

DIK Arcade



MANUAL DE INSTRUÇÕES
(1 OU 2 JOGADORES)

INTRODUÇÃO

Um esperto macaco escapou da jaula. Mario, o tratador do zoológico, tem um grande dilema! O gorila Darwin capturou uma moça muito especial, foi para um prédio em construção e subiu suas inacabadas, desconcertantes estruturas - um genuíno King Kong! Pule por sua vida sobre barris saltitantes, ande por plataformas móveis até alturas vertiginosas, corra sob molas descontroladas, evite chamas perambulantes e perigosas bolas de gás enquanto segue. Não apenas Mario mas um de seus irmãos - Toni e Bruno - para superar o grande macaco e retornar com a garota em segurança.



SEUS CONTROLES



Introduza os painéis flexíveis do "D2K" dentro dos controles, cobrindo os respectivos teclados. Insira o cartucho no console (consulte o manual de instruções para maiores detalhes sobre as conexões).



Estes são os controles do jogo:

USANDO O DISCO DIRECIONAL. Há quatro direções possíveis para mover o jogador, com a utilização do disco acima.



Mova o jogador pressionando a borda do disco na direção que você quiser movê-lo.

USANDO OS BOTÕES LATERAIS. Faça o jogador pular em linha reta pressionando um botão superior. Faça o jogador pular para esquerda ou direita pressionando o disco na direção desejada e um botão superior simultaneamente. O SALTO DEVE SER PRECISO, POIS VOCÊ NÃO PODE MUDAR A DIREÇÃO DEPOIS DE SALTAR.

USANDO O TECLADO. Pressione **8** para pausar/continuar o jogo em qualquer momento.

INÍCIO DO JOGO



Quando o título aparecer, selecione o número de jogadores, o personagem com o qual você quer jogar e qual o jogo. Você deve pressionar o número correspondente no teclado numérico (descrito abaixo), ou pode também pressionar o disco para esquerda ou direita para acessar as opções. Pressione **ENTER** para utilizar a opção mostrada.

ESCOLHA 1 OU 2 JOGADORES

Após pressionar ON ou RESET, o título do jogo aparecerá e o número na primeira linha será destacado em azul. Você verá:



PLAYERS: 1

- Pressione **1** para 1 Jogador.
- Pressione **2** para 2 Jogadores.

1 JOGADOR...Jogue até perder todas as 3 (ou 6) vidas.

2 JOGADORES...Jogador nº1 joga até perder uma vida.

Jogador nº2 assume. Cada jogador tem 3 (ou 6) vidas. Se um jogador ganhar uma vida extra por jogar bem, ele poderá continuar após o outro jogador terminar.

Após selecionar o número de jogadores, pressione **ENTER**.

ESCOLHA SEU PERSONAGEM

Depois, você verá o nome do personagem do Jogador 1 destacado na segunda linha, como este:

#1 Mario

- Pressione **1** para jogar como Mario.
- Pressione **2** para jogar como Toni.
- Pressione **3** para jogar como Bruno.



MARIO...Tratador do Darwin. Um sólido saltador com razoável velocidade. Ele carrega um grande martelo, mas não pode saltar ou subir enquanto carregá-lo.



TONI...Irmão mais novo de Mario. Mais rápido e capaz de subir mais longe do que seus irmãos, sua agilidade se estende aos saltos enquanto esmaga com o martelo.





BRUNO...Irmão mais velho de Mario. Ainda que não tenha pés rápidos, sabe saltar como nenhum outro. O valentão pode ainda carregar o martelo enquanto sobe.

Quando terminar de selecionar o personagem do Jogador 1, pressione **ENTER**.

Se você tiver selecionado um jogo para 2 jogadores, repita os passos acima para o Jogador 2.

SELECIONANDO O JOGO

Finalmente, você verá o número do jogo destacado na última linha:

Game: 2

- Pressione **1** para o Jogo 1.
- Pressione **2** para o Jogo 2.



JOGO 1...Modo clássico. Jogue em quatro diferentes telas clássicas do jogo DK ARCADE.



JOGO 2...Modo sequência. Jogue em sete telas diferentes – cinco novas e duas clássicas – da sequência D2K ARCADE.

O JOGO SE INICIA QUANDO VOCÊ PRESSIONAR **ENTER**.



O JOGADOR Você controla “o jogador” (Mario, Toni, ou Bruno). Mova-o para subir escadas ou cruzar vigas



usando o disco direcional. Pressione o disco para esquerda ou direita e aperte qualquer botão superior para saltar os vãos entre as vigas ou para entrar e sair dos elevadores.

No Jogo nº 1, você começa com 3 vidas. No Jogo nº 2, começa com 6 vidas. Apenas um pode ser utilizado de cada vez. Se você chegar aos 10.000 pontos, ganhará uma vida extra.

INIMIGOS Barris, chamas, molas, bolas de gás e até pratos de cimento são mortais para o jogador. Eles seguem ou obstruem o jogador de alguma forma enquanto ele tenta subir. Toque um deles e você perderá uma vida. Eles ficam mais espertos e rápidos ou aparecem mais vezes conforme o jogo avança.



Pule um inimigo ou deixe-o passar por baixo de você pulando em linha reta. Um salto bem-feito sobre um inimigo lhe dará 100 pontos – pule dois, 300 pontos – três ou mais e são 500 pontos! Ouça o sinal e você saberá que conseguiu! * Pule sobre o martelo para pegá-lo e comece a esmagar ... mas cuidado, você não é invencível! Deixe um inimigo passar por baixo do martelo e pronto. Um golpe bem dado lhe dará 300 pontos – para uma bola de fogo, prato ou barril azul – até 800 !

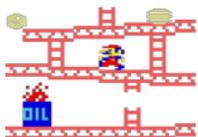
* Um salto com sucesso **não** mostrará sempre os pontos, mas será sempre acompanhado de uma melodia e aumento do placar.



TELAS DO JOGO

Há nove telas no total, divididas entre duas aventuras. Algumas são mais difíceis do que outras. Quando tiver resgatado com sucesso a garota na tela, você seguirá para a próxima. Quando terminar uma “rodada” de telas, você inicia novamente na primeira – mas em um nível mais difícil!

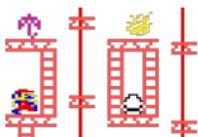
JOGO Nº 1



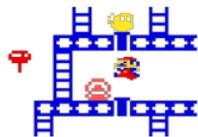
BARRIS...A fúria de DK foi liberada e deformou cinco andares de vigas, transformando-as em um pesadelo de rampas e barris rolantes! Salte por sua vida ou pegue um martelo e esmague!



FÁBRICA DE PRATOS ...Entregadores traiçoeiros, chamas saltitantes e “pratos” que parecem bons para comer... mas não seja tolo! Estas bandejas de cimento são muito perigosas!



ELEVADORES...Duas colunas móveis rápidas de elevadores e algumas infames bolas de fogo esperam por você. Siga pelo caminho mais fácil mas seja cauteloso com as molas.



REBITES...Sua única chance de se juntar à sua amada! Desmonte a estrutura retirando os rebites de suporte e dê ao grande macaco o castigo que ele não esquecerá tão cedo!

JOGO Nº 2

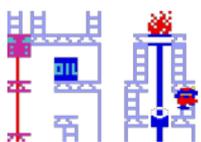




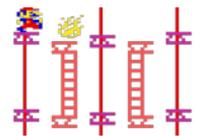
VIGAS RETORCIDAS ...DK “retorceu” mais cinco andares de vigas! Barris despencam do alto violentamente de ambas as direções enquanto uma chuva de chamas cai sobre você!



O MISTURADOR ...Um misturador enche “pratos” vazios enquanto outros cheios caem do céu! Domine o tempo da esteira ou arrisque-se à queda embaraçosa na bandeja de cimento!



A REFINARIA ...Óleo, gasolina e válvulas de segurança... este nível tem o “perigo” escrito nele! Derrote DK colocando fogo no topo de ambas as torres... antes do tempo se esgotar!



ELEVADORES TRIPLOS ...Três elevadores separam você de estreitas estruturas guardadas por impiedosas bolas de fogo. Meça os vãos traiçoeiros e esquive-se das molas saltitantes.



O ELIMINADOR ...Aparecendo apenas no nível 3, esta é a última tentativa de DK para “eliminá-lo”. Não tenha medo do fogo azul... ele não vai machucá-lo – ao contrário de tudo mais!

ITENS DA TELA



CANTOS... Às vezes, para pegar um martelo (ou escapar de um espaço apertado), você terá que dar um pulo confiante... direto para fora da tela! Com o tempo certo, o jogador voltará à borda com o martelo



na mão (ou voltará em segurança). Seja muito ambicioso e seu salto poderá se tornar uma queda livre sem volta!



Umbrella



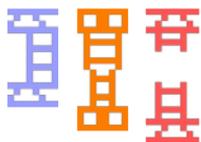
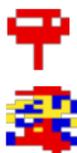
Purse



Hat

BUGIGANGAS...Objetos espalhados pelo caminho – a paixão pessoal de sua namorada – o abastecem com uma virtual trilha de migalhas... e uma chance de marcar pontos! No nível 1, 100 pontos... no nível 2, 300 pontos... e 800 pontos a partir do nível 3! Quanto maior o risco, maior a recompensa!

MARTELOS...Pare precisamente sob um martelo e salte em linha reta para pegá-lo – ou melhor ainda, pule para esquerda ou direita e agarre-o enquanto atinge o auge do salto! (Veja também "CANTOS", acima.)



ESCADAS...Suba ou desça à plataforma com uma escada naquela direção... mas seja cuidadoso! Escadas quebradas só podem ser usadas até a metade para subir (ideal para escapar de barris) – mas não para descer! Escadas retráteis só podem ser utilizadas completamente quando conectadas à viga acima. Erre o tempo e a escada se retrairá – derrubando-o!



ESTEIRA DE TRANSPORTE...Esteiras de transporte fazem os "pratos" se moverem. Estão sempre se movendo para esquerda ou direita, e às vezes mudam de direção ou até param! Entenda o seu tempo e evite precipitadas quedas nas caixas de cimento!



ELEVADORES...Para entrar ou sair de um elevador, simplesmente pule dentro ou fora da plataforma móvel... mas preste atenção aonde ele o está levando! Perigos e



colunas implacáveis – patrulhadas por bolas de fogo – esperam por você! Hesite demais e você se encontrará sem saída – acuado em um canto – acima e abaixo!



Rivet



Safety Valve

REBITES/VÁLVULAS... Algumas plataformas podem ter rebites ou válvulas de segurança que deve-se puxar ou girar. Passe ou pule sobre elas para marcar alguns pontos... e dê um passo a mais para completar a tela! Vença DK desarmando suas estruturas e engenhosas armadilhas de fogo!

MOLAS... Molas requerem coordenação precisa entre mãos e olhos e impecável percepção do tempo! Estude seus padrões para descobrir áreas de “segurança” – onde as molas nunca alcançam – e corra até a plataforma da garota!

CÓDIGOS

Use os códigos a seguir para destravar opções especiais do D2K ARCADE. Aguarde pela tela inicial e, quando o DK aparecer, insira o código. Você pode, primeiro, pausar o jogo pressionando **8**. Se inserir o código corretamente, você ouvirá a garota dizer “right!”.

1981

A garota diz “help!” na introdução e após cada tela.

1889

A garota diz “help!” na introdução e após cada tela. DK usa o rugido “correto” (omitido por engano).

3030

Objetos desenhados com 30 FPS – corrige problema de “sumiço de objetos” em monitores de alta definição.



PLACAR

Há três "caixas" ou grupos de números no canto direito da tela.

O placar corrente está marcado, verticalmente, na **caixa de cima**. Para jogos de dois jogadores, este é sempre o placar do jogador "atual". O placar do jogador em espera está sempre escondido durante o jogo.



Placar do
Jogador
Atual

O número de vidas restantes aparece na **caixa do meio**.



Número
de Vidas



A **caixa de baixo** serve para duas coisas. Quando o jogo o desafia

HOW HIGH CAN YOU GET ? e a tela de altura é mostrada, o número da tela aparece aqui em vermelho.



Número
da Tela

--OU--

Durante o jogo, um contador de bônus é mostrado. Este contador diminui. Quando terminar uma tela com sucesso, você é recompensado com 100 pontos por cada unidade restante no contador... mas seja prevenido! Se o contador chegar a zero antes que você resgate a garota, você já era!



Contador
de Bônus



TABELA DE PONTOS

Ação / Pontos	100 pontos	300 pontos	500 pontos	800 pontos
Pular um objeto 	1 objeto	2 objetos	3 ou mais objetos	-
Esmagar com o Martelo 	-	Barril Azul, Bola de Fogo, Prato (aleatório) Barril Marrom	Barril Azul, Bola de Fogo, Prato (aleatório)	Barril Azul, Bola de Fogo, Prato (aleatório)
Coletar uma Bugiganga 				
Puxar um Rebite 	Nível 1	Nível 2	-	Níveis 3 e Acima
Girar uma Válvula 				



Você também ganha 100 pontos por cada unidade restante no contador após completar com sucesso cada tela. Complete a tela com 26 unidades restantes... São 2600 pontos!

Quando ouvir a campainha – "ding, ding, ding" – você quebrou o recorde atual! Jogue novamente para ver se você conseguirá bater seu novo recorde, ou desafie um amigo, a campainha soa toda vez em que você tiver quebrado o recorde anterior!

Você ganha uma vida extra com 10.000 pontos – mas você ganha apenas uma, então a use com sabedoria!

DICAS

- Melhore suas habilidades de salto. Você precisa posicionar o jogador na borda da plataforma para alguns saltos. Para outros, você tem que recuar primeiro para evitar um salto além do seu alvo!
- Na tela VIGAS RETORCIDAS, fique longe de áreas onde os barris caem – eles pulam alto! Ao invés disso, espere uma abertura e então suba. Quando chegar ao tambor de óleo no centro, pegue a escada à esquerda e evite completamente a área ... OU pule para fora da tela à esquerda e agarre o martelo!
- Nunca espere um barril passar sobre você enquanto estiver subindo ou parado em uma escada... na maioria das vezes, ele cairá na sua cabeça! Jogue seguro, ou aprenda a controlar os barris indo para a direção oposta, forçando-os a descenderem as escadas e longe de você!





Copyright © 2012, Classic Game Publishers, Inc.

CRÉDITOS

Design do Jogo,
Efeitos Sonoros e
Programação

Carl Mueller, Jr.

Design das Telas

Carl Mueller, Jr.

Jeff Kulczycki

Gráficos

Arnauld Chevallier

Thomas Settle

Carl Mueller, Jr.

Hardware

Joe Zbiciak

Left Turn Only, LLC.

Promoção

Valter Prette

Manual

Carl Mueller, Jr.

Arte da Caixa, Overlay e
Capa do Manual

Jeff Kulczycki

Testes

Jeff Kulczycki

Carl Naoki-Yuzuru

Mueller

Produtor

William Moeller



ELEKTRONITE
ELECTRONIC THOUGHTS

REV. A 001-2012







ELEKTRONITE
ELECTRONIC THOUGHTS

Visite nossas páginas para mais informações sobre grandes produtos:

www.classicgamepublishers.com

www.elektronite.com



Copyright © 2012 Classic Game Publishers, Inc. Todos os direitos reservados.