

SUPERVISION™

CHIMERA

ENGLISH

THE PLOT

Chimera is a large ghost-ship, as scientist named it because it can cause strange objects to appear as part of the defense shut down procedure. However, these objects, when brought together would form a 'safe' warhead which overrides the normal nuclear-based warhead. You, who are the astronaut sent to disarm the ghost-ship, must find and arm yourself with totally 4 warheads which are hidden in the ghost-ship, then disembark from Chimera in order to survive the earth from explosion.

THE GAME

You play the astronaut who have to solve puzzles set in a hostile environment - the inside of the ghost-ship Chimera. The screen is displayed in an isometric 3D projection, viewed at an angle of 45 degrees. The ghost-ship contains over 60 screens and you have to overcome many hazards that block you way.

At the bottom of the screen displays your score, the remaining food and water levels and on the right, the item that you are carrying. You have to complete your task to arm 4 safe warheads and place each one in an armament room - within the food and water limit before the defense mechanism destroys the ship and scatters radioactive debris on the surface of the earth. A scrolling status line will keep you informed whenever you get an item or form a warhead.

To form a safe warhead, it takes a combination of two objects, whereby the combination objects are different for each warhead. Your task is to find and get the appropriate items and combine them to form safe warheads, then take each warhead into an armament room and place it in the centre. Here are the combination of the four warheads which you need to discover and locate in four different rooms:

A spanner with a bolt

You can get the spanner at the start without encountering any danger but you need the spanner to disable all electric fences which would block your way to the armament room. Then find the bolt which is located in a narrow corridor near the bottom, past an electric fence. The bolt has a slotted head like a screw which is hard to see.

When the first warhead is formed, take it to the armament, which is a dark room, and press button A to place it in the correct position.

A key with a padlock

A key is hidden in a room which is blocked by a toaster, which can be disabled by the bread. Get the bread and do not eat it if it comes in your way by pressing button 'A' once because the bread is needed to disarm a toaster (you will eat the bread by pressing button 'A' twice if you have no object on hand and your food level will consequently be raised). Then find the padlock, which is also well hidden to form the second warhead and take it to a similar armament room.

An upside down pyramid with a pyramid

Get an upside-down pyramid, which can disable egg-timers, and combine with a pyramid which is well-hidden. Most objects are hidden in narrow corridors so be observant as you travel inside Chimera. Once you form the third warhead, take it to the armament room.

Find and get a torch. Take it to a dark room and use it in order to form the 4th and final warhead. Then take it to an armament room.

The trick is: obstacles appear in the path. For example, electric fence must be disabled with a spanner before you can proceed. But if the spanner has been combined with the bolt to form a warhead, you will have no spanner to clear your path. Food and water, disguised to look like loaves of bread and mugs of fluid also appear on your way. You must get them to keep you going with the necessary supplies. There are also heat sources in which you should keep away from because they will reduce your water reserves.

Some items are useful and others would cause death. You must tamper each hostile objects with the correct tool of instant death will be resulted. Here are a few hints which may be useful as you carry out your task:

-- Use bread & water wisely.

-- Move quickly. If you need to think, press pause.

-- Objects are well-hidden, try to move into awkward places and press the button. Though death may be resulted, it will be worth trying.

-- When you are carrying an object, your food supply runs out faster and even faster when you are carrying an missile.

-- The closer you are to a source of radiation, the more water you lose.

-- After the third warhead is formed, the former radiation sources would become food and water sources.

You, the astronaut with an important mission, need strategy and planning in carrying out your task. And most important of all, patience, as this is a puzzle game for those with a lot of patience.

PLAYING THE GAME

After the SuperVision logo, the title screen appears. Use The SELECT/ARROW key to select one of the three control methods with which the astronaut move Directional A, Directional B & Rotational. Press START to begin. An isometric projection of the playing area displays.

At the bottom of the screen appears:

- the score
- your current food & water level
- a visual representation of any objects that you are holding
- an event line which scrolls messages

You control the movement of the astronaut by using the direction keys:

	Directional A	Directional B	Rotational
DOWN	move button left	move bottom right	has no effect
UP	move top right	move top left	move in direction astronaut is facing
LEFT	move top left	move bottom left	rotate astronaut left by 90°
RIGHT	move bottom right	move top right	rotate astronaut right by 90°

Use button 'A' to get of combine any useful objects as you travel inside the endangered ghost-ship. The following rules should act as a guide-line:

. If the object encountered is food or water, it could be taken and your food & water levels are consequently raised/

. Before you form a safe warhead:

-if the object you encountered is an animated object and the object you hold is capable of disarming it, for e.g. a spanner could be used to disarm an electric fence but could not be used on a radiator or hour glass, you are allowed to proceed your journey, otherwise you will be destroyed.

-if the object you encountered is not an animated object, a combination should be attempted. A correct combination would form a warhead. A wrong combination would result in instant death.

Once a warhead is formed, it should be taken into a room, if encountered, would be indicated in the scrolling event line. Usually the color of the screen indicates what room to take to. The armament room is a darker room. Once you are in the room, pressing button 'A' would automatically place the warhead in the correct position. Do not place yourself behind the room, otherwise you will be locked. Be careful where you are before you press the button.

A safe warhead cannot be used to disarm or combine with any objects. Hence, exercise tact because a warhead could not clear any hazards that block your way to the armament room. If you are not carrying any object, only a non-animated object could be taken by pressing button 'A', otherwise death results.

THE END

If you succeed in arming all four safe warheads and placing them in the appropriate rooms, disembark from CHIMERA. The exit is a rather dark screen near the start. The darkness level is midway between an arming screen and the dark room. Hence, you have completed the mission and become the victor of the game. You are, of course, applauded.

DUTCH

DE PLOT

Chimera is een groot spookschip, dat door de wetenschappers zo genoemd werd, omdat het vreemde voorwerpen kan laten verschijnen als onderdeel van een defensiesysteem. Als deze voorwerpen echter bij elkaar gebracht worden, vormen zij echter een 'veilige' kernkop, waarmee het traditionele kernwapen achterhaald is. Jij bent de astronaut die er op uit gezonden wordt om het spookschip te ontwapenen; je moet 4 kernkoppen zien te vinden en jezelf ermee bewapenen; deze kernkoppen zijn aan boord van het spookschip verborgen. Daarna moet je het schip verlaten om te overleven en de aarde van de ondergang door de explosie te redden.

HET SPEL

Jij speelt de rol van de astronaut die in een vijandige omgeving - aan boord van het spookschip Chimera - puzzels moet oplossen. Het scherm, toont een isometrische 3-dimensionale projectie, gezien onder een hoek van 45 graden. Het spookschip omvat meer dan 60 schermen en je moet veel gevaren die je weg versperren, overwinnen.

Onderaan het scherm zie je je score, de nog resterende voedsel- en watervoorraden en rechts het voorwerp dat je op dat moment vervoert. Je moet je taak - het op scherp stellen van 4 kernkoppen en elk ervan in een wapenkamer plaatsen - uitvoeren binnen de voedsel- en waterlimieten, voordat het defensiemechanisme het schip vernietigt en radio-actief puin over de oppervlakte van de aarde verspreidt. Een scrolling statusregel informeert je als je een voorwerp hebt verkregen of een kernkop hebt gevormd.

Een veilige kernkop wordt geproduceerd door een combinatie van twee voorwerpen,

waarbij de te combineren voorwerpen voor iedere kernkop verschillend zijn. Het is jouw taak de juiste voorwerpen te vinden en ze te combineren tot veilige kernkoppen en dan elke kernkop in een wapenkamer te brengen en in het midden op te stellen. Hier volgen de combinaties van de vier kernkoppen die je moet ontdekken en in vier verschillende wapenkamers moet plaatsen:

Een moersleutel met een bout

Je kunt de moersleutel aan het begin verkrijgen zonder dat je enig gevaar loopt, maar je hebt de moersleutel nodig om alle elektrische hekken die je weg naar de wapenkamer versperren onklaar te maken. Dan moet je de bout vinden, die in een smalle gang onderaan ligt, voorbij een elektrisch hek. De bout heeft een sleufkop zoals een schroef, hetgeen moeilijk te zien is. Als de eerste kernkop klaar is, breng je hem naar de wapenkamer - dit is een donkere kamer - en druk je op de "A" - toets om hem in de juiste positie te plaatsen.

Een sleutel met een hangslot

In een kamer is een sleutel verborgen, die geblokkeerd wordt door een broodrooster die met het brood onklaar kan worden gemaakt. Haal het brood en eet het niet op als het op jouw weg komt door eenmaal op de "A"-toets te drukken, want je hebt het brood nodig om een broodrooster te ontwapenen. (Je eet het brood door tweemaal op de "A"-toets te drukken, als je geen voorwerp bij je hebt. Je voedselvoorraad wordt hierdoor verhoogd). Zoek dan het hangslot, dat ook goed verborgen is, om de tweede kernkop te maken en breng hem dan naar een soortgelijke wapenkamer.

Een omgekeerde piramide met een piramide

Haal een omgekeerde piramide, die zandlopers onklaar kan maken en combineer haar met een piramide die goed verborgen is. De meeste voorwerpen zijn verborgen in smalle gangen, kijk dus goed om je heen als je binnen Chimera rondreist. Als je de derde kernkop eenmaal hebt gevormd, breng je hem naar de wapenkamer.

Zoek en haal een zaklantaarn. Breng hem naar een donkere kamer en gebruik hem om de vierde en laatste kernkop te maken. Breng deze dan naar een wapenkamer.

Het probleem ligt in de obstakels die je weg kunnen versperren. Zo moet een elektrisch hek bij voorbeeld onklaar gemaakt worden met een moersleutel, voordat je verder kunt gaan. Maar als de moersleutel gecombineerd is met de bout om een kernkop te vormen, heb je geen moersleutel meer om de weg vrij te maken. Voedsel en water komen ook op je weg, vermood als broden en bekertjes vloeit af. Je moet deze overvullen om met de nodige voorraden verder te kunnen gaan. Er zijn ook warmtebronnen, die je moet vermijden, omdat zij je waterreserves zullen verminderen.

Sommige voorwerpen zijn nuttig en andere kunnen dodelijk zijn. Je moet elk vijandig voorwerp met het juiste gereedschap aanpakken omdat je anders op slag dood bent. Hier volgen een paar raadgevingen die nuttig kunnen zijn bij het uitvoeren van je taak:

-- Maak een verstandig gebruik van brood en water.

-- Beweeg je snel. Druk op pauze, als je tijd nodig hebt om na te denken.

-- De voorwerpen zijn goed verborgen. Probeer in lastige plaatsen door te dringen en druk op de toets. Hoewel het levensgevaarlijk is, is het de moeite van het proberen waard.

-- Als je een voorwerp vervoert, neemt je voedselvoorraad snel af en dit gaat nog sneller bij het vervoeren van een projectiel.

-- Hoe dichter je bij een stralingsbron komt, hoe meer water je zult verliezen.

-- Nadat de derde kernkop gevormd is, veranderen de vroegere stralingsbronnen in voedsel- en waterbronnen.

Als astronaut met een belangrijke missie moet je een goede strategie en planning hebben bij het uitvoeren van je taak. En bovenal geduld, want dit is een puzzelspel voor mensen met een heleboel geduld.

HOE WORDT HET SPEL GESPEELD

Na het SuperVision Logo verschijnt het titelscherm. Gebruik de SELECT/ARROW (selecteer/pijl)-toets om één van de drie besturingsmethoden (Directioneel A, Directioneel B en Rotatie) voor het besturen van de astronaut te kiezen. Druk op START om te beginnen. Er verschijnt een isometrische projectie van het spelveld.

	Directioneel A	Directioneel B	Rotatie
DOWN	naar links onder	naar rechts boven	heeft geen functie
UP	naar rechts boven	naar links boven	in de richting waarin de ruimtevaarder kijkt
LEFT	naar links onder	naar rechts onder	draait de ruimtevaarder 90° naar links
RIGHT	naar rechts onder	naar links boven	draait de ruimtevaarder 90° naar rechts

Je kunt de bewegingen van de astronaut besturen met de richtingtoetsen:

Terwijl je binnen het gevaarlijke spookschip rondreist, gebruik je de "A"-toets om nuttige voorwerpen te verkrijgen of te combineren. De volgende regels kunnen je hierbij helpen. Als het voorwerp dat je tegenkomt uit voedsel of water bestaat, kan dit gebruikt worden om je voedsel- en watervoorraad te vergroten.

. Voordat je een veilige kernkop produceert:

- al het voorwerp dat je tegenkomt geen "levend" voorwerp is dat je met het door jou vastgehouden voorwerp kunt ontwapenen, zoals b.v. een moersleutel een elektrisch hek kan ontwapenen maar niet een radiator of een zandloper, mag je je reis voortzetten; in het andere geval word je vernietigd. - al het voorwerp dat je tegenkomt geen "levend" voorwerp is, moet je een combinatie proberen. Een juiste combinatie levert een kernkop op. Bij een verkeerde combinatie ben je op slag dood.

Als een kernkop eenmaal gevormd is, moet hij naar een kamer gebracht worden en indien dit gebeurt, wordt dit vermeld in de scrolling status regel. Doorgaans geeft de kleur van het scherm aan naar welke kamer de kernkop gebracht moet worden. De wapenkamer is donkerder. Als je eenmaal in de kamer bent kun je door op de "A"-toets te drukken de kernkop automatisch in de juiste positie brengen. Ga zelf niet achter de kamer staan, want dan wordt je ingesloten. Let goed op waar je bent, voordat je op de toets drukt.

Een veilige kernkop kan niet gebruikt worden om andere voorwerpen te ontwapenen en kan niet met andere voorwerpen gecombineerd worden. Ga daarom met overleg te werk, omdat een kernkop niet in staat is gevaren, die je op je weg naar de wapenkamer tegenkomt, uit de weg kan ruimen. Als je geen voorwerp bij je hebt, kun je met de "A"-toets alleen een levenloos voorwerp verkrijgen. Een levend voorwerp zou in dat geval je dood betekenen.

HET EINDE

Als je erin geslaagd bent alle vier de veilige kernkoppen op scherp te stellen en ze in de juiste kamers te plaatsen, moet je CHIMERA verlaten. De uitgang is een tamelijk donker scherm nabij de start. Het donker houdt het midden tussen een bewapeningsscherm en de donkere kamer. Nu heb je je missie uitgevoerd en ben je de overwinnaar van het spel. Natuurlijk wordt je toegejuicht.

FRENCH

L'INTRIQUE

Les scientifiques ont désigné CHIMERA comme un grand vaisseau fantôme, car il peut provoquer l'apparition d'étranges objets faisant partie de ses défenses qui interrompent la marche à suivre.

Toutefois quand ces apparitions se produisent ensemble, ce phénomène formera un missile de sécurité qui a priorité sur le missile nucléaire normal.

Vous êtes l'astronaute envoyé afin de désarmer le vaisseau fantôme, vous devez découvrir 4 missiles qui sont cachés dans le vaisseau fantôme et les armer. Ensuite débarquer au plus vite de CHIMERA et sauver la terre de l'explosion.

LE JEU

Vous jouez le rôle de l'astronaute qui doit compléter le puzzle dans l'environnement hostile constitué par l'intérieur du vaisseau fantôme CHIMERA.

L'affichage de l'écran est une projection isométrique en 3 dimensions, avec un angle de vision de 45 degrés.

Le vaisseau fantôme est pourvu de 60 tableaux, vous aurez à franchir maints obstacles qui en défendent l'accès.

Votre score est affiché dans le bas de l'écran, l'état des réserves de nourriture et d'eau que vous emportez est affiché à droite. Vous devez remplir votre mission - à savoir armer 4 missiles et les placer dans les 4 salles d'armements - avant d'atteindre la fin de vos réserves de nourriture et d'eau et avant que le mécanisme de destruction ne fasse exploser le vaisseau en projetant des débris radioactifs sur la surface de la terre. Les résultats sont régulièrement affichés à l'écran afin de vous tenir informé de l'état de vos résultats, ou de l'état de formation d'un missile.

Un missile est formé par la combinaison de deux objets. La combinaison d'assemblage est différente pour chaque missile.

A vous de trouver les combinaisons appropriées pour assembler les missiles de les emmener et les placer ensuite au center d'une chambre d'armements. Nous vous communiquons ci-après les combinaisons des 4 missiles qu'il vous faudra former et les indications qui devraient vous permettre de localiser les 4 salles d'armement:

* Une clef et un bouclon

Vous pouvez avoir la clef dès le début du jeu sans courir de danger mais vous avez besoin de la clef pour mettre hors service toutes les clôtures électriques qui vous barrent le passage vers la salle d'armements. Alors trouvez le bouclon qui est situé dans un couloir étroit, près du sol, passé une clôture électrique. Le bouclon est pourvu d'une tête fendue comme une vis et est difficile à voir.

Quand le premier missile est formé, l'emmener vers la salle d'armements - qui est une salle sombre - et presser le bouton A pour placer le missile dans la bonne position.

* Une clef et un cadenas

Une clef est cachée dans une salle qui est obstruée par un grille-pain qui peut être mis hors service en y mettant le pain. Prendre le pain et ne pas le manger si celui-ci est dans votre chemin en appuyant la touche A 2 fois parce que le pain est indispensable pour désarmer le grille-pain (vous mangez le pain - si vous n'avez rien d'autre en main - en appuyant 2 fois la touche A. Le niveau de votre nourriture sera augmenté en conséquence). Alors trouver le cadenas qui est caché lui aussi pour former le 2e missile et le placer dans une salle d'armements similaire.

* Une pyramide renversée avec une pyramide

Prendre une pyramide renversée qui peut être mise hors service par une minuterie et combiner avec une autre pyramide qui est bien cachée. La plupart des objets à découvrir sont cachés dans des couloirs étroits; alors, un conseil, soyez un observateur vigilant pendant votre/s vos visites de chimera.

Quand le 3e missile est formé, placez le dans une salle d'armements.

* Trouver et prendre une torche

Trouver et prendre une torche dans une salle sombre et l'utiliser de façon à former le dernier missile. Ensuite le placer dans une salle d'armements.

Le truc est le suivant: les obstacles apparaissent dans un couloir. Par exemple, une clôture électrique doit être mise hors service à l'aide d'une clef avant de pouvoir aller plus loin. Mais si la clef a été combinée avec le bouclon pour former un missile, vous n'aurez plus de clef à votre disposition pour vous ouvrir le chemin.

Nourriture et eau, ayant l'apparence de pains et chopes de liquide apparaissent également chemis faisant. Vous devez les prendre pour avoir toujours avec vous des provisions en suffisance. Il y a également des sources de chaleur, il faut vous en tenir éloigné, car celles-ci réduiront vos réserves d'eau.

Certains obstacles vous seront utiles, d'autres pourront causer votre élimination.

Vous devrez vérifier chaque objet hostile avec l'outillage adéquat faute de quoi vous serez éliminé.

Ci-dessous quelques suggestions qui vous faciliteront la tâche:

* Utiliser le pain et l'eau avec parcimonie

* Déplacez vous rapidement. Si vous désirez réfléchir à la situation, appuyez sur PAUSE.

* Les obstacles et objets à trouver sont bien cachés, essayez de vous déplacer dans des passages encombrés et réfléchissez avant de tenter un assemblage, votre élimination peut en résulter. L'essai n'en vaut peut-être pas la peine.

* Quand vous transportez un objet, votre réserve de nourriture diminue rapidement. Elle diminue plus rapidement encore si vous transportez un missile.

* Plus vous êtes proches d'une source de radiation, plus vous perdez d'eau.

* Après la formation du 3e missile, la première source de radiation que vous rencontrerez deviendra source de nourriture et d'eau.

Vous aurez tout intérêt à devenir un excellent stratège si vous voulez mener à bien votre mission d'astronaute.

La qualité la plus importante sera la patience, car ce jeu est destiné aux joueurs les plus patients.

LE JEU

Après l'apparition du logo SUERVISION, le titre du jeu s'affiche. Utiliser la touche Une projection isométrique de l'aire de jeu sera affichée.

Affichages situés au bas de l'écran:

* Le score

* Le niveau de vos réserves de nourriture et d'eau

* Une représentation de chaque objet tenu par l'astronaute

* Une ligne faisant défiler des messages et les événements

Vous contrôlez les mouvements de l'astronaute en utilisant les touches suivantes:

	Direction A	Direction B
Vers le HAUT	Bouton gauche	Bouton du bas à droite
Vers le BAS	Bouton du haut à droite	Bouton du haut à gauche
Vers la GAUCHE	Bouton du haut à gauche	Bouton du bas à gauche
Vers la DROITE	Bouton du bas à droite	Bouton du haut à droite

	Rotation
Vers le HAUT	Mouvement dans le sens où l'astronaute fait face
Vers la GAUCHE	Demi tour vers la gauche
Vers la DROITE	Demi tour vers la droite
Vers la BAS	Sanseffect

Utiliser la touche A pour prendre ou combiner chaque objet utile trouvé dans le dangereux espace du vaisseau fantôme. Les règles suivantes agiront comme les guides de vos

actes.

* Si l'obstacle rencontré est de la nourriture ou de l'eau, il sera pris et votre réserve de nourriture et d'eau sera augmentée en conséquence.

* Avant de former un missile

- Si l'obstacle rencontré est un objet animé et que l'objet que vous tenez à la main est capable de le désarmer, par exemple une clef qui peut désarmer une clôture électrique - mais ne peut être utilisée pour désarmer un radiateur ou un sablier - il vous est permis de continuer votre voyage, sinon vous êtes éliminé.

- Si l'Obstacle rencontré est un objet inanimé, une combinaison sera tentée. Une combinaison correcte formera un missile. Une combinaison incorrecte vous éliminera immédiatement.

Dès qu'un missile est formé, il sera déposé dans une salle d'armements; si une salle d'armements est rencontrée, cela sera signalé sur la ligne faisant défiler les messages les événements. Habituellement la couleur de l'écran indique quelle salle emprunter. Une salle d'armements est une salle plus sombre. Dès que vous êtes dans la salle, en appuyant la touche A le missile est placé automatiquement dans la bonne position. Ne pas vous placer vous même en arrière dans la salle, sinon vous serez enfermé. Vérifiez votre position avant d'appuyer la touche A

Un missile ne peut ni être utilisé pour désarmer ni pour être combiné avec un autre objet. En conséquence, agissez prudemment car un missile ne pourra détruire aucun obstacle vous empêchant d'accéder à une salle d'armements. Si vous ne portez aucun objet, seul un objet inanimé pourra être pris en appuyant la touche A sinon c'est l'élimination.

LA FIN DU JEU

Si vous réussissez à armer tous vos missiles après les avoir placés dans les salles appropriées, vous débarquez de CHIMERA. La sortie est affichée assez sombre sur l'écran, à proximité du départ. Le niveau de l'obscurité est à mi-chemin entre un écran d'armement et une salle sombre. En conséquence, vous avez rempli votre mission et êtes le vainqueur du jeu. Vous êtes bien sûr applaudi.