

# SUPERVISION™

## PENGUIN HIDEOUT

### I. Game Introduction

The objective of this game is to collect, deliver and send out each of the diamonds (one by one) to the indicated area denoted by a flashing arrow.

### II. Game Description

This game has 50 stages. Each screen displays a number of diamonds. The player (penguin) should collect a diamond using the B-KEY, then move it over the flashing arrow. Press the B-KEY again to drop this diamond over the arrow. Make sure the penguin is facing in line with the arrow, then press the A-KEY to send the diamond out. All the diamonds in the current stage must be sent out in order to enter next stage.

Your task is not going to be easy because you are confronted by 3 seals. Both penguin and seal may push any one of the obstacles in the game stage as weapons. The rules governing whether an obstacle can be pushed or used as weapons are described below.

### III. Obstacles Matters

There are three types of obstacles: snow ball, ice cube and diamond. Pressing the A-KEY together with a direction key may move these obstacles in the desired direction. The rules governing the obstacle movements are described below.

1. If way is clear, the obstacle will be moved forward. If the penguin or seal appears in the line of movement, then it will be knocked down and killed by the obstacle.

2. There are 9 possible patterns in the immediate pair of obstacles if the way is not clear. The result of attempting to move these obstacles are given below.

Obstacle to be moved    Patterns of the pair    Result of the moved-obstacle

Snow	Snow - Snow	One snow ball disappears. Two snow balls merge as one.
Snow	Snow - Ice	Snow ball disappears. The ice cube remains.
Snow	Snow-Diamond	Snow ball disappears. The diamond remains.
Ice	Ice - Snow	Snow ball disappears. The ice cube remains.
Ice	Ice - Ice	The ice cannot be moved.
Ice	Ice - Diamond	The ice cannot be moved.
Diamond	Diamond - Snow	The diamond cannot be moved.
Diamond	Diamond - Ice	The diamond cannot be moved.
Diamond	Diamond-Diamond	The diamond cannot be moved.

### IV. Game Score

1. Making one snow ball to disappear : 50 points
2. Killing one seal : 250 points
3. Sending out one diamond : 550 points

### V. Getting Started

After the SUPERVISION and SACHEN logo are displayed, the game title screen will show. In this screen, you may select a stage number before you start off a game. Pressing the SELECT key will select the next game stage entry point (Stage 1, 6, 11, 16, 21, 26, 31, 36, 41 and 46). Press the START key will display the game entry screen where the highest score, current score, stage number and number of penguin lives are shown. Press any key will exit from this game entry screen and begins the actual game playing session. Use the direction keys to move the penguin, A-key to move obstacles. Pressing B-key will pick up a diamond. If the penguin is standing between two diamonds, you should press a direction key as well as the B-key in order to indicate which one of the diamond is to be picked up. Pressing the B-key again will drop the newly picked-up diamond. Pressing the START key during a game will display the paused-screen and the game is suspended temporarily. Press the A-key in this screen when the "CONTINUE" option is chosen will resume the current game.

### VI. Paused-Screen

The highest score, current score, stage number and number of penguin lives are displayed when the START key is pressed to pause the current game. In this paused-screen, two options are given. The "CONTINUE" and "DIE" options. Use the SELECT key to select one of these two options. The option chosen is indicated by a flashing triangle pointer. Press the A-key to confirm your choice and exit from this paused-screen. The two options have the following effects:

CONTINUE : return to current game and resume the game.  
DIE : return to current game and suicide to terminate a penguin's life.

### VII. Game Controls

- DIRECTION KEYS : Move the penguin in the indicated direction.  
A-KEY :  
1. Attempt to push an obstacle.  
2. Exit from paused-screen.  
B-KEY : Pick up or drop down a diamond  
START : Start or pause a game  
SELECT :  
1. Select a game stage in title screen.  
2. Select CONTINUE/DIE in paused-screen.

# SUPERVISION™

## PENGUIN HIDEOUT

### DUTCH

#### I. Inleiding

De bedoeling van dit spel is alle diamanten (één voor één) op te halen, af te leveren en te verzenden naar het met een knipperende pijl aangegeven gebied.

#### II. Spelbeschrijving

Dit spel heeft 50 fasen. Op elk scherm wordt een aantal diamanten getoond. De Speler (pinguïn) moet met behulp van de B-toets een diamant ophalen en dan naar de knipperende pijl overbrengen. Druk opnieuw op de B-toets om de diamant boven de pijl te laten vallen. Zorg ervoor dat de pinguïn op één lijn staat met de pijl, druk dan op de A-toets om de diamant weg te sturen. Alle diamanten in de fase waarmee je bezig bent, moeten worden verzonden voordat je aan de volgende fase kunt beginnen. Het wordt je echter niet gemakkelijk gemaakt, want je hebt 3 zeehonden tegenover je. Zowel de pinguïn als de zeehonden kunnen één van de obstakels in de spelfase als wapen opduwen. De regels die bepalen of je een obstakel kunt opduwen of als wapen gebruiken, vind je hieronder.

#### III. Soorten obstakels.

Er zijn drie soorten obstakels: sneeuwbal, ijsblok en diamant. Door tegelijk op de A-TOETS en de richtingstoets te drukken kun je deze obstakels in de gewenste richting duwen. De regels betreffende de verplaatsing van obstakels vind je hieronder.

1. Als de weg vrij is, wordt een obstakel vooruit gebracht. Als de pinguïn of zeehond in de lijn van de beweging verschijnt, wordt hij omver geworpen en door het obstakel gedood.

2. Er zijn 9 combinaties van paren obstakels mogelijk als de weg niet vrij is. Het verplaatsen van deze obstakels geeft het hieronder aangegeven resultaat.

#### Te verplaatsen Combinaties

obstakel	Van een paar	Gevolg van de obstakelverplaatsing
Sneeuw	Sneeuw-Sneeuw	Eén sneeuwbal verdwijnt. Twee sneeuwballen worden één.
Sneeuw	Sneeuw-Ijs	Sneeuwbal verdwijnt. Het ijsblok blijft.
Sneeuw	Sneeuw-Diamant	Sneeuwbal verdwijnt. Het ijsblok blijft.
Ijs	Ijs-Sneeuw	Sneeuwbal verdwijnt. Het ijsblok blijft.
Ijs	Ijs-Ijs	Het ijs kan niet verplaatst worden.
Ijs	Ijs-Diamant	Het ijs kan niet verplaatst worden.
Diamant	Diamant-Sneeuw	De diamant kan niet verplaatst worden.
Diamant	Diamant-Ijs	De diamant kan niet verplaatst worden.
Diamant	Diamant-Diamant	De diamant kan niet verplaatst worden.

#### IV. Puntentelling

1. Het laten verdwijnen van één sneeuwbal : 50 punten
2. Het doden van één zeehond : 250 punten
3. Het verzenden van één diamant : 550 punten

#### V. Hoe te beginnen

Na de SUPERVISION en SACHEN logo's verschijnt het titelscherm van het spel in de display. In dit scherm kun je een fasennummer kiezen, voordat je met het spel begint. Met de SELECT-toets kies je het beginpunt voor het volgende spel (Fase 1, 6, 11, 16, 21, 26, 31, 36, 41 en 46). Na een druk op de START-toets verschijnt het beginscherm voor het spel, waarin de hoogste score, de lopende score, het fasennummer en het aantal pinguïnlives worden getoond. Door een druk op een toets verdwijnt dit beginscherm en begint het eigenlijke spel. Gebruik de richtingstoetsen om de pinguïn en de A-toets om de obstakels te verplaatsen. Met de B-toets pak je een diamant op. Als de pinguïn tussen twee diamanten staat, moet je zowel op een richtingstoets als de B-toets drukken om aan te geven welke van de diamanten opgepakt moet worden. Door opnieuw op de B-toets te drukken laat je de pas opgepakte diamant vallen. Als je tijdens een spel op de START-toets drukt, verschijnt het pauzescherm en wordt het spel tijdelijk onderbroken. Door in dit scherm "CONTINUE" (doorgaan) te kiezen en de A-toets in te drukken wordt het lopende spel hervat.

#### VI. Pauzescherm

Als je om het lopende spel tijdelijk te onderbreken op de START-toets drukt, verschijnt de hoogste score, de huidige score, het fasennummer en het aantal pinguïnlives. Dit PAUZE-scherm bevat twee opties, namelijk de "CONTINUE" (doorgaan)-en "DIE" (doodgaan)-opties. Met de SELECT-toets kun je één van deze twee mogelijkheden kiezen. De gekozen optie wordt aangeduid met een knipperende driehoekswijzer. Met de A-toets kun je de gemaakte keuze bevestigen en uit het PAUZE-scherm gaan. De twee opties hebben het volgende resultaat:

CONTINUE : terug naar het lopende spel en hervatting van het spel.  
DIE : terug naar het lopende spel; met zelfmoord wordt een pinguïnleven beëindigd.

#### VII. Functies van de toetsen

- RICHTINGSTOETSEN : verplaatsen de pinguïn in de aangegeven richting.  
A-TOETS :  
1. Poking op obstakel weg te duwen.  
2. Uit het PAUZE-scherm.  
B-TOETS : Oppakken en laten vallen van een diamant  
START : Starten of onderbreken van een spel.  
SELECT :  
1. Kiest een spelfase uit het titelscherm  
2. Kiest CONTINUE (doorgaan)/DIE (doodgaan) in het PAUZE-scherm.

# SUPERVISION™

## PENGUIN HIDEOUT

### French

#### I. Description du jeu

L'objectif de ce jeu est de rassembler, distribuer et envoyer chacun des diamants (un par un) dans les emplacements indiqués d'une flèche clignotante. Ce jeu dispose de 50 niveaux de difficulté. Chaque affichage dispose d'un nombre de diamants. Le joueur (un pingouin) prend possession d'un diamant en utilisant la touche B et le déplace vers la flèche clignotante. Appuyer la touche B pour lancer le diamant par dessus la flèche. S'assurer que le pingouin fait face dans la direction de la flèche, puis appuyer la touche A pour envoyer le diamant dans son emplacement. Tous les diamants du niveau joué doivent être placés en ordre d'entrée avant d'accéder au niveau suivant. La tâche ne sera pas facile, votre pingouin sera confronté à trois phoques. Chaque personnage, pingouin ou phoque peut pousser l'autre sur les obstacles ou utiliser ceux-ci comme armes (voir ci-dessous).

#### II. Genre d'obstacles

Il y a trois types d'obstacles: des boules de neige, des cubes de glace, des diamants. Ces obstacles peuvent également se combiner. En appuyant la touche A en même temps qu'une touche de direction, vous déplacez l'obstacle dans la direction désirée. Le rôle et les règles de mouvements des obstacles sont décrits ci-dessous:

1. Par temps clair, l'obstacle se déplacera vers l'avant. Si le pingouin ou le phoque apparaît dans la ligne de mouvement de l'obstacle, le personnage sera frappé et éliminé.
2. Par temps couvert, il y a formation de combinaison d'obstacles, il y a 9 possibilités différentes de "paires d'obstacles". Les résultats de tentatives de déplacements de ces nouveaux obstacles sont les suivants.

OBSTACLES	COMBINAISONS	RESULTATS DE DEPLACEMENTS
Boules de neige remplacer.	2 boules de neige	1 boule de neige disparaît 2 boules de neige vont la
Boule de neige	Boule de neige +cube de glace	1 boule de neige disparaît le cube de glace reste.
Boule de neige	Boule de neige + diamant	1 boule de neige disparaît le diamant reste.
Cube de glace	Cube de glace + boule de neige	La boule de neige disparaît le cube de glace reste.
Cube de glace	Cube de glace + cube de glace	Le cube de glace ne peut pas être déplacé.
Cube de glace	Cube de glace + diamant	Le cube de glace ne peut pas être déplacé.
Diamant	Diamant + boule de neige	Le diamant ne peut être déplacé.
Diamant	Diamant + cube de glace	Le diamant ne peut être déplacé.
Diamant	Diamant + diamant	Le diamant ne peut être déplacé.

#### III. Comptage des points

1. Disparition d'une boule de neige 50 points
2. Mort d'un phoque 250 points
3. Placement d'un diamant 550 points

#### IV. Début du jeu

Après l'affichage du logo SUPERVISION, le titre du jeu s'affiche, vous pouvez alors sélectionner le niveau de difficulté avant de commencer la partie. Appuyer la touche SELECT afin de sélectionner le jeu suivant et de totaliser les scores. (niveaux: 1, 6, 11, 16, 21, 26, 31, 36, 41 et 46). Appuyer la touche START, l'affichage vous donne l'entrée du jeu ainsi que le score le plus élevé (record), le dernier score réalisé, le n° de niveau et le nombre de pingouins encore en vie. Appuyer n'importe quelle touche pour faire disparaître les scores et faire démarrer le jeu au niveau de difficulté choisi. Utiliser les touches de direction pour déplacer le pingouin, la touche A pour déplacer les obstacles. Utiliser la touche B pour prendre un diamant. Si le pingouin se trouve entre 2 diamants, appuyer la touche de direction en même temps que la touche B afin de définir lequel de 2 diamants doit être pris. Appuyer une fois encore sur la touche B pour lancer le diamant qui a été pris. En appuyant sur la touche START, vous mettez le jeu en pause (arrêt momentané) le jeu est suspendu. Appuyer sur la touche A si vous choisissez de continuer la partie, le jeu reprendra aussitôt.

#### V. Pause

Le record, le dernier score réalisé, le N° de niveau de difficulté et le nombre de pingouins vivants sont affichés lorsque vous appuyez sur la touche START en cours de jeu pour mettre la partie en arrêt momentané. A l'affichage de la pause, deux possibilités vous sont proposées: CONTINUE ou DIE, la première vous permettant de poursuivre la partie, la deuxième arrêtera la partie en "suicidant" les pingouins restant. Utiliser la touche SELECT pour choisir l'une des options proposées. L'option est indiquée par un triangle clignotant. Appuyer sur la touche A pour confirmer votre choix et sortir de l'affichage pause. Les deux options ont les effets suivants:

- CONTINUE : retour au jeu et reprise de la partie interrompue.  
DIE : retour au jeu et suicide des pingouins restants.

#### VI. Les touches de contrôles et leurs fonctions

Touches de direction : Déplacer les pingouins dans la direction désirée.

- Touche A : 1. Déplacer les obstacles  
2. Sortie de l'affichage PAUSE

Touche B : Ramassage et lancer d'un diamant

START : Débuter le jeu ou mettre en PAUSE

- SELECT : 1. Sélectionner un niveau de jeu, affichage du titre du jeu  
2. Sélection des options CONTINUE/DIE en mode PAUSE