



CRAZY KONG

Falcon (1981)



document par Asthalis



asthalis.fr
asthalis@free.fr

SOMMAIRE

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT.....	2
En bref.....	2
Conditions d'utilisation.....	2
2. ENVIRONNEMENT DU JEU.....	3
Cadre général.....	3
Architecture.....	3
Vie, énergie et temps.....	3
Attaques.....	4
Archivage du score.....	4
3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE.....	5
Interface de MAME.....	5
Déplacements.....	5
Saut.....	5



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce document s'adresse en priorité aux amateurs de **jeux d'arcade** qui utilisent l'émulateur **MAME** mais ne connaissent pas encore le jeu **Crazy Kong**. Son but est de décrire brièvement le jeu pour faciliter sa prise en main par un joueur débutant.

Sa dernière version est disponible à partir du lien suivant :

[JEUX D'ARCADE / CRAZY KONG / DOCUMENTS](#)

N.B. :

L'icône du jeu (à gauche dans l'en-tête de chaque page) est un autre lien cliquable vers cette page.

Les 2 flèches cliquables (à droite dans l'en-tête de chaque page) permettent de rejoindre respectivement le sommaire et la fin du document.

Conditions d'utilisation

Ce document peut être copié et diffusé sous sa forme première. Toute autre utilisation est à la discrétion de l'auteur.



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

Crazy Kong est un jeu de plateforme et jouable en solo ou à 2 à tour de rôle. Chaque joueur est représenté par un personnage (Mario, qui a été ensuite repris dans de nombreux autres jeux) dont la mission consiste à sauver sa fiancée prisonnière d'un gorille au sommet d'un immeuble en construction.

Architecture

L'univers du jeu est organisé en niveaux comprenant chacun 4 tableaux successifs (**25m**, **50m**, **75m** et **100m**). Chaque niveau est rappelé dans le coin supérieur droit de l'écran (L comme « level ») et un écran d'introduction est présenté au joueur au début de chaque tableau.

L'écran couvre l'ensemble de chaque tableau.

Dans les tableaux **25m**, **50m** et **75m**, Mario doit tenter de rejoindre la plate-forme où se trouve sa fiancée. Au tableau **100m** (voir ci-contre), il doit éliminer une à une les fixations des 4 poutres centrales pour les faire s'effondrer et entraîner le gorille dans leur chute.

Vie, énergie et temps

Le joueur commence sa partie avec 3 vies. Le nombre de vies restantes est indiqué dans le coin supérieur gauche de l'écran, sous le score.

Un joueur perd une vie si son personnage entre en collision avec un ennemi ou s'il tombe de trop haut. Il peut en récolter de nouvelles en obtenant un score suffisamment élevé.

Le temps pour terminer un tableau est limité par un indicateur situé dans le coin supérieur droit de l'écran. Ce « bonus » décroît à la manière d'un compte à rebours et correspond au nombre de points que reçoit le joueur lorsqu'il termine le tableau. S'il tombe à zéro, le joueur perd une vie.





Attaques

La majorité des tableaux comprennent un ou plusieurs maillets que Mario peut attraper en sautant.

Une fois armé d'un maillet, Mario frappe le sol du côté où il est tourné et peut écraser ainsi tous les ennemis qui s'approchent de lui. Cette phase d'attaque touche à sa fin quand le maillet se met à clignoter.

Mario ne peut pas utiliser les échelles tant qu'il tient un maillet.



Archivage du score

Si le score final d'un joueur est suffisant pour faire partie des 5 meilleurs du jeu, il est retenu dans le tableau des scores et le joueur peut entrer son nom (3 caractères).





3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE

Interface de MAME

Dans Crazy Kong, chaque joueur dispose d'un contrôleur à 4 directions (par défaut, les touches fléchées du clavier) et d'un bouton **saut** (bouton 1, **Ctrl** par défaut).

Déplacements

Les directions gauche et droite servent à déplacer Mario le long d'une plateforme, les directions haut et bas servent à lui faire monter ou descendre une échelle (voir ci-contre).

Saut

Le bouton **saut** permet à chaque joueur de faire sauter Mario pour éviter un élément de décor mobile (tonneau, caisse, cric), atteindre une plateforme distante (ci-contre) ou attraper un maillet placé en hauteur.

Chaque joueur peut choisir de sauter sur place (bouton **saut** seul) ou en combinaison avec la direction gauche ou droite s'il souhaite que Mario continue d'avancer tout en sautant.

Mario ne peut pas sauter s'il se trouve sur une échelle.

