

**SUPERVISION**

TM



**D  
O  
N  
K**

A GAME BY

**AMERICA'S**



## SUPERVISION ENTERTAINMENT LTD

The Software Company of **Waddingtons**

### CREDITS

Produced by The Hidden

Programmed by William Bell

Graphics by Craig Howard and Simon Leggett

Sound by Carl Jermy

Box Design by Creative Advertising & Printing and Sue McCabe

Manual by Sue McCabe and William Bell

Production by B & L

### With thanks to the following:

Geoff Pryor, Paul Warnes, Jason Hales, Dan Houghton, Clive Betts, Kurt Boggis, Gemma Pert, Carrie Montgomery, Andre Nadin, Richard Howard, Paul Douglas, Our Mums and Dads, Chris Stephens for finding us and all at Future Publishing for their advice and anyone else who knows us!

© 1993 THE HIDDEN

DONK THE SAMURAI DUCK PROGRAM IS LICENCED EXCLUSIVELY TO SUPERVISION ENTERTAINMENT LTD.

SUPERVISION ENTERTAINMENT LTD RESERVES THE RIGHT TO MAKE CHANGES IN THE PRODUCT AT ANY TIME AND WITHOUT NOTICE.

THE DUCK CHARACTER AND THE NAMES DONK AND DONK THE SAMURAI DUCK ARE PROPRIETARY.

SUPERVISION ENTERTAINMENT LTD,  
UNIT N3, METROPOLITAN WHARF, WAPPING WALL, LONDON, E1 9SS, ENGLAND.

NO PART OF THIS PROGRAM, PACKAGING OR DOCUMENTATION MAY BE REPRODUCED IN ANY FORM. UNAUTHORISED COPYING, LENDING, HIRING, DIFFUSION, BROADCAST OR ANY SALE AND REPURCHASE SCHEME IS PROHIBITED WITHOUT PRIOR WRITTEN PERMISSION OF SUPERVISION ENTERTAINMENT LTD.



# Contents

|                                 |   |
|---------------------------------|---|
| The Legend Begins .....         | 2 |
| Start Up Instructions .....     | 3 |
| Adventure Map .....             | 4 |
| Save & Load Game Facility ..... | 5 |
| Playing the Game .....          | 6 |
| The Hints & Tips Bit .....      | 9 |

Scanned

by

*Thalion*



# The Legend Begins

In a never ending migration across the Universe, searching for his long lost friend and mentor, Spidore, Donk discovers new eggstraordinary worlds beyond his imagination.

When only an ugly duckling, Donk was found on an Earthling river bank by Spidore, a wizened old Samurai warrior looking for a tasty morsel of Crispy Cantonese Duck. However, when about to put him in the pot, Donk appealed to the warrior with sad, sad eyes and a whimpering quack. Who could eat this ugly but cute creature?

Unable to mince him into morsels, the Samurai undertook teaching Donk the way of the warrior, Courage, Strength, Honesty, and Superior Battle Skills along with Cunning, Magic Powers, and Floating Skills. He also became eggceedingly skilled with his Samurai Sword, Egg Shell Shield and Blast-em-all-Eggy Bombs.

After what seemed like an eternity to the young but faithful Donk, he had completed his training. Spidore, now even older, had little strength left and decided he should complete his final quest. Somewhere in the Universe was the secret to Samurai powers, Gems hidden deep within a planet. These magical gems protected the Earth's precious atmosphere - without them the planet would be doomed. He had to find this mythical planet and its treasure before the evil Eider Down got there first.

Donk soon tired of his solitary eggistence, fighting imaginary feathery foes and decided to follow in his tutor's footsteps...

*The Legend continues...*

DONKI

# Start up Instructions

## Requirements

Minimum 1MB of memory.

## Loading

Insert Disk 1 at the kick start screen.

After the logos and intro sequence the main game will begin to load. After a short while a menu will appear:

0 - Normal mode

1 - AGA mode

Press 0 for normal mode, this can be used on any machine.

Press 1 for an enhanced version, this can only be used on AGA machines such as A1200, A4000

After selecting the required mode insert Disk 2 and press fire. The main game will then continue to load. Once loaded the title page will appear.

Press fire and a menu will appear:

Start  
Options

Push the joystick up or down to move over the menu. Press fire to select your choice.

If you select Options the following menu will appear:

|         |                                         |
|---------|-----------------------------------------|
| Players | ONE                                     |
| Jump 1  | UP                                      |
| Jump 2  | UP                                      |
| Music   | ON                                      |
|         | EXIT                                    |
| Players | Press Fire to select one or two players |

Jump 1 - Player One control options. Press Fire to select: UP = jump and FIRE = power up activator or UP = power up activator and FIRE = jump

Jump 2 - Player Two control options as above.

Exit - Return to previous menu.



## Adventure Map

The Adventure Map appears at the start of the game. In the map Donk will find seven worlds of 15 levels and a fortress where he can battle with Eider Down. Each world has its own graphical theme with an individual piece of music.

Donk's current world and level number are displayed along with the name of the key he may have collected in that world. Donk will collect different keys as he progresses through the game. He must have collected these to gain access into the fortress holding his arch-enemy, Eider Down.

Move Donk around the map using your joystick. If two player mode has been selected, only Player One can do this. As you complete levels, paths will open allowing Donk to explore new levels and worlds. There are normal or hidden exits to the levels, so if you finish a level through the normal exit, you may wish to return and find the hidden exit.

### Press fire to start the game.

The first **three** worlds are located on Disk 2 :

Sub Aqua Zone  
Hanic Zone  
Plasma Zone

The last **four** worlds are located on Disk 3 :

Rock Zone  
Con Struct Zone  
Hab Zone  
Electro Moss Zone

When travelling from one world to another you may be prompted to insert the other disk, just follow the on-screen instructions.

DONKI!

## Save and Load Game Facility

There are a total of 112 levels in the game so you may find that it is impossible to complete the game in one sitting therefore a save game option has been included. For this you will need a blank spare disk. The disk will be automatically formatted if necessary.

### Save Facility

Press 'S' or '8' to activate the save facility on the Adventure Map. Insert a save disk and press fire. If this is a new disk it will ask if you wish to create a new game save disk. No will return you to the adventure map, Yes will format the disk for you. Then a menu will appear :

SAVE 1 01  
SAVE 2 01  
SAVE 3 01  
EXIT

Save 1 - 3 are the save slots with the number of levels found in each. Select the slot you wish to save to and press fire. "Are you sure..." will appear, if No is selected you will return to the Adventure Map, if Yes then your current position in the Adventure Map will be saved. You can then return to this save when you wish.

**WARNING - DO NOT USE THE GAME DISKS FOR GAME SAVES AS THIS WILL DESTROY THE GAME.**

### Load

Press 'L' or '2' to activate the load facility on the Adventure Map. Insert a save disk and press fire. You will be asked which save game you wish to load from this menu:

SAVE 1 01  
SAVE 2 01  
SAVE 3 01  
EXIT



# Playing The Game

Press fire after your level has loaded and Donk will appear and the entrance will close behind him.

## One Player Mode.

Donk's total lives are displayed at the top of the screen along with the number of gems needed to open the exit. The number of power ups and score is displayed at the bottom of the screen. A pointer shows the current power up and can be moved by using Fire or Up depending on your player control set up. Player One is controlled via the joystick in Port 1.

## Two Player Mode.

Lives and scores are displayed on the split screen as above. Player Two is controlled via the joystick in Port 0.

You must now guide Donk around the level to collect the gems. On each level aliens will try to stop him. Donk must use his Samurai skills to defeat them but as not all aliens can be killed, he must be careful!

Donk has three chances before he loses a life. The top and bottom of the screen status bars show by changing colour how many more wounds he can endure before losing a life - blue = 3, magenta = 2, red = 1

In Two Player mode the bar at the top relates to Player One and the bar at the bottom to Player Two.

## Eggstra Specials

Along the way Donk will find eggciting secrets, some friendly, some mean, some duck-defying...



**Gems** - All the gems must be collected to open the normal exit on every level.



**Restart Point** - found within the level. Donk will return to this point when he loses a life.



**Invisible Platforms** - When found, these will magically appear.

# DONK!



**Switch** - Switches are used to turn switchable blocks on and off.



**Switchable Block** - Donk can pass these when turned off but not when they are on.



**Pits** - These are never friendly places, not the place for a refreshing swim.



**Map** - Allows Donk to view the whole level. In one player mode only.



**Teleport** - Teleport stations can be used once to swap the two players positions. In Two Player mode only.



**Hidden Exit** - These open special paths on the adventure map. Not every level has a hidden exit.



**Exit** - Normal exit that can only be opened by collecting all the gems. Every level has a normal exit. Opens normal paths on the Adventure Map.



**Drillable Platforms** - Donk can jump through the weak points in platforms

When all the gems have been collected the gems total is replaced by a time limit that starts at 90 seconds and counts down. The exit will be opened and Donk must escape before the time runs out.

## Keys

P or 1 - Pause

M or 7 - Return to adventure map, can only be used whilst paused.

Esc - Quits the player to the continue screen.

## Bonus Points

At the end of the level each player is given the following points:

|                |                                |
|----------------|--------------------------------|
| <b>Lives =</b> | 100 points for each life left. |
| <b>Gems =</b>  | 100 points                     |



**Aliens =** 500 points  
**Time =** 1000 points per second remaining when Donk escaped from the level.

These are added onto the players score at the bottom of the screen.

### Continue

Donk starts with 7 lives but extra lives can be collected. Once all his lives have been used up you will have the chance to Continue. Push the joystick left to return to the Adventure Map. Donk will then be able to continue the same level. Push the joystick right to return to the Title Page.

### The Power Ups

Power Up Eggs can sometimes appear when Donk kills an alien. To activate these Eggs you must move the power-up pointer to the power-up you wish to use, pull down on your joystick and Press Fire! These Eggs contain:



**Eggstra life** - Donk can hardly believe that this Egg gives him an eggstra life!



**Shield** - Donk can be invincible for a short time when wearing this flashing shield.



**Eggy Bomb** - This gives Donk an extra bomb. When activated this destroys all aliens except Eider Down.



**Egg Shell Shield** - This gives Donk an eggstra shield that can withstand 5 attacks.



**Jump** - Donk can jump higher than a normal duck.



**Float** - Its easier than flying but watch out for aliens.



**Reverse** - This automatically causes Donk's controls to reverse.



**Old Timer** - If Donk is feeling tired he can use this Egg to slow down the opposition.

DONK!

## The Hints and Tips Bit!

- Duck Down by pulling down on your joystick. However, if Donk stays like this too long he runs the risk of exploding. He'll take the aliens with him but not his enemy Eider Down.
- Collect the gem nearest the exit last.
- Some aliens are invincible - don't waste your time with them.
- Some hidden exits can only be found by using your power ups.
- Learn which aliens drop good eggs, the bag eggs give more than a bad smell.
- When in Two Player mode - switches activated by Player One will also affect Player Two!



## AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-mêmes ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

## PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran.
- Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

# Table des Matières

|                                                          |    |
|----------------------------------------------------------|----|
| La Légende Commence .....                                | 12 |
| Instructions de Démarrage .....                          | 13 |
| Carte d'Aventures .....                                  | 14 |
| Dispositif de Sauvegarde et de<br>Chargement du Jeu..... | 15 |
| Le Jeu .....                                             | 16 |
| Conseils et Tuyaux.....                                  | 19 |

# DONKI



# La Légende Commence

Au cours d'une migration sans fin à travers l'univers, Donk, sur les traces de Spidore, son ami et mentor perdu de longue date, découvre des mondes tout n'œufs qui l'émerveillent au-delà de ses rêves les plus fous.

Quand Donk n'était encore qu'un vilain petit canard, il fut trouvé sur le bord d'une rivière de la Terre par Spidore, un vieux guerrier samouraï desséché, à la recherche d'un appétissant morceau de canard laqué. Néanmoins, au moment où le guerrier allait le mettre dans la casserole, Donk l'implora de son regard triste et de son coin-coin larmoyant. Qui pourrait manger cette créature si vilaine et pourtant si mignonne?

Incapable de le couper en morceaux, le samouraï entreprit d'apprendre à Donk les principes guerriers du courage, de la force, de l'honnêteté et des techniques de combat avancées, ainsi que d'autres qualités telles que la ruse, les pouvoirs magiques et la capacité à flotter. Il devint également extrêmement doué dans le maniement de l'épée de samouraï, du bouclier coquille d'œuf et des bombes œufs exterminatrices.

Après ce qui parut une éternité au jeune mais fidèle Donk, son entraînement prit fin. Spidore, maintenant encore plus vieux, n'avait plus beaucoup de forces et décida qu'il devait terminer sa quête. Quelque part dans l'univers se trouvait le secret des pouvoirs de samouraï, des gemmes cachées dans les profondeurs d'une planète. Ces gemmes magiques protégeaient l'atmosphère si précieuse de la Terre; sans elles, la planète serait condamnée. Il devait trouver cette planète mythique et ses trésors avant que le maléfique Eider Down ne le fasse.

Donk, las de son existence solitaire, de ses combats contre des ennemis à plumes imaginaires, décida de suivre les traces de son tuteur...

*La légende continue...*

DONKI

# Instructions de Démarrage

## Conditions nécessaires

Au moins 1 Mo de mémoire.

## Chargement

Insérez la Disquette 1 lorsque l'écran kick start apparaît.

Après les titres et la séquence d'introduction, le jeu commencera à se charger.

Après quelques instants, un menu apparaîtra.

0 - mode normal

1 - mode AGA

Appuyez sur 0 pour le mode normal, sur n'importe quelle machine.

Appuyez sur 1 pour une version améliorée, seulement sur les machines AGA, comme A1200, A4000.

Après la sélection du mode voulu, insérez la disquette 2 et appuyez sur feu. Le jeu continuera alors à se charger. Une fois le chargement terminé, l'écran titre apparaîtra.

Appuyez sur feu pour afficher un menu:

Start (Commencer)

Options

Poussez le joystick vers le haut ou le bas pour vous déplacer sur le menu. Appuyez sur feu pour faire votre sélection.

Si vous sélectionnez Options, le menu suivant apparaîtra:

Players (Joueurs)

Jump 1

Jump 2

Musique

One (Un)

Up (Haut)

Up (Haut)

Activée)

EXIT (Sortie)

Players (Joueurs)

Appuyez sur feu pour sélectionner un ou deux joueurs.

Jump 1 Options de contrôle du Joueur Un. Appuyez sur feu pour sélectionner: HAUT = sauter et FEU = activateur de bonus ou HAUT = activateur de bonus et FEU = sauter.

Jump 2 Options de contrôle du Joueur Deux comme ci-dessus.

Exit (Sortie)

Retourner au menu précédent.



## Carte d'Aventures

La Carte d'Aventures apparaît au début du jeu. Sur la carte, Donk trouvera une description de sept mondes de 15 niveaux et d'une forteresse, où il se battra contre Eider Down. Chaque monde a son propre thème graphique, accompagné d'un morceau de musique spécifique.

Le monde et le numéro de niveau actuels de Donk sont affichés avec le nom de la clé qu'il aura ramassée dans ce monde. Au fur et à mesure du jeu, Donk ramassera différentes clés. Il doit être en possession de ces clés afin de pouvoir pénétrer dans la forteresse abritant son ennemi juré, Eider Down.

Vous déplacez Donk sur la carte en utilisant votre joystick. Si le mode Deux Joueurs est sélectionné, seul le Joueur Un peut le faire. Lorsque vous terminez les niveaux, des chemins s'ouvrent à Donk, lui permettant d'explorer des niveaux et mondes tout nouveaux. Il existe des sorties normales ou cachées pour accéder aux niveaux; par conséquent, si vous quittez un niveau en utilisant la sortie normale, vous pouvez y retourner afin de trouver la sortie cachée.

### Appuyez sur feu pour commencer le jeu.

Les **trois** premiers mondes se trouvent sur la Disquette 2:

Sub Aqua Zone (Zone Subaquatique)  
Hanic Zone (Zone Hanic)  
Plasma Zone (Zone Plasma)

Les **quatre** derniers mondes se trouvent sur la Disquette 3:

Rock Zone (Zone Rocheuse)  
Con Struct Zone (Zone de Construction)  
Hab Zone (Zone d'Habitation)  
Electro Moss Zone (Zone d'Electro-Mousse)

Lorsque vous voyagez d'un monde à l'autre, il se peut qu'on vous demande d'insérer l'autre disquette; suivez simplement les instructions à l'écran.

DONKI

## Dispositif de Sauvegarde et de Chargement du Jeu

Le jeu comprend 112 niveaux au total et il est pratiquement impossible de finir une partie en une seule fois. Nous avons donc inclus une option de sauvegarde du jeu, pour laquelle vous aurez besoin d'une disquette vierge. Cette disquette sera formatée automatiquement si nécessaire.

### Dispositif de Sauvegarde

Appuyez sur "S" ou "8" pour activer le dispositif de sauvegarde sur la Carte d'Aventures. Insérez une disquette de sauvegarde et appuyez sur feu. Si c'est une nouvelle disquette, on vous demandera si vous souhaitez créer une nouvelle disquette de sauvegarde. Choisissez No pour retourner à la Carte d'Aventures et Yes pour que la disquette soit formatée. Un menu apparaîtra alors:

SAVE 1 (Sauvegarde 1) 01  
SAVE 2 (Sauvegarde 2) 01  
SAVE 3 (Sauvegarde 3) 01  
EXIT (Sortie)

Les Sauvegardes de 1 à 3 sont les emplacements de sauvegarde et indiquent le nombre de niveaux qu'elles contiennent. Sélectionnez l'emplacement sur lequel vous souhaitez effectuer la sauvegarde et appuyez sur feu. Vous verrez apparaître la phrase "Are you sure..." (Êtes-vous sûr). Si vous sélectionnez No, vous retournerez à la Carte d'Aventures; si vous sélectionnez Yes, votre position actuelle sur la Carte d'Aventures sera sauvegardée. Vous pourrez ensuite reprendre cette partie sauvegardée quand vous le souhaitez.

**ATTENTION - N'UTILISEZ PAS LES DISQUETTES DE JEU POUR LES SAUVEGARDES, CELA LES ENDOMMAGERAIT DÉFINITIVEMENT.**

### Chargement

Appuyez sur "L" ou "2" pour activer le dispositif de chargement sur la Carte d'Aventures. Insérez une disquette de sauvegarde et appuyez sur feu. On vous demandera le jeu que vous voulez charger à partir de ce menu:

SAVE 1 (Sauvegarde 1) 01  
SAVE 2 (Sauvegarde 2) 02  
SAVE 3 (Sauvegarde 3) 03  
EXIT (Sortie)



# Le Jeu

Appuyez sur feu après le chargement du jeu. Donk apparaîtra et la porte d'entrée se fermera derrière lui.

## Mode Un Joueur

Les vies de Donk sont affichées en haut de l'écran, ainsi que le nombre de gemmes nécessaires pour utiliser la sortie. Le nombre de bonus et le score sont affichés en bas de l'écran. Un pointeur vous indique le bonus actuel et vous pouvez le déplacer en utilisant Feu ou Haut, en fonction de la configuration de votre contrôle de joueur. Vous contrôlez le Joueur Un avec le joystick branché dans le Port 1.

## Mode Deux Joueurs

Les vies et les scores sont affichés sur l'écran divisé comme ci-dessus. Le Joueur Deux est contrôlé avec le joystick branché dans le Port 0.

Vous devez maintenant guider Donk dans le niveau afin de ramasser les gemmes. Dans tous les niveaux, des aliens essaieront de l'arrêter. Donk doit utiliser ses talents de samouraï afin de les vaincre. Néanmoins, il doit être prudent car certains aliens ne pourront pas être détruits!

Donk ne perdra une vie qu'après son troisième échec. Les barres de statut se trouvant en haut et en bas de l'écran indiquent, grâce à leur changement de couleur, le nombre de blessures que peut encore subir Donk avant de perdre une vie. Bleu = 3, magenta = 2 et rouge = 1.

En mode Deux Joueurs, la barre du haut se réfère au Joueur Un et la barre du bas au Joueur Deux.

## Les Surprises

Donk trouvera sur son chemin des choses particulièrement surprenantes, utiles, dangereuses et même éprouvantes...



**Gemmes** - Vous devez ramasser toutes les gemmes pour utiliser la sortie normale de chaque niveau.



**Point-Etape** - Il se trouve dans le niveau. Donk reviendra à ce point lorsqu'il perdra une vie.



**Plates-Formes Invisibles** - Lorsque vous vous en approchez, elles apparaissent comme par magie.

# DONK!



**Interrupteur** - Vous utilisez les interrupteurs pour activer et désactiver les blocs activables.



**Bloc Activables** - Donk peut les traverser lorsqu'ils sont désactivés, mais pas quand ils sont activés.



**Fosses** - Ces endroits ne sont jamais agréables, déconseillés pour les baignades.



**Carte** - Elle permet à Donk de voir l'ensemble du niveau. En mode Un Joueur uniquement.



**Téléporteur** - Les téléporteurs peuvent être utilisés une fois pour échanger les positions des deux joueurs. En mode Deux Joueurs uniquement.



**Sortie Cachée** - Celles-ci ouvrent des chemins spéciaux sur la Carte d'Aventures. Certains niveaux n'ont pas de sortie cachée.



**Sortie** - C'est une sortie normale qui ne peut être utilisée qu'après avoir ramassé toutes les gemmes. Tous les niveaux ont une sortie normale. Elle ouvre des chemins normaux sur la Carte d'Aventures.



**Plates-Formes Traversables** - Donk peut passer à travers ces plates-formes, aux points peu solides.

Lorsque toutes les gemmes ont été ramassées, le total est remplacé par un compte à rebours de 90 secondes. La sortie est ouverte et Donk doit s'échapper avant que le temps ne s'écoule.

## Touches

P ou 1 - Pause

M ou 7 - Retourner à la Carte d'Aventures; ne peut être utilisé que pendant la pause.

Esc - Passer à l'écran "Continue" (continuer).

## Points Bonus

A la fin du niveau, on donne à chaque joueur les points suivants:

**Vies** = 100 points pour chaque vie restante

**Gemmes** = 100 points



**Aliens =** 500 points  
**Temps =** 1000 points par seconde restante, lorsque Donk s'est échappé du niveau.

Ces points sont ajoutés au score du joueur au bas de l'écran.

### Continue (Continuer)

Donk commence la partie avec 7 vies, mais il peut en ramasser d'autres. Une fois qu'il aura utilisé toutes ses vies, il aura la possibilité de continuer. Poussez le joystick vers la gauche pour retourner à la Carte d'Aventures. Donk pourra alors continuer le même niveau. Poussez le joystick vers la droite pour retourner à l'écran titre.

### Les Bonus

Les Cœufs Bonus peuvent parfois faire leur apparition lorsque Donk tue un alien. Pour activer ces Cœufs, vous devez placer le pointeur bonus sur le bonus que vous souhaitez utiliser, tirer sur votre joystick et appuyer sur feu! Ces Cœufs contiennent:



**Vie Supplémentaire** - Donk a du mal à croire que cet Cœuf lui donne une vie supplémentaire!



**Bouclier** - Donk peut être invulnérable pendant quelques secondes lorsqu'il porte ce bouclier clignotant.



**Bombe Cœuf** - Cela donne à Donk une bombe supplémentaire. Lorsqu'elle est activée, elle détruit tous les aliens sauf Eider Down.



**Bouclier Coquille d'Cœuf** - Cela donne à Donk un bouclier supplémentaire qui peut résister 5 attaques.



**Saut** - Donk peut sauter plus haut qu'un canard normal.



**Flottement** - C'est plus facile que de voler, mais faites attention aux aliens.



**Inversion** - Cela inverse automatiquement les contrôles de Donk.



**Ralentisseur** - Si Donk est fatigué, il peut utiliser cet Cœuf pour ralentir ses adversaires.

## Conseils et Tuyaux!

- Baissez-vous en tirant sur votre joystick. Cependant, si Donk reste dans cette position trop longtemps, il risque d'exploser. Il anéantira ses ennemis avec lui, mais pas Eider Down.
- Ramassez en dernier la gemme la plus proche de la sortie.
- Certains aliens sont invincibles; ne perdez pas votre temps avec eux.
- Vous ne trouverez certaines sorties cachées qu'en utilisant vos bonus.
- Apprenez à reconnaître les aliens lâchant de bons œufs; les mauvais œufs ont plus qu'une mauvaise odeur.
- Lorsque vous êtes en mode Deux Joueurs, les interrupteurs activés par le Joueur Un affecteront également le Joueur Deux!

DONK!



# Inhalt

|                                        |    |
|----------------------------------------|----|
| Der Ursprung der Legende.....          | 22 |
| Anleitung zum Spielbeginn.....         | 23 |
| Abenteuerkarte .....                   | 24 |
| Vorrichtung zum Sichern und Laden..... | 25 |
| Das Spiel .....                        | 26 |
| Die Ratschlag-Ecke .....               | 29 |



# Der Ursprung der Legende

Während seiner immerwährenden Reise durch das Universum entdeckt Donk auf der Suche nach seinem lange verschollenen Freund und Mentor Spidore, neue, unglaubliche, außerhalb seiner Vorstellung liegende Welten.

Donk war, als er noch ein kleines häßliches Entlein war, von Spidore, einem alten, ehrwürdigen Samuraimkrieger auf dem Planeten Erde an einem Flußufer aufgefunden worden, als jener gerade nach einem leckeren Stück Peking-Ente Ausschau hielt. Doch just in dem Moment, als der Krieger Donk in den Kochtopf befördern wollte, schaute ihn die Ente mit großen, traurigen Augen an und stieß ein herzerweichendes Quaken aus. Wer hätte diese häßliche, aber liebenswerte Kreatur schon gnadenlos verschlingen können?

Der Samurai, der sich außerstande sah, Donk in mundgerechte Häppchen zu zerteilen, führte ihn stattdessen in die Welt der Krieger ein und lehrte ihn Eigenschaften wie Mut, Stärke, Aufrichtigkeit und überlegene Kampffähigkeiten, sowie List, magische Kräfte und die Fähigkeit zu schweben. Außerdem erwies sich der junge Entenlehrling als außergewöhnlich geschickt im Umgang mit dem Samurai-Schwert, dem Eierschalenschild und Hau-sie-in-die-Pfanne-Eierbomben.

Nach einiger Zeit, die dem jungen und treuen Donk wie eine Ewigkeit vorkam, schloß er endlich seine Ausbildung ab. Spidore, der in dieser Zeit noch wesentlich älter und schwächer geworden war, beschloß nun, seine allerletzte Mission in Angriff zu nehmen. An irgendeinem Ort im Universum lagen die sagenumwobenen Edelsteine, das Geheimnis der Kräfte der Samurai, tief in Innern eines Planeten verborgen. Diese magischen Edelsteine schützten die wertvolle Atmosphäre der Erde - ohne sie wäre der Planet dem Untergang geweiht. Er mußte diesen legendären Planeten und seinen Schatz ausfindig machen, bevor der böse Daunendeck ihm zuvorkommen konnte.

Donk jedoch wurde seiner einsamen Existenz und seines Kampfes gegen imaginäre Federvieh-Feinde bald schon müde und beschloß, in die Fußstapfen seines Lehrers zu treten...

*Die Legende wird fortgesetzt...*

**DONKI**

# Anleitungen zum Spielbeginn

## Erfordernisse

Mindestens 1 Megabyte freier Speicherplatz.

## Laden

Lege *Diskette 1* bei Erscheinen des Kickstart-Bildschirms ein.

Nach dem Logo-Vorspann und der Einführungssequenz beginnt der Ladevorgang. Kurz darauf erscheint ein Menü:

- 0 - Normal Mode (Normaler Modus)
- 1 - AGA Mode (AGA-Modus)

Drücke die Taste "0" für den normalen Modus; dies gilt für jedes beliebige Gerät. Drücke die Taste "1" für eine verbesserte Version, die nur auf AGA-Geräten (wie z.B. A1200 und A4000) zur Verfügung steht.

Hast du den erforderlichen Modus gewählt, dann lege Diskette 2 ein, und drücke den Feuerknopf. Nun wird das Spiel weiter geladen. Nachdem der Ladevorgang abgeschlossen ist, erscheint der Titelbildschirm.

Drücke den Feuerknopf, woraufhin ein Menü erscheint:

- Start
- Options (Optionen)

Drücke den Joystick hoch oder runter, um durch das Menü zu gehen. Drücke den Feuerknopf, um deine Wahl zu treffen.

Wählst du "Options", dann erscheint das folgende Menü:

- |                   |                                                              |
|-------------------|--------------------------------------------------------------|
| Players (Spieler) | ONE (Eine/r)                                                 |
| Jump 1 (Sprung 1) | UP (Hoch)                                                    |
| Jump 2 (Sprung 2) | UP (Hoch)                                                    |
| Musik             | an                                                           |
|                   | Exit (Abbrechen)                                             |
| Players           | Drücke den Feuerknopf, um einen oder zwei Spieler zu wählen. |

Jump 1 - Spieler Eins steuert die Optionen. Drücke den Feuerknopf, um eine der folgenden Optionen zu wählen: UP (OBEN) = Sprung und FIRE (FEUER) = Aktivierung des Kraftverstärkers oder UP = Aktivierung des Kraftverstärkers und FIRE (FEUER) = Sprung.

Jump 2 - Spieler Zwei steuert die Optionen wie oben angegeben.  
Exit - Zum letzten Menü zurückkehren.



# Abenteuerkarte

Die Abenteuerkarte erscheint zu Beginn des Spiels. Donk findet auf der Karte sieben Welten mit je 15 Levels und eine Festung, auf der er gegen Daunendeck kämpfen kann. Jede Welt hat ihre eigene besondere Grafik und ein individuell abgestimmtes Musikstück.

Donks momentane Welt und die Nummer seines Levels werden gemeinsam mit dem Namen des Schlüssels, den er in dieser Welt möglicherweise gefunden hat, gezeigt. Im Verlauf des Spieles sammelt Donk verschiedene Schlüssel, die er benötigt, um Zugang zur Festung zu erhalten, in dem sich sein Erzfeind Daunendeck, aufhält.

Bewege Donk mit Hilfe des Joysticks über die Karte. Hast du den Zwei-Spieler-Modus gewählt, dann kann dies nur von Spieler Eins durchgeführt werden. Wenn du nach und nach die verschiedenen Levels beendest, dann öffnen sich jeweils neue Wege, die Donk die Erforschung neuer Levels und Welten gestatten. Zu diesen Levels führen entweder gewöhnliche oder versteckte Ausgänge, wenn du also einen Level über einen normalen Ausgang beendest, dann könntest du noch einmal zurückkommen und versuchen, den versteckten Ausgang zu finden.

## Drücke den Feuerknopf, um das Spiel zu starten.

Die ersten **drei** Welten befinden sich auf *Diskette 2*:

Sub Aqua Zone (Unterwasserzone)  
Hanic-Zone  
Plasma-Zone

Die letzten **vier** Welten befinden sich auf *Diskette 3*:

Rock Zone (Fels-Zone)  
Con Struct Zone (Auf-Bau-Zone)  
Hab Zone (Bewohnte Zone)  
Electro Moss Zone (Elektro-Moos-Zone)

Bei der Reise von einer Welt in die nächste könnte es passieren, daß du aufgefordert wirst, die andere Diskette einzulegen. Folge in diesem Fall einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm.

# DONKI

# Vorrichtung zum Sichern und Laden

Im Spiel gibt es insgesamt 112 Levels. Du wirst wahrscheinlich finden, daß es unmöglich ist, das Spiel in einer "Sitzung" zu beenden. Aus diesem Grund haben wir eine Option zum Sichern des Spiels eingerichtet. Möchtest du diese benutzen, dann benötigst du dafür eine weitere, jedoch leere Diskette. Falls nötig, wird diese Diskette automatisch formatiert.

## Vorrichtung zum Sichern

Drücke die Tasten "S" oder "8", um die Vorrichtung zum Sichern auf der Abenteuerkarte zu aktivieren. Lege nun eine Sicherungsdiskette ein, und *drücke den Feuerknopf*. Ist es eine neue Diskette, dann wirst du gefragt, ob du eine neue Spiel-Sicherungsdiskette herstellen möchtest. "No" (Nein) bringt dich zur Abenteuerkarte zurück, "Yes" (Ja) formatiert die Diskette. Als nächstes erscheint ein Menü:

|                    |    |
|--------------------|----|
| Save 1 (Sichern 1) | 01 |
| Save 2 (Sichern 2) | 01 |
| Save 3 (Sichern 3) | 01 |
| Exit (Abbrechen)   |    |

"Save 1-3" sind die Sicherungs-Slots mit der in ihnen jeweils befindlichen Anzahl an Levels. Wähle den Slot, in den du sichern möchtest, und *drücke den Feuerknopf*. Daraufhin erscheint die Frage "Bist du sicher...". Wählst du "No", dann kehrst du zur Abenteuerkarte zurück. Wählst du "Yes", dann wird deine momentane Position auf der Abenteuerkarte gesichert. Du kannst jederzeit zu dem Punkt zurückkehren, an dem du gesichert hast.

**WARNUNG - BENUTZE DIE SPIELDISKETTEN NIE ZUM SICHERN VON SPIELEN, DA DAS SPIEL DABEI ZERSTÖRT WIRD.**

## Laden

Drücke die Tasten "L" oder "2", um die Ladevorrichtung auf der Abenteuerkarte zu aktivieren. Lege eine Sicherungsdiskette ein, und *drücke den Feuerknopf*. Nun erscheint die Frage, welches der gesicherten Spiele du gerne aus diesem Menü wählen möchtest:

|                    |    |
|--------------------|----|
| Save 1 (Sichern 1) | 01 |
| Save 2 (Sichern 2) | 01 |
| Save 3 (Sichern 3) | 01 |
| Exit (Abbrechen)   |    |



# Das Spiel

Drücke den Feuerknopf, nachdem dein Level geladen wurde. Daraufhin erscheint Donk, und der Eingang schließt sich hinter ihm.

## Ein-Spieler-Modus

Die Gesamtanzahl der Leben Donks erscheint am oberen Bildschirmrand, zusammen mit der Anzahl an Edelsteinen, die nötig sind, um den Ausgang zu öffnen. Die Anzahl der Kraftverstärker (Power Ups) sowie der Punktestand erscheinen am unteren Bildschirmrand. Ein Zeiger gibt den momentanen Kraftverstärker an und kann je nach der von dir benutzten Spielsteuerung entweder mit Hilfe des Feuerknopfes oder mit der "Hoch"-Taste bewegt werden. Spieler Eins wird mit dem in Port 1 angeschlossenen Joystick gesteuert.

## Zwei-Spieler-Modus

Leben und Punktestand werden wie oben beschrieben auf dem geteilten Bildschirm gezeigt. Spieler Zwei wird mit dem in Port 0 angeschlossenen Joystick gesteuert.

Nun mußt du Donk durch den Level führen, um die Edelsteine zu sammeln. Auf jedem Level versuchen ihn jedoch Außerirdische daran zu hindern. Donk muß seine Samuraifähigkeiten einsetzen, um seine Gegner zu schlagen. Da aber nicht alle Außerirdischen getötet werden können, sollte er besondere Vorsicht walten lassen!

Donk hat drei Chancen, bis er ein Leben verliert. Die Zustandsleisten am oberen und unteren Bildschirmrand zeigen durch Farbveränderung an, wieviele Wunden Donk noch hinnehmen kann, bevor er endgültig ein Leben verliert. Blau = 3, Tiefrot = 2, Rot = 1

Im Zwei-Spieler-Modus bezieht sich die obere Leiste auf Spieler Eins und die untere auf Spieler Zwei.

## Besondere Spezialitäten

Auf seinem Weg stößt Donk auf aufregende Geheimnisse, einige davon sind sehr vorteilhaft, einige äußerst unangenehm, und einige einfach entenverachtend...



**Gems (Edelsteine)** - Alle Edelsteine müssen auf dem jeweiligen Level aufgesammelt werden, um den normalen Ausgang öffnen zu können.



**Restart Point (Neustart-Punkt)** - Kann innerhalb des Levels gefunden werden. Wann immer Donk ein Leben verliert, kehrt er an diesen Punkt zurück.



**Invisible Platforms (Unsichtbare Plattformen)** - Stößt du zufällig auf eine von ihnen, dann werden sie wie durch Zauberhand sichtbar.

# DONKI!



**Switch (Schalter)** - Schalter werden eingesetzt, um aktivierbare Blöcke ein- und auszuschalten.



**Switchable Block (Aktivierbarer Block)** - Donk kann sich nur an ihnen vorbeibewegen, wenn sie ausgeschaltet sind.



**Pits (Gruben)** - Diese bergen oft Gefahren und sind ganz sicher nicht der geeignete Ort für ein erfrischendes Bad.



**Map (Karte)** - Mit Hilfe der Karte kann Donk den gesamten Level sehen. Nur im Ein-Spieler-Modus verfügbar.



**Teleport (Teleporter)** - Teleporter-Stationen können jeweils einmal benutzt werden, um die Positionen der beiden Spieler auszutauschen. Nur im Zwei-Spieler-Modus verfügbar.



**Hidden Exit (Versteckter Ausgang)** - Diese öffnen auf der Abenteuerkarte besondere Pfade. Aber nicht jeder Level besitzt einen versteckten Ausgang.



**Exit (Ausgang)** - Gewöhnlicher Ausgang, der nur durch das Auf sammeln aller Edelsteine eines Levels geöffnet werden kann. Jeder Level besitzt einen normalen Ausgang, mit dessen Hilfe normale Pfade auf der Abenteuerkarte zugänglich gemacht werden.



**Drillable Platforms (Plattformen mit Bohrlöchern)** - Donk kann durch die schwachen Stellen dieser Plattformen springen.

Sind alle Edelsteine aufgesammelt, dann wird die Gesamtanzahl der Edelsteine durch eine Zeitbegrenzung ersetzt, die bei 90 Sekunden beginnt. Nun läuft der Countdown. Der Ausgang öffnet sich, und Donk muß vor Ablauf der 90 Sekunden entkommen.

## Tasten

P oder 1 - Unterbrechen

M oder 7 - Zurück zur Abenteuerkarte, kann jedoch nur während einer Unterbrechung benutzt werden.

Esc-Taste - Bringt den Spieler zum Wiederaufnahme-Bildschirm.

## Bonuspunkte

Am Ende eines Levels erhält jeder Spieler die folgenden Punkte:

**Lives (Leben)** = 100 Punkte für jedes übrige Leben.

**Gems (Edelsteine)** = 100 Punkte



**Aliens (Außerirdische) =** 500 Punkte

**Time (Zeit) =** 1000 Punkte für jede Sekunde, die übrig ist, nach-

dem Donk vom jeweiligen Level entkommen ist.

Diese werden zum Punktestand des Spielers am unteren Bildschirmrand hinzugezählt.

### Wiederaufnahme

Donk beginnt das Spiel mit 7 Leben, es können jedoch zusätzliche Leben gesammelt werden. Sobald alle seine Leben aufgebraucht sind, wird dir die Chance zur Wiederaufnahme geboten. Drücke den Joystick nach links, um zur Abenteuerkarte zurückzukehren. Daraufhin kann Donk das Spiel auf demselben Level wieder aufnehmen. Drücke den Joystick nach rechts, um zum Titelschirm zurückzukehren.

### Die Kraftverstärker

Kraftverstärkungs-Eier können manchmal erscheinen, wenn Donk einen Außerirdischen tötet.

Willst du diese Eier aktivieren, dann mußt du den Kraftverstärker-Zeiger zum gewünschten Kraftverstärker bewegen, den Joystick nach unten ziehen, und dann den Feuerknopf drücken. Diese Eier enthalten:



**"Eggstra" Life (Zusätzliche Leben)** - Donk kann kaum glauben, daß dieses Ei ihm wirklich ein zusätzliches Leben schenkt!



**Shield (Schild)** - Donk ist für kurze Zeit unverwundbar, wenn er diesen blinkenden Schild trägt.



**Eggy Bomb (Eier-Bombe)** - Dadurch erhält Donk eine zusätzliche Bombe. Wird sie aktiviert, dann zerstört sie alle Außerirdischen außer Daunendeck.



**Egg Shell Shield (Eierschalenschild)** - Dient Donk als zusätzlicher Schild, der fünf Angriffen widerstehen kann.



**Jump (Sprung)** - Donk kann höher springen als eine gewöhnliche Ente.



**Float (Schweben)** - Schweben ist viel einfacher als Fliegen, aber nimm dich vor Außerirdischen in acht.



**Reverse (Rückwärts)** - Dadurch werden Donks Steuerungen automatisch umgekehrt.



**Oldtimer** - Leidet Donk unter Müdigkeit, dann kann er mit Hilfe dieses Eis die Bewegungen seiner Gegner verlangsamen.

# DONKI!

# Die Ratschlag-Ecke!

- Duck dich, indem du den Joystick nach unten ziehst. Bleibt Donk jedoch zu lange in dieser Stellung, dann gerät er in Gefahr, zu explodieren. Dabei nimmt er zwar dann die Außerirdischen mit in den Tod, jedoch nicht seinen Erzfeind Daunendeck.
- Sammle immer den Edelstein, der dem Ausgang am nächsten ist, als letzten auf.
- Einige Außerirdische sind unbesiegbar - verschwende also nicht allzu viel Zeit mit ihnen.
- Einige versteckte Ausgänge können nur durch den Einsatz der Kraftverstärker ausfindig gemacht werden.
- Finde heraus, welche Außerirdischen gute Eier fallenlassen - die schlechten Eier haben neben ihrem gräßlichen Gestank noch wesentlich unangenehmere Auswirkungen...
- Im Zwei-Spieler-Modus gelten die von Spieler Eins aktivierten Schalter auch für Spieler Zwei!



# Indice

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| La leggenda comincia.....         | 32 |
| Istruzioni di avviamento .....    | 33 |
| Mappa dell'avventura .....        | 34 |
| Salvare & Caricare il gioco ..... | 35 |
| Come giocare .....                | 36 |
| Consigli & Suggerimenti.....      | 38 |

DONKI



## La leggenda comincia

Durante una migrazione senza fine nell'universo, alla ricerca di Spidore, l'amico e maestro scomparso, Donk scopre dei mondi straordinari.

Mentre stava cercando un bel pezzo saporito di Anatra alla cantonese, Spidore, un vecchio e saggio guerriero Samurai, trovò sulla riva di un fiume terrestre un'anatroccolo piuttosto bruttarello, Donk. Ma proprio quando stava per metterlo in pentola, Donk guardò il guerriero con degli occhioni tristi tristi piagnucolando un quack. Chi potrebbe mai mangiare questo esserino, bruttino sì, ma tanto dolce?

Non potendo tagliarlo a pezzettini, il Samurai iniziò ad insegnare a Donk l'arte dei guerrieri, il Coraggio, la Forza, l'Onestà e le Capacità Superiori di Battaglia superiore oltre alla Furbizia, i Poteri magici e le Capacità di galleggiamento. Diventò estremamente abile con la sua Spada da Samurai, lo Scudo Guscio d'Uovo e le Bombe Uova Falli-Saltare-Tutti.

Dopo del tempo, che a Donk sembrò un'eternità, l'allenamento terminò. Spidore, adesso ancora più anziano, era rimasto quasi senza forze e decise che avrebbe dovuto portare a termine la sua ricerca finale. Da qualche parte nell'universo si trovava il segreto dei poteri dei Samurai: delle gemme, nascoste nel profondo di un pianeta. Queste gemme magiche proteggono la preziosa atmosfera della Terra, senza di queste il pianeta non avrebbe futuro. Doveva trovare questo pianeta misterioso e il suo tesoro prima di Eider Down. Donk si stancò presto della sua esistenza solitaria, di combattere contro dei nemici pennuti immaginari e decise di seguire le orme del suo maestro...

*La leggenda continua...*

DONKI

## Istruzioni di Avviamento

### Requisiti

Minimo 1MB di memoria.

### Caricamento

Inserisci il Dischetto 1 quando apparirà la videata kick start. Dopo i logotipi e la sequenza introduttiva, il gioco principale inizierà a caricarsi. Dopo poco apparirà un menu.

0 - Modalità Normale

1 - Modalità AGA

Premi 0 per la modalità normale; potrà essere utilizzata su un apparecchio qualsiasi.

Premi 1 per una versione potenziata; potrà essere utilizzata solamente sugli apparecchi AGA, come l'A1200 e l'A4000.

Dopo aver selezionato la modalità richiesta, inserisci il Dischetto 2 e premi fuoco. La videata principale continuerà a caricarsi. Quando l'avrai caricata apparirà la videata di testa.

Premi fuoco e apparirà un menu:

Start (Avvio)

Options (Opzioni)

Premi il joystick in su o in giù per spostarti sul menu. Premi fuoco per selezionare la tua scelta.

Se selezionerai Options (Opzioni) apparirà il seguente menu:

Players (Giocatori)

Jump 1

Jump 2

Musica

ONE (UNO)

UP (SU)

UP (SU)

attivata

EXIT (USCITA)

Players (Giocatori)

Premere Fuoco per selezionare uno o due giocatori.

Saltare 1 - Opzioni di controllo del giocatore Uno

Premere Fuoco per selezionare: SU = saltare e FUOCO = attivare più-potenza o SU = attivare più-potenza e FUOCO = saltare

Saltare 2 - Opzioni di controllo del giocatore Due come sopra.

Exit (Uscita) - Ritornare sul menu precedente.



# Mappa dell'avventura

La mappa dell'Avventura apparirà all'inizio del gioco. Nella mappa Donk troverà sette mondi con 15 livelli e una fortezza dove potrà combattere contro Eider Down. Ogni mondo ha una sua grafica ed una musica particolare.

Insieme alla eventuale chiave raccolta, verrà mostrato il numero del mondo e del livello attuale di Donk. Andando avanti nel gioco, Donk raccoglierà delle chiavi diverse. Dovrà raccoglierle per poter entrare nella fortezza nella quale si trova il suo acerrimo nemico, Eider Down.

Sposta Donk per la mappa utilizzando il joystick. Se è stata selezionata la modalità a due giocatori sarà solamente il giocatore Uno a poterlo fare. Completando i livelli, ti si apriranno dei sentieri che permetteranno a Donk di esplorare dei nuovi livelli e dei nuovi mondi. In questi livelli ci sono delle uscite normali e delle uscite nascoste; se finirai un livello da un'uscita normale, potrai ritornare sul livello e cercare l'uscita nascosta.

## Premi fuoco per iniziare il gioco.

I primi **tre** mondi si trovano sul *Dischetto 2*:

Zona subacquea  
Zona Hanic  
Zona al plasma

Gli ultimi **quattro** mondi si trovano sul *Dischetto 3*:

Zona rocciosa  
Zona in costruzione  
Zona habitat  
Zona acquitrinosa elettrizzata

Quando viaggerai da un mondo a un altro, ti potrebbe venir chiesto di inserire un altro dischetto; segui le istruzioni che appariranno sullo schermo.

DONK!

# Salvare e Caricare il gioco

Nel gioco ci sono 112 livelli, quindi è praticamente impossibile completarlo in una sola seduta. Potrai comunque utilizzare l'opzione salvare gioco per la quale avrai bisogno di un dischetto vuoto. Il dischetto, se sarà necessario, verrà automaticamente formattato.

## Salvataggio

Premi 'S' o '8' per attivare il salvataggio sulla Mappa dell'Avventura. Inserisci un dischetto di salvataggio e premi fuoco. Se sarà un dischetto nuovo, ti verrà chiesto se desideri creare un dischetto di salvataggio del nuovo gioco. No ti riporterà sulla mappa dell'avventura, mentre Yes (Sì) formatterà il dischetto. Quindi, apparirà un menu:

|                        |    |
|------------------------|----|
| SAVE 1 (SALVATAGGIO 1) | 01 |
| SAVE 2 (SALVATAGGIO 2) | 01 |
| SAVE 3 (SALVATAGGIO 3) | 01 |
| EXIT (USCITA)          |    |

Salvataggio 1-3 sono le caselle di salvataggio con il numero dei livelli che hai trovato in ciascuno. Seleziona la casella che desideri salvare e premi fuoco. Apparirà "Are you sure..." (Sei sicuro...). Se selezionerai No, ritornerai sulla Mappa dell'Avventura, mentre se selezionerai Yes (Sì) verrà salvata l'attuale posizione sulla Mappa dell'avventura. Quando vorrai, potrai ritornare su questo gioco salvato.

## AVVERTENZA - NON UTILIZZARE I DISCHETTI DI GIOCO PER SALVARE I GIOCHI PERCHÉ IL GIOCO VERREBBE DISTRUTTO

## Caricare

Premi 'L' o '2' per attivare il caricamento sulla Mappa dell'Avventura. Inserisci un dischetto di salvataggio e premi fuoco. Ti verrà chiesto quale gioco salvato del menu vorrai caricare:

|                        |    |
|------------------------|----|
| SAVE 1 (SALVATAGGIO 1) | 01 |
| SAVE 2 (SALVATAGGIO 2) | 01 |
| SAVE 3 (SALVATAGGIO 3) | 01 |
| EXIT (USCITA)          |    |



# Come Giocare

Premi fuoco dopo che il tuo livello è stato caricato e apparirà Donk e l'entrata si chiuderà dietro di lui.

## Modalità a un Giocatore

Le vite totali di Donk sono visualizzate in cima alla videata, insieme al numero delle gemme necessarie per aprire l'uscita. Il numero dei più-potenza e il punteggio sono mostrati in fondo alla videata. Un puntatore mostrerà i più-potenza attuali e potrà essere mosso utilizzando Fuoco o Su, a seconda della configurazione dei comandi del giocatore. Il giocatore Uno controllerà utilizzando il joystick collegato alla Presa 1.

## Modalità a due giocatori

Le vite ed i punteggi sono visualizzati sulla videata divisa come sopra. Il giocatore Due controllerà utilizzando il joystick collegato alla Presa 0.

Adesso dovrai guidare Donk per i livelli per raccogliere le gemme. Su ogni livello gli alieni cercheranno di fermarlo. Donk dovrà utilizzare i suoi poteri di samurai per sconfiggerlo, ma non tutti gli alieni potranno essere uccisi; deve stare attento!

Prima di perdere una vita Donk ha tre possibilità. Le barre di energia in cima ed in fondo alla videata cambieranno colore per mostrare la quantità delle ferite che potrà sopportare prima di perdere una vita: blu = 3, rosso chiaro = 2, rosso = 1.

Nella modalità a due giocatori, la barra in alto si riferisce al Giocatore Uno e la barra in basso al giocatore Due.

## Specials

Lungo il cammino Donk troverà delle sorprese, alcune positive, altre negative, ed altre...proprio da evitare!



**Gemme** - Per aprire l'uscita normale su ogni livello, dovranno essere raccolte tutte le gemme.



**Punto di ripresa** - Si trova sul livello. Donk ritornerà su questo punto quando perderà una vita.



**Piattaforme invisibili** - Quando le troverai appariranno come per magia.



**Interruttori** - Gli interruttori verranno utilizzati per accendere o spegnere i blocchi attivabili.



**Blocchi attivabili** - Donk potrà superarli solamente quando saranno spenti e non quando saranno accesi.



**Fossi** - Non sono dei posticini consigliabili per farsi una bella nuotata.



**Mappa** - Permette a Donk di vedere tutto il livello. Solamente nella modalità ad un giocatore.



**Teleporto** - Le stazioni del teleporto possono essere utilizzate per scambiare le posizioni dei due giocatori. Solamente nella modalità a Due Giocatori.



**Uscita nascosta** - Aprono dei percorsi speciali sulla Mappa dell'Avventura. Non tutti i livelli possiedono delle uscite nascoste.



**Uscita** - L'uscita normale può essere aperta solamente raccogliendo tutte le gemme. Ogni livello possiede un'uscita normale che apre dei percorsi normali sulla mappa dell'Avventura.



**Piattaforme Perforabili** - Donk potrà attraversare i punti più deboli delle piattaforme.

Quando tutte le gemme saranno state raccolte, il totale delle gemme verrà sostituito con un tempo limite che partirà, facendo il conto alla rovescia, da 90 minuti. L'uscita verrà aperta e Donk dovrà uscire prima della fine del tempo.

## Tasti

P o 1 - Pausa

M o 7 - Ritornare alla mappa dell'Avventura; potrà essere utilizzato solamente quando è in pausa.

Esc - Riporta il giocatore sulla videata continuare.

## Punti Bonus

Alla fine del livello ogni giocatore riceverà i seguenti punti:

**Vite** = 100 punti per ogni vita residua

# DONK!



|          |                                                                      |
|----------|----------------------------------------------------------------------|
| Gemme =  | 100 punti                                                            |
| Alieni = | 500 punti                                                            |
| Tempo =  | 1000 punti per ogni secondo rimasto quando Donk è uscito dal livello |

Verranno aggiunti ai punteggi dei giocatori in fondo alla videata.

### Continuare

Donk inizia con 7 vite, ma ne potrà raccogliere delle altre. Quando avrà esaurito tutte le sue vite, avrà la possibilità di continuare. Premi il joystick a sinistra per ritornare sulla mappa dell'Avventura. A questo punto Donk potrà continuare dallo stesso livello. Premi il joystick a destra per ritornare sulla Videata di Testa.

### I Più-potenza

Alle volte quando Donk ucciderà un alieno, appariranno delle uova più-potenza. Per attivare queste Uova dovrai muovere il puntatore dei più-potenza sul più-potenza che desideri utilizzare; premi il joystick in giù e premi Fuoco! Queste uova contengono:



**Vita extra** - Incredibile ma vero, quest'Uovo contiene una vita extra!



**Scudo** - Quando Donk indosserà questo scudo lampeggiante per un po' di tempo sarà invulnerabile.



**Bombe Uovo** - Fornisce a Donk una bomba extra. Quando verrà attivata, distruggerà tutti gli alieni eccetto Eider Down.



**Scudo Guscio d'Uovo** - Fornisce a Donk uno scudo extra che potrà sopportare 5 attacchi.



**Saltare** - Donk potrà saltare più in alto di un'anatra normale.



**Galleggiare** - È più facile che volare, ma stai attento agli alieni.



**Retromarcia** - Farà andare Donk automaticamente all'indietro.



**Orologio rallentatore** - Se Donk sarà stanco, potrà utilizzare questo Uovo per far rallentare l'opposizione.

# DONK!

## Consigli & Suggestimenti

- Abbassati premendo il joystick in giù. Tuttavia, se Donk rimarrà abbassato per troppo tempo rischierà di esplodere. Gli alieni lo seguiranno, ma non Eider Down.
- Raccogli per ultima la gemma che si trova più vicino all'uscita.
- Alcune alieni sono invincibili, non perderci tempo!
- Alcune uscite nascoste potranno essere trovate solamente utilizzando i più-potenza.
- Impara a riconoscere gli alieni che depositano delle uova buone, le uova marce non sono solo puzzolenti!
- Nella modalità a due giocatori, gli interruttori accesi dal giocatore Uno influenzeranno anche il giocatore Due!





SUPERVISION ENTERTAINMENT LTD  
UNIT N3 METROPOLITAN WHARF WAPPING WALL  
LONDON E1 9SS ENGLAND.