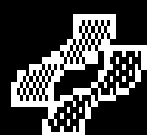
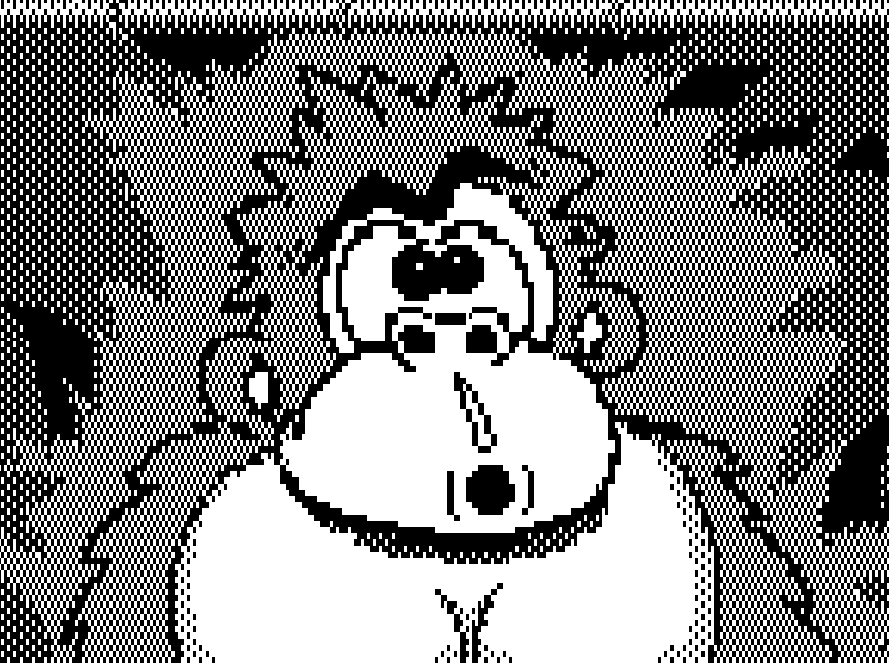


KINGKONG 2



Page
1/4



KINGKONG 2

Voici toutes les armes avec lesquelles vous devez tuer les plus hideux et les plus méchants des monstres pour achever votre quête : (dans l'ordre) le couteau, le bâton (Rod), un autre bâton (blanc), l'épée (utilisée dans les souterrains uniquement), la hache, la serpe, les cailloux, les boules de feu, le boomerang et le harpon.



Sont représentés ci-dessous tous les objets : (dans l'ordre) les trois parchemins (jaune, blanc et rouge), une sorte d'aimant, une plante (rouge et jaune : nourriture), une boule (rouge ou jaune), la corne blanche, l'arc à deux cordes, la grande clef, la viande (nourriture), la goutte d'eau, la noix de coco, les deux danseurs, la radio, la lumière, la tête de singe, une boule (rouge ou jaune), une plante (marron), les chaussures (pour aller plus vite dans l'eau), des cailloux, un parchemin-rouleau, le livre rouge, le parchemin "spirale", une bourse, une petite clef et une poupée (donnant des renseignements : 13 sur le plan).

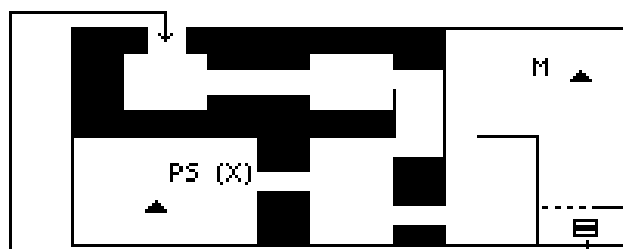
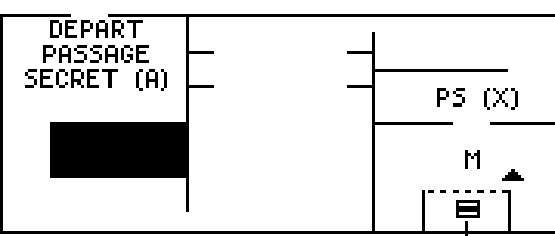


LEGENDE :

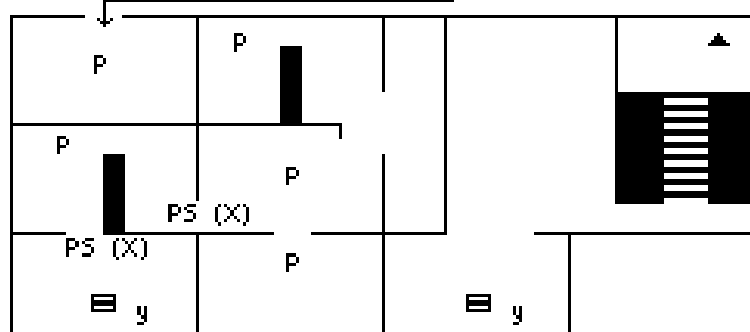
- 1 : couteau
- 2 : baton marron
- 3 : pierres marrons
- 4 : hache
- 5 : épée magique
- 6 : serpe
- 7 : boomerangs
- 8 : baton blanc
- 9 : harpon
- 10 : boules de feu
- 11 : pierres jaunes
- 13 : poupée

-  : maisons
- M : monstres
- 1 ère : première barrière
- PS : passages secrets
- R : gros rochers
- S : statues de KING KONG
- ▲ : objets SHOT 2
- : nourriture
- pm : point mental
- pv : point de vie
-  : bloc de pierre à détruire avec parchemin jaune
-  : trappe avec escalier
- P : passerelles

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
	S									1
		PONT (C) M	M							2
		M	M 11		13					3
	PS(B) M M M	M	R		R					4
M ▲	10 R	M		M		M	M	13		5
 PIEGE	2 ème 	M		P A S S A G E SECRET (A)		TEMPLE M 13				6
3	3 ème 			M	M 9	M 13	  S	M pm	M pm	7
1 ère 	M 13 pm 2							M pm	M pm	8
	 M ▲ pm	M	2 ou 2 pm	pm	M ▲	4 ou 4    				9
7	•	•		1	M 3 ou 13			M pm	M pm	10
M		M	M 13	M 3		pm/pv  	S 	M pm	M pm	11
8 ou 8		13			M 3 ou 13		M 6	M pm	TENTE 	12
 ou 8	7			DEPART		•				



Pour les passages secrets (X) du plan ci-contre, il faut sélectionné l'épée en SHOT 1 et s'en servir en frappant le mur une fois.



Monstres	Armes à utiliser
GRASSWORM :	Toutes sauf la Hache
RED F.MAN :	Couteau ou Bâton
CENTIPEDE :	Toutes sauf la Hache
CAVERNMAN :	Serpe ou Boules de Feu
CAVERNBIG :	Serpe ou Boules de Feu
MURDAMOR :	Pierres marrons (mais il faut posséder l'aimant)
REVOLVER :	Serpe, Pierres ou Boules de Feu

Monstres	Armes à utiliser
CLUBMAN :	Bâton (Rod)
BIGSPIDER :	Couteau
GRIZZLY :	Hache
REDSPIDER :	Serpe
FIRETOTEM :	Boomerang
THE NASTY :	Parchemin rouge
TWINMIRE :	Pierres marrons
BIGFLOWER :	Pierres jaunes
BADPRIEST :	Parchemin rouge

CONSEILS ET SOLUTION :

Vous débarquez sans arme et sans équipement (visualisation touche F2) sur la mystérieuse île de Kong. Votre mission : réunir une famille.

Première étape (longue et pénible) : acquérir de l'expérience et des sous pour vos futurs achats (augmentez la vitesse du personnage tous les 1000 points d'expérience). Le magasin (1 sur le plan) vous fournira le couteau. Le bâton est obtenu en détruisant les monstres verts (grâce au rocher que l'on peut pousser). Avec cette arme sélectionnée en SHOT 1, case E11, tuez le premier Monstre de Première Catégorie (l'un de ceux qui ne reviennent plus une fois vaincus), deux passages s'ouvrent alors à vous et les Pierres marrons viennent enrichir votre arsenal. Pour s'approprier les armes du SHOT 1 ou des objets du SHOT 2, il est nécessaire de tuer tous les monstres d'un écran et parfois même de le faire plusieurs fois... par exemple, pour le bâton qui est obtenu après élimination d'une quinzaine de monstres. Le Parchemin spirale de la case F9 est obtenu, lui, une fois les 5 humanoïdes tués.

N'oubliez pas que l'utilisation par SHIFT des objets du SHOT 2 ne se fait qu'après les avoir sélectionnés...

Allez chercher le Parchemin jaune case H10 qui permet de faire disparaître les pierres (attention, pour l'utiliser, il faut des PM c'est à dire des points mentaux).

Pour tuer les fantômes blancs dans le passage sous la pierre case G9, il faut avoir découvert auparavant l'épée en case B8. Pour récupérer la statuette des deux danseurs dans le passage sous la pierre case A9, il faut avoir pris la corne blanche de la case H8.

Pour passer le Monstre de Première Catégorie de la case E7, il est indispensable d'avoir l'aimant (à dérober aux fantômes de la case G9).

Pour ouvrir la première barrière case A8, il faut posséder le livre rouge (à prendre dans la troisième maison case D12) et un gigot. La seconde barrière case B6 est ouverte grâce à la clef de la maison du bas de ce même écran. Et Pour la troisième barrière, il faut posséder une réserve de cinq plantes rouges et jaunes (qui servent à restaurer l'énergie). Vous obtiendrez une noix de coco dans la dernière maison.

Pour faire apparaître les objets du temple case G6, il faut avoir la boule rouge de la case I9.

Pour obtenir la lumière case J9, il faut avoir pris la première possibilité de la maison du haut case G11 (à ce propos, la première maison de la case D12 (celle du haut) donne aussi accès à une autre maison si on choisit la première réponse. Dans ce même écran, la deuxième maison vous donnera les chaussures si vous avez une plante marron en échange (+ des sous)).

Maintenant que vous avez la lampe, les écrans noirs seront éclairés avec l'objet en SHOT 2, vous pourrez récupérer la grande clef de la case A5. Ceci fait, il faut aller case E6 pour ouvrir le passage secret (A sur le plan) en prenant la boule jaune (découverte dans le Temple) et en l'utilisant. Dans ce passage secret, découvrez deux objets : la goutte d'eau (derrière un mur) et l'arc à deux cordes. Ce dernier sert à désintégrer le Rocher gris de la case C5.

Le mur végétal du passage secret (B) disparaît en utilisant la Tête de singe. Le Monstre de Première Catégorie qui suit cache un escalier qui vous conduit en case E3 juste au dessus de l'écran au Rocher Jaune. Le pont (C) case C2 apparaît, quant à lui, si vous utilisez la goutte d'eau.

En case B1, placez-vous devant la statue de King Kong, sélectionnez et utilisez la noix de coco. Vous aurez ainsi délivré Baby Kong (qui vous suivra). Redescendez à l'écran du rocher jaune qui disparaît automatiquement et rendez-vous à la dernière maison case H3. Sélectionnez la Radio découverte dans la tente case J12. Prenez la deuxième solution (dans la maison) et utilisez la radio pour que l'hélicoptère vienne vous chercher.

Dans la démo de fin, la famille KONG sera enfin réunie et tout ceci grâce à qui : au plus valeureux des héros...