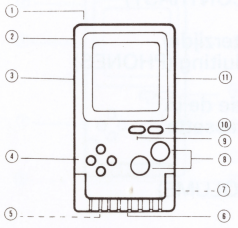
SUPERVISION

MODE D'EMPLOI :



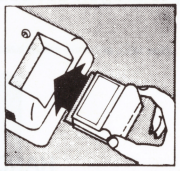
1. Bouton Marche / Arrêt (ON/OFF)
2. Prise pour alimentation secteur extérieure (non fournie)
3. Bouton de réglage de contraste
4. Bouton de direction
5. Couvercle du compartiment des piles (au dos)
6. Prise pour 1'ecouter stéréo
7. Haut-parleur
8. Boutons "A" et "B" (se référer aux instructions fournies avec les jeux)
9. Bouton de sélection
10. Boution "START" départ du jeu
11. Bouton de réglage du volume

INSTALLATION DES PILES (4 Piles R6, "AA" ou UM3)

Assurez-vous que l'appareil soit sur la position OFF (éteint). Enlevez le couvercle de protection des piles puis mettre ou remplacer les piles dans le sens indiqué au fond du boîtier (+,-).
NE PAS UTILISER de piles rechargeables ou de piles à l'oxyde de mercure. Pour une meilleure durée de vie des piles, utilisez des piles alcalines.

INSTALLATION D'UNE CARTOUCHE DE JEU

Avant de mettre ou d'enlever une cartouche de jeu, assurez-vous que votre "Supervision" soit sur la position OFF (éteint). Insérez la cartouche de jeu de facon á ce que le dessin et titre du jeu soit visible par la fenetre du port cartouche.



DEFAUT CONSTATE	REMEDE
L 'écran est noir	Adjustez le contraste
L 'écran est très pâle	Ajustez le contraste, si négatif remplacez les piles
Pas de son pendant le jeu	Ajustez le bouton de réglage de volume ou assurez-vous que l' écouteur soit bien enfoncé
Pas d' affichage sur l' écran	Vérifiez le contraste. Vérifiez, après avoir éteint l' appareil que la cartouche soit bien enfoncée puis remettez sur position ON
Pas d' affichage mais on entend la musique	Procédez comme précédemment Si rien n'y fait changer la cartouche (peutêtre défectueuse)

SUPERVISION

CRYSTBALL
MODE D'EMPLOI

* Sélection du niveau
°débutant
°confirmé
°expert

* Captures et conséquences
A - Augmente la quantité de balle
B - Ralenti le jeu
C - Augmente la largeur de la raquette
D - Elargi le passage de la balle
E - Remet le passage de la balle normal
F - Fait passer au stage suivent
G - Crystball devient plus large et plus puissant
H - blocs de pierre — on ne peut pas détruire

OBJECTIF DU JEU

Crystball est un jeu d'actions dont dépend votre sens de l'observation et une rapidité de réponse. L'objectif est d détruire tous les blocs avec la balle en la renvoyant au moyen de la raquette aussi rapidemnet que possible. Vou devez essayer de passer au stage suivant si possible avec vos 3 vies.

Appuyez sur le bouton "A" pour envoyer votre balle. Vous perdez une vie chaque fois que votre balle passe dans l fond de l'écran sous la raquette. Vous devez empêcher votre balle de passer sous la raquette en la renvoyant vers l mur de birques.

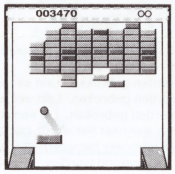
Au debut de jeu - vous devez sélectionnner votre niveau de difficultés :

a. débutant
b. confirmé
c. expert

* Dans tous les cas, la difficulté du jet ira en augmentant au fur et à mesure que vous détruirez les blocs (briques). Le jeu est fini dès que vous avez perdu vos 3 vies.

SCORE

* Brique A : 50 points
* Brique B : 60 points
* Brique C : 70 points doit être frappé 3 fois pour être détruit
* Brique D : 50 points et capture (prise) spéciale (voir I)
* Brique E : N'est pas détruit, se transforme en oiseau
* Brique F : N'est pas détruit, se transforme en lapin
* Brique G : N'est pas détruit, se transforme en tortue
* Lapin : 30 points quand il est capturé
* Oiseau : 40 points quand il est capturé
* Tortue : N'est pas tué. 80 points chaque fois.



A LA FIN DU JEU

Quand le message "sign your name" (mettez votre nom) apparaît, appuyer sur les boutons de DROITE ou GAUCH pour changer la position de la lettre. Appuyer sur les boutons HAUT et BAS pour changer votre lettre.

BOUTONS DE COMMANDES

Boutons	Fonctions
A	Lache la balle
B	Inutilisé
Select	Inutilisé
Start	1. Démarre le jeu 2. Met sur pause
Up	1. Sélectionne le niveau dans le menu (vers le HAUT) 2. Sélectionne la lettre dans le score (vers le HAUT)
Down	1. Sélectionne le niveau dans le menu (vers le BAS) 2. Sélectionne la lettre dans le score (vers le BAS)
Left	1. Déplace la raquette vers la gauche 2. Sélectionne la position de la lettre dans le score (vers la GAUCHE)
Right	1. Déplace la raquette vers la droite 2. Sélectionne la position de la lettre dans le score (vers la DROITE)