

DONKEY KONG™

ATARI
MUSEUM.NL

"Ninjabato"



**CARTRIDGE INSTRUCTIONS
SPIELANLEITUNG IN DEUTSCH
MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS
SPELINSTRUKTIES
ISTRUZIONI PER LA CARTUCCIA
INSTRUCCIONES DE JUEGO**

CBS
ELECTRONICS

Video Game Cartridge for the ATARI® Video Computer System™
Video Spiel-Kassetten für ATARI® Video Computer System™
Cartouche de Jeux Video pour ATARI® Video Computer System™
Video Spelkassette voor ATARI® Video Computer System™
Cartuccia Video Gioco per ATARI® Video Computer System™
Cartuchos de Juegos video para ATARI® Video Computer System™

English Instructions	Page	3
Spielanleitung in Deutsch	Blatt	8
Mode d'emploi en Français	Page	13
Nederlandse gebruiksaanwijzing	Bladzijde	18
Istruzioni in Italiano	Pagina	23
Instrucciones en Español	Pagina	28

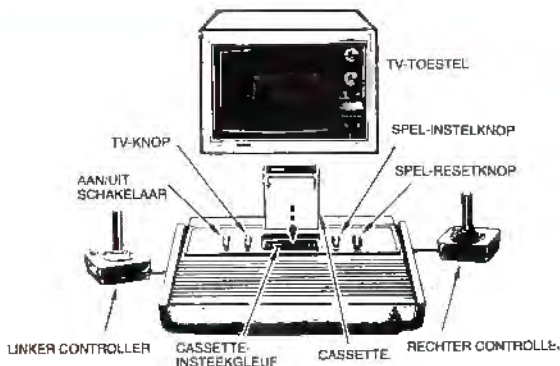
SPELBSCHRIJVING

ATARI

MUSEUM.NL

DONKEY KONG™ de aap heeft Mario's vriendinnetje ontvoerd! In dit reddingsspel, vol avontuur, trotseert Mario ongelooflijke gevaren om haar te bevrijden. Gevoelendheid en snelheid bepalen de score.

HET SPEELKLAAR MAKEN

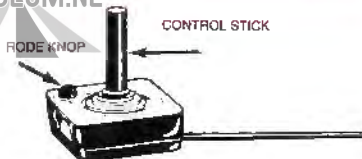


- Overtuig u ervan, dat de Video spelcomputer™ op de TV ■ aangesloten en de stroom is ingeschakeld.
- Controleer of de controller in de LINKER aansluiting aan de achterzijde van de spelcomputer is bevestigd.
- Met de ON/OFF schakelaar op 'OFF' steekt U de cassette in de gleuf, zoals hierboven aangegeven.

SCHAKEL DE ON/OFF SCHAKELAAR ALTIJD OP 'OFF' BIJ HET UITHALEN OF INBRENGEN VAN EEN CASSETTE.

GEBRUIK VAN DE CONTROLLERS

MUSEUM.NL



1. Linker controller:

Houd de controller met de rode knop naar links boven.

2. Control stick: Mario gaat lopen wanneer u de controlestick naar links of rechts beweegt. Wanneer Mario zich onder of boven een ladder bevindt, klimt hij, of daalt hij af door de stick op of neer te bewegen.

3. Rode knop: U krijgt een nieuw speelscherm door op de rode knop te drukken, terwijl u ook Mario er mee kunt laten springen om de vaten en vuurballen te vermijden en de hamer te bemachtigen. Het springen over vaten en vuurballen is het gemakkelijkst op het moment dat Mario en de obstakels elkaar naderen.

HOE HET SPEL TE SPELEN

Stap 1: Start

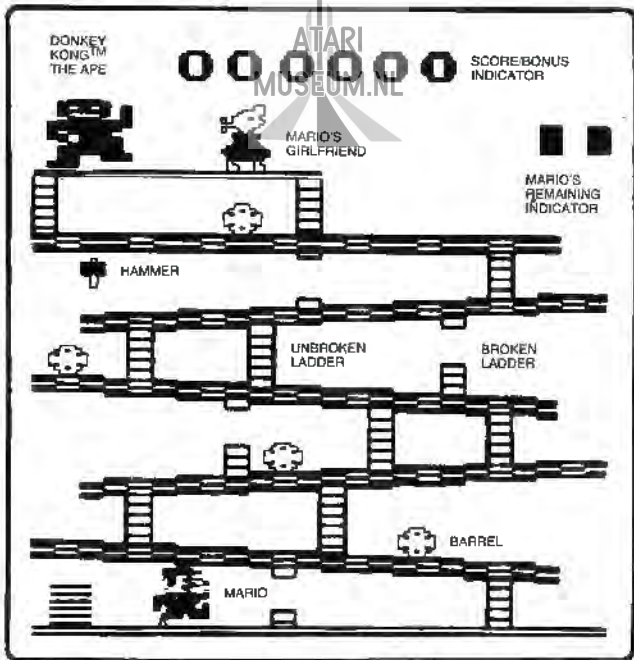
Om een spel meteen na het aanzetten van uw video-spelcomputer te laten beginnen, hoeft u alleen maar op de rode knop van uw 'handcontroller' te drukken. Om een ander spel te spelen is het voldoende op de 'Game reset' knop te drukken.

Wilt u Mario in actie laten komen, druk dan op de rode knop.

Stap 2: Naar de top!

Wanneer de eerste van uw drie Mario's verschijnt, probeer hem dan naar de top te krijgen om zijn vriendin te redden.

Wanneer Mario door een ton geraakt wordt, is hij uitgeschakeld. Beklim de goede ladder om de volgende etage te bereiken. Mario kan niet via onderbroken (halve) ladders klimmen.



Stap 3: Hamer erop los!

Wanneer Mario springt en de hamer grijpt, kan hij de tonnen trotseren en deze raken om extra punten te vergaren. Maar wanneer de hamer mist en de ton raakt Mario, dan is hij uitgeschakeld. En vergeet niet, hij kan geen ladders klimmen met de hamer, deze verdwijnt dan na een paar seconden.

Stap 4: De tijd gaat zeer snel!

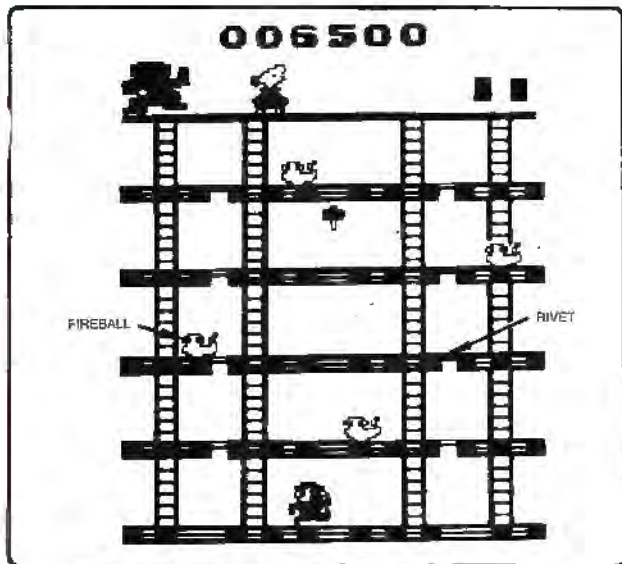
De score/bonus indicator laat zien dat de bonus minder wordt door een aftelsysteem. Kijk uit! Wanneer de indicator op nul komt is Mario uitgeschakeld!

Stap 5: Succes of mislukking

Wanneer u de top haalt, wordt het overgebleven aantal bonuspunten toegevoegd aan uw score en gaat u naar het volgende scherm. Maar wanneer u faalt, is Mario uitgeschakeld.

Stap 6: Een boeiende opdracht

Mario moet alle klinknagels verwijderen om zijn vriendin te redden. Om een klinknagel weg te halen moet Mario over deze heen springen of rennen. Daarna verdwijnt de klinknagel.



Stap 7: Spelen met vuur

Spring over vuurballen heen om punten te halen of probeer ze te vermijden. (Vergeet niet dat de vuurballen Mario volgen – en ze zijn erg slim! Vuurballen blijven altijd op dezelfde etage maar springen soms over openingen.)

Stap 8: Hoera!

Wanneer u alle klinknagels heeft verwijderd, gaat het spel afwisselend verder tussen de 2 schermen – maar de akties worden steeds moeilijker. Blijf spelen totdat u geen Mario's meer heeft.

ONTDEK DE MOGELIJKHEDEN

Dit instructieboekje geeft de basisinformatie die u nodig heeft om het Donkey Kong™-spel te spelen; maar dit is slechts het begin! U zult ontdekken, dat deze cassette vol zit met speciale effecten om Donkey Kong™, elke keer dat u het speelt, aantrekkelijker te maken. Experimenteer met de verschillende technieken en geniet van het spel!

SCOREN

Terwijl u Mario manoeuvreert telt de bonus indicator uw punten af. Bij het wisselen van de schermen wordt uw score zichtbaar.

Startbonus (elk scherm)	5000 punten
-------------------------	-------------

Sprong over ton of vuurbal	100 punten
----------------------------	------------

Klinknagelverwijdering	100 punten
------------------------	------------

Vernietiging van vat of vuurbal	300 punten
---------------------------------	------------

De speler krijgt 3 Mario's per spel