

Nintendo

DMG-QD-NO

GAME BOY™

**DONKEY
KONG™**

SPIELANLEITUNG

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo GAME BOY System paßt.



Leisten Sie einen Beitrag zum Umweltschutz:

- Verbrauchte Batterien und Akkumulatoren (Akkus) gehören nicht in den Hausmüll.
 - Sie können sie bei einer Sammelstelle für Altbatterien bzw. Sondermüll abgeben.
- Bitte informieren Sie sich bei Ihrer Gemeinde.**

Wir freuen uns, daß Du Dich für die Nintendo® Game Boy™ Spielkassette "DONKEY KONG™" entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

INHALT

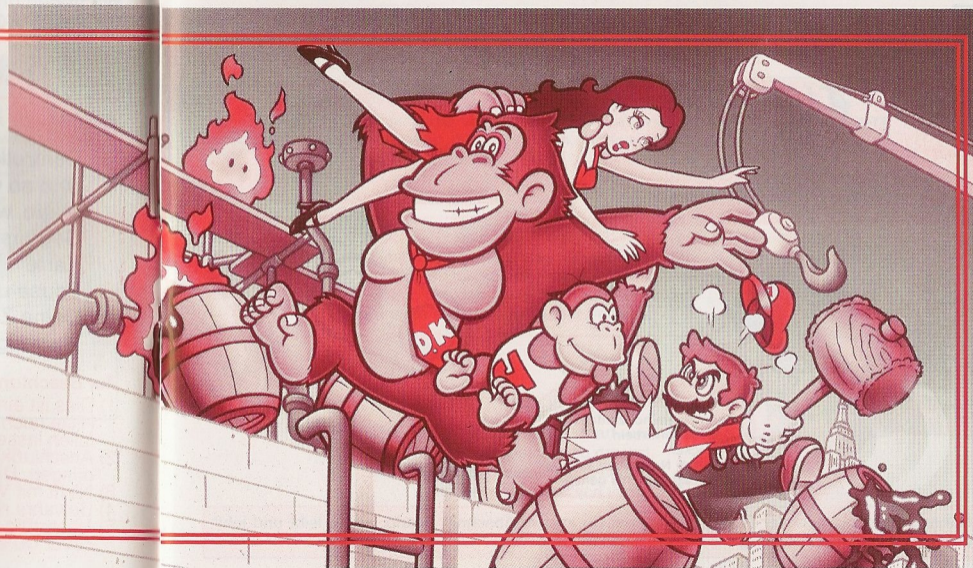
| | |
|------------------------------------|----|
| Controller-Funktionen | 4 |
| Und so wird's gemacht! | 6 |
| Mario, wie er leibt und lebt | 8 |
| Gegenstände | 14 |
| Karte | 17 |
| Pause und Abspeichern | 18 |
| Deine Zeit ist begrenzt! | 19 |
| Holzauge sei wachsam!! | 20 |

Zur Beachtung:

- 1) Dies ist eine präzisionsgefertigte Spielkassette. Sie sollte weder übermäßiger Hitze noch großer Kälte ausgesetzt werden. Die Kassette nicht anstoßen, nicht fallen lassen und nicht auseinandernehmen.
- 2) Anschlußkontakte nicht besprühen, verschmutzen oder mit Feuchtigkeit in Berührung bringen. Dies kann die Spielkassette und/oder das Grundgerät beschädigen.
- 3) Nicht mit Verdünner, Benzin, Alkohol oder ähnlichen Lösungen reinigen.
- 4) Bewahre die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.
- 5) Überprüfe stets die Kontakte der Spielkassette auf Verunreinigungen, bevor Du sie in die Spielkonsole einsetzt.

Er ist zurück!!!

Und er ist besser in Form denn je! Donkey Kong hat die schöne Pauline gekidnappt und ist auf der Flucht. Mario muß sein Bestes geben, um ihm auf den Fersen zu bleiben. Was der Spielhallenautomat konnte, kann dieses Spiel schon lange – und noch viel mehr! Denn nach den bekannten ersten Levels erwartet Mario eine seiner größten Herausforderungen. Jage Donkey Kong, während er aus der Stadt flüchtet, ein Schiff entert, sich im Dschungel versteckt, die Wüste durchquert, die Rocky Mountains erklimmt und schließlich sein Zuhause aufsucht. Hier sind wahre Klempnernerven gefragt!



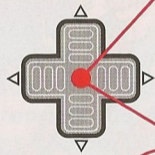
CONTROLLER-FUNKTIONEN

+ Steuerkreuz und A-Knopf

- ▼ Handstand oder Hochsprung
- ◀▶ Rückwärtsrolle

+ Steuerkreuz und B-Knopf

- ▲ Gegenstand hochwerfen
- ◀▶ Hebel ziehen



+ Steuerkreuz

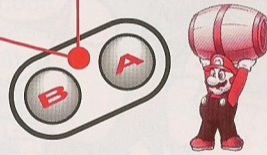
- ▲ An einem horizontalen Seil herumwirbeln
- ▼ Ducken
- ▲▼◀▶ Nach oben, unten, links und rechts gehen

A-Knopf

- Springen/Auf einen Gegenstand springen
- Ein Seil loslassen

B-Knopf

- Gegenstand hochheben/werfen

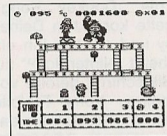


Näheres zu den Controller-Funktionen findest Du in dem Abschnitt „Mario, wie er lebt und lebt“ auf Seite 8 in dieser Anleitung.



SELECT-Knopf

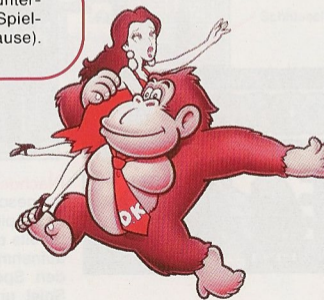
Er zeigt die von Dir benötigte Zeit an, um das Level durchzuspielen. Näheres dazu findest Du auf Seite 19.



START-Knopf

Damit beginnst Du das Spiel und unterbrichst es. Drücke den Start-Knopf im Spielverlauf, um das Spiel zu stoppen (Pause). Näheres dazu findest Du auf Seite 18.

Wenn Du den A-, B-, Start- und Select-Knopf gleichzeitig drückst, erscheint wieder das Titelbild und Du beginnst das Spiel von vorne.



UND SO WIRD'S GEMACHT!

Stecke die „Donkey Kong“-Spielkassette korrekt in Deinen Game Boy und schalte ihn ein. Nun erscheint „Nintendo™“ auf Deinem Bildschirm, gefolgt von dem „Donkey Kong“-Titelbild. Drücke den Start-Knopf, um das Spiel zu starten.



Drücke Mario mit dem Steuerkreuz auf dem „SELECT FILE“-Bildschirm (abgespeichertes Spiel) nach rechts und nach links. Suche Dir eine der drei Speicherplätze aus und drücke den A-Knopf.



Nachdem Du den Game Boy ausgeschaltet hast, kannst Du das Spiel wieder in einem der bereits durchgespielten Gebiete aufnehmen. Stelle Mario neben den Speicherplatz mit Deinem Spiel und drücke das Steuer-

kreuz nach oben oder nach unten, bis der gewünschte Level erscheint. Betätige dann den B-Knopf. Du kannst in jedem durchgespielten Gebiet Level 1, Level 5 und Level 9 anwählen.

Wenn Du Mario neben „CLEAR“ (Löschen) in die rechte Ecke stellst, kannst Du jeden Inhalt der drei Speicherplätze löschen. Drücke den A-Knopf und Mario sammelt eine Bombe auf. Stelle Mario jetzt neben einen der drei Speicherplätze und drücke den A-Knopf. Wähle „YES“ (Ja), um das Löschen des Spiels zu bestätigen.

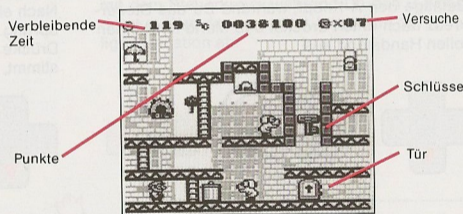
Um alle gespeicherten Spiele zu löschen, drücke im „SELECT-FILE“-Bildschirm das Steuerkreuz nach links und gleichzeitig den Start-, Select und B-Knopf. Mit „Yes“ bestätigst Du wiederum Deinen Beschluß.

SO WIRD GESPIELT!

In einigen Levels erscheint Donkey Kong zusammen mit Pauline. Dein Ziel ist es, Pauline zu erreichen und gleichzeitig Donkey Kongs Angriffen auszuweichen.

In anderen Levels kommen Paulines Hilferufe aus dem Schlüsseloch einer Tür. Finde den passenden Schlüssel, um die Tür zu öffnen.

Am Ende eines jeden Gebietes mußt Du Dich Donkey Kong und seinen Freunden stellen. Schnapp Dir eine der Tonnen und werfe damit auf Donkey Kong. Vielleicht findest Du aber auch eine andere Möglichkeit, Deine Gegner zu besiegen.

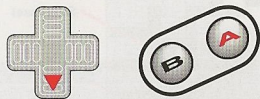


MARIO, WIE ER LEIBT UND LEBT

Neue Tricks! Mario hat einige Überraschungen auf Lager! Allerdings kann er sie nicht sofort einsetzen, aber auf einer langen Verfolgungsjagd lernt er so einiges dazu.

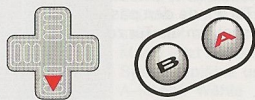
Handstand

Betätige den A-Knopf, während Du das Steuerkreuz nach unten drückst und Mario führt einen tollen Handstand aus.

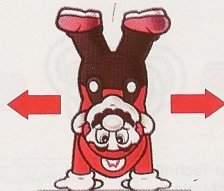


Handstand-Hochsprung

Nach einem Handstand ist es Zeit für den Hochsprung. Etwas Gymnastik schadet ja nicht. Drücke erneut den A-Knopf. Wenn Dein Timing stimmt, bricht Mario alle Weltrekorde!

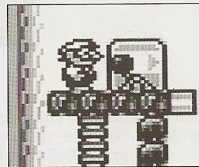


Auch im Handstand kann Mario sich nach rechts oder nach links bewegen.



Hebel

Schalte die Hebel ein oder aus, um die Fahrstühle und Schiebrücken zu bedienen. Stelle Mario neben den Schalter. Betätige den Hebel mit dem Steuerkreuz, während Du den B-Knopf drückst. Was dann passiert, hängt von der jeweiligen Situation ab.



PAUSE UND ABSPEICHERN

PAUSE



Wenn Du im Spielverlauf den Start-Knopf drückst, erscheint der Pausenbildschirm. Wähle eine der drei unten abgebildeten Optionen und drücke den A-Knopf.

CONTINUE: Du nimmst das Spiel an der gleichen Stelle wieder auf.

SAVE + END: Das Spiel wird abgespeichert und das Titelbild erscheint.

RECORD: Eine Auflistung der von Dir benötigten Zeit erscheint für jedes durchgespielte Gebiet (Stage).

Die Anzahl der verbeibenden Marios wird ebenfalls gespeichert.

GAME OVER



Sind alle verbleibenden Marios aufgebraucht, ist das Spiel vorbei. Der GAME OVER-Bildschirm erscheint mit den drei gleichen Optionen, die auch bei dem Pausenbildschirm zur Wahl standen. Wähle eine von ihnen und drücke den Start-Knopf.

DEINE ZEIT IST BEGRENZT!

Deine Verfolgungsjagd ist auch ein Rennen gegen die Zeit. Versuche, jedes Level so schnell wie möglich zu beenden. Die verbleibende Zeit wird alle 4 Levels (Zwischenstation) zusammengezählt. Die Anzahl Deiner Marios erhöht sich, je nachdem wieviel überschüssige Zeit Du besitzt. Nach jeder Zwischenstation (alle 4 Levels) wirst Du gefragt, ob Du Dein Spiel abspeichern möchtest. Wähle zum Speichern einfach „YES“.



Wenn Du im Spielverlauf den Select-Knopf drückst, wird folgendes angezeigt: Zeit bis zur Zwischenstation inkl. die gespielte Zeit im aktuellen Level und eingesammelte Gegenstände.

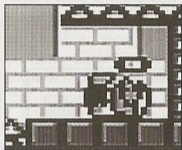
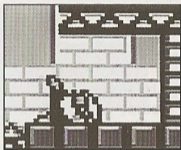
Wähle auf dem Pausenbildschirm „RECORD“ und drücke den A-Knopf. Eine Auflistung der besten Zeiten für die bisher durchgespielten Levels erscheint.

| STAGE 1 | STAGE TOTAL | 1144 |
|---------|-------------|------|
| 1 | 133 | |
| 2 | 128 | |
| 3 | 127 | |
| 4 | 126 | |
| TOTAL | | 524 |
| 5 | 134 | |
| 6 | 133 | |
| 7 | 132 | |
| 8 | 131 | |
| TOTAL | | 524 |

Drücke das Steuerkreuz nach oben oder unten, um ein Gebiet auszuwählen das Du Dir ansehen möchtest. Die Bestzeit wird automatisch gespeichert.

HOLZAUGE SEI WACHSAM!!

Sei vorsichtig, wenn Du springst. Es kann passieren, daß Du zu tief fällst und einen Versuch verlierst.



Die Tür, hinter der Pauline sich befindet, ist manchmal gut versteckt. Suche gründlich danach!

Fällt Dir ein Schlüssel aus der Hand, blinkt er für kurze Zeit und erscheint wieder an seinem Ursprungsort.

Wenn Du mehrere Brücken oder Leitern gesetzt hast, verschwinden alle zur gleichen Zeit.

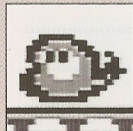


Einige Gegner lassen sich hochheben, andere dagegen sollte Mario besser nicht anfassen.

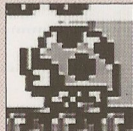


Hier sind ein paar meiner Freunde, die Du kennenlernen solltest!

Kong's Freunde



Fire



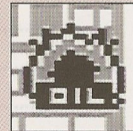
Dotty



Rappy



Bowbow



Oil

MEMO

HALLO NINTENDO: 0130-5806 (für gebührenfreie Anrufe aus Deutschland)

REV-D

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer **0130-5806** an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50
63760 Großostheim

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: **0130-5806**).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818



Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50, 63760 Großostheim

PRINTED IN JAPAN