

VINI-SPII SUPERVISION™

JUGGLER

I. GAME INTRODUCTION

This is a soft action game which challenges player's response and sensitivity. During the game, there are some spirits which could kill JUGGLER, but the JUGGLER is able to use the fragments of bouncing balls to eliminate the spirits. The more spirits you kill, the higher your score will be.

II. GETTING STARTED

After the SUPERVISION logo is displayed, the game title screen will be shown. Here you may enter a PASSWORD using the direction keys. (Use the LEFT/RIGHT keys to move cursor to the digit position and use the UP/DOWN keys to choose the required digit.) If the password is entered correctly, you may start playing at the corresponding game level by pressing the START key. If you have already passed a certain game level, the PASSWORD of the corresponding game levels will be given. Press the START key then will take you to the level entry screen of that level. In this screen, the level number and password number are displayed. Press START again to enter the actual game play. There are altogether 32 levels in the game, the passwords for every four level are 000111, 000049, 000343, 002041, 056807, 117649 and 823543.

The objective of the game is to kill all the spirits on the screen within the time limit. If you can kill all the spirits within the pre-defined time, you can pass the current playing level. It is signified by a screen showing the current score and the top score. Afterwards, you will be promoted to the next level. Otherwise, a big monster will appear and kill the JUGGLER. Three lives are given for JUGGLER initially. The game will be over after JUGGLER is killed for three times.

JUGGLER can kill the spirits successfully if fragments of the breaking ball hit the spirits. (Note that ordinary balloons can only freeze spirits temporarily but it cannot be killed the spirits.) In order to kill the spirits, JUGGLER should blow a ball first (if there is none) by pressing B-key and break that ball while heading it by pressing button B again. To kill the spirits successfully, the player must for one, note the position of the moving spirits. For another, he must take a good control on LEFT/RIGHT keys to move JUGGLER to head the ball blew previously. The player can also increase a balloon's size by moving JUGGLER to head the ball. When spirits are killed, they will become Letter-Balls which rises. The letter in the Letter-Balls will changes in the order J,U,G,L,E and R cyclically. The letter in the Letter-Ball will be freezed when JUGGLER touches it and you can collect that letter then. Letters collected will be shown at the bottom of the screen when the respective Letter-Ball is collected. If you collect the seven letters of JUGGLER, all the remaining spirits will be killed automatically. In addition, you will be allowed to enter to the bonus level where you can collect as many diamonds as you can within the time limit. Each diamond worth 400 scores. You may even gain an additional life if you get two diamonds consecutively.

III. GAME SCORE

- a. Killing one spirit scores 50 points.
b. If several spirits are killed at the same time, then higher scores will be rewarded as shown below:

Number of killed spirit	2	3	4	5	6	7	8
Score points rewarded	200	400	300	1000	3200	6400	12800

- c. Collecting a diamond scores 400 points.

IV. KEY ASSIGNMENTS

START	—	Start game & Pause game
A-KEY	—	JUGGLER jumps up
B-KEY	—	JUGGLER throws up or breaks a ball
LEFT	—	1. JUGGLER moves left 2. Move cursor left during PASSWORD entry
RIGHT	—	1. JUGGLER moves right 2. Move cursor right during PASSWORD entry
UP	—	Increase current digit during PASSWORD entry
DOWN	—	Decrease current digit during PASSWORD entry

VINI-SPII SUPERVISION™

JUGGLER

JUGGLER er et spændende action spill, som udfordrer både din kreativitet, og din Intelligens. I spillet er der en række forskellige ånder, som kan dræbe dig. Derfor skal du udrydde dem, med dele af de balloner, som du selv puster op og slår i stykker. Jo flere ånder du udrydder pr. ballon, des flere points får du.

Spilleregler

Efter du har tændt på ON, kommer titlen på spillet frem på skærmen. Her kan du skrive et kodeord (PASSWORD), ved hjælp af HØJRE, VENSTRE, OP, og NED. Hvis du skriver det rigtige kodeord, kan du starte på den bane, som kodeordet passer til. Du får et nyt kodeord, hver gang du har spillet 4 baner. Efter du har skrevet kodeordet, skal du trykke på START. Når du har gjort det, vil der komme en skærm, som fortæller dig hvilken bane du skal til at spille, og kodeordet du har anvendt. Tryk derefter START, og spillet går i gang. Der er i alt 32 baner. Kodeordet for hver 4 bane er som følger; 000111, 000049, 000343, 002041, 056807, 117649 og 823543.

Formålet med spillet er at udrydde alle ånderne inden tiden løber ud. Hvis du kan udrydde alle ånderne inden tiden løber ud, vil der stå på skærmen hvor mange points du har, og hvad rekorden er. Hvis du ikke når det, vil der komme et stort uhyre og dræbe dig, og du vil miste ét af de 3 liv, du får til at starte med. Hvis du når det, skal du trykke på START, og du vil gå i gang med den næste bane.

JUGGLER skal udrydde alle ånderne ved at ramme dem med dele af ballonerne. Hvis den hele ballon rammer ånderne, vil de stoppe et lille stykke tid, men det vil ikke udrydde dem. Du (JUGGLER) puster en ballon op ved at trykke på B, og for at slå den i stykker skal du trykke på B igen. Du kan gøre balloner større og mere effektiv ved at ramme den med din hat. Når én eller flere ånder bliver dræbt, vil et bogstav flyve op i en ballon. Bogstaverne opsamler du ved at gå ind i dem. Når du har samlet et bogstav op, vil det stå i bunden af skærmen. Hvis du samler tilstrækkelig mange sammen, vil der stå JUGGLER i bunden af skærmen, og alle ånderne på den pågældende bane vil blive udryddet. Desuden vil du komme i en bonus-runde, hvor det gælder om at samle så mange diamanter som muligt. Inden tiden løber ud. Hvis du nu skulle være så dygtig at indsamle 2 i træk, vil du også få et ekstra liv.

Points

1 ånd pr. ballon:	50
2 ånder pr. ballon:	200
3 ånder pr. ballon:	400
4 ånder pr. ballon:	800
5 ånder pr. ballon:	1600
6 ånder pr. ballon:	3200
7 ånder pr. ballon:	6400
8 ånder pr. ballon:	12800
Diamant	400

Funktioner

Start:	Starter/pauser spillet
A:	JUGGLER hopper op
B:	JUGGLER puster/slår en ballon
Højre:	1. bevæger JUGGLER mod højre 2. bevæger cursoren mod højre ved valg af kodeord
Venstre:	1. bevæger JUGGLER mod venstre 2. bevæger cursoren mod venstre ved valg af kodeord
Op	Kører tal opad ved valg af kodeord
Ned:	Kører tal nedad ved valg af kodeord