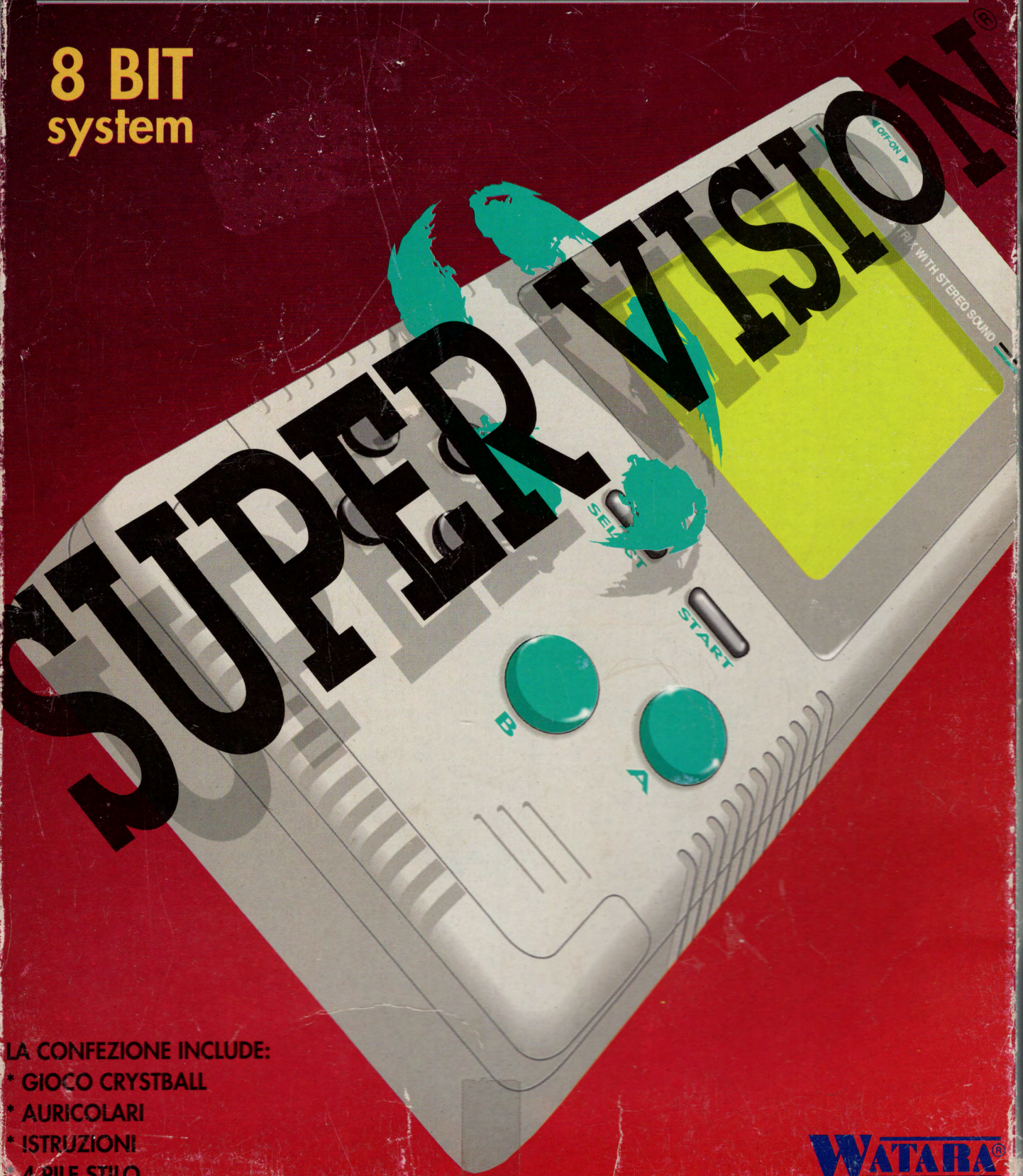


IL VIDEOGIOCO PORTATILE CON MAXI SCHERMO

**8 BIT**  
system



LA CONFEZIONE INCLUDE:

- \* GIOCO CRYSTBALL
- \* AURICOLARI
- \* ISTRUZIONI
- \* 4 PILE STILO

**WATARU**<sup>®</sup>



# SUPER VISION<sup>®</sup>

IL VIDEOGAME PORTATILE CON MAXI SCHERMO



IL VIDEOGAME PORTATILE CON MAXI SCHERMO

**SUPER VISION®**

Esportato da  
Bon Treasure Ind. Co. Ltd  
12/F, Flat A & C. Universal Ind. Centre  
23-25 Shan Mei St., Fo Tan, Shatin, N.T.  
Hong Kong

Prodotto da  
Guangzhou Lap Shun Electronic Plastic Ltd.  
Sheng Sha, Wang Pao, Guang Zhou, China.



Importato da  
Como Giochi Srl  
Via Turati 1/3 - Misinto (Mi)

IDistribuito da  
Fantastiko Srl  
Via Turati 1/3 - Misinto (Mi)

**Non adatto a bambini di età inferiore ai 3 anni per funzione e progettazione.**

Conservare per informazione.

**FANTASTIKO®**  
SUPERGRUPPO



**WATARA®**



#### CARATTERISTICHE TECNICHE:

- \* Maxi schermo (7 cm. x 7 cm.) a cristalli liquidi a matrice di punti.
- \* Alta risoluzione a 25.600 pixel e 4 livelli di gradazione.
- \* Tasti di comando incorporati a 4 direzioni.
- \* 4 canali in uscita con effetto stereofonico.
- \* Cartucce giochi intercambiabili.
- \* Contrasto video.
- \* Regolazione volume.
- \* Collegamento audio con auricolari (inclusi)
- \* Funzionante con 4 pile stilo (incluse) o alimentatore (facoltativo - non incluso) DC 6V.



#### Attenzione:

- \* Si raccomanda di tenere Super Vision lontano da fonti di calore che potrebbero danneggiarlo.
- \* Evitare urti, cadute e il contatto con l'acqua.
- \* Riporre sempre le cartucce nelle loro custodie dopo aver terminato di giocare.

**FANTASTIKO®**  
SUPERGRUPPO

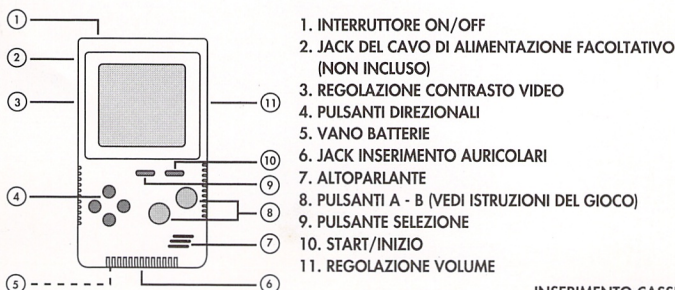
**PILE  
INCLUDE**



**WATARA®**

# SUPER VISION®

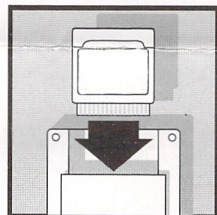
IL VIDEOGAME PORTATILE CON MAXI SCHERMO



## NOTA IMPORTANTE.

- \* Assicurarsi di aver spento (OFF) Super Vision prima di inserire la cartuccia gioco.
- \* Inserire le cartucce con l'etichetta rivolta verso di voi.

## INSERIMENTO CASSETTA



## SUGGERIMENTI E CONSIGLI IN CASO DI PROBLEMI.

### PROBLEMI

### CONSIGLI

Video scuro.

\* Regolare il contrasto.

Video debole.

\* Sostituire le batterie.

Manca il sonoro.

\* Assicurarsi che gli auricolari siano ben inseriti.  
\* Regolare il volume.

Video spento.

\* Spegner (Off), aspettare un momento e riaccendere (On).  
\* Regolare il contrasto.  
\* Controllare che la cartuccia sia ben inserita.

Video scuro con sonoro.

\* Sostituire le batterie.

## INSTALLAZIONE BATTERIE.

Rimuovere il coperchio del vano batterie sul retro di Super Vision ed inserire le 4 pile stilo (incluse) facendo bene attenzione alle indicazioni dei poli positivo (+) e negativo (-).

Si raccomanda di utilizzare pile alcaline e non ricaricabili.

**FANTASTIKO®**  
SUPERGRUPPO



# SUPER VISION®

## CRYSTBALL

### MANUALE DI ISTRUZIONI



#### OBIETTIVO DEL GIOCO

Si tratta di un gioco di azione che si basa sull'osservazione, il colpo d'occhio e la prontezza di riflessi.

Scopo del gioco è di respingere Crystball con la mazza e cercare di abbattere il maggior numero di ostacoli con le 3 Crystball a disposizione.

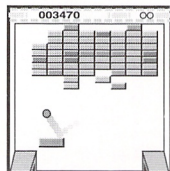
Premere il pulsante A per liberare Crystball. Attenzione a non farla cadere nel pozzo: una volta persa non può più essere utilizzata.

#### INIZIO DEL GIOCO

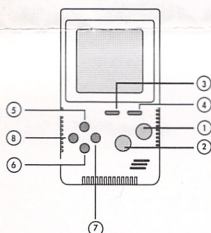
E' possibile scegliere uno dei seguenti livelli di difficoltà:

- \* Principiante / Beginner
- \* Intermedio / Average
- \* Esperto / Expert

La difficoltà del gioco aumenta automaticamente in base agli ostacoli abbattuti.



Inserire la cartuccia, a gioco spento, nell'apposito vano



#### PULSANTI - FUNZIONI

- 1 \* Libera Crystball
- 2 \* Nessun uso (in questo caso)
- 3 \* Nessun uso (in questo caso)
- 4 \* Inizio gioco
- 5 \* Pausa/continua gioco
- 6 \* Movimento in alto
- 7 \* Selezione lettera
- 8 \* Movimento in basso
- 9 \* Selezione lettera successiva
- 10 \* Movimento mazza verso destra
- 11 \* Cambia posizione del nome
- 12 \* Movimento mazza verso sinistra
- 13 \* Cambia posizione del nome

#### PREMI

- A aumenta il numero di Crystball
- B rallenta il movimento di Crystball
- C la mazza diventa più grande
- D l'apertura del pozzo diventa più stretta
- E l'apertura del pozzo diventa normale
- F supera lo schema attuale
- G Crystball diventa più grande e potente
- H Blocco di pietra - non può essere distrutto

#### PUNTEGGIO

- Ostacolo A 50 punti
- Ostacolo B 60 punti
- Ostacolo C 70 punti - occorrono 3 colpi per abbatterlo
- Ostacolo D 50 punti + premio speciale
- Ostacolo E non può rompersi; libera un uccello quando colpito.
- Ostacolo F non può rompersi; libera un coniglio quando colpito
- Ostacolo G non può rompersi; libera una tartaruga quando colpito
- Coniglio : 30 punti quando viene catturato.
- Uccello : 40 punti quando viene catturato.
- Tartaruga: non può essere catturata. 80 punti quando viene colpita.

#### ATTENZIONE

- \* Si raccomanda di non avvicinare la cartuccia a fonti di calore, evitare gli urti e non farla cadere in acqua.
- \* Dopo aver terminato di giocare, riporre la cartuccia nella sua custodia.
- \* Inserire la cartuccia sempre a gioco spento.
- \* Inserire la cartuccia con l'etichetta rivolta verso di voi.

#### SCRIVERE IL PROPRIO NOME

Quando appare la videata SIGN YOUR NAME, premere il pulsante di controllo di sinistra e di destra per selezionare le posizioni delle lettere e premere i tasti alto/basso per selezionare le lettere.

**FINE DEL GIOCO** Il gioco si conclude una volta perdute tutte le 3 Crystball a disposizione.

**FANTASTIKO®**  
SUPERGRUPPO