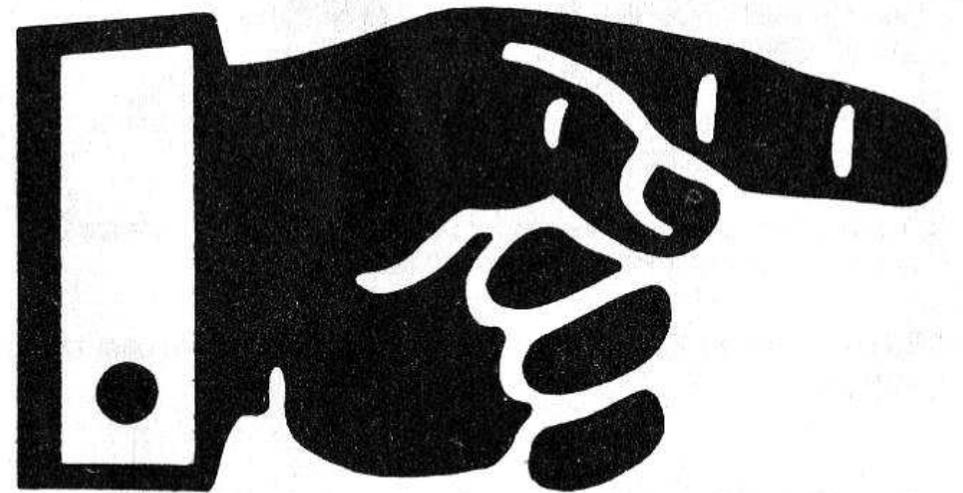


PENGUIN ADVENTURE



Manuel d'Utilisation



FRANÇAIS

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'espacement 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.

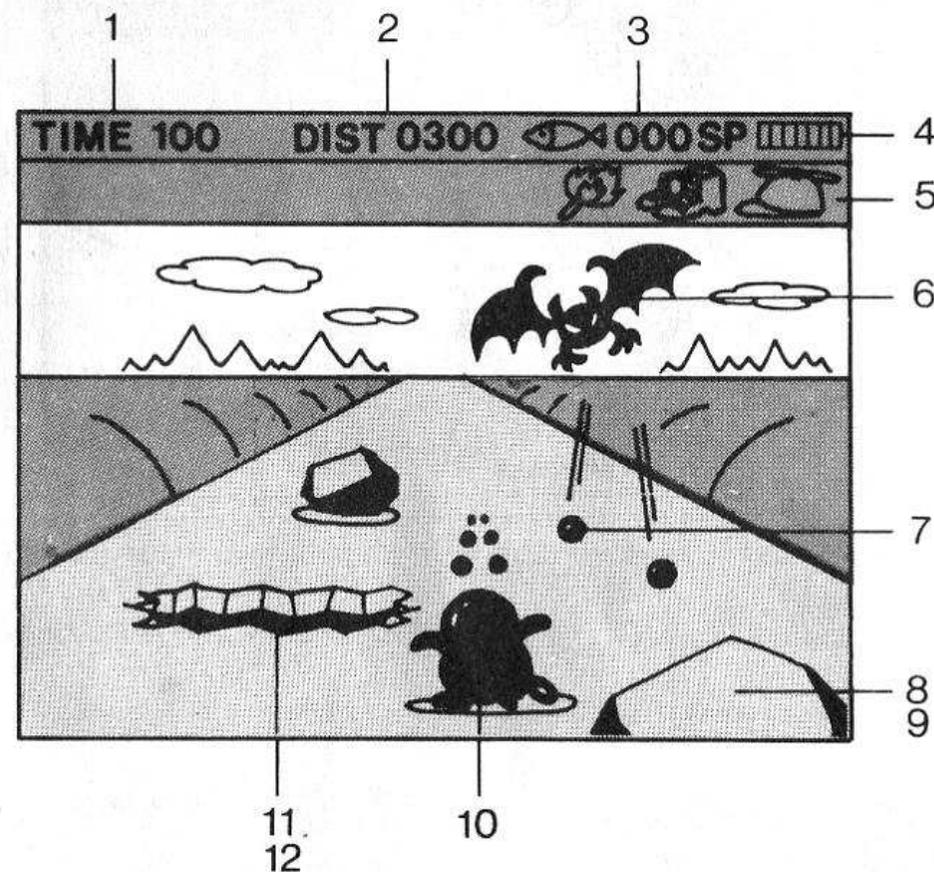


10. Affichage:

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

1. Règle du jeu

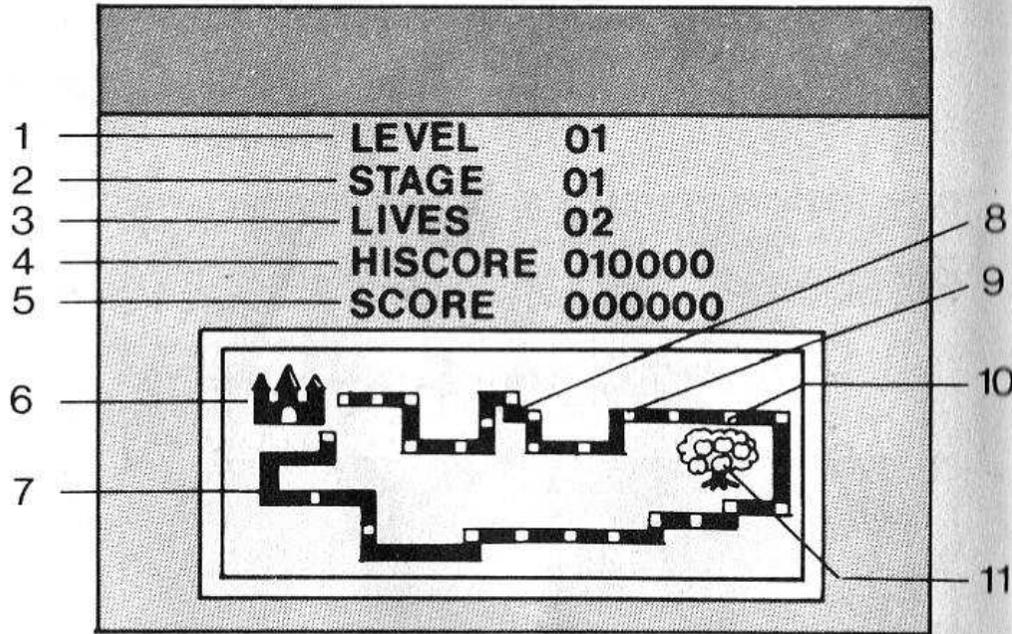
* Attention: N'oubliez pas de couper l'alimentation secteur lorsque vous chargez ou déchargez la cartouche.



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

9. (Rochers escarpés)
10. Le pingouin héros 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
SPACE		5
M		6
		7
		8

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

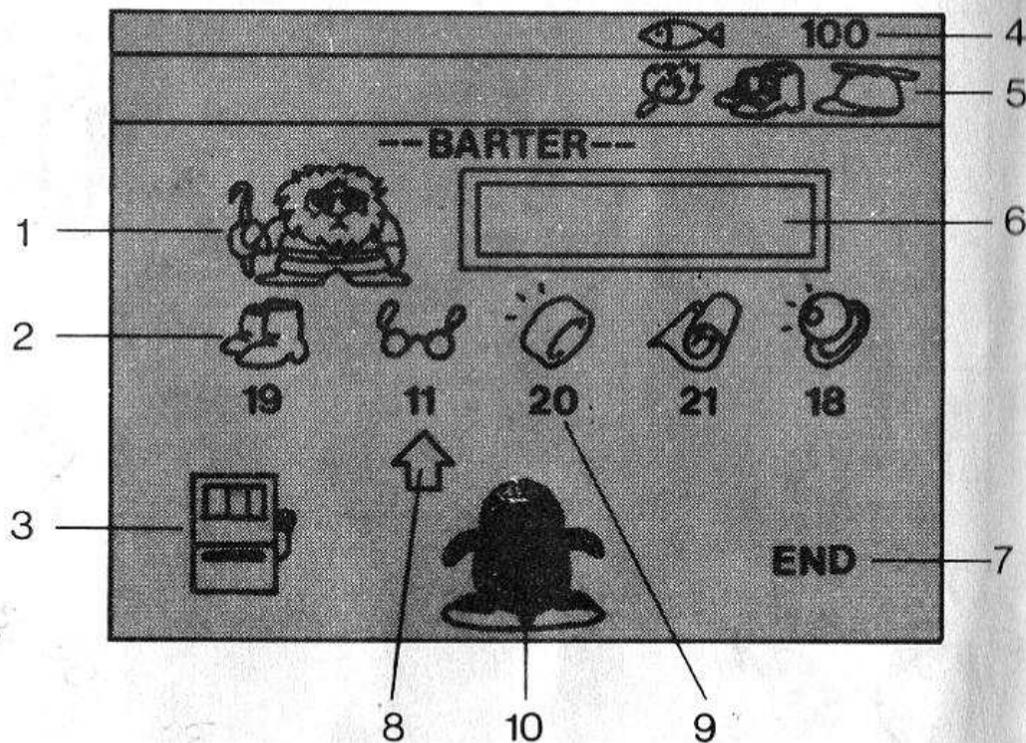
1. Points pour temps restant avant d'atteindre le but: indicateur x 20
2. Chaque poisson: 10 points
3. Créature ennemie: 200 points chacune
4. Rochers escarpés, Rochers de Mokomoko, troncs flottants: 300 points
5. Points supplémentaires avec un coeur: 100 points

6. Prise d'un Phrysaure: 10 000 points

Supplément d'énergie

- Coeurs roses - 1000 points
- Coeurs verts - augmentent le temps x 5
- Coeurs jaunes - permettent de détruire des objets
- Coeurs 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

1. Sonnette
2. Brassard
3. Anneau
4. Collier
5. Lunettes
6. Lampe
7. Carte
8. Plume d'or
9. Bottes magiques
10. Chapeau à hélice
11. Fusil
12. Casque d'or
13. Casque d'argent
14. Costume du héros

Usage

- Lorsque sonne le glas ...?
- Si vous ne le portez pas, quelque chose n'apparaîtra pas!
- Utilisez-le pour échapper aux anémones de mer
- ? Essayez-le!
- Vous permettent de voir les ennemis transparents
- Lorsque tout devient noir ...
- Sans elle, vous avez de gros problèmes
- Vous permet de vous déplacer vers la droite ou vers la gauche lorsque vous sautez
- Augmentent votre vitesse
- Vous permet de rester en l'air plus longtemps lorsque vous sautez
- Pour tirer, appuyez sur la touche M du clavier ou sur le bouton B du joystick
- Vous protège de trois coups de toute créature foudroyante
- Vous protège des oursins de mer et des oursins zig-zagants
- 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'empalent.
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.