

Konami®

ATHLETIC LAND

ATHLETIC LAND

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

© 1984 Konami

Konami®



Printed in Japan

MSX

Ce jeu a pour cadre un parc d'attractions pour enfants aux nombreux obstacles. Le personnage central est un charmant petit garçon que vous devez diriger de manière qu'il puisse suivre tout le parcours et arriver à temps en tirant parti des objets destinés à vous aider dans votre tâche et en évitant les obstacles se présentant en cours de chemin.

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.

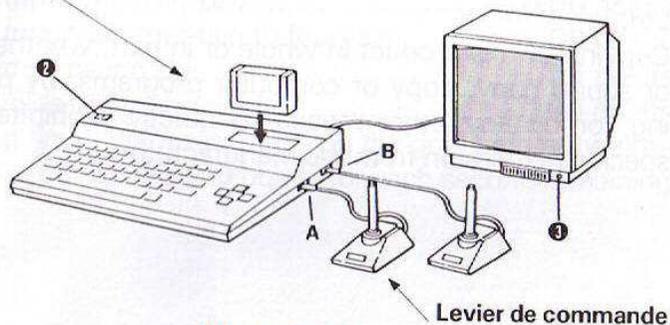


Illustration 1

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 les leviers de commande proposés en option. Si vous désirez avoir recours aux leviers de commande, les brancher aux bornes A et B de votre ordinateur comme montré en illustration 1.

Dispositifs de contrôle

1. Après mise en place de la cartouche de jeu dans l'ordinateur, il vous reste à choisir le mode de contrôle et le nombre de joueurs. Le contrôle de mouvements du petit garçon peut s'effectuer par levier de commande ou par clavier d'ordinateur. Un ou deux joueurs peuvent participer. Choisissez comme suit:

- 1 joueur par levier de commande Appuyer sur **1**
- 2 joueurs par levier de commande Appuyer sur **2**
- 1 joueur par clavier d'ordinateur Appuyer sur **3**
- 2 joueurs par clavier d'ordinateur Appuyer sur **4**

(Si aucune touche n'est actionnée, un jeu de démonstration commencera sur l'écran de votre moniteur)

2. Contrôle des mouvements du petit garçon

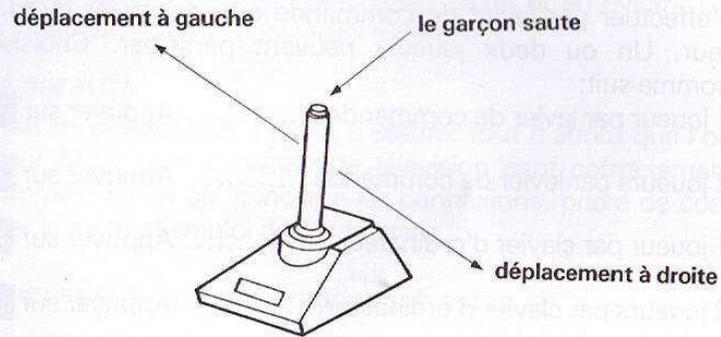
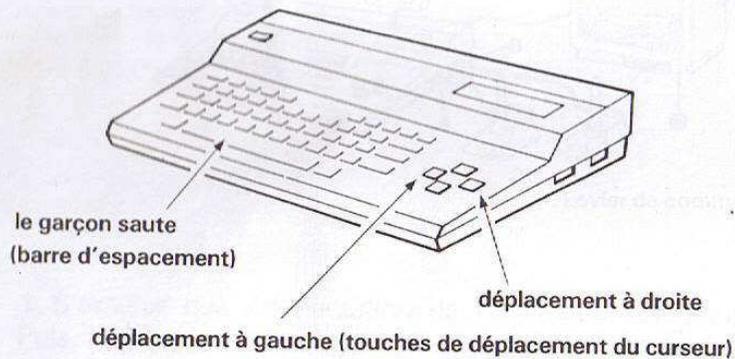


Illustration 2

Contrôle des mouvements du petit garçon par levier de commande



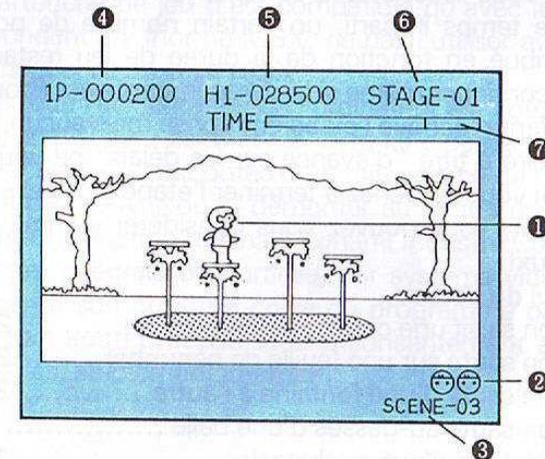
(Pour faire sauter le petit garçon en diagonale vers la droite, appuyer simultanément sur la touche droite de déplacement du curseur et sur la barre d'espacement)

Illustration 3

Contrôle des mouvements du petit garçon par clavier d'ordinateur

Règles du jeu

Votre rôle consiste à aider le petit garçon à franchir les obstacles du parcours pour arriver dans les délais en marquant le plus de points possible. Evitez à tout prix que le garçon ne bute contre un obstacle ou ne tombe, ce qui ne manquera pas de le disqualifier. Le jeu est relativement facile au début pour ensuite devenir progressivement plus difficile.



- ① PETIT GARÇON
- ② NOMBRE-D'ENFANTS EN LICE
- ③ NUMÉRO DE SCÈNE
- ④ VOTRE SCORE
- ⑤ LE SCORE LE PLUS ÉLEVÉ JUSQU'À PRÉSENT
- ⑥ NUMÉRO DE MANCHE
- ⑦ AFFICHAGE HORAIRE

Explications

1. Petit garçon: Le héros du jeu qui sera sous votre contrôle. Le jeu débute avec trois enfants, ce qui constitue une équipe que vous devez mener à bon port. Lorsqu'un enfant échoue devant un obstacle, il se trouve éliminé. Vous récupérez un enfant si votre score atteint 10000 points puis un autre à chaque 20000 points supplémentaires.

2. Obstacles: De nombreux obstacles jalonnent le parcours: lacs, creux d'eau, tremplins, blocs, fontaines, balles, feux, éléments armés de piquants, abeilles et poisson. Toutes ces embûches sont à éviter ou doivent être franchies; si l'enfant ne réussit pas à passer un obstacle, il sera éliminé.

3. Délais impartis: Le jeu se compose de nombreuses étapes, chacune de ces étapes comportant dix décors différents à traverser dans un délai imparti.

Lorsque vous réussissez à terminer l'étape avant que ne soit écoulé le temps imparti, un certain nombre de points vous sera attribué en fonction de la durée de jeu restante. Vous pouvez continuer même si la durée impartie est écoulée avant que l'enfant n'achève l'étape entreprise mais aucun point supplémentaire à titre "d'avance sur les délais" ne vous sera accordé. Si vous parvenez à terminer l'étape et que le même décor revient, vous pouvez vous considérer comme un joueur talentueux!

4. Calcul du score:

Le garçon saisit une corde ou une pomme..... **200** points

Le garçon saute sur une feuille de nénuphar..... **200** points

Le garçon saute d'une fontaine à l'autre **200** points

Le garçon saute au-dessus d'une balle **50** points

Le garçon évite d'autres obstacles..... **100** points

Points attribués pour arrivée au but

avant les délais impartis en fonction

de la durée de jeu restante **2000** points + **200** points
pour chaque seconde restante

Quelques conseils pratiques

*Pour faire sauter directement le garçon d'une corde à l'autre ou d'une fontaine à l'autre, utiliser simultanément les commandes faisant sauter et se déplacer le garçon.

*Utiliser la commande de saut pour faire saisir une pomme par le garçon.

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.