

COLECO VISION^{MD}

GUIDE D'INSTRUCTIONS
DE LA CARTOUCHE

DONKEY KONG^{MD}

de Nintendo^{MD}



- Pour un ou deux joueurs.
- Choisissez l'un des quatre niveaux de difficultés.

Fonctionne, émet des sons et enregistre les points comme le jeu d'Arcade Donkey Kong^{MD}!

Importé par: Coleco (Canada) Limitée
4000 St-Ambroise, Montréal, Québec H4C 2C8

COLECO

Imprimé au Canada

COLECO

Plays, sounds and scores like the DONKEY KONGTM

arcade game!

- One or two players
- Select from four skill levels



by NintendoTM

DONKEY KONGTM

CARTRIDGE INSTRUCTIONS

COLECOTM VISION

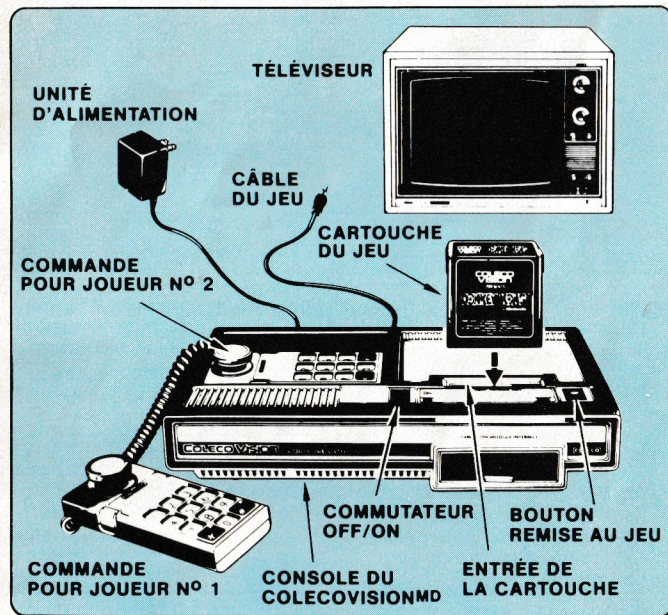
DESCRIPTION DU JEU



Basé sur le sensationnel jeu d'arcade de Nintendo, le Donkey Kong^{MD} de ColecoVision^{MD} offre un jeu rempli d'actions où un homme et un gorille s'affrontent! Donkey Kong^{MD}, le gorille, a enlevé la petite amie de Mario et l'a emportée au sommet d'une structure d'acier. Pour la délivrer, Mario doit sauter par-dessus les poutres et les tonneaux, monter sur des échelles, éviter les boules de feu meurtrières et sauter rapidement dans les ascenseurs en mouvement!

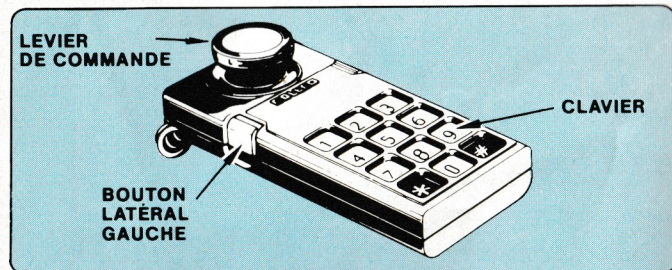
Donkey Kong^{MD} offre trois aventures incroyables: les rampes, les rivets et les ascenseurs. Votre aptitude et votre rapidité au jeu détermineront votre pointage. Combien de points pouvez-vous accumuler en tentant de délivrer la petite amie de Mario?

PRÉPARATION ET INSTRUCTIONS



- Assurez-vous que la console du ColecoVision^{MD} est branchée au téléviseur et que l'unité d'alimentation est branchée à la console. Ensuite branchez l'unité d'alimentation à une prise murale de 110/120 volts.
- Le téléviseur doit être allumé et syntonisé au même canal que le sélecteur de canaux se trouvant sur la console.
- Pour jouer au Donkey Kong^{MD} à 1 joueur, utilisez la commande à l'entrée n° 1 (fiche vers l'arrière de la console). Pour jouer au Donkey Kong^{MD} à 2 joueurs, utilisez les deux commandes.
- **ASSUREZ-VOUS TOUJOURS QUE LE COLECOVISION^{MD} EST À OFF AVANT D'INSÉRER OU D'ENLEVER LA CARTEUCHE.** Placez le commutateur ON/OFF à ON après avoir inséré la cartouche.

UTILISATION DES COMMANDES



NOTE: Pour une partie à 1 joueur, utilisez la commande à l'entrée 1. Pour une partie à 2 joueurs, le premier joueur utilise la commande à l'entrée 1; le deuxième joueur utilise la commande à l'entrée 2.

UTILISATION DES BOUTONS ET DU LEVIER DE COMMANDE POUR LE DONKEY KONG^{MD}

- 1. CLAVIER:** Les touches 1 à 8 du clavier vous permettent de choisir une option de jeu avant de commencer à jouer. Si vous appuyez sur la touche* après une partie, ceci vous permet de jouer de nouveau votre option de jeu. Si vous appuyez sur la touche # après une partie, ceci vous permet de retourner à l'affichage d'option de jeu.
- 2. LEVIER DE COMMANDE:** Pour faire courir Mario, poussez le levier de commande à gauche ou à droite. Pour faire monter ou descendre Mario, déplacez le levier de commande vers le haut ou vers le bas.
- 3. BOUTON LATÉRAL GAUCHE:** Pour faire sauter Mario, appuyez sur le bouton latéral gauche.

VOICI COMMENT JOUER

INSTRUCTIONS ÉTAPE PAR ÉTAPE

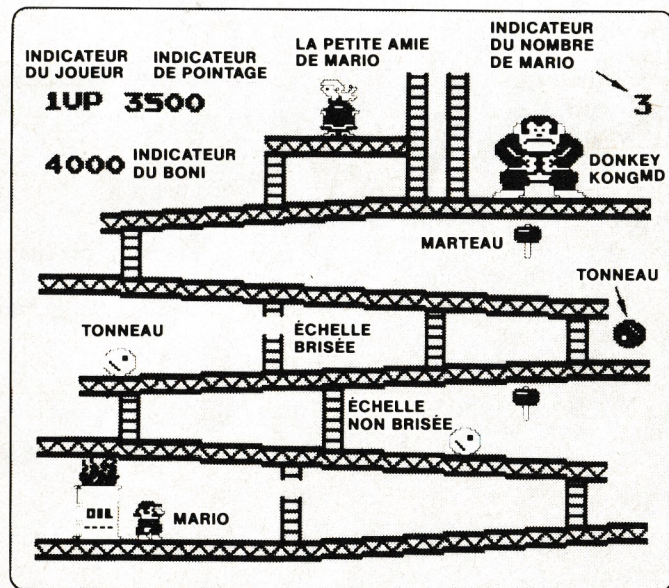
NOTE: Si vous jouez une partie à 2 joueurs, vous jouez à tour de rôle. Le joueur N° 1 joue le premier, et chaque tour dure jusqu'à ce que le Mario du joueur est éliminé.

Étape 1: C'est votre choix

Appuyez sur la touche remise au jeu et l'affichage du jeu pour le Donkey Kong^{MD} apparaîtra sur votre téléviseur. Attendez que l'affichage d'option de jeu apparaisse. Il contient une liste d'options de jeu. Choisissez-en une en appuyant sur la touche numérotée du clavier de l'une ou l'autre des commandes.

Étape 2. Commencez par le bas

Après avoir choisi une option de jeu, le premier de vos Mario apparaît au coin inférieur gauche des rampes. Pour secourir la petite amie de Mario, déplacez Mario jusqu'à la rampe où se trouve la petite amie de Mario.



Étape 3. Mario au secours de sa petite amie!

Pour atteindre sa petite amie, Mario doit monter et descendre des échelles non brisées. (Remarquez que Mario peut monter en partie sur une échelle brisée). Sautez et évitez les tonneaux lancés par Donkey Kong^{MD} afin d'arrêter sa course.

Étape 4. Sans le marteau!

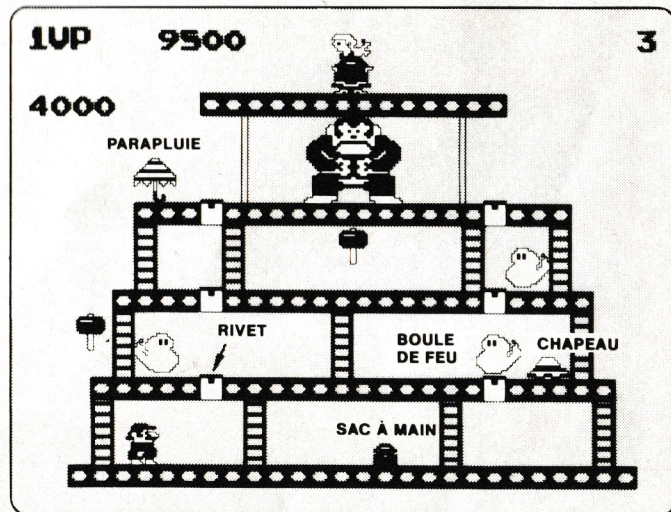
Apprenez la bonne façon de faire sauter Mario et de lui faire attraper le marteau. À l'aide du marteau, Mario peut frapper les tonneaux pour des points! N'oubliez pas que Mario ne peut monter sur les échelles ou sauter avec son marteau à la main, le cas échéant, le marteau disparaîtra après quelques secondes et Mario devra éviter les tonneaux une fois de plus!

Étape 5. Le temps court...

Pendant que vous faites courir Mario sur les rampes, le temps/boni continue de diminuer. Lorsqu'il baisse à 1 000 points, vous entendez un son avertisseur. Si le boni atteint 0 Mario est éliminé. Si Mario atteint sa petite amie, le temps/boni qui reste est additionné à votre pointage.

Étape 6. La touche magique de Mario

Lorsque vous atteignez la dernière rampe, Donkey Kong^{MD} amène la petite amie de Mario à l'affichage du rivet. Mario doit enlever tous les rivets afin de la sauver. Mario n'a qu'à courir ou sauter par-dessus un rivet pour l'enlever. Une fois qu'il est disparu, Mario peut seulement sauter par-dessus le vide. Évitez ou sautez par-dessus les boules de feu dangereuses.



Étape 7. La chevalerie existe toujours.

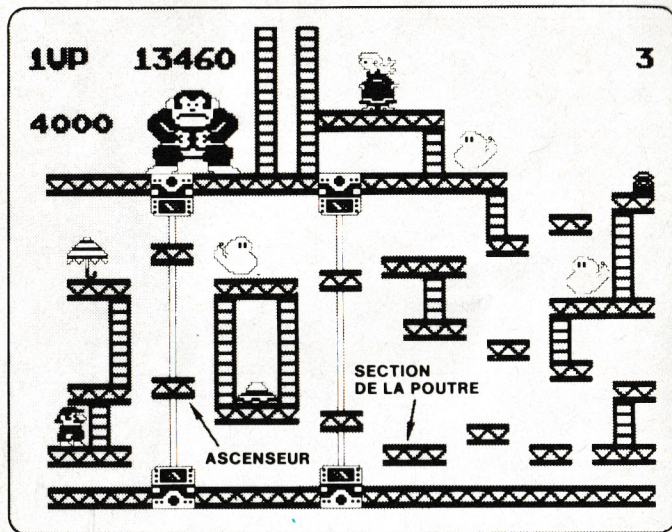
Si Mario prend le chapeau, le sac à main et le parapluie de sa petite amie, il obtiendra des points supplémentaires.

Étape 8. Donkey Kong^{MD} fait des siennes!

Lorsque Mario enlève le dernier rivet, Donkey Kong^{MD} amène la petite amie de Mario dans une section encore plus élevée, afin que vous puissiez mettre à l'épreuve vos aptitudes sur les ascenseurs.

Étape 9. Le succès est à quelques sauts.

Lorsque Mario arrive aux ascenseurs, il doit sauter d'un ascenseur à l'autre pour atteindre sa petite amie. Pendant qu'il saute d'un ascenseur à l'autre, assurez-vous que votre synchronisation est bonne. Si Mario saute trop tôt ou trop tard, il est éliminé.



Étape 10. Le plaisir n'a pas de fin

Quand vous avez atteint votre but, vous continuerez de jouer alternativement sur les trois jeux affichés.

POUR RECOMMENCER

Pour continuer la même option de jeu que celle que vous jouiez, appuyez sur *. Ou appuyez sur # pour choisir une nouvelle option de jeu en retournant l'affichage d'option de jeu.

NOTE: La touche remise au jeu vous permet de recommencer. Vous pouvez l'utiliser pour commencer une nouvelle partie en tout temps, et dans le cas où le jeu serait défectueux.

POINTAGE

Valeur initiale du boni

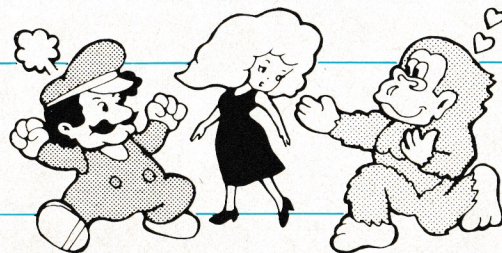
NIVEAU 1:	4000 Points
NIVEAU 2:	5000 Points
NIVEAU 3:	6000 Points
NIVEAU 4:	7000 Points
NIVEAU 5:	8000 Points

Sauter un tonneau ou une boule de feu	100 points
Enlever un rivet	100 points
Frapper un tonneau ou une boule de feu	300 points
Attraper un accessoire (un chapeau, un sac à main ou un parapluie)	300 points

Dans les jeux joués au niveau de difficultés 1 (Options de jeu 1 et 5), chaque joueur obtient 5 Mario. À tous les autres niveaux de difficultés, chaque joueur obtient trois Mario. Dans tous les jeux, un joueur reçoit un Mario boni à 10,000 points.

LE PLAISIR DE JOUER

Ce guide d'instructions n'est qu'un bref aperçu sur la manière de jouer au Donkey Kong^{MD}, cependant, ce n'est pas tout. Cette cartouche est remplie de caractéristiques spéciales qui rendront votre jeu plus excitant d'une fois à l'autre. Essayez de nouvelles stratégies de jeu et amusez-vous!



GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

Coleco garantit au premier acquéreur au Canada que chaque cartouche de jeu vidéo est exempte de tous défauts de fabrication et de main-d'oeuvre pour les 90 jours suivant la date d'achat lors d'une utilisation normale à la maison.

Si votre cartouche ne fonctionne pas correctement durant les 90 jours suivant la date d'achat, renvoyez-la port payé d'avance et assurée avec votre nom, adresse, endroit et date d'achat ainsi qu'une brève description de la défectuosité à: Coleco (Canada) Limitée, 4000 St-Ambroise, Montréal, Québec, Canada H4C 2C8 - Service à la clientèle - Électronique. Si votre cartouche est prouvée avoir été endommagée ou mal utilisée par l'acquéreur, et par conséquent n'est plus couverte par la garantie, vous serez avisé d'avance des frais de réparation.

La seule et exclusive responsabilité de Coleco, relative aux défauts de matériaux et aux vices de fabrication, se limite à la réparation ou au remplacement dans un atelier de réparation Coleco autorisé et, en aucun cas, Coleco ne sera responsable des dommages accidentels, indirects, fortuits ou de tous autres dommages.

Cette garantie n'impose à Coleco l'obligation d'assumer les frais de transport en rapport avec la réparation ou le remplacement de pièces défectueuses.

Cette garantie est invalidée si la cartouche a subi des dommages ou si le défaut découle d'un accident, d'une cause naturelle, d'abus ou de négligence de l'utilisateur, d'une installation défectueuse, d'un changement ou d'une réparation non-autorisée, de vandalisme.

Cette garantie tient lieu de toute autre garantie expresse et, sauf pour la garantie ci-dessous donnée qui est unique, il n'existe aucune autre garantie expresse qui soit émise.

Veillez lire attentivement le guide du joueur avant d'utiliser le produit. S'il ne fonctionne pas correctement, veuillez vous référer à la liste de vérification du guide de dépannage se trouvant dans votre guide du joueur pour votre système de jeu vidéo.

SERVICE À LA CLIENTÈLE

Si votre cartouche devient défectueuse après 90 jours de garantie limitée, Coleco réparera ou remplacera la cartouche sur réception de votre cartouche, port payé d'avance et assurée avec votre chèque au montant de \$15.00 payable à Coleco (Canada) Limitée.

Ce service de Coleco devient nul si votre cartouche a subi des dommages ou si le défaut découle d'un accident, d'une cause naturelle, changement ou d'une réparation non-autorisée, ou de vandalisme. Si la cartouche est prouvée être endommagée ou mal utilisée, vous serez avisé d'avance des frais de réparation. Veuillez allouer 4 à 6 semaines pour la réparation et le retour.

Retournez à:

Coleco (Canada) Limitée
4000 St-Ambroise
Montréal, Québec, Canada
H4C 2C8
Service à la clientèle - Electronique

COLECO

Donkey Kong^{MD} est la marque déposée de Nintendo of America, Inc.

©1981 Nintendo of America, Inc.

Sous licence exclusive autorisée — Coleco (Canada) Limitée

Emballage, programmation et audio-visuel ©1982 Coleco (Canada) Limitée,

4000 St-Ambroise, Montréal, Québec, Canada H4C 2C8

COLECOVISION^{MD} est la marque déposée de Coleco (Canada) Limitée

COLECO

**Donkey Kong^{MD} is the trademark of Nintendo of America, Inc.
© 1981 Nintendo of America, Inc.**

Authorized Exclusive Licensee — Coleco (Canada) Limitée

Package, Program and Audiovisual © 1982 Coleco (Canada)

**Limitée,
4000 St. Ambroise, Montreal, Quebec Canada H4C 2C8**

COLECOVISIONTM is a trademark of Coleco (Canada) Limitée

90 DAY LIMITED WARRANTY

Coleco warrants to the original consumer in Canada that each video game cartridge it manufactures shall be free from factory defects in material and workmanship for 90 days from the date of purchase under normal in-house use.

If your cartridge fails to operate properly DURING THE FIRST 90 DAYS AFTER PURCHASE, return it postage prepaid and insured with your name, address, proof of the date of purchase and a brief description of the problem to Coleco (Canada) Limitée, Customer Service Electronics, 4000 St-Ambroise, Montreal, Quebec, Canada H4C 2C8.

If your cartridge is found to be factory defective during the first 90 days, it will be repaired or replaced at no cost to you. If the cartridge is found to have been consumer damaged or abused and therefore not covered by the warranty, then you will be advised in advance of repair costs.

Coleco's sole and exclusive liability for defects in material and workmanship shall be limited to repair or replacement at its authorized Coleco Service Station, and Coleco shall in no event be liable for incidental, consequential contingent or any other damages. This warranty does not obligate Coleco to bear the cost of transportation charges in connection with the repair or replacement of defective parts.

This warranty is invalid if the damage or defect is caused by accident, act of God, consumer abuse, unauthorized alteration or repair, vandalism or misuse.

The warranty is made in lieu of any other express warranty, and except for the foregoing warranty which is exclusive, there is no other express warranty being made.

Please read the Owner's Manual carefully before using the product. If a malfunction occurs, please refer to the troubleshooting checklist in the Owner's Manual for your video system.

SERVICE POLICY

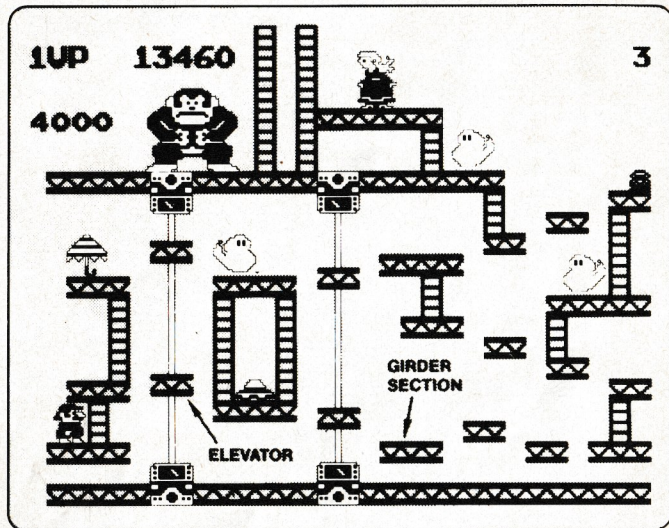
If your cartridge requires service after expiration of the 90 Day Limited Warranty period, Coleco will service the cartridge and put it in working condition or replace it with a reconditioned unit (at our option) on receipt of your cartridge, postage prepaid and insured with your cheque in the amount of \$15.00 payable to Coleco (Canada) Limitée.

Coleco's service obligation does not apply to defects arising from abuse, misuse or alternation of the cartridge. If the cartridge is found to have been consumer damaged or abused, then you will be advised in advance of repair costs.

Please allow 4 to 6 weeks for repair and return.

All returns must be directed to:

**Coleco (Canada) Limitée
Customer Service - Electronics
4000 St-Ambroise
Montreal, Quebec, Canada
H4C 2C8**



STEP 10: The fun never ends . . .

When you reach the top of the elevator screen, the game continues to cycle through the screens — but the action gets harder as you go! Keep playing until you run out of Marios.

STARTING OVER

To continue playing the same Game Option as you have been playing, press *. Or press # to select a new Game Option by going back to the Game Option screen.

NOTE: The Reset Button on the console "clears" the computer. It may be used to start a new game at any time, and can also be used in the event of game malfunction.

SCORING

Starting Bonus Values

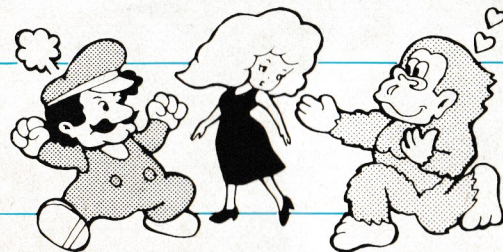
Level 1:	4000 points
Level 2:	5000 points
Level 3:	6000 points
Level 4:	7000 points
Level 5:	8000 points

Jumping a barrel or fireball	100 points
Eliminating a rivet	100 points
Smashing a barrel or fireball	300 points
Grabbing an accessory (hat, purse or umbrella)	300 points

In games played at Skill 1 (Game Options 1 and 5), each player gets five Marios. At all other skill levels, each player gets three Marios. In all games, a player receives a bonus Mario at 10,000 points.

THE FUN OF DISCOVERY

This instruction booklet will provide the basic information you need to get started playing DONKEY KONG™, but it is only the beginning! You'll find that this cartridge is full of special features to make DONKEY KONG™ exciting every time you play. Experiment with different techniques — and enjoy the game!



STEP 3: Mario to the rescue!

To reach his girlfriend, Mario must climb up or down unbroken ladders. (Notice that Mario can climb part of the way up a broken ladder.) Jump or avoid the barrels thrown down by Donkey Kong™ to halt his progress.

STEP 4: Hammer away!

Learn just the right technique to make Mario jump up and grab the hammer. With the hammer, Mario can hit barrels for points! Remember, — Mario can't climb ladders or jump while holding the hammer. When the hammer disappears a few seconds later, Mario must avoid the barrels once again!

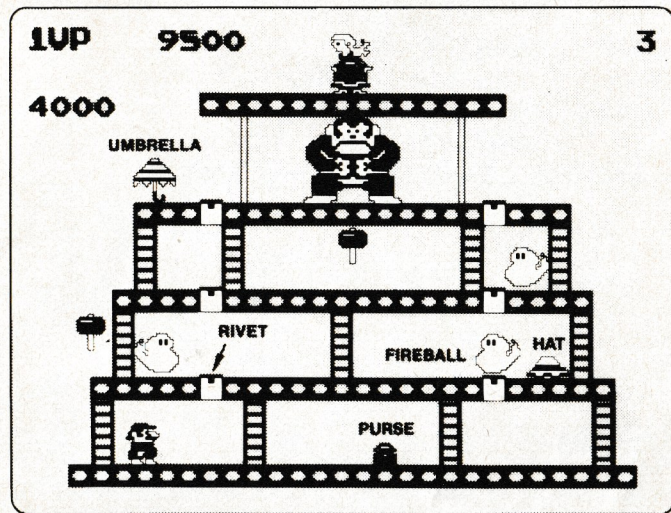
STEP 5: Time is running out . . .

As you race Mario up the ramps, the bonus keeps getting smaller. When it decreases to 1000 points, a warning sound begins. If the bonus reaches zero, Mario is eliminated. If Mario reaches his girlfriend, the remaining bonus is added to your score.

STEP 6: Mario's magic touch.

When you reach the top of the ramps, Donkey Kong™ takes the girlfriend up to the rivet screen. Mario must remove all the rivets to save her. To remove a rivet, Mario simply runs or jumps over it — and it disappears. But once the rivet is gone, Mario may only JUMP over the gap.

Jump over or avoid the dangerous fireballs!



STEP 7: Chivalry is not dead.

If Mario grabs his girlfriend's hat, purse, or umbrella, he earns extra points.

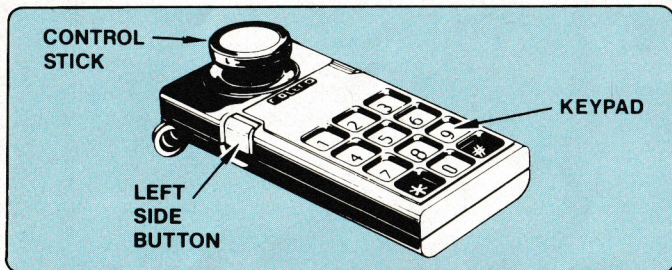
STEP 8: Donkey Kong™ does it again!

When Mario removes the last rivet, Donkey Kong™ takes the girlfriend to a still higher section, so that you can try your skill on the elevators.

STEP 9: Success is a few jumps away.

When Mario makes it to the elevators, he has to jump to and from moving elevators to reach his girlfriend. When jumping on and off elevators, make sure your timing is right. If Mario jumps too soon or too late — poor Mario!

USING YOUR CONTROLLERS



NOTE: For a one-player game, use the controller in Port 1. For a two-player game, Player 1 uses the controller in Port 1; Player 2 uses the controller in Port 2.

Using the Buttons and Control Stick for DONKEY KONG™

- 1. Keypad:** Keypad Buttons 1-8 allow you to select a Game Option before beginning a game. Pressing * after a game allows you to replay your Game Option; pressing # after a game allows you to return to the Game Option screen.
- 2. Control Stick:** Pushing the Control Stick left or right causes Mario to run. Pushing it up or down while Mario is under or over a ladder causes him to climb.
- 3. Left Side Button:** Pressing the left Side Button makes Mario jump.

HERE'S HOW TO PLAY

STEP-BY-STEP INSTRUCTIONS

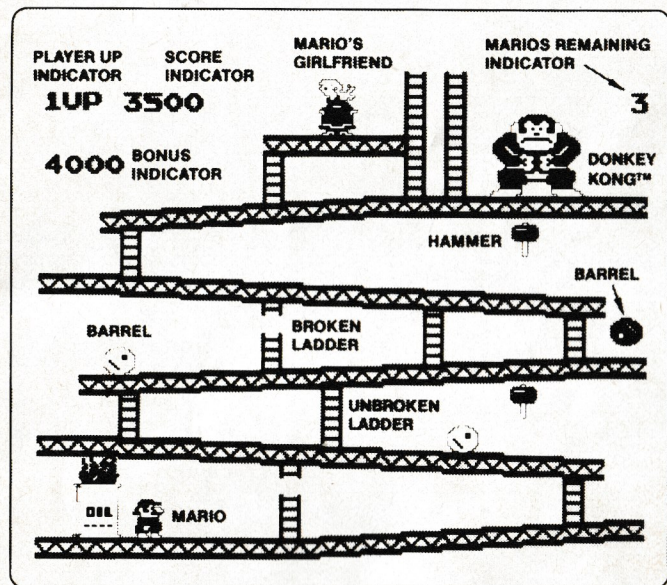
NOTE: If you are playing a two-player game, players take turns. Player 1 goes first, and each turn lasts until the player's Mario is eliminated.

STEP 1: The choice is yours.

Press the Reset Button and the title screen for DONKEY KONG™ will appear on your TV. Wait for the Game Option screen to appear. It contains a list of game play options. Select one by pressing the corresponding number button on either controller keypad.

STEP 2: Start at the bottom.

After you select a Game Option, the first of your Marios appears at the bottom left corner of the ramps. To rescue Mario's girlfriend, move him up to the ramp where she is held captive.



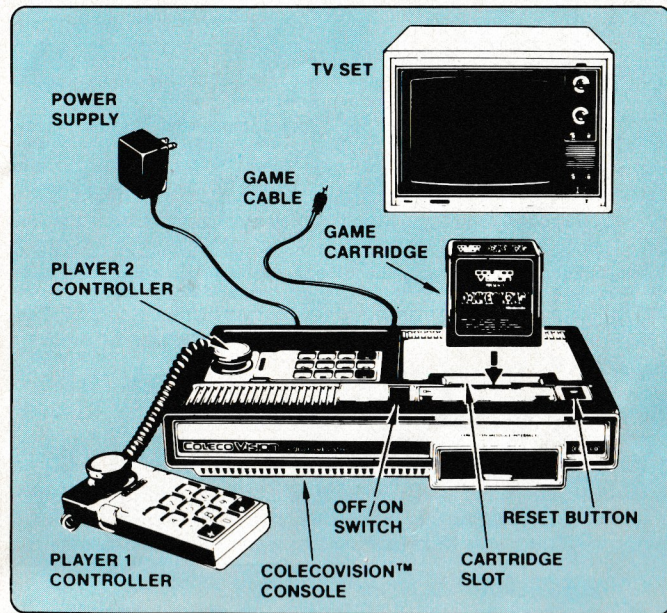
GAME DESCRIPTION



Based on the sensational Nintendo arcade game, COLECOVISION™ DONKEY KONG™ features an action-packed rescue adventure of man against ape! Donkey Kong™ has stolen Mario's girlfriend and taken her to the top of a steel structure. You move Mario over girders and up ladders, leap over tumbling barrels, dodge lethal fireballs and jump onto fast-moving elevators, trying to rescue Mario's girlfriend from Donkey Kong™!

DONKEY KONG™ features three incredible adventures — ramps, rivets and elevators. Your skill and speed determine your point total. How high can you score trying to rescue Mario's girlfriend?

GETTING READY TO PLAY



- Make sure the COLECOVISION™ console is connected to TV. Make sure power supply is plugged into console. Then plug power supply into a 110/120 volt wall outlet.
- TV should be on and tuned to same channel as the Channel Select switch on the console.
- To play one-player DONKEY KONG™, use the controller in Port 1 (rear jack). To play two-player DONKEY KONG™, use both controllers.
- **ALWAYS MAKE SURE COLECOVISION™ UNIT IS OFF BEFORE INSERTING OR REMOVING A CARTRIDGE.** Turn OFF/ON switch to ON after cartridge is inserted.

COLECO VISION™

CARTRIDGE INSTRUCTIONS

DONKEY KONG™

by Nintendo™



- One or two players
- Select from four skill levels

Plays, sounds and scores like the DONKEY KONG™ arcade game!

COLECO

Imported by: Coleco (Canada) Limitée
4000 St. Ambroise, Montreal, Quebec H4C 2C8

Printed in Canada



- Pour un ou deux joueurs.
- Choisissez l'un des quatre niveaux de difficultés.

Fonctionne, émet des sons et enregistre les points comme le jeu d'Arcade Donkey Kong™!

Importé par: Coleco (Canada) Limitée
4000 St-Ambroise, Montréal, Québec H4C 2C8
Imprimé au Canada

COLECO

de Nintendo MD

DONKEY KONG™

MD

DE LA CARTOUCHE

GUIDE D'INSTRUCTIONS

COLECO VISION™

MD