

DONKEY KONG™

DONKEY KONG

Le terrible Donkey Kong a enlevé la belle jeune fille - regardez-le s'enfuir avec elle et escalader jusqu'au sommet un bâtiment en construction.

Maintenant vous êtes Mario, le courageux menuisier; vous poursuivez sans peur la bête monstrueuse et essayez de sauver la demoiselle.

CHARGEMENT

CPC 464

Mettre la cassette dans le lecteur de cassettes, taper RUN" puis appuyer sur la touche ENTER. Suivre les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend également un lecteur de disque, taper alors |TAPE puis appuyer sur la touche ENTER. Puis taper RUN" et appuyer sur la touche ENTER. (On obtient le symbole en maintenant la touche majuscules et en pressant la touche @).

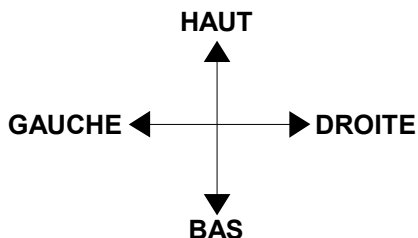
CPC 664 et 6128

Brancher un magnétophone à cassettes approprié en s'assurant que les bons fils ont été connectés suivant les indications figurant dans le Manuel d'Instructions de l'Utilisateur. Mettre la cassette rembobinée dans le magnétophone et taper |TAPE puis appuyer sur la touche ENTER. Ensuite, taper RUN" et appuyer sur la touche ENTER, suivre les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran.

COMMANDES

Le jeu se joue avec un levier ou un clavier qui peut être entièrement redéfini.

LEVIER



CLAVIER

Q	- HAUT
A	- BAS
@	- GAUCHE
	- DROITE
BARRE D'ESPACEMENT	- SAUT
ESC	- ARRETE JEU

Pour commencer un jeu à un joueur: appuyez sur le bouton Pire ou " I " sur le clavier.

Pour commencer un jeu à deux joueurs: appuyez sur "2" sur le clavier.

ATTENTION

Dans un jeu à deux joueurs, ceux-ci utilisent le même levier chacun à leur tour comme il leur est indiqué.

PROGRESSION ET SCORE

Sur l'écran sont affichés le score du moment (en haut et à gauche), les points de bonus (en haut à droite) obtenus après avoir terminé chaque écran et le nombre de vies restantes. L'indicateur de niveau et le nombre de joueurs sont également affichés. Quand Mario finit un écran, un bonus s'ajoute à votre score.

1 OBJET SAUTE	100 POINTS
2 OBJETS SAUTES	300 POINTS
3 OBJETS SAUTES	800 POINTS
CHAQUE OBJET RAMASSE	300, 500 ou 800 POINTS
OBJETS FRAPPES AVEC MARTEAU	300, 500 ou 800 POINTS
RIVETS ENLEVES	100 POINTS (Ecran 4)

Une vie supplémentaire vous est accordée à 10.000 points.



A VOUS DE JOUER

"AU SECOURS! AU SECOURS" crie la belle jeune fille alors qu'elle est entraînée par l'effrayant Donkey Kong dans un labyrinthe de poutres de construction. "SNIF SNIF". Une musique sinistre évoque le sort final réservé à la pauvre fille, à moins qu'elle ne soit d'une façon ou d'une autre miraculeusement sauvée. "Mais, un moment! N'aie pas peur. belle amie. Mario, le petit menuisier est en ce moment même en train de te poursuivre de toutes ses forces". Insouciant de son sort, risquant de se rompre le cou à tout moment ou pire, Mario tente désespérément d'escalader l'imposante forteresse d'acier afin de sauver la belle dame des griffes du monstrueux Donkey Kong. Mario doit éviter toutes sortes d'obstacles - des boules de feu, des poutres et un barrage de fûts explosifs que Donkey Kong jette sur lui. Alors que la belle jeune fille lance sans relâche ses appels au secours, votre tâche consiste à faire atteindre au petit menuisier le haut de la structure d'acier tout en l'aidant à éviter la rapide succession de dangers venant à sa rencontre. Alors que Mario progresse vaillamment vers le sommet, Donkey Kong se moque de lui et l'accable de sarcasmes, il se balance de l'avant vers l'arrière tout en frappant sa poitrine de ses poings, tout excité à l'idée d'avoir la jeune fille à lui tout seul. Vous devez faire parvenir Mario au sommet, car c'est de là et de là seulement qu'il pourra précipiter l'effrayant Donkey Kong vers son funeste destin. Cela permettra ainsi à Mario et à la jeune fille de vivre heureux pour le reste de leurs jours. "OUF".

CONSEILS UTILES

1. Si vous placez votre main juste au dessus du niveau de l'échelle quand vous grimpez sur les échelles, les fûts ne descendront pas.
2. Ne marchez pas en dehors des plates-formes, sinon vous perdrez une vie.
3. Vous perdrez également une vie si en sautant vous tombez trop loin.

BONNE CHANCE

Le code informatique et les représentations graphiques de ce jeu sont la propriété d'Océan Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous toute forme que ce soit sans la permission écrite d'Océan Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. Donkey Kong passe sur les micro-ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128.

Coding, graphics and music by Arcana Software Design.

Produced by Ion Woods.

© 1981 Nintendo. TM indicates Trademark of Nintendo, licensed by Ocean Software Limited, authorised user. All Rights Reserved.

© 1986 Ocean Software Limited.

