

Dennis™

AMIGA™ 1200



© 1993 Warner Bros. DENNIS is a trademark of Henk Ketchum Enterprises, Inc. All rights reserved.

Instruction Manual

ocean®

Vous connaissez Denis Mitchell? C'est un adorable petit bonhomme blond de cinq ans, et le spécialiste des bêtises avec un grand B!

Son papa et sa maman sont partis en voyage d'affaires et ce sont les voisins qui s'occupent de lui: Madame Wilson, toujours patiente, et son mari, le grincheux Monsieur Wilson.

Pendant que Denis est chez eux, M. Wilson a invité à dîner les membres de son club d'amateurs de plantes pour leur montrer sa précieuse orchidée de nuit. C'est une plante qui ne fleurit qu'une seule fois, à la pleine lune, et qui ensuite se fane et meurt. M. Wilson en est très fier. Mais malheureusement, avec Denis dans les parages, tout ne se passe pas comme prévu!

Denis a déjà fait une bêtise, et a été envoyé dans sa chambre. Pendant que notre héros haut comme trois pommes se morfond au premier étage, Mr Wilson et ses invités attendent en retenant leur souffle que la fameuse orchidée fleurisse.

Mais pendant que tout le monde est occupé ailleurs, un autre visiteur s'introduit chez les Wilson: c'est l'infâme Sam Crandarrêt, filou et cambrioleur. Sam, qui pense que le champ est libre, est entré dans le bureau pour s'approprier la collection de pièces de monnaie de M. Wilson.

Denis, le petit curieux, entend Sam et descend pour voir ce qui se passe. Il arrive trop tard pour voir le voleur, mais constate que le coffre-fort est grand ouvert et la collection disparue.

Pensant bien faire, Denis se précipite dans le jardin en hurlant pour annoncer la terrible nouvelle à M. Wilson. Tout le monde se retourne vers Denis - juste au moment où la merveilleuse plante s'ouvre!

M. Wilson est furieux! Tous ses efforts sont perdus. Il est désespéré, et sent la colère monter. Il s'en prend à Denis, et le pauvre petit garçon se retrouve seul et désorienté. Il voulait leur être utile, et maintenant tout s'écroule autour de lui. Denis pensait que M. Wilson et lui étaient les meilleurs amis du monde, et voilà que maintenant il ne veut plus de lui. Que peut-il faire? Qui peut l'aider?

Denis décide de se sauver et de ne plus jamais les embêter. Son papa et sa maman pourront avoir un autre enfant qui ne sera pas une menace, et M. Wilson, de toute façon, ne voudrait jamais plus le voir.

Mais juste au moment où il s'esquive dans l'obscurité, il entend Mme Wilson dire à son mari que les deux copains de Denis, Joey et Margaret, ont disparu. Denis sait que c'est la même personne qui a volé la collection de pièces de monnaie de M. Wilson et enlevé ses copains. Il décide de les délivrer et de récupérer les pièces volées. Comme ça, lorsqu'à l'avenir les gens penseront à Denis, le petit garçon qui s'est enfui, au moins il pourront dire qu'il a fait au moins une bonne action dans sa vie, et que peut-être il n'était pas complètement bon à rien.

Denis est en route vers sa plus grande aventure...

CHARGEMENT

Introduire le disque dans le lecteur D et allumer l'ordinateur. Le programme se charge automatiquement. Suivre les instructions données sur l'écran pour charger les autres disques.

POUR DEMARRER

Sur l'écran de titre, appuyer sur le bouton de TIR du joystick pour démarrer le jeu, ou pousser le joystick vers le BAS pour mettre la marque sur OPTIONS et appuyer sur TIR pour aller à l'écran d'options.

Sur l'écran d'options, déplacer la flèche de sélection vers le haut ou le bas avec le joystick, puis changer les options en mettant le joystick à droite ou à gauche.

Une fois les réglages désirés terminés, appuyer sur EXIT pour retourner à l'écran de titre et démarrer le jeu.

Les options disponibles sont les suivantes:

REST: Vous pouvez décider du nombre de vies de Denis au départ du jeu, de 1 à 9.

AUTORUN: Si c'est sur ON, Denis va courir et non marcher lorsque vous mettrez le joystick à Gauche ou à Droite. Si c'est sur OFF, les commandes sont normales.

SOUND: Passe de Musique à Effets Sonores.

Choisir EXIT pour revenir à l'écran de titre et démarrer le jeu.

COMMANDES

Le jeu se commande par joystick, comme suit:

HAUT Sauter/Grimper à la corde

BAS Se baisser/Entrer par une porte

GAUCHE Marcher/Courir vers la gauche

DROITE Marcher/Courir vers la droite

Bouton de TIR Tirer avec l'arme actuelle

Barre d'espacement Changer d'arme (Une fois que Denis en a trouvé plus d'une)

COMMENT JOUER

Denis doit sortir de la maison de M. Wilson. Mais il doit d'abord trouver sa sarbacane et son lance-pierres. Ils sont quelque part dans la maison, et cet idiot de Sam y a aussi laissé tomber des pièces. Les petites pièces ne valent pas beaucoup, mais les grosses sont nécessaires pour passer au niveau supérieur.

Denis doit chercher partout, tout en évitant d'être vu par M. Wilson, qui se promène dans toute la maison car il ne peut pas dormir après ses émotions de la journée. S'il aperçoit Denis il le pourchasse, et s'il l'attrape il le renvoie au lit. Tout sera à recommencer!

Une fois Denis sorti de la maison de M. Wilson, il découvre que Sam a laissé tomber des pièces partout: il faut les ramasser toutes.

A chaque niveau, il y a quatre grosses pièces dispersées, et une pièce finale, entourée de petites pièces tourbillonnantes, qui doit être ramassée en dernier.

Quand il aura fini tous les niveaux, Denis se retrouvera devant Sam.

LE COMBAT FINAL

Sam a pris Joey et Margaret en otages et les a ligotés à un arbre en attendant de pouvoir sauter dans le prochain train avec son butin.

En voyant Denis, Sam enverra une pluie de pommes dans sa direction. Denis doit les esquiver, et doit éviter Sam tout en tirant sur lui jusqu'à ce que l'ignoble bandit se rende.

Mettez Sam en déroute et Denis aura terminé son aventure héroïque.

NOTE: Tous les gardiens de fin de niveau ont un compteur d'énergie bleu affiché en haut de l'écran. Denis a aussi un compteur d'énergie rouge, affiché en face du compteur des ennemis.

TROUVAILLES

Pendant tout le jeu, Denis peut trouver plusieurs choses qui lui seront utiles.

Vies supplémentaires: on les obtient en prenant les icônes "1-UP" dans les niveaux.

ARMES

Pistolet à eau: Denis l'a au début du jeu. Il peut immobiliser certains ennemis avec, mais pas tous.

Lance-pierres: Il se trouve au début de la maison de M. Wilson, et c'est une très bonne arme à courte portée. Il est très utile pour tirer sur des cibles en dessous de la position de Denis.

Sarbacane: Elle est aussi cachée dans la maison de M. Wilson, et c'est l'arme préférée de tous les petits garçons. Elle est à plus longue portée que le lance-pierres car elle tire droit.

ETAT DU JEU ET POINTS

Les informations suivantes sont affichées en haut de l'écran: Score, Vies, Temps, Arme actuelle, Courage de Denis, Nombre de grosses pièces ramassées et Nombre de petites pièces ramassées.

POINTS

Les points sont gagnés comme suit:

Un ennemi de moins:	250 points
Une grosse pièce ramassée:	5000 points
Une petite pièce ramassée:	500 points
Niveau terminé:	10 000 points

CONSEILS ET ASTUCES

- Etudiez bien les mouvements de vos adversaires, cela vous aidera à les esquiver. Trop vous dépêcher peut vous coûter cher!
- Si Denis entre en contact avec un ennemi, servez-vous de son immortalité momentanée (lorsqu'il clignote) pour gagner du terrain ou atteindre une position moins dangereuse.
- Différents adversaires peuvent être atteints par différentes armes, certains sont invulnérables à toutes les attaques. Attention!
- Repérez les interrupteurs qui font marcher les échelles de corde.



ocean is a registered trademark.