la droite. |
| TOUCHE DOWN   | : Pour déplacer le garçon vers le bas.    |