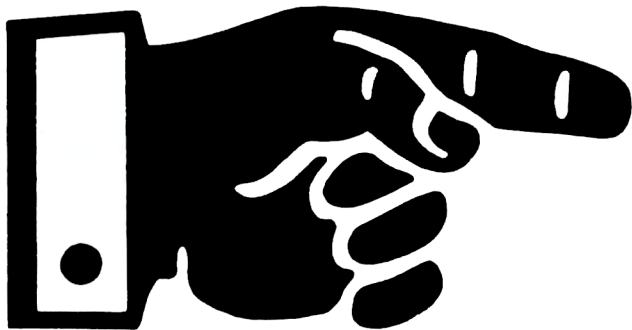


PENGUIN ADVENTURE



User's Manual

Manuel d'Utilisation
Bedienungsanleitung
Manual del Usuario



ENGLISH

FRANÇAIS : VOIR PAGES 8-14

DEUTSCH : SIEHE SEITE 16-22

ESPAÑOL : VÉANSE LAS PÁGINAS 24-30

1. The game is designed for a single player competing against the computer.
2. The action can be controlled either with a joystick or from the keyboard.
3. Press the Shot button on the joystick or use the keyboard of your computer.
4. Select the **difficulty level** (either 1 or 2), then press the Shot button on the joystick or the space bar on your keyboard.
5. You start the game with three penguin heroes. You get another penguin for every 50,000 points you score.
6. A penguin is knocked **out** of the game if he hits an obstacle, an enemy creature, or is struck by enemy fire.
7. The penguin must get as many fish as he can. The bartering scenes enable you to trade the fish for valuable objects, or gamble them of the Slot Machine, to obtain more.
8. There are 24 stages to this game. Every three stages, the enemy Phrysaureses appear.
9. To stop the action momentarily, press the (F1) key to freeze the screen. Pressing the (F1) again will restart the game.

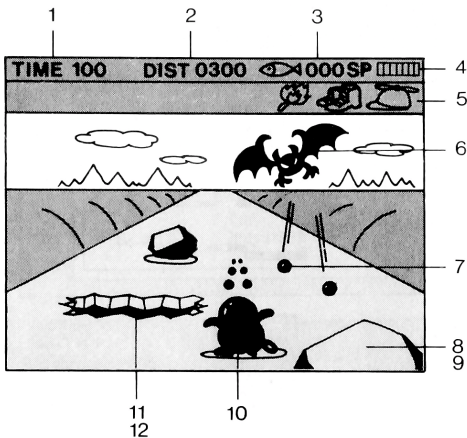
* Be sure to turn off the main power when loading or unloading the cartridge



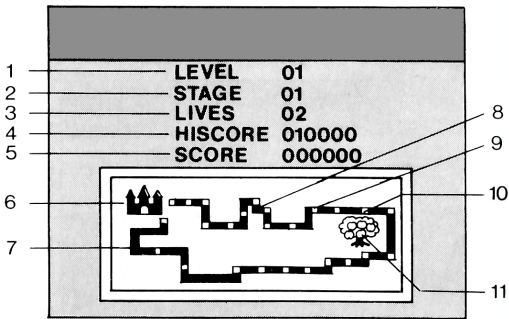
10. Screen Display:

1. time remaining
2. distance remaining to goal
3. number of fish you have
4. speed indicator

1. How to play













2. Intermediate screen



1. level
2. stage
3. lives
4. hi score
5. score
6. penguin kingdom
7. map of route
8. red line: path you have covered
9. "point yellow" (progress to the next stage here)
10. "point red" (progress to here — but watch out! Enemy Phrysaures are lurking around!)
11. the golden apple tree

3. Controlling the action

		1
		2
		3
		4
SPACE	 A	5
M	 B	6

- Increase speed
- Decrease speed
- Move to RIGHT
- Move to LEFT
- Normally JUMP function.
But it is also used to **float** when you are riding on the Magic Cloud or are in an ocean scene.
- Use this to fire a gun if you have got one through bartering.
- Button "A"
- Button "B"



4. Scoring

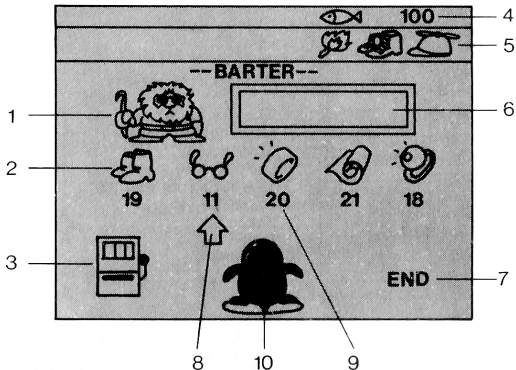
- Points for time remaining upon reaching your goal; timer count x 20 points.
- Each fish; 10 points
- Enemy creatures; 200 points each
- Crags, Mokomoko Rocks, Floating Logs; 300 points
- Bonus points from Power Boost Hearts; 1,000 points

- Bagging a Phrysauros; 10,000 points

Power Boosts

- Pink Hearts – 1,000 points
- Green Hearts – increases time x 5
- Yellow Hearts – demolishes objects
- Blue Hearts – Magic Cloud

5. Bartering scene



1. The Old Trader
2. Treasure objects
3. Slot Machine
4. Number of fish you have
5. Treasures you now have
6. Message
7. End
8. Pointer
9. Exchange rate
10. The penguin Hero

Certain items are offered for sales, but beware – prices vary!

Item	Use
1. Bell	When the Bell tolls ...?
2. Arm Band	If you don't have this something won't appear!
3. Ring	Use this to escape the Sea Anemones
4. Necklace	? Try it!
5. Spectacles	Enables you to see transparent enemies
6. Torch	When everything goes black ...
7. Map	Without this you are in big trouble!
8. Golden feather	Enables you to move right and left during jumps
9. Speed Shoes	Increases your speed
10. Propellor Beanie	Increases your time in the air while jumping
11. Gun	Use the (M) key or button "B" on joystick to fire
12. Golden Helmet	Protects for three strikes from Lightning Creature
13. Silver Helmet	Protects from Sea Ouchins and Zig-Zag Ouchins
14. Hero's Garb	Protects from Gooney Birds and North Pole Bats

When you are in the Bartering Scene, you have the choice of the Slot Machine option.

Either buy or choose option by using fire button or keyboard. Amounts of fish to be gambled, and starting and stopping slot machine can be controlled by either fire button or space bar. The prizes on this gambling option are self explanatory.

If you fall into a crack in the earth during the game, you can enter into the Bartering Scene.

Use the LEFT and RIGHT controls to move the pointer to the treasure object you want. Push the space bar to make the

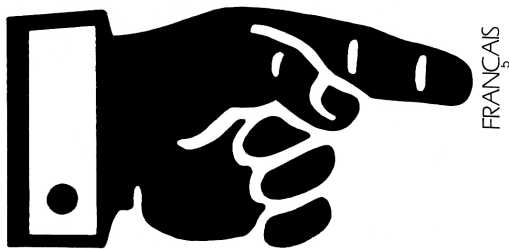
exchange. No cheating allowed! You cannot trade for something that is worth more fish than you have.

When you are finished trading, select (END).

6. Battling Phrysaures

1. These creatures are accompanied by four huge spikes falling from the sky and embedding themselves.
2. Jump on each spike three times, and they will link up, allowing the creature to fall into the hole.
3. Alternatively, if you have purchased a gun, shoot the Phrysaurus full in the face.

Manuel d'Utilisation



1. Il s'agit d'un jeu pour une seule personne jouant contre l'ordinateur.
2. Le contrôle peut se faire soit à partir du clavier soit à l'aide d'un joystick.
3. Appuyez sur le bouton de tir de votre joystick ou utilisez le clavier de votre ordinateur.
4. Choisissez le **niveau de difficulté** (1 ou 2), puis appuyez sur le bouton de tir de votre joystick ou sur la barre d'espace du clavier.
5. Le jeu démarre avec trois pingouins. Vous obtiendrez un pingouin supplémentaire chaque fois que vous marquez 50 000 points.
6. Tout pingouin est **éliminé** du jeu s'il bute sur un obstacle, sur une créature ennemie ou s'il est atteint par un tir ennemi.
7. Les pingouins doivent attraper le maximum de poissons. Vous pouvez échanger vos poissons contre des objets de valeur ou les risquer dans des machines à sous afin d'en obtenir plus.
8. Le jeu comporte 24 étapes. Toutes les trois étapes, les Phrysaures font leur apparition.
9. Pour s'arrêter momentanément, appuyez sur la touche F1 afin de figer l'image. Appuyez à nouveau sur F1 pour redémarrer le jeu.

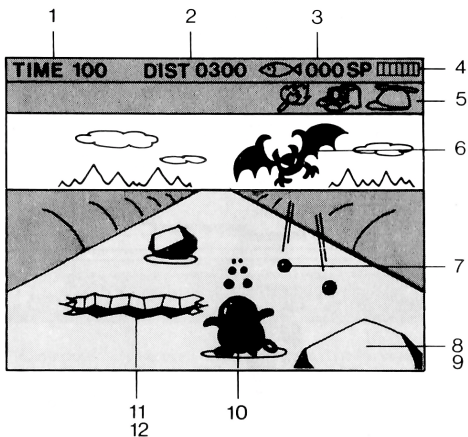


10. Affichage:

1. Temps restant
2. Distance du but
3. Nombre de poissons en votre possession

1. Règle du jeu

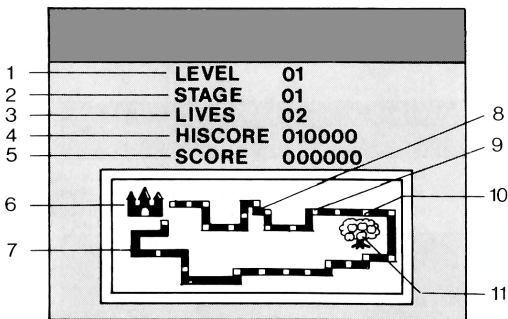
* Attention: N'oubliez pas de couper l'alimentation secteur lorsque vous chargez ou déchargez la cartouche.



- 4. Indicateur de vitesse
- 5. Trésor
- 6. Créature ennemie
- 7. Missile ennemi
- 8. Obstacle

- 9. (Rochers escarpés)
- 10. Le pingouin héro du jeu
- 11. Obstacle
- 12. Crevasse













2. Ecran intermédiaire



1. Niveau
2. Etape
3. Vies
4. Score élevé
5. Score
6. Royaume des Pingouins
7. Carte de l'itinéraire
8. Ligne rouge: itinéraire couvert

9. "Point jaune" (passage à l'étape suivante)
10. "Point rouge" (vous pouvez avancer, mais attention, les Phrysaures rodent dans les environs)
11. Le pommier d'or

3. Contrôle du jeu

	 1
	 2
	 3
	 4
	 5
	 6

1. Augmentation de la vitesse
2. Diminution de la vitesse
3. Déplacement vers la DROITE
4. Déplacement vers la GAUCHE
5. Permet normalement de SAUTER. Permet également de **flotter** lorsqu'on se trouve sur le nuage magique ou au-dessus d'un océan.
6. Permet de tirer avec votre fusil si vous avez réussi à en obtenir un lors de vos tractations.
7. Bouton "A"
8. Bouton "B"



4. Score

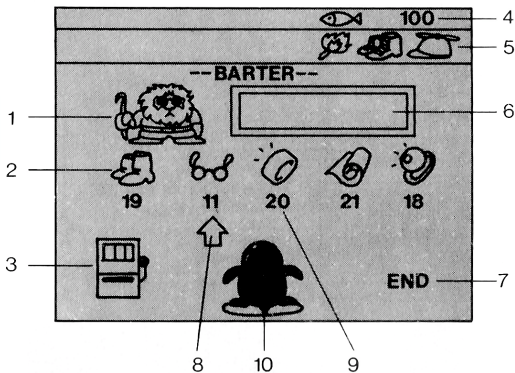
1. Points pour temps restant avant d'atteindre le but: indicateur x 20
2. Chaque poisson: 10 points
3. Créature ennemie: 200 points chacune
4. Rochers escarpés, Rochers de Mokomoko, troncs flottants: 300 points
5. Points supplémentaires avec un coeur: 100 points

6. Prise d'un Physauruse: 10 000 points

Supplément d'énergie

- Cœurs roses – 1000 points
- Cœurs verts – augmentent le temps x 5
- Cœurs jaunes – permettent de détruire des objets
- Cœurs bleus – nuage magique

5. Marché de troc



1. Le vieux trafiquant
2. Objets de valeur
3. Machine à sous
4. Nombre de poissons en votre possession
5. Trésors en votre possession

6. Message
7. Fin
8. Aiguille
9. Valeur de l'objet demandé en échange
10. Le pingouin héros

Un certain nombre d'articles sont en vente, mais attention, les prix varient!

Article	Usage
1. Sonnette	Lorsque sonne le glas ...?
2. Brassard	Si vous ne le portez pas, quelque chose n'apparaîtra pas!
3. Anneau	Utilisez-le pour échapper aux anémones de mer
4. Collier	? Essayez-le!
5. Lunettes	Vous permettent de voir les ennemis transparents
6. Lampe	Lorsque tout devient noir ...
7. Carte	Sans elle, vous avez de gros problèmes
8. Plume d'or	Vous permet de vous déplacer vers la droite ou vers la gauche lorsque vous sautez
9. Bottes magiques	Augmentent votre vitesse
10. Chapeau à hélice	Vous permet de rester en l'air plus longtemps lorsque vous sautez
11. Fusil	Pour tirer, appuyez sur la touche M du clavier ou sur le bouton B du joystick
12. Casque d'or	Vous protège de trois coups de toute créature foudroyante
13. Casque d'argent	Vous protège des oursins de mer et des oursins zig-zagants
14. Costume du héros	Vous protège des oiseaux Gooney et des chauves-souris du Pôle Nord

Sur le marché de troc, vous avez la possibilité de jouer avec la machine à sous.

Le choix - troc ou machine à sous - se fait soit avec le bouton de tir soit sur le clavier. Le nombre de poissons que l'on peut jouer et le démarrage ou l'arrêt de la machine à sous peuvent être contrôlés soit par le bouton de tir, soit par la barre d'espacement sur le clavier.

Les prix donnés pour ce choix de troc s'expliquent d'eux-mêmes.

Si vous tombez dans une crevasse en cours de jeu, vous pouvez vous rendre sur le marché de troc.

Utilisez les commandes de DROITE et de GAUCHE pour amener l'aiguille sur l'objet de votre convoitise. Appuyez sur la barre d'espacement pour procéder à l'échange. Attention, on ne triche pas! Vous ne pouvez pas exiger en échange un objet qui vaut plus que le nombre de poissons en votre possession.

Une fois le troc terminé, appuyez sur END (FIN).

6. Les Phrysaures

1. Ces créatures s'accompagnent de quatre pieux immenses qui tombent du ciel et qui s'emparent.
2. Sautez trois fois sur chaque pieu, ils seront ainsi reliés, ce qui fait tomber la créature dans le trou.
3. En variante, si vous avez acheté un fusil, tirez sur le Phrysaure en plein visage.

Bedienungs- anleitung



DEUTSCH

1. Das Spiel ist für einen Spieler gedacht, der gegen den Computer antritt.
2. Die Handlung läßt sich entweder mit dem Joystick oder über die Tastatur steuern.
3. Drück entweder die Taste für Feuern am Joystick oder verwende die Tastatur Deines Computers.
4. Du kannst zwischen **Schwierigkeitsstufe** 1 oder 2 wählen, indem Du die Feuertaste am Joystick oder die Leertaste auf Deiner Tastatur drückst.
5. Das Spiel beginnt mit drei Pinguinen als Helden. Für jeweils 50.000 Punkte bekommst Du einen weiteren Pinguin.
6. Ein Pinguin **scheidet** aus dem Spiel **aus**, wenn er entweder auf ein Hindernis oder ein feindliches Wesen stößt oder von feindlichen Geschossen getroffen wird.
7. Ziel des Pinguins ist es, so viele Fische wie möglich zu fangen. In den Tauschszenen kannst Du Fische entweder gegen nützliche Gegenstände tauschen oder ihre Zahl durch Glück am Spielautomaten vermehren.
8. Das Spiel besteht aus 24 Stufen. Nach jeweils drei Stufen zeigen sich die feindliche Phryosaurier.
9. Um das Spiel zeitweilig zu unterbrechen, drücke Taste (F1). Damit wird der jeweilige Spielstand eingefroren. Durch erneutes Drücken derselben Taste wird das Spiel fortgesetzt.

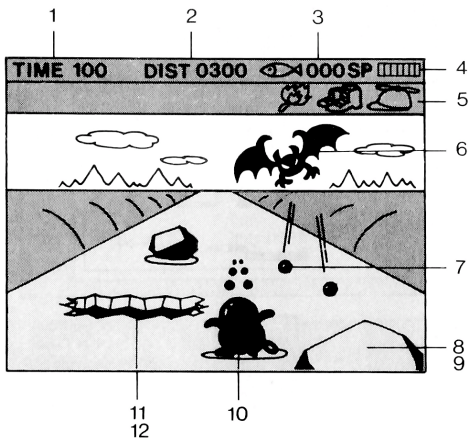
10. Bildschirmanzeige:



1. Verbleibende Zeit
2. Restentfernung bis zum Ziel
3. Zahl deiner Fische
4. Geschwindigkeitsanzeige

1. Spielregeln

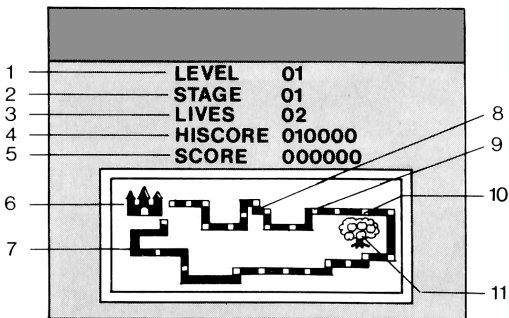
* Achte darauf, daß der Computer beim Einlegen und Entnehmen der Kassette am Netzschalter ausgeschaltet ist.



- 5. Schatz
- 6. Feindliches Wesen
- 7. Feindliches Geschoß
- 8. Hindernis

- 9. Felsblöcke
- 10. Pinguinheld
- 11. Hindernis
- 12. Erdloch











2. Zwischenbildschirm



1. Schwierigkeitsgrad
2. Stufe
3. Leben
4. Hohe Punktzahl
5. Punktezahl
6. Reich der Pinguine
7. Wegkarte
8. Rote Linie: zurückgelegte Wegstrecke

9. "Punkt gelb" (Gehe zur nächsten Stufe weiter)
10. "Punkt rot" (Du kannst bis hierhin weitergehen - doch Vorsicht! Feindliche Phryosaurier liegen überall auf der Lauer!)
11. Der Baum mit den goldenen Äpfeln

3. Steuerung des Spiels

		1
		2
		3
		4
SPACE	 A	5
M	 B	6

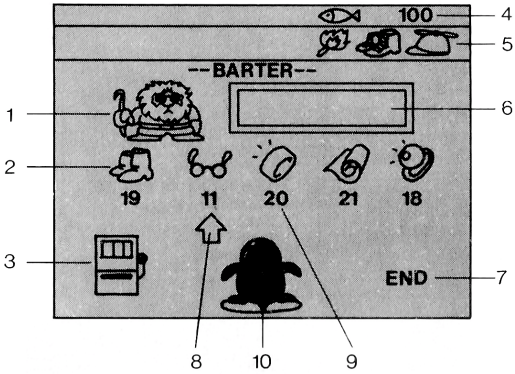
1. Schneller
2. Langsamer
3. Nach RECHTS
4. Nach LINKS
5. Normalerweise SPRINGEN, aber auch zum **Schweben** verwendet, wenn Du dich auf der Zauberwolke fortbewegst oder Dich in einer Meeresszene befindest.
6. Zum Feuern, falls Du durch Tausch über ein Gewehr verfügst.
7. Drucktaste "A"
8. Drucktaste "B"



4. Spielwertung

1. Punkte, wenn Du dein Ziel vor Ablauf der Zeit erreichst: verbliebene Zeit x 20 Punkte
 2. Jeder Fisch – 10 Punkte
 3. Feindliche Wesen – je 200 Punkte
 4. Felsblöcke, Mokokoko-Felsen, schwimmende Baumstämme – 300 Punkte
 5. Bonus für Energie-Herzen – 1.000 Punkte
 6. Ein gefangener Physaurier – 10.000 Punkte
- Energiezufuhr*
- Rosa Herzen – 1.000 Punkte
 - Grüne Herzen – Verlängert Zeit um das Fünffache
 - Gelbe Herzen – Zerstört Objekt
 - Blaue Herzen – Zauberwolke

5. Tauschen



- | | |
|------------------------|---------------------|
| 1. Alter Händler | 6. Nachricht |
| 2. Schatzgegenstände | 7. Ende |
| 3. Spielautomat | 8. Pfeil |
| 4. Zahl deiner Fische | 9. Tauschverhältnis |
| 5. Zahl deiner Schätze | 10. Pinguinheld |

Verschiedenes wird zum Kauf angeboten, doch Vorsicht – Preise variieren!

Gegenstand	Verwendungszweck
1. Glocke	Was wenn die Glocke läutet ...?
2. Armbinde	Wenn Du sie nicht hast, wird etwas nicht erscheinen!
3. Ring	Verwende ihn, um dem Anemonenmeer zu entkommen.
4. Halsband	? Einfach mal ausprobieren!
5. Brille	Mit ihr kannst Du unsichtbare Feinde sehen.
6. Taschenlampe	Wenn mal alles dunkel wird ...
7. Wegkarte	Ohne sie kommst Du in große Schwierigkeiten!
8. Goldene Feder	Mit ihr kannst Du nach rechts oder links springen.
9. Superlaufschuhe	Mit ihnen kannst Du dich schneller fortbewegen.
10. Propeller	Damit kannst Du längere Sprünge machen.
11. Gewehr	Drücke Taste (M) oder Knopf "B" am Joystick, um mit ihm zu schießen.
12. Goldener Helm	Er schützt vor drei Schlägen des Blitzwesens.
13. Silberner Helm	Er schützt vor Meeresunken und Zickzack-Unken.
14. Heldenmantel	Er schützt vor Dusselvögeln und Nordpol-Fledermäusen

Anstelle des Tauschens bietet sich dir die Alternative, Dein Glück am Spielautomaten zu versuchen.

Durch Drücken der Feuertaste am Joystick bzw. der entsprechenden Taste auf der Tastatur kannst Du zwischen Tauschen oder Spielautomat wählen. Deinen Spieleinsatz, d.h. die Zahl der einzusetzenden Fische, sowie Start und Stopp des Spielautomaten können entweder mit der Feuertaste am Joystick

oder der Leertaste bestimmt werden.
Was Du gewinnst, hängt von Deinem Spielerglück ab.

Wenn Du im Laufe des Spiels in ein Erdloch fällst, hast Du die Möglichkeit des Tauschens.

Richte mit Hilfe des Reglers für RECHTS und LINKS den Pfeil auf das Schatzobjekt Deiner Wahl. Der Tausch erfolgt durch Drücken der Leertaste. Schummeln ist jedoch nicht erlaubt! Es können keine Gegenstände erworben werden, die mehr Fische kosten, als Du hast.

Nach beendetem Tausch drücke (END).

6. Ausschalten von Phryosaurier

1. Diese Wesen erscheinen jeweils zusammen mit vier riesigen Spießen, die vom Himmel fallen und sich in die Erde bohren.
2. Wenn Du dreimal auf jeden Spieß springst, bilden sie zusammen ein Loch, in das das Wesen stürzt.
3. Wenn Du über ein Gewehr verfügst, kannst Du die Phryosaurier ausschalten, indem Du direkt auf ihr Gesicht zielst.

Manual del Usuario



ESPAÑOL

1. Este juego se ha concebido para un solo jugador que compite contra el ordenador.
2. La acción se puede controlar con una palanca o desde el teclado.
3. Oprimir el botón de disparo de la palanca o utilizar el teclado del ordenador.
4. Seleccionar el **nivel de dificultad** (1 ó 2) y, acto seguido, apretar el botón de disparo de la palanca o la barra de espacio de tu teclado.
5. Empiezas el juego con tres pingüinos héroes. Conseguirás un pingüino más por cada 50.000 puntos que logres.
6. Queda **fuera de combate** todo pingüino que choque contra un obstáculo, contra una criatura enemiga o que sea alcanzado por el fuego del enemigo.
7. El pingüino tiene que hacerse con tantos peces como pueda. Las escenas de intercambio te permitirán permutar los peces por objetos valiosos, o realizar apuestas en la máquina tragaperras, para obtener más.
8. Este juego consta de 24 etapas. Cada tres etapas, aparecen frisaurios enemigos.
9. Para interrumpir la acción temporalmente, oprimir la tecla (F1) y se congelará la pantalla. Oprimir la tecla (F1) para reiniciar el juego.

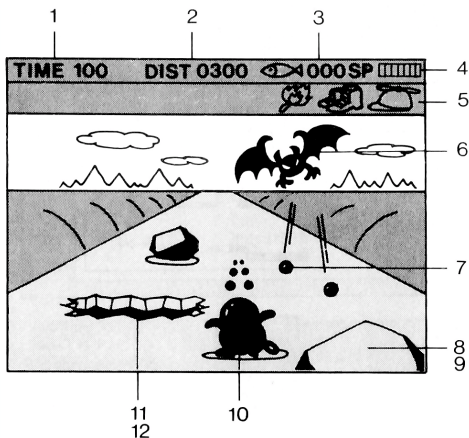


10. Visualización
de la pantalla:

1. Tiempo restante
2. Distancia que queda hasta la meta
3. Número de peces logrados
4. Indicador de velocidad

1. Cómo se desarrolla el juego

* Cuando cargues o descargues el cartucho, cerciérate de que está desconectada la corriente.



5. Tesoro

6. Criatura enemiga

7. Proyectil enemigo

8. Obstáculo

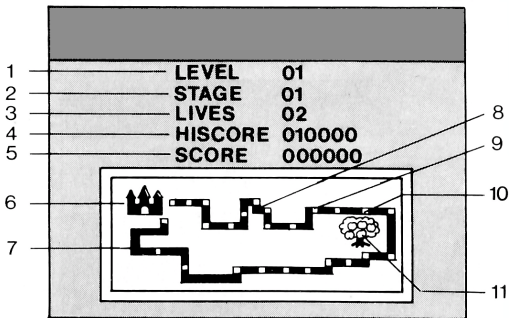
9. (Acantilados)

10. El pingüino héroe

11. Obstáculo











12. (Grieta en la tierra)

2. Pantalla intermedia



1. Nivel
2. Etapa
3. Vidas
4. Puntuación alta
5. Puntuación
6. Reino de pingüinos
7. Mapa de la ruta
8. Línea roja: camino que has andado
9. "Punto amarillo" (avanzar aquí hasta la siguiente etapa)
10. "Punto rojo" (puedes avanzar hasta aquí - pero ten cuidado. Los frisaurios enemigos están al acecho)
11. El Arbol de las Manzanas de Oro

3. Mandos de acción

	 1
	 2
	 3
	 4
SPACE	 7 A 5
M	 8 B 6



1. Aumentar la velocidad
2. Disminuir la velocidad
3. Mover hacia la DERECHA
4. Mover hacia la IZQUIERDA
5. Normalmente, función de SALTO. Se utiliza también para **flotar** cuando te desplazas en la Nube Mágica o en una escena de océano.
6. Usa éste para disparar un fusil si te has hecho con uno por intercambio.
7. Botón "A"
8. Botón "B"

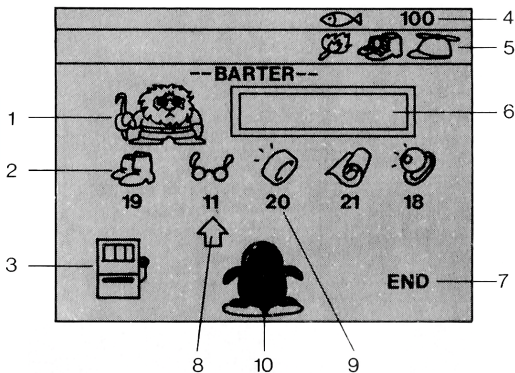
4. Puntuación

1. Puntos por tiempos restantes después de alcanzar tu meta; cuenta del reloj multiplicada por 20 puntos.
2. Cada pez: 10 puntos
3. Criaturas enemigas: 200 puntos cada una
4. Acanalados, rocas Mokomoko, troncos flotantes: 300 puntos
5. Puntos de bonificación por

- corazones que refuerzan los poderes: 1.000 puntos
6. Captura de un frisaurio: 10.000 puntos

Refuerzos de poderes
Corazones rosas – 1.000 puntos
Corazones verdes – Aumentan 5 veces el tiempo
Corazones amarillos – Destruyen objetos
Corazones azules – Nube Mágica

5. Escena de intercambio



1. El viejo comerciante
2. Objetos del tesoro
3. Máquina tragaperras
4. Número de peces que tienes
5. Tesoros que tienes ahora

6. Mensaje
7. Fin
8. Indicador
9. Tipo de cambio
10. El pingüino héroe

Se ofrecen en venta ciertos artículos, pero presta atención – los precios varían.

Artículo	Aplicación
1. Campana	Cuando toca la campana ...?
2. Banda de brazo	Si no tienes ésta algo dejará de aparecer.
3. Anillo	Usar éste para escapar de las anémonas enemigas
4. Collar	Pruébalo
5. Gafas	Te permite ver a enemigos transparentes
6. Linterna	Cuando todo se pone oscuro
7. Mapa	Sin éste, experimentarás grandes problemas
8. Pluma dorada	Te permitirá moverte hacia la derecha y hacia la izquierda durante los saltos
9. Zapatos de velocidad	Aumenta tu velocidad
10. Propulsor	Incrementa tu tiempo en el aire al saltar
11. Fusil	Usar la tecla (M) o el botón "B" de la palanca para disparar
12. Casco de oro	Protege durante tres ataques de la criatura relámpago
13. Casco de Plata	Protege contra monstruos erizados y monstruos zigzageantes
14. Traje de héroe	Protege contra aves gigantes y murciélagos del polo norte

Cuando entras en la escena de intercambio, puedes elegir la alternativa de la máquina tragaperras.

Puedes comprar o elegir la alternativa utilizando el botón de disparo o el teclado. La cantidad de peces que se apuesten y la marcha y parada de la máquina tragaperras se pueden controlar bien sea con el botón de disparo o con la barra de espaciadora. Los premios de esta alternativa de apuestas resultan obvios.

Si caes en una grieta de la tierra durante el juego, puedes entrar en la escena de intercambio.

Utilizar los mandos de IZQUIERDA y DERECHA para desplazar el indicador hasta el artículo del tesoro que se desee. Oprimir la barra espaciadora de espacio para realizar el intercambio. No vale engañar. No se puede intercambiar algo que valga más que los peces que uno tenga.

Cuando se acaba el intercambio, seleccionar (END).

6. Frisaurios combatientes

1. Estas criaturas van acompañadas de cuatro clavos enormes que caen desde el firmamento y se empotran.
2. Saltar sobre cada clavo tres veces y se unirán, haciendo que la criatura caiga en el agujero.
3. Alternativamente, si has adquirido un fusil, dispara de lleno contra el rostro del frisaurio.