

SUPERVISIONTM

SSSNAKE

ENGLISH

SSSNAKE

INSTRUCTIONS

1. Sssnake Controls
2. Getting Started
3. How to Play
4. Scoring

Cautions During Use:

- * 1) During long periods of play, take a break every hour or so.
- * 2) Avoid exposing equipment to shocks, knocks and extremes of temperature.
- * 3) Do not attempt to disassemble console or cartridge.
- * 4) Do not touch on get them wet.
- * 5) Do not wipe equipment with volatile solvents such as thinner or alcohol.

1 SSSNAKE CONTROLS

SELECT button : Turns sound on and off.

START button : Starts the game or pauses a game in play.

UP button : Sssnake moves up the screen.

DOWN button : Sssnake moves down the screen.

LEFT button : Sssnake moves left.

RIGHT button : Sssnake moves right.

"A" button : Doubles the speed of the Sssnake

SELECT + START + "A" + "B" buttons pressed all together to re-start the game.



2 GETTING STARTED

Insert Sssnake game cartridge into your Super-Vision and switch on. If you wish you may switch sound off with the SELECT button.

Press the START button to commence play.

3 HOW TO PLAY

Using the direction buttons, direct the Sssnake around the screen and gobble up Apples, and Apple-cores to score. Clear them all to complete each level of the game.

Each time you eat an Apple, an Apple-core appears in a random position.

Each time you eat an Apple-core a lethal Skull'n'Crossbones will appear.

Don't steer the Sssnake into a Skull'n'Crossbones .

Don't hit a wall or a brick or you'll lose a life in a particularly messy way.

Don't let the Sssnake eat its own tail, that is also fatal.

The more you eat, the longer your Sssnake gets, and the trickier it is to avoid eating yourself.

Don't run out of time, that would be the end of another life, and you only get three !

The less time you have, the faster you'll slither along.

4 SCORING

An Apple scores 1| point, when eaten, and an Apple core scores 2 points

At the end of a game level, when the sssnake has eaten all the Apples and Apple cores, the time remaining is multiplied by the level number and that is your time bonus which is added to your score before the next level begins.

If you score highly enough then you will set a new high score record (this is lost when power is switched off).

Good Luck!

SSSNAKE

DUTCH

SSSNAKE

GEBRUIKSAANWIJZING:

1. Sssnake bediening
2. Beginnen
3. Spelen
4. Scoren

Waarschuwingen gedurende gebruik:

- * Neem bij het langdurig spelen ieder uur even pauze
- * Vermijdt blootstellen van het apparaat aan schokken, stoten of extreme temperaturen
- * Probeer niet om de console of het spelletje uit elkaar te halen
- * De koperen banen mogen niet worden aangeraakt of worden natgemaakt
- * Maak het apparaat niet schoon met vervliegende oplosmiddelen zoals thinner of alcohol

1. SSSNAKE BEDIENING

SELECT (keuze) knop : zet het geluid aan of uit

START knop : start het spel of zorgt voor een pauze

UP knop : beweging van de slang naar boven

Down knop : beweging van de slang naar beneden

LEFT knop : beweging van de slang naar links

RIGHT knop : beweging van de slang naar rechts

"A" knop : Verdubbeld de snelheid van de slang

SELECT + START + "A" + "B" knoppen allemaal tegelijk indrukken zorgt ervoor dat het spel opnieuw begint.

2. BEGINNEN

Stek het Sssnake spelletje in uw Super-Vision apparaat en zet het apparaat aan. Indien gewenst, kunt u het geluid uitzetten met de SELECT (keuze) knop.

Druk op de START knop om met spelen te beginnen

3. SPELEN

Door de richtings knopjes te gebruiken, kunt u de slang over het scherm laten bewegen en hem appels en klokhuizen laten eten om te scoren. Eet alles op zodat ieder niveau van het spel afgemaakt kan worden.

Iedere keer dat u een appel eet, verschijnt er een klokhuis op een willekeurige plaats.

Iedere keer dat u een klokhuis eet, verschijnt er een doodshoofd.

Stuur de slang niet in een doodshoofd want dan verliest de slang zijn leven.

Raak geen muur of steen aan want dan verliest de slang zijn leven op een slordige manier.

Laat de slang niet zijn eigen staart eten, want dat is ook fataal.

Hoe meer de slang eet, des te langer wordt hij, en des te moeilijker wordt het om te voorkomen zichzelf op te eten.

De speeltijd mag niet overschreden worden, ook dat kost een leven, en de slang heeft er maar drie!

Hoe korter de speeltijd wordt, des te sneller kan de slang voedsel verslinden.

4. SCOREN

Een appel scoort 1 $\frac{1}{2}$ punt, een klokhuis scoort 2 punten

Aan het eind van het spel wanneer de slang alle appels en klokhuizen heeft opgegeten, wordt de overgebleven tijd vermenigvuldigd met het niveau en dat is de tijdbonus die wordt toegevoegd aan de score voordat er met het volgende niveau wordt begonnen.

Als er hoog genoeg wordt gescoord geeft het apparaat dit aan door middel van een nieuw record (dit verdwijnt als het apparaat uit wordt gezet).

VEEL SUCCES!!!



SSSNAKE

FRENCH

SSSNAKE

MODE D'EMPLOI :

1. Touches de contrôle
2. Comment démarrer
3. Comment jouer
4. Score

Précautions durant l'utilisation:

- * Il est recommandé de faire une pause au bout d'une heure d'utilisation
- * Eviter les chocs, les coups et les températures extrêmes
- * Ne pas démonter la console ni les cartouches
- * Eviter de toucher ou de mouiller les connexions cartouches
- * Ne pas employer de solvant, dissolvant ou produits à base d'alcool

1. TOUCHE DE CONTROLE

SELECT : marche ou arrêt du son

START : démarre le jeu ou met le jeu en pause

UP : Sssnake monte

DOWN : Sssnake descend

LEFT : Sssnake va à gauche

RIGHT : Sssnake va à droite

BOUTON "a" : Double la vitesse de Sssnake

BOUTONS SELECT + START + "A" + "B" : pressés ensemble = redémarrent le jeu



2. COMMENT DEBUTER

Insérez votre cartouche Sssnake dans le "Super Vision", puis mettez en marche (ON). Vous pouvez supprimer ou mettre la musique en appuyant sur SELECT. Appuyez sur START pour démarrer le jeu.

3. COMMENT JOUER

Servez-vous des boutons de direction pour faire évoluer Sssnake dans l'écran. Faites lui avaler les pommes et les trognons pour marquer de points. On passe à l'écran suivant lorsque Sssnake a tout mangé.

Chaque fois que vous mangez une pomme, un trognon apparaît à un autre endroit.

Chaque fois que vous mangez un trognon, une tête de mort apparaît.

Il ne faut pas manger de tête de mort sinon Sssnake perd à chaque fois une vie.

Il ne faut pas toucher les murs ou les briques sinon Sssnake perd aussi une vie.

Il ne faut pas que Sssnake touche son propre corps cela lui serait fatal.

Plus vous mangez, et, plus la longueur du corps de Sssnake augmente, l'astuce est d'éviter de se manger soit même.

Votre temps pour manger les pommes est limité. Si vous le dépassez, vous perdez aussi une vie et vous n'en avez que trois. Faites vite.

Votre temps de jeu diminue au fur et à mesure que votre vitesse augmente.

4. SCORE

Une pomme vaut 1 point, un trognon 2 points dans le tableau en cours. A la fin du tableau en cours, quand Sssnake a mangé toutes les pommes et tous les trognons, le temps du jeu restant est augmenté du nombre de points atteints précédemment, c'est votre score.

A chaque nouveau tableau, si vous marquez beaucoup de points vous augmentez votre score qui devient votre nouveau record. (Le score est perdu si l'on éteint la console).

BONNE CHANCE AVEC SSSNAKE!

SUPERVISION™

SSSNAKE

GERMAN

Anleitung

1. SSSNAKE Kontrolltasten
2. Starten des Geraetes
3. Spielanleitung
4. Punktwertung

Warnung:

1. Waehrend laengerer Spieldauer sollte jede Stunde eine Pause eingelegt werden.
2. Vermeide Werfen, Stossen und extreme Temperaturen.
3. Versuche nicht das Geraet oder die Einsteck-Karte aufzubrechen.
4. Nicht mit Wasser in Beruehrung bringen.
5. Nicht mit scharfen Loesungsmitteln wie Verduenner oder Alkohol in Beruehrung bringen.

1. SSSNAKE Kontrolltasten:

SELECT	: Schaltet den Ton an und aus.
START	: Spielbeginn / Pause
Auf (UP)	: Schlange bewegt sich aufwaerts
Ab (DOWN)	: Schlange bewegt sich abwaerts
Links	: Schlange bewegt sich nach links
Rechts	: Schlange bewegt sich nach rechts
A-Taste	: Verdoppelt die Geschwindigkeit der Schlange
SELECT+START+A+B	: Auf einmal druecken und ien neues Spiel beginnt

2. Starten des Geraetes:

Die Spieleinsteck-Karte in das SUPERVISION-Geraet einschieben und anschalten. Wenn Du willst, kannst Du den Tone mit der SELECT-Taste ausschalten. Druecke die START-Taste um das Spiel zu beginnen.

3. Spielanleitung

Mit den Richtungstasten muusst Du die Schlange auf dem Bildschirm herumbewegen. Sie muss all Aepfel und Kerngehaeuse fressen, um Punkte zu erzielen und um den naechsten Spielgrad zu erlangen. Jedes Mal, wenn die Schlange eine Aepfel isst, erscheint ein Kerngehaeuse an einer anderen Stelle. Fuer jedes gefressene Kerngehaeuse taucht ein Totenkopf auf. Achtung: Totenkoepfe bekommen Schlangen nicht.

Die Schlange verliert win Leben, wenn sie gegen eine Wand oder Steine stoesst. Wenn sie ihren eigenen Schwanz frisst, verliert sie ein Leben. Je mehr die Schlange frisst, desto laenger wird sie, desto schwieriger ist es zu vermeiden, dass sie sich selbst frisst. Ueberschreite nicht die Geschwindigkeit, denn das kostet wieder ein Leben und es gibt nur drei Leben. Je weniger Zeit Du hast, desto mehr legt sie an Geschwindigkeit zu.

4. Punktwertung:

Fuer jeden gefressenen Aepfel, gibt es einen Punkt, fuer jedes Kerngehaeuse zwei Punkte. Am Ende eines Schwierigkeitsgrades, wenn die Schlange alle Aepfel und Kerngehaeuse gefressen hat, wird die restliche Zeit mit dem Schwierigkeitsgrtd multipliziert. Dies ergibt dann Deine Bonuszeit, die Du zu Deinen Punkten addierst, ehe der naechste Schwierigkeitsgrad beginnt. Wenn Du genug Punkte erzielt hast, kannst Du einen neuen Rekord aufstellen, der aber nach Ausschalten des Geraetes verloren geht.

Viel Spass!!!

SSSNAKE

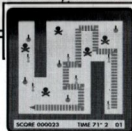
MANUAL DE INSTRUCCIONES

COMO JUGAR

Utilizando los controles de dirección, dirija a Sssnake a través de la pantalla y haga que engulla las manzanas, y los corazones de las mismas, que aparecen en la escena a fin de puntuar. Debe engullir todas las manzanas antes de acceder al siguiente nivel del juego. Cada vez que Sssnake engulla una manzana, un corazón de manzana aparecerá en una posición al azar. Cuando Sssnake coma el corazón de la manzana aparecerá una Calavera. No dirija a Sssnake hacia la calavera dado que ésta le hará perder una vida. No golpee los muros y/o los ladrillos o perderá una vida. No deje que Sssnake se muerda la cola, podría ser fatal. ¿A Ud. le gustaría? Cuanto más coma, más grande se hará Sssnake y más difícil será evitar que se muerda la cola. No apure el tiempo, dado que podría perder una vida y solo tiene tres. Cuanto menos tiempo tenga, más deprisa se deberá deslizar.

COMIENZO DEL JUEGO

Inserte el video juego Sssnake en su Super Vision y coloque el interruptor en la posición ON. En el caso de que no desee escuchar el sonido del juego utilice el botón SELECT. Presione START para comenzar a jugar.



CONTROLES DEL JUEGO

- 1 * Dobra la velocidad de Sssnake
 - 2 * No se utiliza (en este caso)
 - 3 * Enciende/apaga el volumen
 - 4 * Comienza el juego o provoca una pausa durante la partida
 - 5 * Sssnake se mueve hacia la parte superior de la pantalla
 - 6 * Sssnake se mueve hacia la parte inferior de la pantalla
 - 7 * Sssnake se mueve hacia la derecha
 - 8 * Sssnake se mueve hacia la izquierda
- 1 + 2 + 3 + 4 Presionando todos los botones al mismo tiempo
- * Recomienza el juego

PUNTUACION

Una manzana puntúa una X, cuando te la comes, y el corazón de la manzana puntúa dos X. Al final de la escena, cuando Sssnake ha engullido todas las manzanas y todos los corazones, el tiempo que le haya sobrado será multiplicado por la cantidad de X que haya conseguido, y se añadirá a su marcador antes de comenzar con la siguiente escena. Si Usted puntúa por encima del anterior record de puntuación aparecerá su nuevo record (éste se perderá cuando desconecte la consola).

PRECAUCIONES DURANTE EL USO

- * Si va a jugar durante largo tiempo, deje descansar la máquina unos cinco minutos cada hora de juego.
- * Evite los golpes a la máquina y no la exponga a temperaturas extremas de frío o calor.
- * Evite el contacto con el agua.
- * No intente desmontar ni la consola ni el video juego.
- * No limpie el equipo con alcohol u otro tipo de disolvente volátil.
- * No juegue con las manos sudadas o húmedas.
- * Vuelva a colocar siempre el cartucho en su envase después de haber terminado de jugar.

SSSNAKE

MANUALE DI ISTRUZIONI

OBIETTIVO DEL GIOCO

Utilizzando i tasti direzionali, dirigete il serpente Sssnake attraverso lo schema e nutritelo con le mele ed i torsoli che troverà lungo il percorso. Prima di passare al livello successivo, Sssnake dovrà aver mangiato tutte le mele del livello precedente. Per ogni mela mangiata comparirà un torsolo in un punto qualsiasi del video. Per ogni torsolo mangiato comparirà un teschio, simbolo della morte.

Attenzione a non condurre Sssnake verso la morte o sarà la sua fine!

Attenzione inoltre a non urtare contro le pareti e a non fargli mangiare la sua stessa coda: potrebbe essergli fatale!

Più mele mangerà e più lunga sarà la vita di Sssnake.

Ma attenzione: dovrete sbrigarvi perché il tempo a vostra disposizione è limitato.

Se entro il limite non avrete superato lo schema, Sssnake perderà una delle tre vite a disposizione.



INIZIO DEL GIOCO

Inserire la cartuccia a gioco spento.

E' possibile disinserire il sonoro premendo il tasto Select.

Premere Start per dare inizio al gioco.

PULSANTI - FUNZIONI

- | | |
|---------------|-------------------------------------|
| 1 | * Aumenta la velocità di Sssnake |
| 2 | * Nessun uso (in questo caso) |
| 3 | * Inserimento/disinserimento sonoro |
| 4 | * Inizio gioco/pausa |
| 5 | * Movimento in alto |
| 6 | * Movimento in basso |
| 7 | * Movimento verso destra |
| 8 | * Movimento verso sinistra |
| 1 + 2 + 3 + 4 | (premuti insieme) |
| | * Nuovo inizio del gioco |

PUNTEGGIO

Ogni mela vale 1 ed ogni torsolo vale 2. Alla fine del livello, quando Sssnake ha mangiato tutte le mele ed i torsoli, il tempo rimanente viene moltiplicato per il numero del livello: risultato bonus maturato che viene aggiunto al punteggio prima di passare al livello successivo.

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.
- * Non smontare la cartuccia o la console nel tentativo di ripararla. Rivolgersi a persone qualificate.
- * Non pulire la cartuccia o la console con solventi o alcohol.