

VINI-SPII 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.

VINI-SPIL SUPERVISION™

PENGUIN HIDEOUT

I dette sjove og hurtige spil, skal du indsamle diamanter og lægge dem på en pil, hvorefter du skal sørge for at skyde dem væk. Men pas på, for sælerne kan godt lide pingvin kød !!!

Spilleregler

Efter du har tændt på ON, kommer titlen på spillet frem på skærmen. Her kan du vælge hvilken bane du vil starte på (1, 6, 11, 16, 21, 26, 31, 36, 41 eller 46), ved hjælp af SELECT. Når du har gjort det, skal du trykke på START, og et skærbillede vil komme frem, og fortælle dig, hvad den højeste score er, hvad din score er, hvilken bane du er på, og hvor mange liv du har tilbage. Derefter skal du bare trykke på en af knapperne, og spillet vil gå i gang. Hver gang din pingvin dør, kommer skærmen med den højeste score o.s.v. frem. Du skal her trykke på en af knapperne, for at gå i gang med dit næste liv.

Din opgave er ikke helt let. Du skal nemlig både beskytte dig selv fra sælerne, og samtidig skal du skyde diamanterne væk. For at flytte sne, is og diamanter, skal du trykke på A. Du kan bruge både sne, is og diamanter til at dræbe sælerne med. Men når en sæl er dræbt vil der dog hurtig komme en ny. Det er dog ikke alle disse forhindringer der kan skubbes ind i hinanden (se skema senere).

For at skyde en diamant væk, skal du først trykke på B og evt. på f.eks HØJRE. Det gør at pingvinen, samler diamanten op. Derefter skal du så tage diamanten hen oven på den blinkende pil, og trykke på B igen, for at slippe den. Derefter skal du stille dig bagved diamanten, så pingvinens hoved peger i samme retning som den blinkende pil. Så skal du trykke på A, og diamanten vil blive skudt ud af skærmen. Når du har fjernet alle diamanterne på den måde, vil du gå videre til den næste bane (der er i alt 50 baner).

For at pause spillet skal du trykke på START. Når spillet er pauset, vil du se det samme skema, som du så før du startede på selve spillet. Men der er en lille ting ekstra, du kan nemlig her bestemme, om du vil fortsætte med spillet, ved at trykke på A, eller du kan lade pingvinen gøre selvmord. Det gør du, ved at trykke en gang på SELECT så den lille pil rykker hen på DIE, hvorefter du så trykker på A.

Følgende er et skema over hvordan sneboldene, isklumperne og diamanterne kan skubbes:

Skubbet	Ind i	Resultat
Snebold	Snebold- snebold	Den ene snebold forsvinder.
Snebold	Snebold- Isklump	Snebolden forsvinder, og isklumpen bliver.
Snebold	Snebold- diamant	Snebolden forsvinder, og diamanten bliver.
Isklump	Isklump- snebold	Snebolden forsvinder, og isklumpen bliver.
Isklump	Isklump- isklump	Isklumpen kan ikke flyttes.
Isklump	Isklump- diamant	Isklumpen kan ikke flyttes,
Diamant	Diamant- snebold	Diamanten kan ikke flyttes.
Diamant	Diamant- isklump	Diamanten kan ikke flyttes.
Diamant	Diamant- diamant	Diamanten kan ikke flyttes.

Points

Få en snebold til at forsvinde:	50
Dræbe en sæl:	250
Skyde en diamant væk;	550

Funktioner

HØJRE, VENSTRE, OP, NED :

A:	Styrer pingvinen 1. bruges til at skubbe en genstand med 2. væk fra pause-skærmen
B:	Opsaml/smide diamant
START:	Starter/pauser et pii
SELECT:	1. vælg startbane 2. vælg continue/die på pause skærmen