

Nintendo®

DISTRIBUTED BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

Nintendo

GAME BOY™

DMG-QD-FAH

DONKEY KONG™

**INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI**

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.



Dit zegel waarborgt u, dat dit produkt door Nintendo is gecontroleerd en dat het qua constructie, betrouwbaarheid en entertainmentwaarde volledig aan onze hoge kwaliteitseisen voldoet. Let bij het kopen van spellen en accessoires altijd op dit zegel, zodat u verzekerd bent van een goed werkend Nintendo-systeem.



Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Donkey Kong™ pour Game Boy.

Veuillez lire attentivement ce mode d'emploi pour tirer partie au maximum de votre nouveau jeu. Conservez ensuite ce livret pour pouvoir le consulter par la suite.

SOMMAIRE

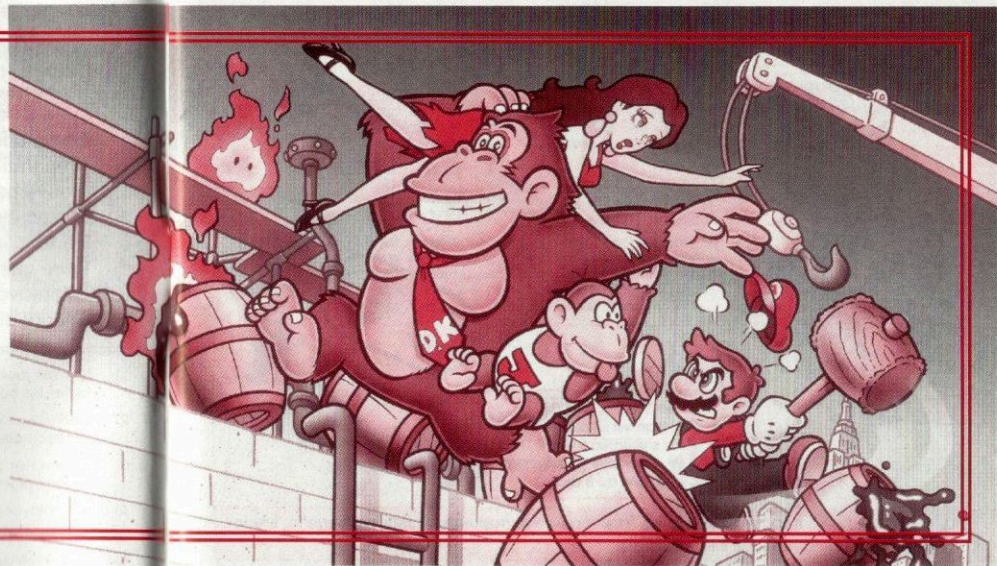
Commandes	4
Préparatifs	6
Mouvements de Mario	8
Les objets	14
Carte	17
Faire une pause et sauvegarder	18
L'épreuve du temps	19
Encore et toujours de la prudence	20

Conseils d'Utilisation

- 1) Si vous jouez pendant de longues périodes, veillez à observer une interruption de 10 à 15 minutes toutes les heures environ.
- 2) Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé ni utilisé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Évitez de le cogner ou de le manipuler brutalement. Ne le démontez pas.
- 3) Ne touchez pas aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité, ne les salissez pas. Cela pourrait endommager la cartouche et l'unité Game Boy.
- 4) Ne nettoyez pas le jeu avec des solvants comme l'alcool ou le benzène.
- 5) Vérifiez toujours que le connecteur plat est propre avant d'insérer la cartouche dans le Game Boy.
- 6) En dehors des périodes d'utilisation, rangez la cartouche dans son boîtier de protection.

Le revoilà !

Donkey Kong a kidnappé la superbe Pauline et s'est enfui ! Pour la sauver, Mario doit se lancer à sa poursuite. Le jeu bien connu de "Donkey Kong" est maintenant sur Game Boy. Après une reprise des meilleures scènes dans les premiers niveaux, c'est une quête totalement nouvelle qui attend Mario. Traquez Donkey Kong tout au long de sa fuite depuis Big-City, voyagez sur le bateau, traversez la jungle, le désert et les Montagnes Rocheuses pour parvenir jusqu'à son repaire. Mario arrivera-t-il à le capturer et à sauver Pauline ?



COMMANDES

+ Manette multidirectionnelle & Bouton A

- ▼ Equilibre sur les mains ou saut en hauteur
- ◀▶ Saut périlleux en arrière

+ Manette multidirectionnelle & Bouton B

- ▲ Pour lancer un objet en l'air
- ◀▶ Pour actionner les interrupteurs

Bouton A

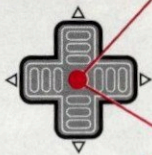
- Pour sauter ou sauter sur un objet
- Pour lâcher la corde

Bouton B

- Pour ramasser ou lancer des objets

+ Manette multidirectionnelle

- ▲ Pour tourner sur des cordes horizontales
- ▼ Pour s'accroupir
- ▲▼◀▶ Pour aller vers le haut, le bas, à gauche ou à droite.

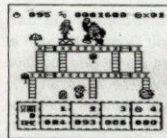


Pour de plus amples informations sur les fonctions de la manette multidirectionnelle, lire le chapitre "Les Mouvements de Mario".



Bouton Select

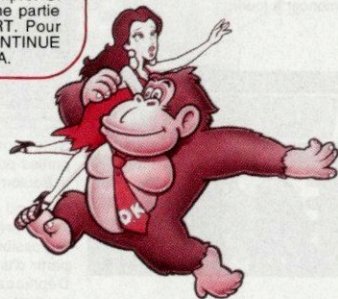
Pour afficher le temps qu'il vous a fallu pour terminer le niveau. Pour plus de détails, consultez la rubrique "L'Epreuve du Temps".



Bouton Start

Pour commencer la partie ou l'interrompre. Si vous voulez vous arrêter au cours d'une partie (Pause), appuyez sur le Bouton START. Pour recommencer à jouer, sélectionnez CONTINUE et appuyez sur START ou sur le Bouton A.

Pour recommencer à l'écran Titre, appuyez en même temps sur les Boutons A, B, START et SELECT.



Insérez correctement la cartouche de jeu Donkey Kong™ et allumez votre Game Boy (position ON). Vous verrez apparaître le logo Nintendo pendant quelques secondes puis l'écran Titre. Dès que celui-ci s'affiche, appuyez sur le Bouton START pour commencer à jouer.



Sur l'écran SELECT FILE (Choisir une partie), déplacez Mario en appuyant sur ◀ ou ▶ de la manette multidirectionnelle.



Sélectionnez l'une des trois parties proposées et appuyez sur le Bouton A.

Quand vous recommencez à jouer après avoir éteint, vous avez la possibilité de recommencer à partir d'une étape déjà terminée. Déplacez Mario à proximité de l'endroit où vous voulez reprendre

et appuyez sur ▲ ou ▼ de la manette multidirectionnelle pour choisir l'étape et le niveau souhaités, puis appuyez sur le Bouton A pour valider votre choix. Vous pouvez choisir le niveau 1, 5 ou 9 de n'importe quelle étape déjà terminée.

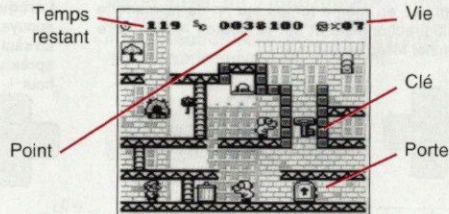
Si vous placez Mario sur CLEAR dans l'angle droit, vous pourrez effacer l'une des parties. Quand vous appuyez sur le Bouton A, Mario ramasse une bombe. Déplacez-le alors jusqu'à la partie que vous voulez supprimer et appuyez de nouveau sur le Bouton A. Choisissez ensuite YES pour confirmer l'effacement de la partie.

Pour supprimer toutes les parties enregistrées, appuyez en même temps sur ◀ de la manette multidirectionnelle ainsi que sur les Boutons START, SELECT et B quand vous êtes sur l'écran SELECT FILE. Choisissez ensuite YES pour confirmer votre décision.

Dans les niveaux où Donkey Kong et Pauline apparaissent sur l'écran, votre but est d'arriver jusqu'à Pauline tout en évitant les attaques de Donkey Kong.

Dans les niveaux où vous entendez les cris de Pauline à partir du trou de la serrure, votre but est de trouver la clé qui ouvre la porte.

A la fin de chaque étape, vous devez affronter Donkey Kong et ses amis. Ramassez les tonneaux et jetez-les sur Donkey Kong ou trouvez un autre moyen de réduire vos ennemis en bouillie.

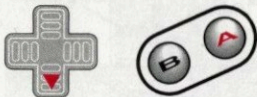


Nouvelles techniques !

Au début de la partie, Mario ne dispose pas de toutes ces techniques, mais au fur et à mesure qu'il progresse dans sa quête, il acquiert l'habileté suffisante pour les utiliser.

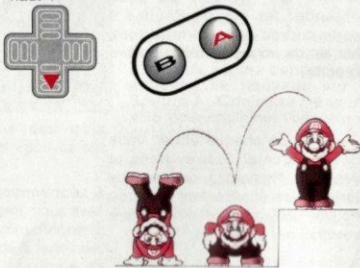
Equilibre sur les mains

Appuyez en même temps sur ▼ de la manette multidirectionnelle et sur le Bouton A pour faire marcher Mario sur les mains.

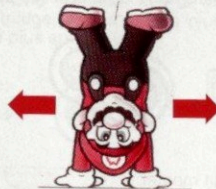


Saut en extension

Lorsque Mario est en équilibre sur les mains, appuyez de nouveau sur le Bouton A pour réaliser un saut en extension. Si vous appuyez très vite, juste après un équilibre, vous pourrez sauter vraiment haut !

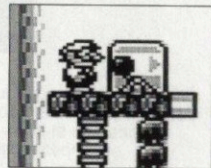


Quand il fait l'équilibre, Mario peut se déplacer à droite ou à gauche.



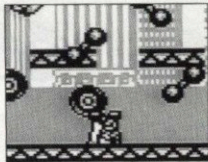
Interrupteur

Actionnez les interrupteurs pour faire marcher l'ascenseur et le toboggan. Placez Mario près de l'interrupteur. Tout en appuyant sur le Bouton B, utilisez la manette multidirectionnelle pour le basculer. Le résultat varie suivant les situations.



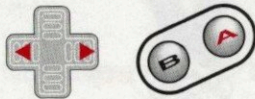
Coups de pied à l'envers

Quand Mario fait l'équilibre, il peut éviter les objets qui lui tombent dessus en leur donnant des coups de pied. Mais faites attention, ceci ne fonctionne pas avec tous les objets !



Saut périlleux en arrière

Quand Mario se déplace à gauche ou à droite, appuyez rapidement sur la manette multidirectionnelle dans la direction opposée et en même temps sur le Bouton A. Mario fera alors un saut périlleux dans la direction opposée à celle qu'il suivait.

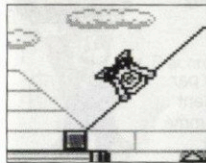


Mario peut monter facilement grâce à cette technique. Maîtrisez-la bien pour terminer rapidement. En faisant ce mouvement, Mario peut sauter très haut et atteindre une corde.



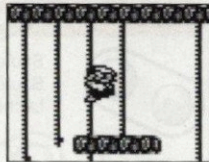
Soleil

Attrapez une corde. Quand Mario y est suspendu, appuyez sur ▲ de la manette multidirectionnelle. Mario va commencer à tourner (faire un soleil). Appuyez sur le Bouton A une nouvelle fois et grâce à la force centrifuge, il tournera de plus en plus haut et de plus en plus loin.



Utilisez la manette multidirectionnelle pour faire déplacer Mario à gauche ou à droite quand il est suspendu à la corde.

* Quand Mario se trouve sur un objet vertical, il ne peut pas tourner.



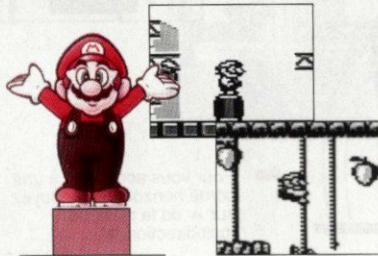
Pour vous accrocher à une corde horizontale, appuyez sur ▲ de la manette multidirectionnelle.

Mouvements de base !

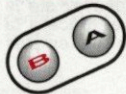
Avec le Bouton A



- Sauter
- Sauter sur un objet
- Lâcher une corde



Avec le Bouton B



- Ramasser des objets
- Jeter un objet après l'avoir ramassé

* Pour ramasser un objet, sautez dessus avec le Bouton A puis appuyez sur le Bouton B.

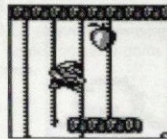
* Si Mario est touché par un ennemi quand il tient un objet, il sera assommé et l'objet tombera par terre.



Avec la manette multidirectionnelle



- Monter et descendre
- * Pour grimper plus vite à la corde ou à la vigne, utilisez-en deux. N'en utilisez qu'une pour descendre.



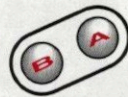
- S'accroupir



Techniques combinées



- Lancer un objet



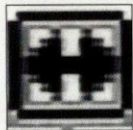
- Lancer un objet plus haut

* Pendant que Mario saute, il peut lancer un objet encore plus haut.

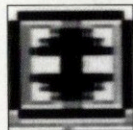


Route & Echelle

(A placer où vous voulez.)



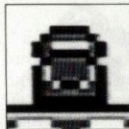
ROUTE



ECHELLE

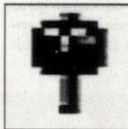
Quand vous tombez sur ces objets, l'écran s'arrête et un curseur apparaît. Sélectionnez un endroit pour placer la route ou l'échelle, puis appuyez sur le Bouton A. Les routes apparaissent à l'horizontale, les échelles à la verticale. La position et la longueur de la route ou de l'échelle dépendent des obstacles alentour. Faites attention ! Ces éléments ne restent pas indéfiniment. Il y en a d'autres similaires qui peuvent être placés là où vous voulez. A vous de les trouver !

Parasol, Chapeau & Sac



Si vous ramassez ces trois objets lorsqu'ils apparaissent, vous pourrez tenter la partie Bonus une fois le niveau terminé. Vous ne pouvez jouer à cette partie Bonus qu'après avoir fini le niveau 0.

Marteau & Super Marteau



MARTEAU



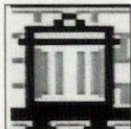
SUPER MARTEAU

Ce sont les deux seules armes de cette quête. Une fois que Mario a ramassé le marteau, il peut le balancer de tous les côtés. Comme cet objet ne dure qu'un certain temps, à vous de prévoir le moment opportun pour vous en servir. Mario ne peut pas sauter quand il porte le marteau.

Le Super Marteau sert à ouvrir les routes et à vaincre vos adversaires. Il n'a rien à voir avec le marteau ordinaire ! Quand la durée est écoulée, le Super Marteau réapparaît à l'endroit où il se trouvait auparavant.



Poubelle



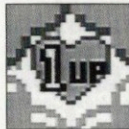
Mario peut jeter des poubelles sur ses ennemis (cela peut ne pas suffire pour certains), ou bien leur sauter dessus. Faites attention, il y a certains adversaires qui ressemblent à des poubelles !

Trampoline



Il y a deux sortes de trampolines. L'un peut se mettre en place en appuyant sur la manette multidirectionnelle puis sur le Bouton A pour le faire marcher. Cela n'est pas possible avec l'autre. Faites attention à la synchronisation en sautant dessus.

Cœur 1Up



Ramassez ce cœur pour obtenir une vie supplémentaire. Mario peut en avoir jusqu'à 99.

CARTE

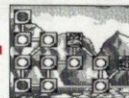
Cette quête est très longue ! Mario rattrapera-t-il Donkey Kong ?



Tour



Vallée Rocheuse



Iceberg



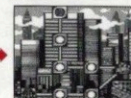
Avion



Désert



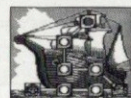
Point de départ



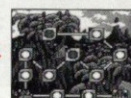
Big-City



Forêt



Bateau



Jungle

FAIRE UNE PAUSE ET SAUVEGARDER

INTERRUPTION



Au cours d'une partie, appuyez sur le Bouton START pour faire apparaître l'écran Pause. Sélectionnez l'une des trois options ci-dessous et appuyez sur le Bouton A.

CONTINUE : Le jeu continue à partir de l'endroit où il avait été interrompu.

SAVE & END : Quand la partie est enregistrée, vous revenez à l'écran Titre.

RECORD : Affiche les durées pour chaque étape jouée.

GAME OVER (fin de la partie)



Quand Mario a perdu toutes ses vies, la partie est terminée. Quand l'écran GAME OVER apparaît, les trois options de l'écran Pause vous sont proposées. Sélectionnez-en une et appuyez sur le Bouton A.

Les vies restantes sont également enregistrées.

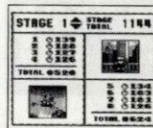
L'EPREUVE DU TEMPS

Le but de l'Epreuve du Temps (Time Trial) est de réussir chaque niveau aussi vite que possible. Le temps qui vous reste est totalisé après chaque groupe de quatre niveaux. Votre vie augmentera en fonction du temps qui vous reste. Après chaque groupe de quatre niveaux réussi, il vous est demandé si vous souhaitez sauvegarder. Dans l'affirmative, sélectionnez YES.



Si vous appuyez sur le Bouton SELECT en cours de partie, vous verrez alors s'afficher la durée totale utilisée pour finir le groupe de quatre niveaux y compris le niveau où vous jouez, plus les objets que vous avez ramassés.

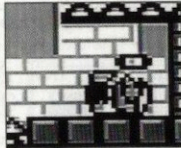
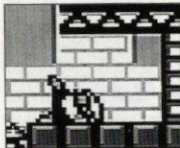
Sur l'écran Pause, sélectionnez RECORD et appuyez sur le Bouton A ; le meilleur temps pour tous les niveaux que vous avez réussis est alors affiché.



Appuyez sur ▲ ou ▼ de la manette multidirectionnelle pour sélectionner l'étape que vous voulez revoir. Le meilleur temps sera automatiquement enregistré.

ENCORE ET TOUJOURS DE LA PRUDENCE

Faites attention quand vous sautez. Si vous tombez trop loin, vous pourriez y laisser une vie.



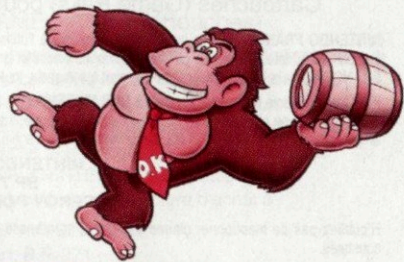
La porte derrière laquelle Pauline est enfermée est parfois cachée, cherchez-la bien.

Si la clé vous glisse entre les mains, elle se met à clignoter puis retourne là d'où elle vient.

Si vous placez au même moment plusieurs routes ou échelles, elles disparaîtront toutes en même temps. Elles disparaissent également si vous appuyez sur le Bouton A.

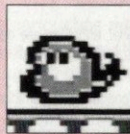


Il y a des ennemis que vous pourrez ramasser mais d'autres vous blesseront rien qu'au toucher.



Voici quelques-uns de mes amis, j'aimerais vous les présenter !

Les amis de Kong



Feu



Dotty



Rappy



Bowbow



Huile

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Cartouches (Game Paks) pour le GAME BOY de Nintendo

NINTENDO FRANCE garantit la cartouche destinée à l'utilisation du Game Boy pendant une période de **180 jours** à compter de la date d'achat. La garantie couvre les pièces et la main d'œuvre ainsi que les frais de port retour. **NINTENDO FRANCE** réparera ou remplacera gratuitement à son choix, toute pièce ou matériel défectueux.

Pour tout problème rencontré, appelez le **SOS NINTENDO au 16 (1) 34 64 77 55** et un conseiller technique vous orientera. Si le conseiller ne peut résoudre le problème par téléphone, adressez-nous directement votre cartouche en recommandé et en port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

NINTENDO S.A.V.**BP 797****95004 CERGY PONTOISE CEDEX**

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou celles dont la garantie est périmée seront réparées à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. **NINTENDO FRANCE** vous fera connaître par écrit le coût de la réparation ou du remplacement de la pièce défectueuse. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de **NINTENDO FRANCE**, devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne s'appliquera pas si la cartouche a été détériorée par une cause étrangère au matériel, endommagée par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'accessoires non agréés par **NINTENDO FRANCE**, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.

Pour toute information sur les jeux Nintendo, appelez le **S.O.S. NINTENDO au 16 (1) 34.64.77.55**. Si vous avez un Minitel, **3615 NINTENDO**, 24h/24h, 7 jours/7.
Ou écrivez-nous au CLUB NINTENDO, BP 14, 95311 ST OUEN L'AUMONE

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Nintendo Game Boy GAME PAKS (Cartouches)

NINTENDO REPAIR SERVICE («NINTENDO») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que le **NINTENDO Game Pak** («CARTOUCHE») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît pendant cette période, **NINTENDO** soit réparera, soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse. Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur **NINTENDO** ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

NINTENDO REPAIR SERVICE

Trade Mart, B.P. 271

1020 Bruxelles

BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de **NINTENDO** soit réparées soit remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. Pour connaître le montant qui vous sera facturé, vous pouvez consulter nos services au 02-478.90.48, extension 60/61.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle a été modifiée après acquisition.

MEMO

Hartelijk dank voor het kopen van deze cassette met Donkey Kong™ voor de Nintendo Game Boy.

Lees deze handleiding eerst goed door om zoveel mogelijk plezier aan dit spel te beleven en bewaar hem daarna om er later iets in te kunnen opzoeken.

INHOUD

Functies bedieningsknoppen	30
Hoe het spel wordt gestart en gespeeld	32
Mario's bewegingen	34
Voorwerpen	40
Kaart	43
Pauzeren en saven	44
Tijdproef	45
Oppassen, oppassen en oppassen	46

Voorzorgsmaatregelen

- 1) Als er lang achter elkaar wordt gespeeld, neem dan om het uur een pauze van 10 à 15 minuten.
- 2) Dit is een precisieprodukt. Gebruik en bewaar deze cassette daarom niet bij extreem hoge of lage temperaturen, voorkom ruwe behandeling en harde schokken of stoten en haal hem ook nooit uit elkaar.
- 3) Raak de elektrische contacten niet aan. Zorg dat deze niet nat of vuil worden, want hierdoor kunnen de cassette en de Game Boy beschadigd raken.
- 4) Maak de cassette nooit schoon met wasbenzine, alcohol of ander oplosmiddelen.
- 5) Controleer steeds voordat de cassette in de Game Boy wordt gedaan of er geen vuil of stof aan de contacten zit.
- 6) Bewaar de cassette in zijn doosje als hij niet wordt gebruikt.

FUNCTIONIES BEDIENINGSKNOPPEN

+ Vierpuntsdruktoets en A knop

- ▼ Een handstand of een hoge sprong uitvoeren
- ◀▶ Salto achterover

+ Vierpuntsdruktoets en B knop

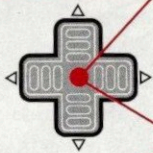
- ▲ Een voorwerp omhoog gooien
- ◀▶ Controle-schakelaars

A knop

- Springen/op een voorwerp springen
- Een touw loslaten

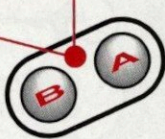
B knop

- Een voorwerp oprapen/met een voorwerp gooien



+ Vierpuntsdruktoets

- ▲ Rondraaien aan een horizontaal touw
- ▼ Bukken
- ▲▼◀▶ Omhoog, omlaag, naar links of naar rechts gaan

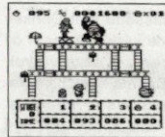


Lees voor nadere informatie over de functies van de bedieningsknoppen het hoofdstukje "Mario's bewegingen" elders in deze handleiding.



Selectknop

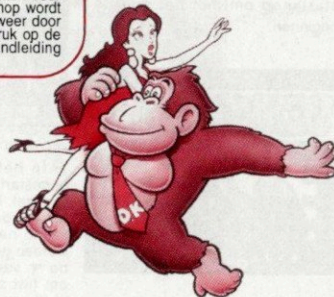
Geeft de tijd weer die Mario nodig heeft gehad om het level te beëindigen. Zie voor nadere informatie het hoofdstuk "Tijdproef" elders in deze handleiding.



Startknop

Hiermee wordt het spel gestart en onderbroken voor een pauze. Als tijdens het spel op de startknop wordt gedrukt, stopt dit voor een pauze. Kies om weer door te gaan voor "CONTINUE" (doorgaan) en druk op de startknop of de A knop. Elders in deze handleiding volgen nadere details.

Als tegelijkertijd op de A, B, start- en selectknop wordt gedrukt, keert het spel terug naar het titelscherm.



HET STARTEN VAN HET SPEL

Stop de cassette met Donkey Kong™ op de juiste manier in de Game Boy en zet deze vervolgens aan. Daarna verschijnt gedurende enkele seconden het "Nintendo"-beeldmerk, gevolgd door het titelscherm. Druk zodra dit laatste is verschenen op de startknop om met het spel te beginnen.



Gebruik op het "Select File"- (kies bestand) scherm de ◀ of de ▶ van de vierpuntsdruktoets om Mario te verplaatsen. Kies één van de drie bestanden uit en druk



vervolgens op de A knop.

Als het spel opnieuw wordt opgestart nadat de Game Boy is uitgezet, kan worden begonnen in een eerder uitgespeeld level. Zet Mario naast het spel dat moet worden gespeeld, gebruik de ▲ of de ▼ van de vierpuntsdruktoets om het stadium (stage) en het level waarin weer moet worden

begonnen uit te kiezen en druk op de A knop. In elk reeds uitgespeeld stadium kan level 1, 5 of 9 worden geselecteerd.

Door Mario helemaal naar "Clear" (wissen) in de rechterhoek te verplaatsen, kan één van de bestanden worden gewist. Als op de A knop wordt gedrukt, pakt Mario een bom. Zet hem vervolgens naast het bestand dat moet worden gewist en druk opnieuw op de A knop. Kies "Yes" (ja) uit de getoonde mogelijkheden om dat bestand te wissen.

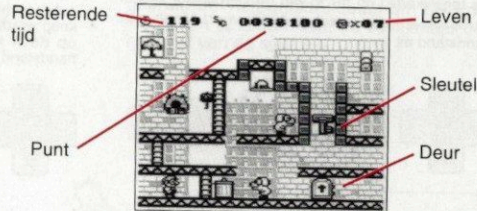
Om alle gesavede bestanden tegelijk te wissen, moet in het "Select File"-scherm op de ◀ van de vierpuntsdruktoets worden gedrukt, alsmede op de startknop, de selectknop en de B knop. Als dan voor "Yes" wordt gekozen, worden alle bestanden gewist.

HOE HET SPEL WORDT GESPEELD

In levels waarin Donkey Kong en Pauline op het scherm verschijnen, moet Mario proberen Pauline te bereiken en de aanvallen van Donkey Kong zien te ontwijken.

In levels waarin het gegil van Pauline via het sleutelgat in de deur te horen is, moet Mario de sleutel zien te vinden en deze gebruiken om de deur te openen.

Aan het einde van elk stadium moet Mario het tegen Donkey Kong en zijn vrienden opnemen. Hij moet dan vaten oprapen en deze naar Donkey Kong gooien of een andere manier zien te vinden om zijn vijanden te verwonden.

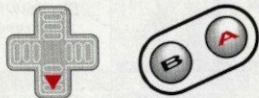


Nieuwe bewegingen!

In het begin kan Mario enkele van deze nieuwe bewegingen niet uitvoeren, maar in de loop van zijn speurtocht doet hij genoeg vaardigheden op om ze wel te gebruiken.

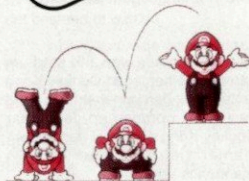
Handstand

Als tegelijkertijd op de ▼ van de vierpuntsdruktoets en op de A knop wordt gedrukt, voert Mario een handstand uit.



Hoge sprong vanuit handstand

Nadat Mario een handstand heeft uitgevoerd, kan hij ook een hoge sprong maken als opnieuw op de A knop wordt gedrukt. Als precies op het juiste moment op de A knop wordt gedrukt nadat Mario een handstand heeft uitgevoerd, springt hij heel hoog.

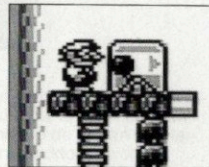


Tijdens een handstand kan Mario zich naar links of rechts verplaatsen.



Schakelaar

Zet schakelaars aan en uit om de lift en het glijbord te bedienen. Zet Mario naast de schakelaar. Gebruik als op de B knop wordt gedrukt de vierpuntsdruktoets om de schakelaar om te zetten. Wat de schakelaar doet hangt af van de situatie.



Schop vanuit handstand

Tijdens een handstand kan Mario tegen vallende voorwerpen schoppen om zichzelf te beschermen. Maar hij moet daarbij wel oppassen, want tegen sommige voorwerpen kan hij niet schoppen!



Met behulp van deze techniek kan Mario zich gemakkelijk naar boven bewegen. Leer hem goed kennen om het spel sneller te kunnen beëindigen. Met een salto achterover kan Mario heel hoog springen om een touw te bereiken.

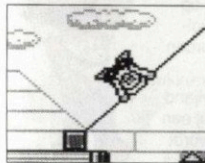
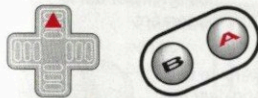


Salto achterover

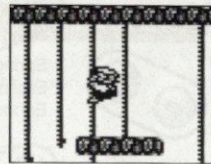
Druk als Mario naar links of rechts gaat heel snel op de tegenovergestelde kant van de vierpuntsdruktoets en tegelijkertijd op de A knop. Mario maakt dan een salto achterover in de richting waarin wordt gedrukt.

Ronddraaien aan een touw

Laat Mario naar een touw toe springen. Druk terwijl hij daaraan hangt op de ▲ van de vierpuntsdruktoets. Mario gaat dan rond-draaien. Druk vervolgens opnieuw op de A knop. Dankzij de centrifugale kracht springt Mario dan hoger en verder.



Met behulp van de vierpuntsdruktoets kan Mario naar links of rechts worden verplaatst terwijl hij aan een touw hangt.



* Als Mario zich aan een verticaal voorwerp bevindt, kan hij niet rond-draaien.

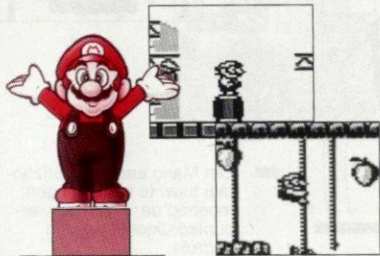
Om Mario aan een horizontaal touw te laten hangen, moet op de ▲ van de vierpuntsdruktoets worden gedrukt.

Basisbewegingen!

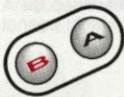
Met de A knop worden uitgevoerd



- Springen
- Ergens op springen
- Een touw loslaten



Met de B knop worden uitgevoerd



- Iets oprapen
- Met een voorwerp gooien nadat dat is opgeraapt

* Om een voorwerp op te rapen, moet Mario daar met behulp van de A knop op springen en moet vervolgens op de B knop worden gedrukt.

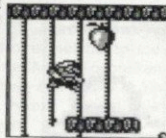
* Als Mario door een vijand wordt geraakt terwijl hij een voorwerp vasthoudt, wordt hij weggeslagen en valt het voorwerp uit zijn handen.



Bewegingen met de vierpuntsdruktoets



- Naar boven en naar beneden klimmen
- * Om Mario sneller tegen een touw of een winderd te laten opklimmen, moet hij er twee gebruiken. Als hij naar beneden klimt, moet hij er maar één gebruiken.



- Bukken



Combinatietechnieken



- Met een voorwerp gooien.



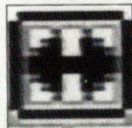
- Een voorwerp hoger gooien

* Als Mario springt, kan hij een voorwerp hoger gooien.



Weg & ladder

(Kunnen overal waar zij nodig zijn worden gebruikt)



WEG



LADDER

Als Mario deze voorwerpen aanraakt, staat het scherm stil en verschijnt er een cursor. Kies dan een plek uit waar de weg of de ladder moet worden geplaatst en druk vervolgens op de A knop. Wegen worden horizontaal geplaatst, ladders verticaal. De plaats en de lengte van de weg of de ladder hangen af van de hindernissen in de omgeving. Kijk uit! Deze voorwerpen blijven slechts tijdelijk beschikbaar. Er zijn ook andere voorwerpen die, net als de hiervoor genoemde, overal kunnen worden geplaatst waar zij nodig zijn. Zoek daarnaar!

Parasol, hoed & tas

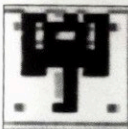


Als Mario al deze drie voorwerpen weet te verzamelen, kan hij na het uitspelen van een level aan een bonusspel meedoen. Dit bonusspel kan pas worden gespeeld nadat stadium 0 is afgewerkt.

Hamer & superhamer



HAMER



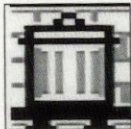
SUPERHAMER

Dit zijn de enige wapens die tijdens deze speurtocht worden gebruikt. Nadat Mario de hamer te pakken heeft gekregen, kan hij er in elke richting mee zwaaien. Omdat dit voorwerp slechts korte tijd beschikbaar blijft, moet goed worden nagedacht over het beste moment om hem te gebruiken. Als Mario een hamer in zijn bezit heeft, kan hij niet springen.

Met de superhamer kan Mario een weg openen maar ook vijanden verslaan. Dit voorwerp is anders dan de gewone hamer! Als zijn tijd verstreken is, verschijnt de superhamer op de plaats waar hij was.



Vuilnisvat



Mario kan met vuilnisvaten naar vijanden gooien (hoevel sommigen van hen hierdoor niet worden uitgeschakeld) of erop springen. Maar pas wel op, want er zijn ook vijanden die er als vuilnisvaten uitzien!

1 Up-hart



Als Mario zo'n hart te pakken krijgt, verdient hij een extra leven. Maximaal kan Mario over 99 levens beschikken.

Springstandaard



Er zijn twee typen springstandaards. De ene kan met behulp van de vierpuntsdruktoets naar zijn plaats worden verschoven, waarna op de A knop moet worden gedrukt om hem daar neer te zetten. De andere kan niet worden verplaatst. Mario moet er precies op het juiste moment opspringen.

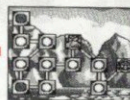
Dit is een lange speurtocht! Waar weet Mario Donkey Kong in te halen?



Toren



Rotsvallei



Ijsberg



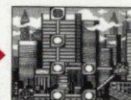
Vliegtuig



Woestijn



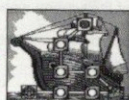
Start



Grote Stad



Bos



Schip



Oerwoud

PAUZEREN



Als tijdens het spel op de startknop wordt gedrukt, verschijnt het pauze-scherm. Kies één van de drie onderstaande mogelijkheden uit en druk op de A knop.

CONTINUE: Het spel wordt hervat vanaf het punt waar het werd onderbroken voor een pauze.

SAVE & END: Nadat het spel is gesaved, verschijnt het titelscherm weer.

RECORD: De recordtijden voor elk uitgespeeld level worden getoond.

Hiermee wordt ook het aantal resterende levens gesaved.

GAME OVER (spel afgelopen)



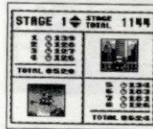
Als Mario geen levens meer over heeft, is het spel afgelopen. Zodra het "Game over"-scherm verschijnt kan, net als op het pauzescherm, uit drie mogelijkheden worden gekozen. Kies er één uit en druk op de A knop.

Het doel van het "Time Trial"- (tijdproef-) spel is elk level zo snel mogelijk uit te spelen. Na elke vier levels wordt de resterende tijd getotaliseerd. Afhankelijk van de tijd die Mario nog over heeft, krijgt hij extra levens. Na elke serie van vier uitgespeelde levels wordt gevraagd, of het spel moet worden gesaved. Zo ja, kies dan voor "Yes" (ja).



Als tijdens het spel op de selectknop wordt gedrukt, wordt de totaaltijd voor de vier levels getoond, evenals de verzamelde voorwerpen en de tijd die Mario heeft doorgebracht in het level waarin hij zich op dat moment bevindt.

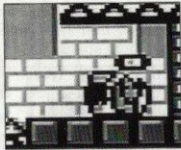
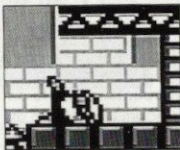
Kies op het "Pause"-scherm voor "Record" en druk op de A knop om de beste recordtijd voor alle levels die zijn uitgespeeld te laten verschijnen.



Gebruik de ▲ of de ▼ van de vierpuntsdruktoets om een stadium uit te kiezen dat moet worden bekeken. De beste tijd wordt automatisch gesaved.

OPPASSEN, OPPASSEN EN OPPASSEN

Mario moet voorzichtig zijn als hij springt. Als hij te ver terecht komt, kan dat hem een leven kosten.



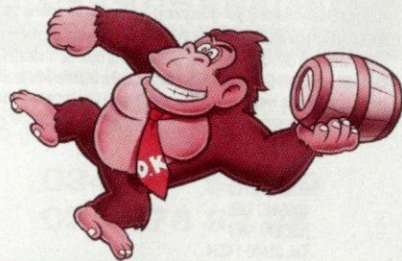
De deur waarachter Pauline is opgesloten is soms verborgen. Mario moet er dus goed naar zoeken.

Als de sleutel uit Mario's hand glijdt, knippert deze even en gaat hij vervolgens terug naar waar hij was.

Als Mario meer dan één weg of ladder plaatst, verdwijnen ze allemaal tegelijkertijd. Ook verdwijnen zij als op de A knop wordt gedrukt.

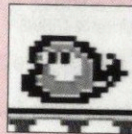


Er zijn vijanden die Mario kan oprapen en vijanden die hem verwonden als hij ze aanraakt.

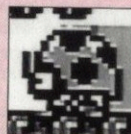


Hier zijn enkele van de vrienden die ik graag even aan je wil voorstellen!

Kongs vrienden



Vuur



Dotty



Rappy



Bowbow



Olie

[0294DSH]

180 DAGEN GARANTIE – Nintendo Game Boy SPELCASSETTES

Nintendo Netherlands B.V. («Nintendo») garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat deze Nintendo Game Boy spelcassette («cassette») gedurende 180 dagen na aankoop geen materiaal- of constructiefouten zal vertonen.

Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 180 dagen garantie, zal Nintendo Netherlands B.V. de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Bel in geval van storing eerst de Technische Dienst van Nintendo (telefoonnummers hieronder). Als de monteur de klacht niet per telefoon kan oplossen, zal hij u adviseren de cassette aan uw dealer te retourneren, dan wel dit, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs op te sturen naar:

Nintendo Netherlands B.V.
T.a.v. Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

Nintendo Repair Service
Postbus 271
1020 BRUSSEL
BELGIË
Tel. 02-4789048

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 180-dagen-termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van Nintendo Netherlands B.V. - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de Technische Dienst van Nintendo in Nederland - tussen 8.30 en 17.00 uur - onder nummer 03440-14234, of met de Nintendo Repair Service in België - tussen 14.00 en 17.30 uur - onder nummer 02-4789048.

Als na inspectie door de Technische Dienst blijkt, dat de cassette niet kan worden gerepareerd, zal deze naar u worden teruggezonden. Deze garantie geldt niet als de cassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of als er veranderingen aan de cassette zijn aangebracht na de aanschaf.

Heeft u spelvragen? Bel de Nintendo Spellijn!

In Nederland kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur. Telefoonnummer 03402 - 54490.

In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 14.00 en 18.00 uur. Telefoonnummer 02 - 4789208.

VRAGEN OVER NES, SUPER NES OF GAME BOY SPELLEN? BEL DE NINTENDO SPELLIJN !

Hoe leuk videospellen ook zijn, als het niet lukt verder te komen, is de lol er snel af. Maar NES, Super NES of Game Boy bezitters zitten daar gelukkig niet mee! Die bellen gewoon de Nintendo Spellijn:

In Nederland
In België

03402 – 54490
02 - 478 92 08

Dat kan in Nederland van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur.

In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 14.00 en 18.00 uur.

De speladviseurs van Club Nintendo – de grootste club van de Benelux – weten altijd raad.

Even bellen dus... en gewoon weer lekker verder spelen!

[0294]