

# SUPERVISION™

IL VIDEOGIOCO PORTATILE CON MAXI SCHERMO

8 BIT  
system



LA CONFEZIONE INCLUDE :

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





Flechtgelegt  
gehöre ich  
zum Altpapier  
Denke



# SUPERVISION<sup>TM</sup>

IL VIDEOGIOCO PORTATILE CON MAXI SCHERMO

# **SUPERVISION<sup>TM</sup>**

**IL VIDEOGIOCO PORTATILE CON MAXI SCHERMO**

# **SUPERVISION<sup>TM</sup>**



**IL VIDEOGIOCO PORTATILE CON MAXI SCHERMO**



Esportato da  
Bon Treasure Ind. Co. Ltd  
7TH FLOOR, WING TAI CENTRE  
12 HING YIP STREET,  
KWUN TONG, KOWLOON. **HONG KONG**

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



Importato da Watary Italia SRL  
Via Nazionale 198  
64020 Bellante (TE)  
Italy



MADE IN CHINA

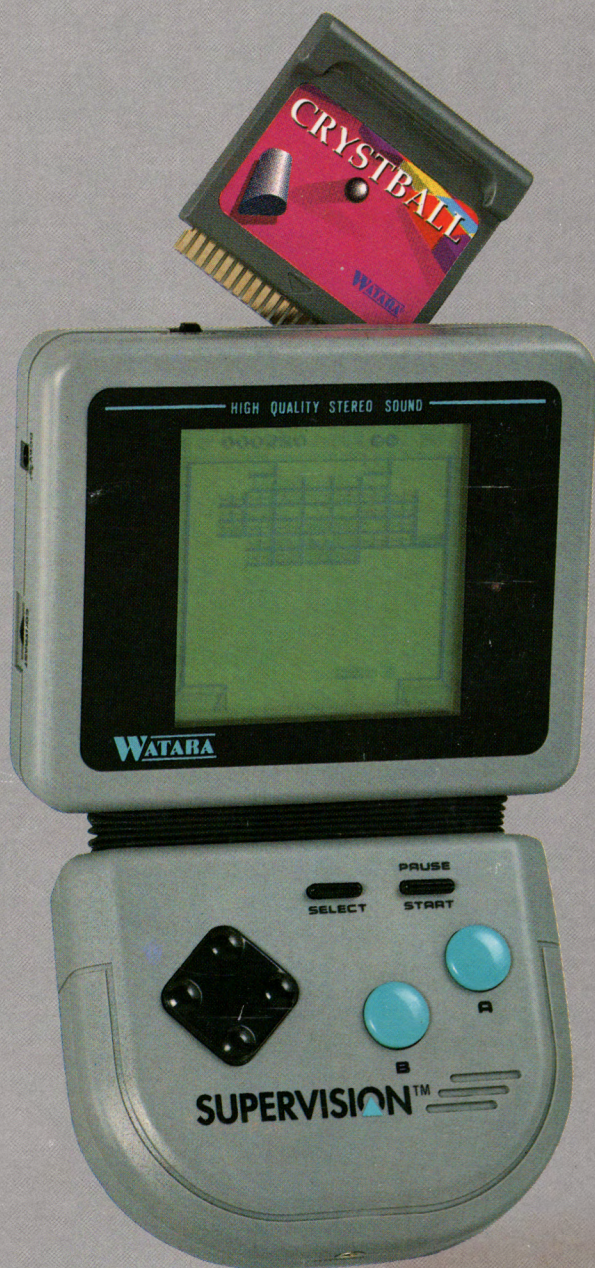
**Non adatto a bambini di età inferiore ai 3 anni per funzione e progettazione.**

Conservare per informazione.



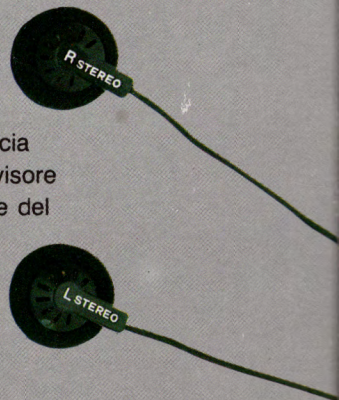
# SUPERVISION™

IL VIDEOGIOCO PORTATILE CON MAXI SCHERMO



## CARATTERISTICHE TECNICHE :

- \* Maxi schermo (7cm X 7cm)  
a cristalli liquidi a  
matrice di punti.
- \* Alta risoluzione a 25.600  
pixels e 4 livelli di  
gradazione.
- \* tasti di comando incorporati  
a 4 direzioni.
- \* 4 canali in uscita con  
effetto stereofonico.
- \* Cartucce giochi  
intercambiabili.
- \* Contrasto video regolabile.
- \* Volume regolabile.
- \* Collegamento audio con  
auricolari (incluso)
- \* alimentatore (facoltativo  
non incluso) DC 6V.
- \* Presa per due giocatori  
(porta di comunicazione)
- \* Corpo pieghevole.
- \* Option : Speciale interfaccia  
per collegamento al televisore  
a colori, con riproduzione del  
gioco a colori.



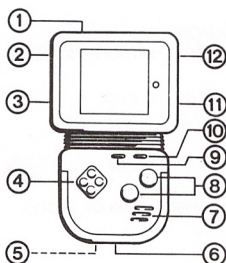
## Attenzione :

- \* 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.



# SUPER VISION

## SECTION 1



## SUPERVISION Features

1. Power Switch (POWER)
2. External Power Supply Jack
3. Contrast Adjustment (CONTRAST)
4. Direction Buttons
5. Battery Cover (back)
6. Headphones Jack (PHONES)
7. Speaker
8. A" & "B" Buttons - Please refer the game cartridges instruction.
9. Select Buttons
10. Start Buttons
11. Volume Dial (VOLUME)
12. Two-Player Link (comm. port)

## SECTION 2

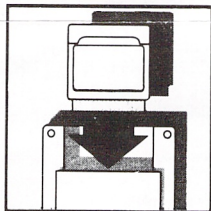
**Machine is bendable**

How to install the batteries?

- Remove the cover on the back of the **SuperVision** and insert the four "AA" batteries.
- Make sure that the batteries, plus (+) and minus (-) ends are facing the right directions.
- Do not use the rechargeable batteries.
- Do not use mercury oxide batteries.
- For best results, use alkaline batteries.

### important Notice:

- When changing a game cartridge, make sure the power is turned "OFF".
- When inserting a game cartridge into the SuperVision slot, please make sure the side with the LABEL faces outward.
- To get the best connection, make sure to press on the four rounded buttons of the direction control.

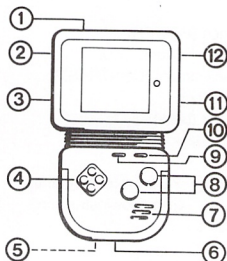


## SECTION 3

FAULT	SUGGESTED ACTION
The display is black	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adjust the contrast</li> </ul>
The LED is dim	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Replace the batteries</li> </ul>
No sound can be heard during the game	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Check that the game cartridge is inserted properly</li> <li>• Adjust the sound volume</li> </ul>
There is nothing on the display when the power is turned on	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Turn OFF the power, wait a moment and turn it ON again</li> <li>• Adjust the contrast</li> <li>• Check that the game cartridge is inserted properly</li> </ul>

# SUPER VISION

## IL VIDEOGAME PORTATILE CON MAXI SCHERMO



1. INTERRUTTORE ON/OFF
2. JACK DEL CAVO DI ALIMENTAZIONE FACOLTATIVO (NON INCLUSO)
3. REGOLAZIONE CONTRASTO VIDEO
4. PULSANTI DIREZIONALI
5. VANO BATTERIE
6. JACK INSERIMENTO AURICOLARI
7. ALTOPARLANTE
8. PULSANTI A - B (VEDI ISTRUZIONI DEL GIOCO)
9. PULSANTE SELEZIONE
10. START/INIZIO
11. REGOLAZIONE VOLUME
12. PRESA PER DUE GIOCATORI (PORTA DI COMUNICAZIONE)

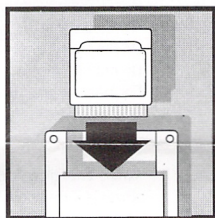
CORPO PIEGHEVOLE

### 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.

PER OTTENERE IL MIGLIOR RISULTATO DEL CONTROLLO DIREZIONALE, ASSICURARSI DI PREMERE IN CORRISPONDENZA DEI QUATTRO PULSANTI ROTONDI.

### 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.



**TAGLIANDO DI GARANZIA**

 **WATARY** ITALIA

## CERTIFICATO DI GARANZIA

1. Questo prodotto è garantito per difetti di materiale e di fabbricazione per la durata ed alle condizioni sotto riportate.
2. La garanzia decorre dalla data dell'acquisto ed ha una durata di 12 mesi. Tale data viene certificata dallo scontrino fiscale rilasciato dal venditore ed attestante l'avvenuto acquisto.
3. La garanzia consiste nella fornitura e sostituzione gratuita di quei componenti del prodotto inservibili per accertato difetto di materiale e/o nella riparazione di quelli che dovessero risultare difettosi.
4. La garanzia non consiste nella sostituzione del prodotto; purtuttavia la WATARY ITALIA, a suo insindacabile giudizio, può provvedere alla sostituzione integrale del prodotto.
5. Sono esclusi dalla garanzia quei componenti che, per normale usura e funzionamento, necessitano di periodica sostituzione.
6. Sono altresì escluse dalla garanzia le parti estetiche ed i danni provocati da incuria, cattivo uso o comunque da fenomeni non dipendenti dal normale funzionamento del prodotto.
7. La garanzia è valida per l'utilizzo del prodotto ad uso personale e privato, la WATARY ITALIA non risponde di eventuali danni causati per malfunzionamento e per usi diversi.
8. L'acquirente ha diritto di usufruire della garanzia soltanto se il presente Certificato di Garanzia è compilato in ogni sua parte, con il timbro e firma del rivenditore, con allegato lo scontrino fiscale e spedito alla WATARY ITALIA entro 10 giorni dall'acquisto.
9. La garanzia è valida solo nei confronti dell'acquirente originario e non è cedibile a terzi.
10. Il prodotto dovrà essere fatto riparare esclusivamente presso il Centro Assistenza della WATARY ITALIA, la quale non risponderà in nessuna maniera: in caso di smarrimento o furto che dovessero verificarsi durante il trasporto.
11. Per usufruire della garanzia l'acquirente è tenuto a far pervenire il prodotto in «Porto Franco» al Centro Assistenza WATARY ITALIA S.r.l. - via Nazionale, 198 - 64020 BELLANTE (Teramo), allegando fotocopia del tagliando di garanzia. La WATARY ITALIA si riserverà di non ritirare prodotti fatti pervenire senza il trasporto prepagato.
12. Qualora il prodotto necessiti di riparazioni non rientranti nella garanzia, la WATARY ITALIA provvederà alla riparazione o sostituzione delle parti risultanti difettose; il costo della riparazione potrà variare da un minimo di lire 20.000 ad un massimo di lire 50.000 da pagarsi in contressegno.
13. Al momento dell'acquisto l'acquirente, su espresso invito del venditore, effettua una prova del corretto funzionamento del prodotto.
14. Le spedizioni del prodotto da WATARY ITALIA all'acquirente verranno effettuate in «Porto Assegnato».
15. La presente garanzia è valida solo in Italia.

Numero di Serie

№ 195336

Data di Acquisto

26/07/94

Prodotto

☒ GAME SUPERVISION

☐ TV - LINK

☐ .....

Timbro e firma del rivenditore

**MARCHI s.r.l.**  
Via S. Giorgio 26-32 - LUCCA  
☎ (0583) 47.014

ALLEGARE LO SCONTRINO  
FISCALE

**Copia per il Centro Assistenza WATARY ITALIA s.r.l.**

(da inviare in busta chiusa entro 10 giorni dall'acquisto, allegando lo scontrino fiscale)

Cognome \_\_\_\_\_ Nome \_\_\_\_\_

Via \_\_\_\_\_ n° \_\_\_\_\_

CAP \_\_\_\_\_ Località \_\_\_\_\_ Prov. \_\_\_\_\_

Il sottoscritto, ai sensi dell'art. 13 del presente Certificato di Garanzia, dichiara di aver provato il prodotto all'atto del suo acquisto e di averne constatato il corretto funzionamento e la corrispondenza all'uso che ne intende fare.

Firma: \_\_\_\_\_



# SUPER VISION

## INSTRUCTION MANUAL

- Level select
  - \* Beginner
  - \* Average
  - \* Expert
- Prizes
  - Price A : Increase crystball by one.
  - Price B : slow down the crystball movement.
  - Price C : Bat becomes larger.
  - Price D : Opening of the well is wider.
  - Price E : Opening of the well becomes normal.
  - Price F : By-pass the current stage.
  - Price G : Crystball becomes larger, more powerful.
  - Price H : Stone block - cannot be destroyed.

## CRYSTBALL

### GAME OBJECTIVE

This is an action game and it demands sharp observation and quick response from you at all times. The objective is to hit the crystball with the bat to make the obstacle blocks disappear as quickly as possible. You must try to pass as many stages as possible with your three crystball lifes.

Press key A to release the crystball from the bat. You will lose a Crystball life if it falls into the well at the bottom of the screen. You can block the entrance to the well by the bat to catch the crystball.

Game Start - You can select one of three game modes

- a) Beginner
- b) Average
- c) Expert

- In any case, the game difficulty will be increased automatically as you knock off more obstacle blocks.

Game end - When all three crystballs are lost in the well. The game is over.

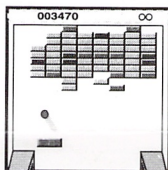
### GAME SCORE

- Block A : 50 points
- Block B : 60 points
- Block C : 70 points - needs 3 hits before it breaks.
- Block D : 50 points, as well as a special prize.
- Block E : Cannot be broken. Releases a bird when hit.
- Block F : Cannot be broken. Releases a rabbit when hit.
- Block G : Cannot be broken. Releases a turtle when hit.

A Rabbit - 30 points when caught.

A Bird - 40 points when caught.

A Turtle - Cannot be killed. 80 points when hit.



### TO SIGN YOUR NAME

When the "SIGN YOUR NAME" image appears, press LEFT/RIGHT control button to select the position of the letter. Press UP/DOWN control button to select your letter.

### KEY ASSIGNMENTS

KEY	FUNCTIONS
KEY A	Release out ball
KEY B	No use
SELECT	No use
START	1) Start a game. 2) Pause/continue the game.
UP	1) Up one field of the Game Select Menu. 2) Select letter to sign name.
DOWN	1) Down one field of the Game Select Menu. 2. Select next letter to sign name.
LEFT	1) Moving bat left. 2) Change position of signature.
RIGHT	1) Moving bat right. 2) Change position of signature.

# 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.

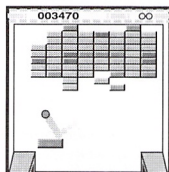
Premere il pulsante A per liberare Crystball. Attenzione a non farla cadere nel pozzo: una volta persa non può più essere utilizzata.

#### 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

#### 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.

#### 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

#### 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.