

Escuela Tecnica N°35
Ingeniero Eduardo Latzina

<p>DONKEY KONG</p>

Manual de usuario

Profesor:
Carlos Lescano

Grupo:
Mateo Ricci
Ignacio Castillo
Gustavo Delgado

Indice

Historia del juego y explicacion.....	3
Controles.....	4

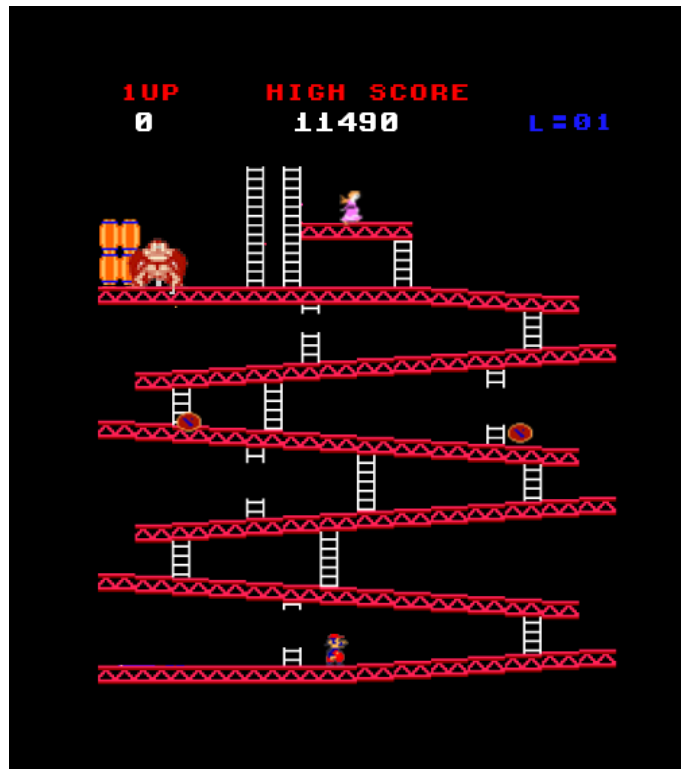
Historia

Donkey Kong hace de antagonista en este juego. Tras la publicación del videojuego Donkey Kong Country desarrollado por Rare, se establece que el protagonista enemigo en este primer videojuego es el que aparece años después como Cranky Kong, abuelo del protagonista de esa entrega (Donkey Kong III). Es la mascota del carpintero Jumpman (cuyo nombre sigue la línea de Walkman y Pacman, aunque luego se le cambió de nombre a Mario). El jugador tiene que tomar el papel de Jumpman y rescatar a su chica, en el que sería el primer juego que usase una historia basada en el cliché de "dama en apuros". Las limitaciones técnicas definieron su diseño: en vez de llevar una sonrisa se le puso un bigote, y tenía una gorra porque no eran capaces de animar su pelo; para que sus movimientos de brazos fuesen visibles, las mangas se pintaron de azul y se le pusieron guantes blancos. El diseño que se usó para el material promocional y la cabina de juego fue más explícito. Por ejemplo, Pauline aparecía como una Fay Wray (la protagonista de King Kong) con el vestido rasgado y unos tacones de aguja. Este juego es el primero que introduce una historia completa contada en un videojuego, empleando escenas intermedias para hacer avanzar el guion. Jumpman debe escalar una zona de construcción formada por siete pisos hecha de vigas y escalas torcidas, mientras esquivando saltando barriles lanzados por Donkey Kong.

Controles

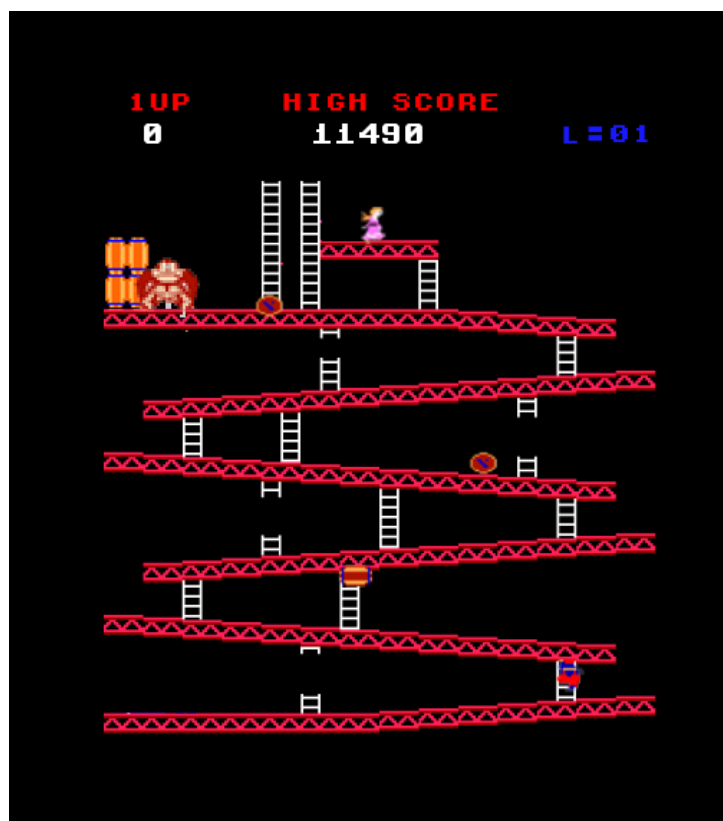
Para caminar, se utilizan las flechas

Izquierda y Derecha



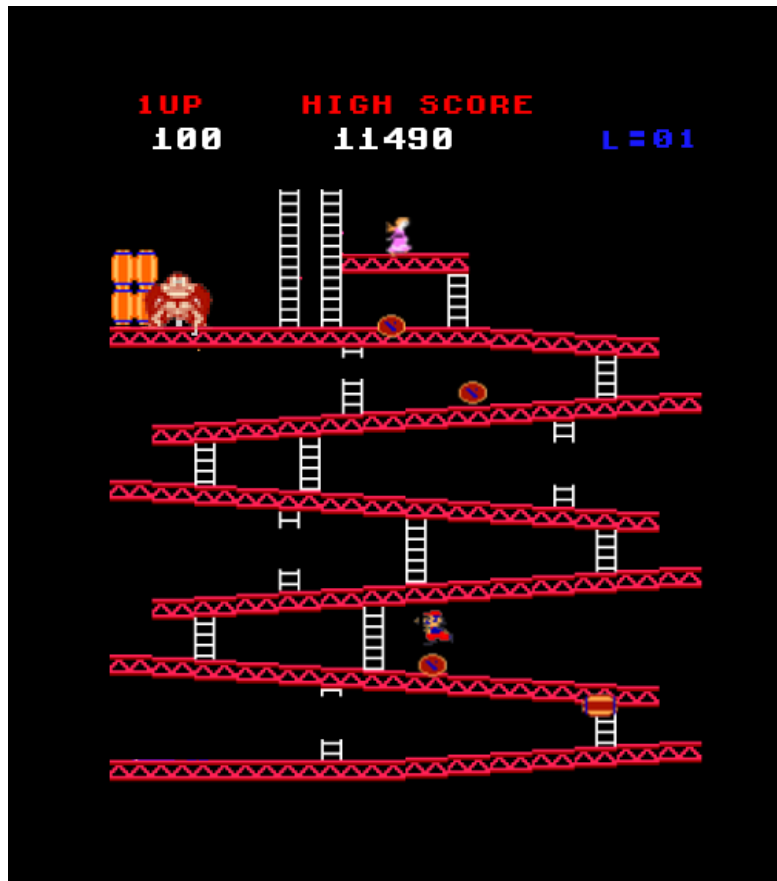
Para subir y bajar por las escaleras se utilizan las flechas

Arriba y Abajo

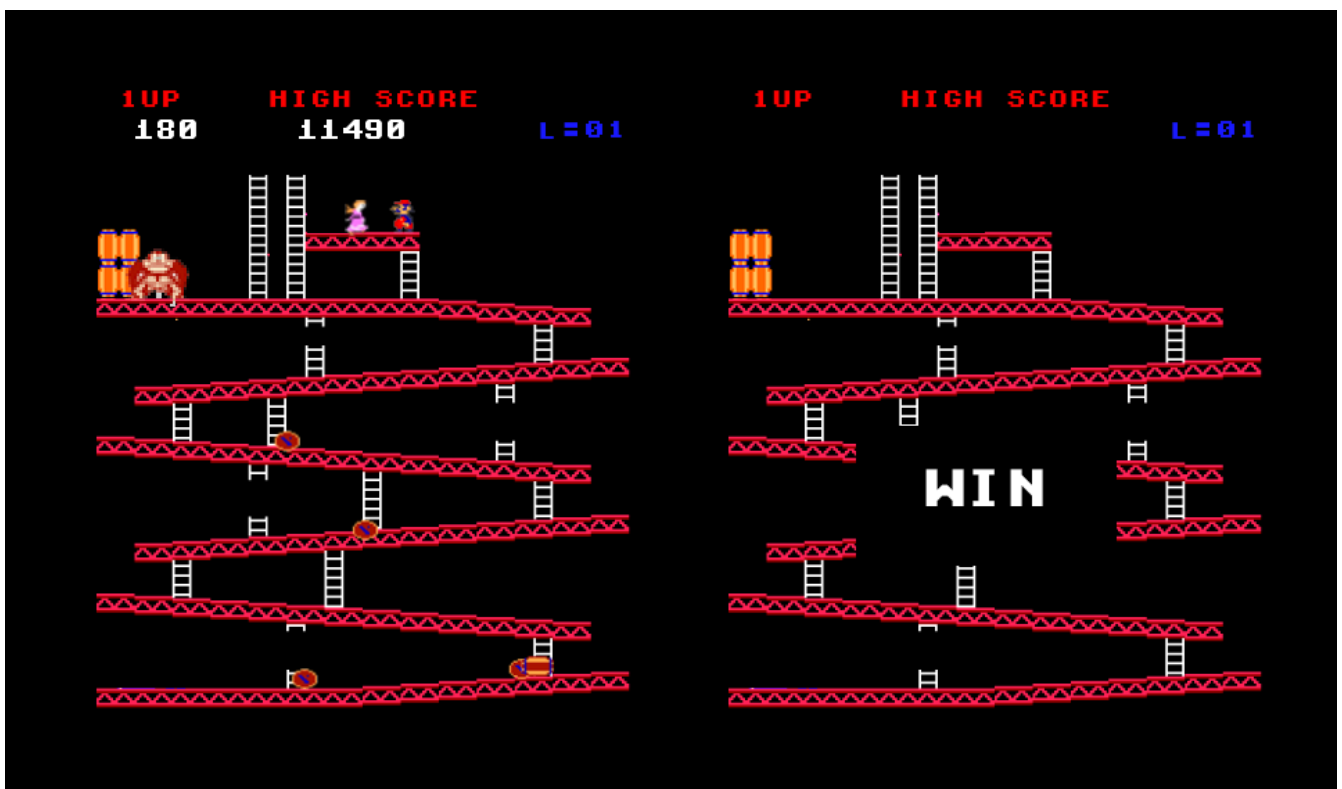


Para saltar se utiliza la tecla

Espacio



Al llegar a la princesa se **gana**



Al no esquivar un barril se **pierde**

