

DONKEY KONG™ JUNIOR

by Nintendo™

NOTICE D'INSTRUCTIONS



Pour système TV SECAM
Pour 1 ou 2 joueurs
4 niveaux de difficulté

Exclusif! le vrai jeu en cassette
chez vous

Cassette CBS ELECTRONICS pour l'ordinateur de jeu
CBS COLECOVISION™

CBS
ELECTRONICS

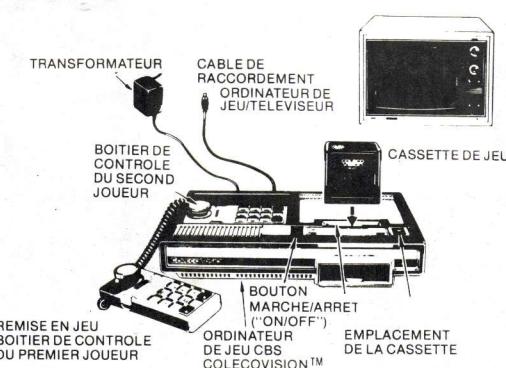
LE JEU

DONKEY KONG® a été fait prisonnier par Mario. Pour le libérer, DONKEY KONG™ JUNIOR va devoir livrer une véritable course contre la montre à travers une jungle traitresse.

Pour libérer son père, DONKEY KONG™ JUNIOR doit s'emparer de clés et pour y parvenir doit sauter de liane en liane et éviter de dangereuses créatures.

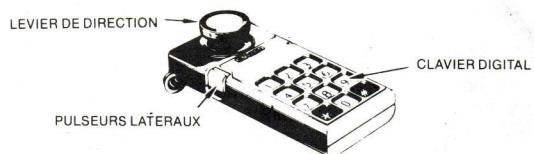
Si DONKEY KONG™ JUNIOR réussit cette mission, le décor change. Il doit alors remonter des clés jusqu'au bout de chaînes en déjouant l'habileté de ses adversaires... S'il y parvient il devra escalader à nouveau les lianes au bout desquelles de nouveaux dangers l'attendent.

COMMENT INSTALLER VOTRE ORDINATEUR DE JEU



- Assurez-vous que l'ordinateur CBS COLECOVISION™ est branché sur le téléviseur et sur le transformateur. Puis branchez le transformateur sur le secteur.
- Pour jouer seul, branchez le boîtier de contrôle dans la prise N° 1 de l'ordinateur de jeu. Pour deux joueurs, utilisez les 2 boîtiers de contrôle.
- Assurez-vous toujours que votre ordinateur de jeu CBS COLECOVISION™ est éteint ("OFF") avant d'introduire ou enlever une cassette.** Pousser le bouton marche/arrêt ("OFF/ON") sur marche "ON" après avoir introduit la cassette.

COMMENT UTILISER VOS BOITIERS DE CONTRÔLE



REMARQUE : pour jouer seul, utilisez le boîtier de contrôle branché sur la prise n° 1. Pour deux joueurs, le second joueur utilise le boîtier de contrôle branché sur la prise n° 2.

Comment utiliser les touches de votre clavier, le levier de direction et les pulseurs latéraux pour Donkey Kong™ Junior.

1. Clavier digital : les touches du clavier de 1 à 8 vous permettent de sélectionner un niveau de difficulté avant de commencer à jouer. En appuyant sur * après une partie vous reprogrammez le même niveau de difficulté et en appuyant sur # vous pouvez programmer un autre niveau.

2. Levier de direction : le levier de direction commande la plupart des déplacements de DONKEY KONG™ JUNIOR sur l'écran.

Pour grimper : si DONKEY KONG™ JUNIOR est sur une liane ou sur une chaîne, poussez le levier de direction vers le haut pour le faire grimper. Si au contraire vous voulez le faire descendre, poussez le levier vers le bas.

Pour courir : pour faire courir DONKEY KONG™ JUNIOR à gauche ou à droite ou pour le faire passer d'une liane à l'autre, poussez le levier de contrôle dans la direction choisie.

3. Pulseurs latéraux : Pour faire sauter DONKEY KONG™ JUNIOR, appuyez sur les pulseurs latéraux. Il fera un saut sur place si vous appuyez sur le pulseur au moment où il est immobile.

Dans la 4^e phase DONKEY KONG™ JUNIOR pourra faire un bond encore plus grand en sautant sur le tremplin.

COMMENT JOUER

INSTRUCTIONS PAR ETAPE.

REMARQUE : si vous jouez à deux, les joueurs interviennent à tour de rôle. Le premier commence et joue jusqu'à ce que DONKEY KONG™ JUNIOR soit éliminé. Le second joueur joue à son tour.

1^{re} étape : à vous de décider

Appuyez sur le bouton de remise en jeu ("RESET BUTTON"). Le nom du jeu DONKEY KONG™ JUNIOR apparaît sur l'écran de votre TV. Attendez que l'écran des niveaux de difficulté apparaisse. Il propose une série d'options numérotées de 1 à 8. Sélectionnez une option en appuyant sur la touche correspondante de votre clavier.

2^e étape : les lianes.

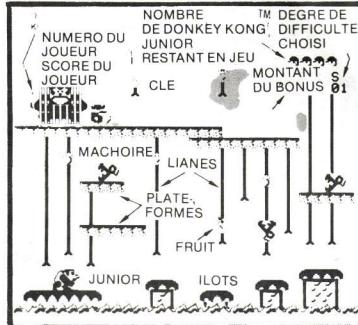
DONKEY KONG™ JUNIOR démarre en bas et à gauche de la jungle. Faites le sauter pour attraper une des lianes qui pend au-dessus de lui. Souvenez-vous qu'en escaladant 2 lianes à la fois DONKEY KONG™ JUNIOR ira deux fois plus vite. Passez de liane en plate-forme et prenez garde aux terribles coups de dents des mâchoires rouges et bleues qui sont à l'affût pour dévorer DONKEY KONG™ JUNIOR. Pour les mettre hors de combat faites leur tomber des fruits sur la tête.

3^e étape : la prise de la clé.

DONKEY KONG™ JUNIOR doit s'emparer de la clé située dans la partie la plus élevée du centre de l'écran. Mais Mario lui envoie mâchoire sur mâchoire et ce pauvre DONKEY KONG™ JUNIOR doit courir, sauter et escalader jusqu'à la plus haute plate-forme. Pour gagner des points sautez par-dessus les mâchoires. Si vous ratez la clé vous vous retrouverez face à Mario et votre DONKEY KONG™ JUNIOR est éliminé. Il faut alors tout recommencer.

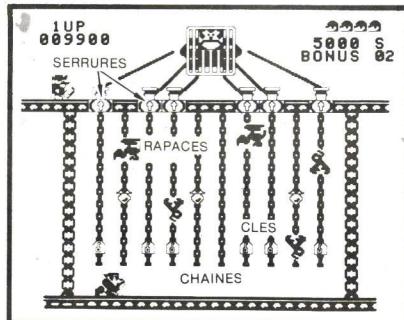
4^e étape : les bonus.

Pendant votre périple le compteur de Bonus va enregistrer les points. Lorsque vous atteignez la clé, le chiffre qui apparaît dans le cadran du Bonus est joint à votre score. Mais le temps peut travailler contre vous. Si DONKEY KONG™ JUNIOR rate la clé, il perd son Bonus () et est éliminé. Un signal sonore vous prévient lorsque le temps imparti touche à sa fin.



5^e étape : les chaînes.

Maintenant que vous êtes en possession de la clé, passez à l'épreuve suivante. DONKEY KONG™ JUNIOR doit faire remonter les clés le long des chaînes et les mettre dans les serrures pour libérer son Papa. Bien entendu, les mâchoires vont l'attaquer, mais elles ne sont plus seules. De la plate-forme une bande de rapaces va s'envoler et essayer d'attraper le pauvre DONKEY KONG™ JUNIOR qui est sur les chaînes. Empêchez-les d'atteindre leur but et dépêchez-vous de libérer DONKEY KONG! ®

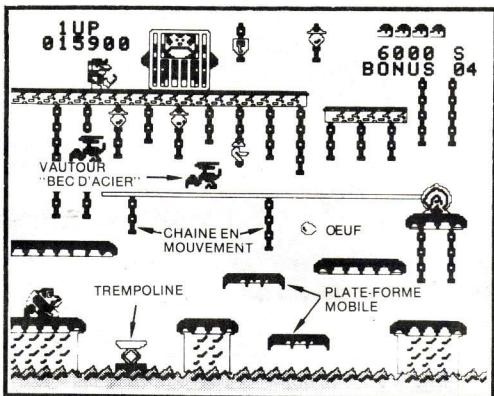


6^e étape : repartir de zéro.

Vous vous croyez très fort? Attendez un peu! Il faut de nouveau escalader des lianes avec cette fois, beaucoup plus d'adversaires pour DONKEY KONG™ JUNIOR!

7^e étape : un saut à droite, un saut à gauche.

Enfin, après avoir réussi pour la deuxième fois à vous sortir des lianes, voici le moment de relever le défi du grand saut. DONKEY KONG™JUNIOR démarre en bas et à gauche. Mais cette fois pour démarrer sa mission il doit sauter sur un tremplin. Si DONKEY KONG™JUNIOR calcule bien, il réussit un superbe saut. Il doit ensuite essayer d'atteindre une des plate-formes en mouvement et sauter jusqu'à la chaîne mobile. Attention de ne pas lui cogner la tête dans une plate-forme, vous le blesseriez.



8^e étape : oiseaux et œufs.

Attention aux vautours "Bec d'acier" lorsque vous escaladez les supports de chaînes. En niveau 2 - 3 - 4, ils attaquent DONKEY KONG™JUNIOR en le bombardant d'œufs. Pour les éliminer il faut grimper plus haut qu'eux et leur lancer des fruits. Puis il vous faut essayer d'atteindre la clé.

9^e étape : une fois de plus.

Les attaques deviennent de plus en plus sauvages. Les épreuves succèdent aux épreuves et chaque fois c'est encore plus difficile. Jusqu'où irez-vous?

Fin du jeu et reprogrammation du jeu

Pour rejouer à DONKEY KONG™JUNIOR au même niveau de difficulté que celui auquel vous venez de jouer, appuyez sur *. Pour revenir à l'écran de choix des niveaux de difficulté, appuyez sur #.

REMARQUE : Le bouton de remise en jeu ("RESET BUTTON") sur l'ordinateur de jeu efface le jeu. Il peut être utilisé pour commencer une nouvelle partie à n'importe quel moment, et peut aussi être utilisé en cas de fausse manœuvre pour revenir en début de partie.

LES POINTS

Actions	Points
• Sauter par-dessus un adversaire	100
• Sauter par-dessus 2 ou 3 adversaires en un seul saut	300
• Mettre une clé dans la serrure	200
• Cueillir un fruit	400
• Faire tomber des fruits sur un premier adversaire	800
• Eliminer du même coup un deuxième adversaire	1200
• En éliminer du même coup trois ou quatre	1600



BONUS

Lorsque vous réussissez une mission le compteur Bonus s'arrête. Le temps qui reste est ajouté à votre score.

BONUS JUNIORS

Tous les 10.000 points vous obtenez un DONKEY KONG™JUNIOR, en bonus.

DECOUVREZ TOUJOURS PLUS

Cette notice d'instructions vous donne les indications de base qui vous permettent de commencer à jouer à DONKEY KONG™JUNIOR. Mais ce n'est que le début! En jouant, vous découvrirez des "trucs" qui rendront le jeu encore plus amusant : vous en avez encore beaucoup à découvrir!

DONKEY KONG® et DONKEY KONG™ JUNIOR sont des marques déposées appartenant à Nintendo of America Inc. © 1983 Nintendo of America Inc.

Fabriqué au Royaume-Uni.

Conception, programme, réalisation du logiciel 1983.

Coleco Industries Inc. New York 12010. Licencié Exclusif Coleco Industries Inc. © "1983 CBS Toys a Division of CBS Inc."

Cette cassette est vendue et peut être revendue à des fins uniquement familiales et privées à l'exclusion de toute exploitation commerciale. La location, et toute représentation publique sont formellement interdites.

**CBS
ELECTRONICS**

**IDEAL LOISIRS/CBS ELECTRONICS Boîte Postale 50016
Paris Nord II 95945 Roissy Charles de Gaulle Cedex.**