

Konami

RC701-X05

Printed in Japan

Konami

HOW TO PLAY	page 2
MODE D'EMPLOI	page 8
SPIELANLEITUNG	seite 14
RESUMEN DEL JUEGO	página 20
COME SI GIOCA	pagina 26

ANTARCTIC ADVENTURE



©1984 Konami



MSX

Through your computer you control the actions of a penguin who is trying to skate around the Antarctic while visiting the base camps of all the different countries located there. Along the way, you and the penguin will encounter both obstacles which will slow you down if you do not avoid them and also ways to make points to increase your score in the game as you try to make the trip from camp to camp within the given time limits.

Preliminary Instructions

Before starting the game, first make sure that your MSX computer and your TV monitor are correctly hooked up for use with video games. Refer to the instruction manual of your computer to make the appropriate connections.

Begin with the following steps:

- 1 Game Cartridge—insert cartridge with the picture side facing toward you

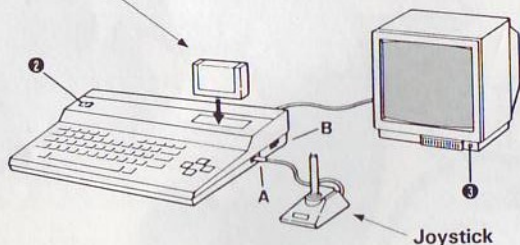


Illustration 1

1. Make sure that your computer is switched OFF. Then with the computer switched off, insert the game cartridge with the picture side facing you, as shown in Illustration 1.
2. Switch on your computer.
3. Switch on the TV monitor and select the appropriate channel.
4. This game can be played with an optional joystick. If you wish to use the joystick, connect the joystick lead to terminal A of your computer, as shown in Illustration 1.

Controls

This is a game for a single player competing against time.

1. After the game cartridge is properly inserted in your computer and all systems are GO, select your control method, either joystick or your computer keyboard, by depressing either (1) or (2):

To play game with joystick Press 1
 To play game with your computer keyboard Press 2
 (If you do not choose either (1) or (2) a demonstration will start on your monitor)

2. Controlling the Penguin

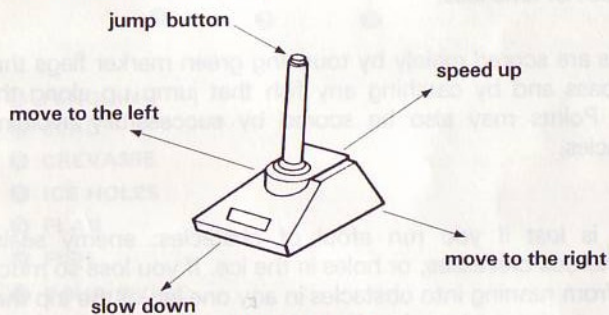


Illustration 2
 Controlling the Penguin with the Joystick

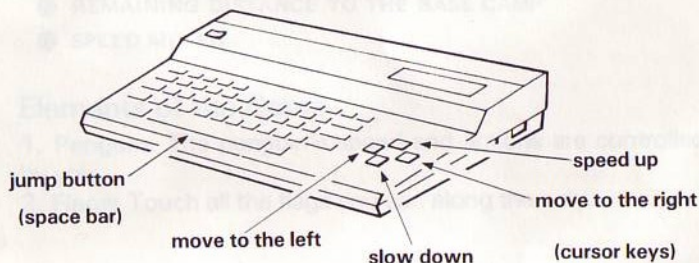


Illustration 3
 Controlling the Penguin with Your Computer Keyboard

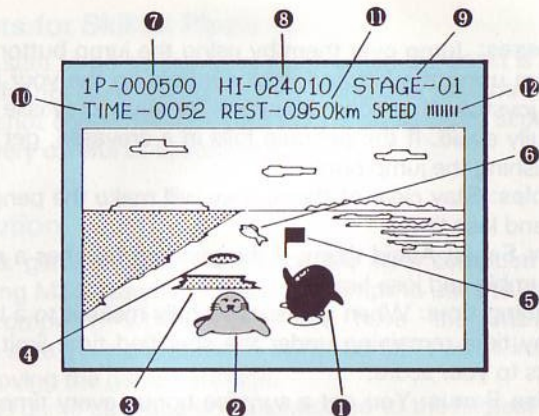
How the Game is Played

This game is played by having the penguin visit all the base camps of the countries along the route shown on the map of the Antarctic. Use your skill to improve the penguin's skating ability as he skates around the Antarctic circuit to the tune of the "Skater's Waltz."

The object of the game is to have the penguin skate the entire circuit of the Antarctic from base camp to base camp. Each leg of his trip must be completed within the time allotted. Your skill is measured by how many points you can manage to score along the trip before you are forced out of the game because of time loss.

Points are scored mainly by touching green marker flags that you pass and by catching any fish that jump up along the way. Points may also be scored by successfully avoiding obstacles.

Time is lost if you run afoul of obstacles: enemy seals, treacherous crevasses, or holes in the ice. If you lose so much time from running into obstacles in any one leg of the trip that you cannot complete that leg and make it to the next base camp within the specified time limit, then the game ends and you cannot score any more.



- 1 PENGUIN
- 2 SEAL
- 3 CREVASSE
- 4 ICE HOLES
- 5 FLAG
- 6 FISH
- 7 YOUR SCORE
- 8 HIGHEST SCORE
- 9 COURSE NUMBER
- 10 REMAINING TIME
- 11 REMAINING DISTANCE TO THE BASE CAMP
- 12 SPEED METER

Elements of the Game

1. **Penguin:** The penguin's speed and actions are controlled by you.
2. **Flags:** Touch all the flags you can along the way.

3. Fish:

4. **Crevasses:** Jump over them by using the jump button, or avoid them using the left and right controls on the your keyboard or joystick. You score 30 points for every crevasse you successfully avoid. If the penguin falls in a crevasse, get him out by pushing the jump button.

5. **Ice Holes:** Stay clear of them; they will make the penguin stumble and lose time.

6. **Enemy Seals:** Avoid them; if the penguin touches a seal, he will stumble and lose time.

7. **Remaining time:** When you successfully make it to a base camp, any time remaining under the specified time limit will add points to your score.

8. **Surprise Bonus:** You get a surprise bonus every time the penguin makes it successfully to the South Pole or every time he completes the entire circuit of the Antarctic course.

9. Scoring

The penguin touches a flag 500 points

The penguin catches a fish 300 points

The penguin avoids a crevasse or an ice hole 30 points

"Remaining time" points for reaching a base camp before the time limit ... 100 points for each second remaining

Hints for Skillful Play

*Be sure to go as fast as you can when the coast is clear. Be careful not to run out of time by being over-cautious.

*Do not concentrate all your efforts on trying to score points. Be very careful of the obstacles.

Caution

*This game cartridge is compatible with computer systems having MSX standards. Do not attempt to use this game with a computer which does not have the MSX mark.

*Be sure your computer is switched OFF when inserting or removing the game cartridge.

*This game cartridge is manufactured to the highest precision standards and will be damaged if any attempt is made to open or disassemble the cartridge.

This product is an original creation of Konami Industry Co., Ltd.

Copying of this product in whole or in part, whether by video or sound copy, copy of computer programs, by photocopying, or by any other means, is strictly prohibited without specific permission from the manufacturer.

Utilisez le clavier de votre ordinateur pour contrôler les mouvements d'un pingouin effectuant un voyage sur patins dans l'Antarctique où il doit se rendre dans les camps de base de divers pays installés sur le continent. En cours de route, il rencontrera des obstacles qui ralentiront sa progression si vous ne les évitez pas et vous aurez également l'occasion d'améliorer votre score en arrivant aux camps de base dans le temps imparti.

Préparatifs

Avant de commencer à jouer, s'assurer tout d'abord que l'ordinateur MSX et le moniteur de télévision sont correctement raccordés. En ce qui concerne les connexions, prière de consulter le mode d'emploi de l'ordinateur.

Effectuer ensuite les opérations suivantes:

- 1 Cartouche de jeu — installer la cartouche en orientant vers soi le côté portant une illustration.

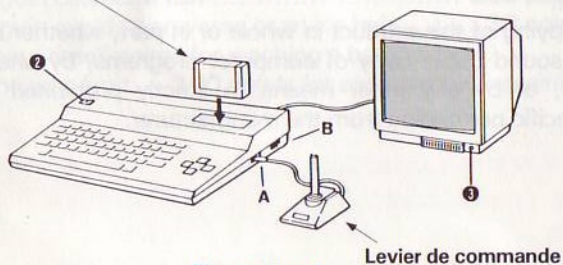


Illustration 1

1. S'assurer que l'alimentation de l'ordinateur est coupée. Puis, installer la cartouche de jeu en orientant vers soi le côté portant une illustration comme montré en illustration 1.
2. Mettre l'ordinateur sous tension.
3. Mettre le moniteur de télévision sous tension et choisir le canal approprié.
4. Il est possible d'utiliser un levier de commande proposé en option. Si vous désirez avoir recours à ce levier de commande, le brancher à la borne A de votre ordinateur comme montré en illustration

Dispositifs de contrôle

Un seul joueur peut participer, il aura à rivaliser avec le temps.

1. Après mise en place de la cartouche dans l'ordinateur et mise sous tension du système, choisir le mode de contrôle, levier de commande ou clavier de votre ordinateur, en appuyant sur (1) ou (2).

Contrôle par levier de commande Appuyer sur 1
 Contrôle par clavier d'ordinateur Appuyer sur 2
 (Si aucune des ces deux touches (1) et (2) n'est actionnée, un jeu de démonstration commencera sur l'écran du moniteur)

2. Contrôle des mouvements du pingouin



Illustration 2

Contrôle des mouvements du pingouin par levier de commande

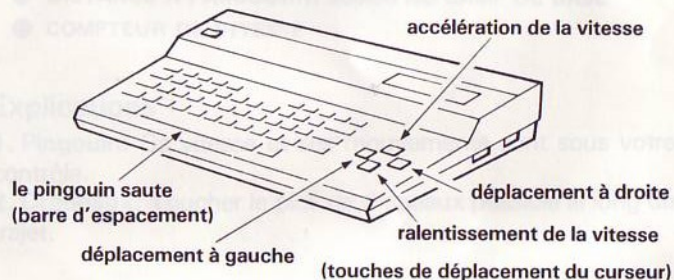


Illustration 3

Contrôle des mouvements du pingouin par clavier d'ordinateur

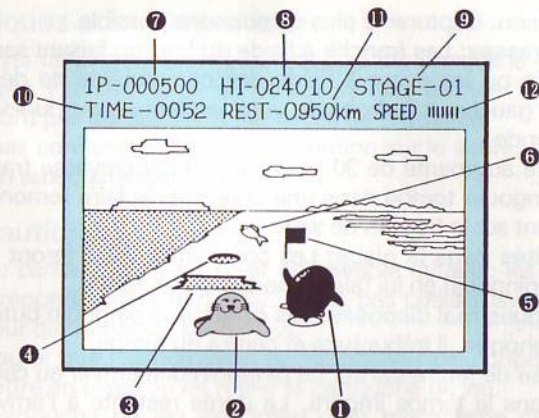
Règles du jeu

Le pingouin doit se rendre dans tous les camps de base des divers pays se présentant le long du parcours tracé sur la carte de l'Antarctique. Le jeu exige toute votre adresse pour permettre la progression du pingouin sur le circuit semé d'embûches de l'Antarctique et sur l'air de la "Valse des patineurs".

Le but du jeu consiste à faire accomplir le circuit complet de l'Antarctique au pingouin en avançant de camp à camp. Chaque étape doit être parcourue dans le temps imparti. Le score obtenu sanctionne votre dextérité à manoeuvrer le pingouin sur le trajet avant que vous ne soyez éliminé à cause du retard pris dans les délais.

L'attribution des points a lieu principalement lorsque le pingouin touche les drapeaux verts au passage et lorsqu'il attrape un poisson sautant le long de la route. Le score augmente également en réussissant à déjouer les obstacles se présentant.

Vous perdrez du temps si le pingouin ne peut pas franchir les obstacles: phoques mal disposés à son égard, crevasses traîtresses ou cavités dans la glace. Le jeu est terminé si l'on ne parvient pas à achever l'étape entreprise pour arriver au camp de base suivant dans les délais impartis.



- ① PINGOIN
- ② PHOQUE
- ③ CREVASSE
- ④ CAVITÉS DANS LA GLACE
- ⑤ DRAPEAU
- ⑥ POISSON
- ⑦ VOTRE SCORE
- ⑧ LE SCORE LE PLUS ÉLEVÉ JUSQU'À PRÉSENT
- ⑨ NUMÉRO DE L'ESSAI
- ⑩ DURÉE DE JEU RESTANTE
- ⑪ DISTANCE À PARCOURIR JUSQU'AU CAMP DE BASE
- ⑫ COMPTEUR DE VITESSE

Explications

1. **Pingouin:** Sa vitesse et ses mouvements sont sous votre contrôle.
2. **Drapeaux:** Toucher le plus de drapeaux possible le long du trajet.

3. Poisson: Capturer le plus de poissons possible.

4. Crevasses: Les franchir à l'aide du bouton faisant sauter le pingouin ou les éviter à l'aide des commandes de déplacement à gauche et à droite de votre ordinateur ou du levier de commande.

Le score augmente de 30 points à chaque crevasse franchie. Si le pingouin tombe dans une crevasse, le faire remonter en appuyant sur le bouton de saut.

5. Cavités dans la glace: Les contourner, elles feront trébucher le pingouin en lui faisant perdre du temps.

6. Phoques mal disposés: Les éviter; si le pingouin bute contre un phoque, il trébuchera et perdra du temps.

7. Durée de jeu restante: Le pingouin doit arriver au camp de base dans le temps imparti. La durée restante à l'arrivée au camp de base sera ajoutée au score total.

8. Bonus spécial: Un bonus spécial est accordé à chaque fois que le pingouin atteint le pôle Sud ou lorsqu'il accomplit le parcours de l'Antarctique en entier.

9. Calcul du score

Le pingouin touche un drapeau 500 points
Le pingouin attrape un poisson 300 points
Le pingouin évite une crevasse
ou une cavité dans la glace 30 points
Durée restante à l'arrivée à un camp de base
avant le temps imparti 100 points par seconde restante

Quelques conseils pratiques

*Essayer de progresser le plus vite possible lorsque la côte est dégagée. Prendre garde de ne pas se faire éliminer en raison du retard pris sur les délais par excès de prudence.

*Ne pas concentrer toute son attention sur le score. Faire attention aux obstacles.

Précautions

*Cette cartouche de jeu n'est compatible qu'avec les ordinateurs répondant à la norme MSX, ne pas l'utiliser avec un ordinateur dépourvu du label MSX.

*S'assurer que l'alimentation de l'ordinateur est coupée avant de mettre en place ou de retirer la cartouche de jeu.

*La cartouche de jeu est dotée d'un mécanisme de haute précision.

Ne pas l'ouvrir ou la démonter au risque de l'endommager.

Une production originale Konami Industry Co., Ltd.

Toute copie, intégrale ou partielle, par système vidéo ou reproduction du son ou autre copie du programme par photocopie ou tout autre procédé sans le consentement exprès du producteur est strictement interdite.