

SUPERVISION™

JOHN ADVENTURE

I. GAME INTRODUCTION

There are FLASHING BALLS (their shape is changing by flashing part of their body) placed within a flask. There are three kinds of coloured balls : WHITE (W), GREY (G) and BLACK (B). Your aim is to use the falling PAIRED BALLS (they are formed from two single balls which are sprung up from the left/right channels of the flask) to eliminate all the FLASHING BALLS.

II. GAME DESCRIPTIONS

When the power is turned on, the SUPERVISION logo is displayed and then comes to the game title screen. Press START to enter the game selection screen (Section IV), the options available can be selected by using the DIRECTION keys. Once the option selected, the game started.

There are six different PAIRED BALLS: B-B, G-G, W-W, B-G, B-W and G-W. Once the PAIRED BALL is formed on the top of the flask, the player can use A, B keys to rotate the PAIRED BALL. The PAIRED BALL would drop slowly. You could press the DOWN key to speed up the fall. After 4 balls (or more) of the same colour are formed vertically or horizontally, they will disappear automatically. When all the FLASHING BALLS are removed, you can go ahead for a new level.

You score points whenever the FLASHING BALLS are eliminated and more points will be awarded when multiple lines are eliminated at the same time.

The game is over when the stationary balls are stacked to the top of the flashing.

III. GAME CONTROL

| | |
|-------|--|
| UP | : Not in use |
| DOWN | : Increase the dropping speed of the PAIRED BALL |
| LEFT | : Move the PAIRED BALL left |
| RIGHT | : Move the PAIRED BALL right |
| A | : Rotate the PAIRED BALL clockwise |
| B | : Rotate the PAIRED BALL anti-clockwise |
| START | : Pause / Resume the game |

IV. SCREEN DESCRIPTIONS

In the game selection screen you can choose the option relating to the game level, game speed and background music choices. Use the DIRECTION keys to make your selection.

LEVEL : There are 25 levels in the game and the player can choose up to level 20. The higher the level, the more the FLASHING BALLS.

SPEED : There are 3 different speed, LOW, MID and HI. In the higher speed game modes, greater score will be rewarded and interesting graphic motions will be displayed to congratulate the player for passing every 5 level in the MID or HI speed game mode.

MUSIC : There are 3 different background music to choose from.

In the game screen, there are GAME AREA and STATUS AREA as follows:

GAME AREA : There are FLASHING BALLS scattered placed within the flashing. There are single ball waiting to be sprung into the flask on the lower left and right hand channels. These two balls will form a PAIRED BALL on the top of the flask.

STATUS AREA : The information about TOP score, SCORE, LEVEL, SPEED and number of remained FLASHING BALLS are displayed on the right. Once the number of FLASHING BALLS becomes to zero, the current game level is cleared.

SUPERVISION™

JOHN ADVENTURE

I. INTRODUZIONE AL GIOCO

Ci sono delle palle lampeggianti (La loro forma sta cambiando dalla parte lampeggiante del loro corpo) situate all'interno di un fiasco. Ci sono tre tipi di palle colorate: bianche grigie, e nere rispettivamente W, G, B. Il tuo scopo e' di usare le coppie di palle cadenti (Esse sono formate da due singole palle che spuntano dai canali di destra e sinistra del fiasco) per eliminare tutte le palle lampeggianti.

II. DESCRIZIONE

Una volta messo in funzione il gioco, la scritta "SUPERVISION" appare e poi arriva sul titolo del gioco. Premi START per entrare sul quadro della selezione del gioco (sezione iv), le opzioni disponibili possono essere selezionate con i pulsanti direzionali. Una volta selezionata l'opzione il gioco inizia.

Ci sono cinque differenti palle appaiate: BB, GG, WW, BG, BW, e GW. Una volta accoppiate le palle sopra al fiasco, il giocatore puo' usare i pulsanti a-b per far routare la coppia di palle. La coppia scendera' piano. Puoi spingere il pulsante "Sotto" per aumentare la velocita' di caduta. Dopo che 4 palle o piu' dello stesso colore si sono formate verticalmente o orizzontalmente, queste scompariranno automaticamente. Puoi aumentare di livello quando tutte le palle lampeggianti saranno rimosse.

Guadagni punti ogni volta che elimini le palle lampeggianti e ancora piu' punti guadagnerai quando elimini piu' linee contemporaneamente.

Il gioco finisce quando le palle ferme si accatastano fino sopra alle lampeggianti.

III. CONTROLLO DI GIOCO

| | |
|-----------|--|
| SOPRA: | Non in uso |
| SOTTO: | Aumenta la velocita' di caduta della coppia di palle |
| SINISTRA: | Muove a sinistra la coppia di palle |
| DESTRA: | Muove a destra la coppia di palle |
| A: | Routa la coppia di palle in senso orario |
| B: | Routa la coppia di palle in senso antiorario |
| START: | Pausa/ricomincia il gioco |

IV. DESCRIZIONE DELLO SCHERMO

Nello schermo della selezione del gioco puoi scegliere l'opzione relativa al livello di gioco, la velocita' e il tipo di musica di sottofondo. Usa il pulsante direzionale per fare la tua scelta.

LIVELLO: Ci sono 25 livelli nel gioco, e il giocatore puo' scegliere sopra 20 livelli. Piu' alto e' il livello e piu' sono le palle lampeggianti.

VELOCITA': Ci sono tre differenti velocita'; BASSA, MEDIA, ALTA. Nei modi di gioco a piu' alta velocita' verra' assegnato un maggior punteggio, e interessanti effetti grafici in movimento saranno visualizzati come congratulazioni al giocatore per avere superato ogni blocco di 5 livelli nei modi di gioco ad alta e media velocita'

MUSICA: Ci sono tre differenti musiche di sottofondo tra cui scegliere.

AREA DI GIOCO: Ci sono palle lampeggianti piazzate in ordine sparso. Nei canali inferiori a destra e a sinistra ci sono singole palle in attesa di venir lanciate nel fiasco. Queste due palle si accoppieranno sulla cima del fiasco.

Area di segnalazione del punteggio: l'informazione su punteggio massimo, punteggio corrente livello, velocita', e il numero di palle lampeggianti rimanenti sono visualizzati sul lato destro. Quando il numero di palle lampeggianti arriva a zero, il livello di gioco corrente e' azzerato.