

DONKEY KONG

JUNIOR

by Nintendo



- One or two players
- Select from four skill levels

Plays like the DONKEY KONG, JR.™ arcade game!

COLECO

Imported By: Coleco (Canada) Limitée
4000 St. Ambroise, Montréal (Québec), Canada H4C 2C8

COLECO
VISION

GUIDE D'INSTRUCTIONS

COLECO
VISION^{MD}

DONKEY KONG JUNIOR^{MD}

by Nintendo^{MD}



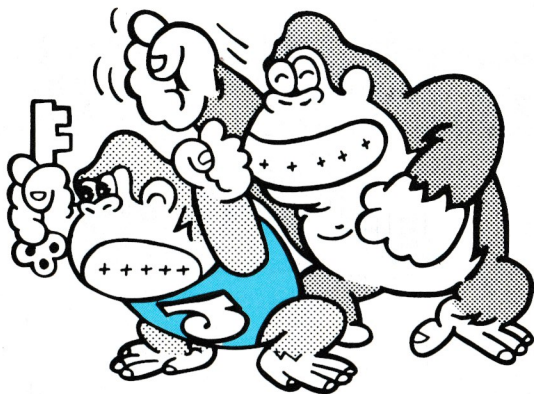
- Pour un ou deux joueurs
- Choisissez l'un des quatre niveaux de difficulté

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

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

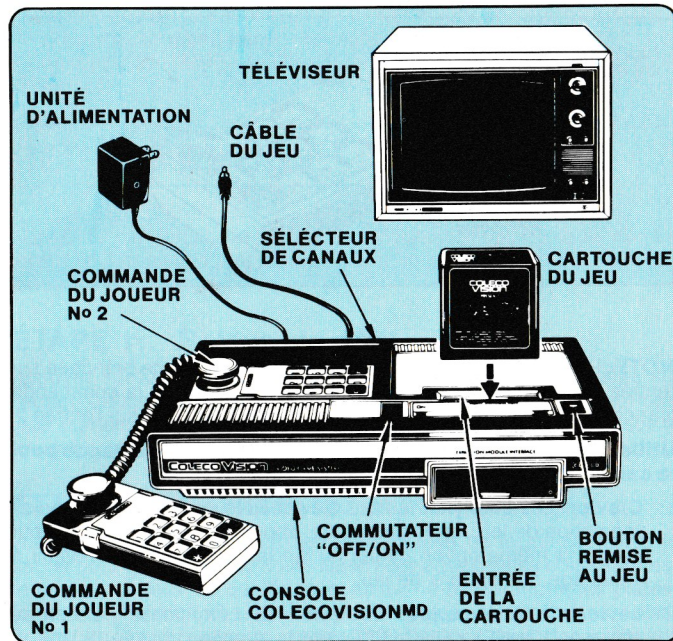
COLECO

DESCRIPTION DU JEU



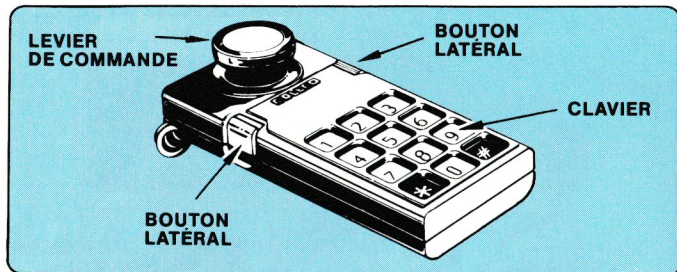
Mario^{MD} a enfermé Donkey Kong^{MD} père dans une cage. Pour le délivrer, Donkey Kong Junior^{MD} doit franchir une jungle dangeueuse. Dans une course effrenée, Junior doit s'élancer d'une liane à l'autre tout en évitant des créatures voraces, pour s'emparer de la clé lumineuse qui ouvrira la cage de son père. Si Junior accomplit sa mission, un autre affichage de jeu apparaîtra sur l'écran. Junior devra alors pousser les clés jusqu'aux extrémités de longues chaînes tout en déjouant les ruses de ses adversaires. S'il réussit cette épreuve, il devra encore grimper aux lianes, mais alors, l'enjeu se complique. Menez-le au tremplin pour qu'il puisse effectuer son grand saut et s'acquitter de sa mission. Parviendra-t-il à sauver son père?

PRÉPARATION DU JEU



- Assurez-vous d'abord que la console du COLECOVISION^{MD} est branchée sur le téléviseur et que l'unité d'alimentation est branchée sur la console. Branchez ensuite l'unité d'alimentation sur une prise murale 110/120 volts.
- Votre téléviseur doit être allumé et syntonisé au même canal que celui du sélecteur de canaux situé sur la console.
- Pour jouer au DONKEY KONG JR^{MD} à un joueur, utilisez la commande branchée sur l'entrée 1 (fiche située à l'arrière de la console). Pour jouer à deux joueurs, utilisez les deux commandes.
- **Assurez-vous toujours que le COLECOVISION^{MD} est en position "OFF" avant de retirer ou d'insérer la cartouche.** Mettez le commutateur "OFF/ON" en position "ON" après avoir inséré la cartouche.

UTILISATION DES COMMANDES



NOTE: Pour une partie à 1 joueur, utilisez la commande branchée sur l'entrée 1. Pour jouer à 2 joueurs, le joueur N° 1 utilise la commande branchée sur l'entrée 1 et le joueur N° 2, celle branchée sur l'entrée 2.

Utilisation des boutons latéraux et du levier de commande pour la cartouche DONKEY KONG JR^{MD}.

1. **Clavier:** Les boutons 1 à 8 du clavier vous permettent de choisir une option de jeu. Après une partie, appuyez sur la touche *, pour rejouer la même option de jeu ou sur la touche # pour revenir à l'affichage des options de jeu.
2. **Levier de commande:** Le levier de commande permet de déplacer DONKEY KONG JR^{MD} dans la direction désirée.

Pour grimper:

Lorsque DONKEY KONG JR^{MD} est sur une liane ou une chaîne, poussez le levier de commande vers le haut pour le faire grimper et vers le bas, pour qu'il descende ou glisse dans cette direction. Déplacez le levier vers la gauche ou la droite pour que Junior s'élançe d'une liane ou d'une chaîne à l'autre.

Pour courir:

Manoeuvrez le levier vers la gauche ou la droite pour faire courir DONKEY KONG JR^{MD} dans l'une ou l'autre de ces directions.

3. **Boutons latéraux:** Appuyez sur l'un des boutons latéraux pour faire sauter Junior. Si Junior est debout sur place lorsque vous appuyez sur l'un des boutons latéraux, il fera un saut en hauteur et s'il court, il effectuera un saut en longueur. Dans l'affichage du tremplin, DONKEY KONG JR^{MD} doit effectuer un saut en longueur pour atteindre le tremplin. Permettez-lui de réaliser un super saut en appuyant sur le bouton latéral au moment où il touche le tremplin.

RÈGLES DU JEU

NOTE: Si vous jouez une partie à deux joueurs, jouez à tour de rôle. Le joueur N° 1 commence et chaque tour dure jusqu'à ce que le Junior du joueur soit éliminé.

ÉTAPE 1: Relevez le défi!

Appuyez sur le bouton remise au jeu et le titre du jeu apparaîtra sur l'écran, l'affichage des options de jeu suivra ensuite. Il contient une liste numérotée de 1 à 8. Choisissez une option et appuyez sur la touche numérotée correspondante de l'un ou l'autre des claviers.

ÉTAPE 2: Commencez à grimper.

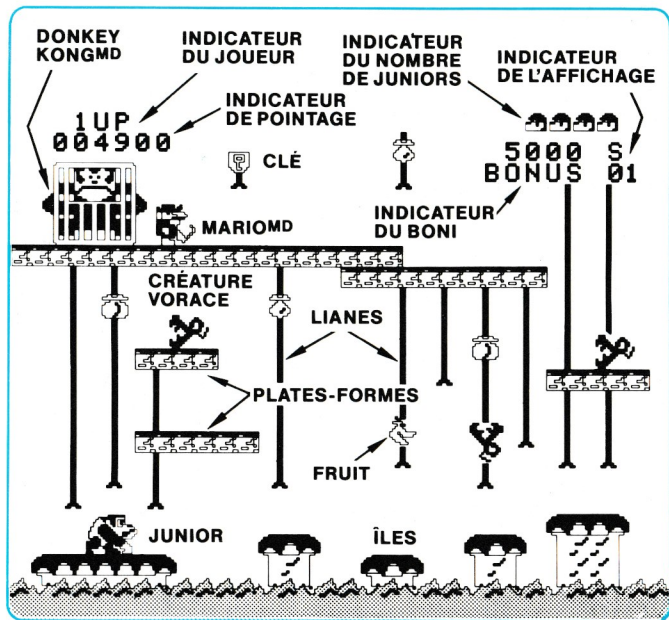
Junior apparaît dans le coin inférieur gauche de la jungle. Faites-le sauter pour qu'il s'agrippe à une liane. Pour accélérer sa course, faites-le grimper à deux lianes. Puisque Junior ne peut franchir les plates-formes, maintenez-le à la gauche des premières plates-formes. Aidez-le ensuite à poursuivre sa course, mais méfiez-vous des créatures voraces rouges et bleues qui montent la garde sur les lianes et les plates-formes. Éliminez-les du jeu en touchant le fruit qui apparaît au-dessus de leur tête.

ÉTAPE 3: Emparez-vous de la clé!

Junior doit s'emparer de la clé lumineuse qui apparaît dans le centre supérieur de l'écran. Mais attention! Pour faire échouer Junior dans sa tentative, Mario^{MD} envoie des créatures voraces l'un à la suite de l'autre. Faites-le courir, sauter et grimper afin qu'il atteigne la plate-forme la plus haute. Sautez par-dessus ces créatures pour gagner des points. S'il ne réussit pas à s'emparer de la clé et tombe sur Mario^{MD}, il sera éliminé et un autre Junior devra prendre la relève.

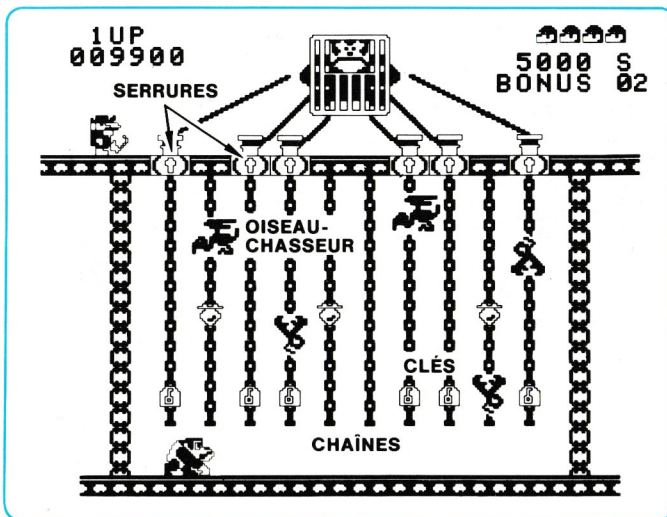
ÉTAPE 4: Boni!

Alors que vous grimper, le compteur-bonis enregistre les points! Lorsque vous aurez atteint la clé lumineuse, le total de vos points bonis sera rajouté à votre pointage. Le temps peut cependant jouer contre vous. Si Junior ne parvient pas à s'emparer de la clé avant que le boni n'atteigne son maximum, il sera éliminé. Un signal sonore vous indiquera que votre temps est presque écoulé.



ÉTAPE 5: Le champion de l'agileté.

Maintenant que vous avez réussi à vous emparer de la clé, passez à l'autre mission. Dans celle-ci, Junior doit pousser les clés sur de longues chaînes jusque dans les serrures pour délivrer son père. Pauvre Junior, il doit non seulement échapper aux créatures voraces mais aussi parer à la nouvelle offensive de Mario: les oiseaux-chasseurs. De la plate-forme de Mario^{MD}, ils amorcent leur descente en piqué en direction des chaînes. Empêchez-les d'attraper Junior tout en évitant les attaques des créatures voraces ...

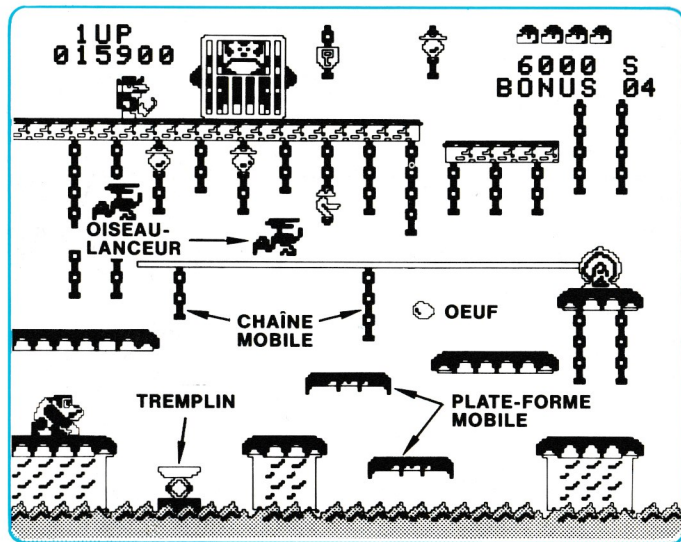


ÉTAPE 6: Deuxième tour.

Vous croyez avoir gagné la bataille? Surprise! Junior doit encore grimper aux lianes seulement cette fois-ci, il aura plus d'adversaires à affronter.

ÉTAPE 7: Le grand saut.

Lorsque vous aurez réussi à jouer le second affichage des lianes, relevez le défi du tremplin. Junior apparaît dans le coin inférieur gauche de l'écran. Pour se lancer dans cette mission Junior doit avant tout effectuer un saut sur le tremplin. Permettez-lui de réussir un super saut en appuyant sur le bouton latéral au moment où il touche le tremplin. Il doit d'abord retomber sur une plate-forme mobile puis s'accrocher à une chaîne. Empêchez Junior de se frapper la tête contre une plate-forme ... ça lui ferait trop mal.



ÉTAPE 8: Oiseaux et oeufs

Méfiez-vous des oiseaux-lanceurs lorsque Junior grimpe aux chaînes du convoyeur. Dans les niveaux de difficulté 2-4, les oiseaux-lanceurs laissent tomber des oeufs pour éliminer Junior. Junior peut tenter de les éliminer à son tour en montant plus haut qu'eux et en leur lançant des fruits. Pour s'emparer de la clé, Junior doit d'abord s'élaner vers l'extrême droite afin d'atteindre la plus haute plate-forme. S'il tombe, il peut s'agripper à une chaîne ou sauter sur le tremplin. Tentez et tentez de nouveau.

ÉTAPE 9: Encore une fois.

L'action se corse de plus en plus. Les missions reviennent, toujours plus difficiles d'une fois à l'autre. Mesurez vos talents!

ÉTAPE 10: Dès le début.

Appuyez sur la touche * pour rejouer la même option de jeu ou sur la touche # pour revenir à l'affichage des options de jeu.

NOTE: Le bouton remise au jeu remet l'ordinateur à zéro. Utilisez-le pour commencer une nouvelle partie ou dans le cas d'un mauvais fonctionnement du jeu.

POINTAGE

Action	Points
Sauter par-dessus un adversaire.....	100
Sauter par-dessus deux ou plusieurs adversaires d'un seul coup.....	300
Mettre une clé dans une serrure (Mission des chaînes).....	200
Cueillir un fruit.....	400
Fruit qui élimine un adversaire.....	800
Même fruit qui élimine un second adversaire.....	1200
Même fruit qui élimine un troisième et quatrième adversaire.....	1600

Points bonis

Lorsque vous terminez une mission, le compteur-bonis cesse d'enregistrer. Le reste de votre temps sera compté comme des points.

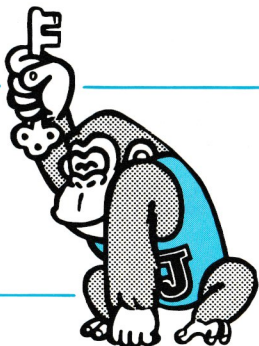
Junior bonis

Vou gagnez un Junior boni lorsque votre pointage atteint 10 000 points.



LE PLAISIR DE JOUER

Ce guide d'instructions vous présente les notions de base sur la manière de jouer au DONKEY KONG JR^{MD}. Ce n'est toutefois que le début d'une grande aventure. Vous aurez tout le loisir de découvrir au fil des parties, les nombreuses caractéristiques de la cartouche DONKEY KONG JR^{MD}. En effet, vous constaterez que le jeu se révèle de plus en plus passionnant d'une fois à l'autre. Planifiez vos stratégies 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 pas 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 présente garantie 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 — Électronique

COLECO

DONKEY KONG JR^{MD} de Nintendo. Donkey Kong^{MD}, Donkey Kong Jr^{MD} et Mario^{MD} sont des marques déposées de Nintendo of America Inc. © 1982, Nintendo of America Inc.

Empaquetage, programmation et audio-visuel © 1983, Coleco (Canada) Limitée, 4 000 St-Ambroise, Montréal (Québec), Canada H4C 2C8.

ColecoVision^{MD} est une marque déposée de Coleco (Canada) Limitée pour sa console, ses modules d'expansion et ses cartouches.

Imprimé au Canada

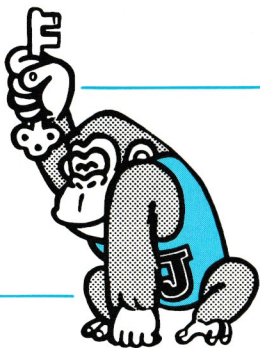
COLECO

DONKEY KONG, JR.TM by Nintendo. Donkey KongTM, Donkey Kong, Jr.TM and MarioTM are Trademarks of Nintendo of America, Inc. © 1982 Nintendo of America, Inc.
Package, Program and Audiovisual © 1983 Coleco (Canada) Limited, 4000 St. Ambroise, Montréal (Québec), Canada H4C 2C8
ColecoVisionTM is a trademark of Coleco (Canada) Limited for its game system, expansion modules and cartridges.

Printed in Canada

THE FUN OF DISCOVERY

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



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 alteration 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.

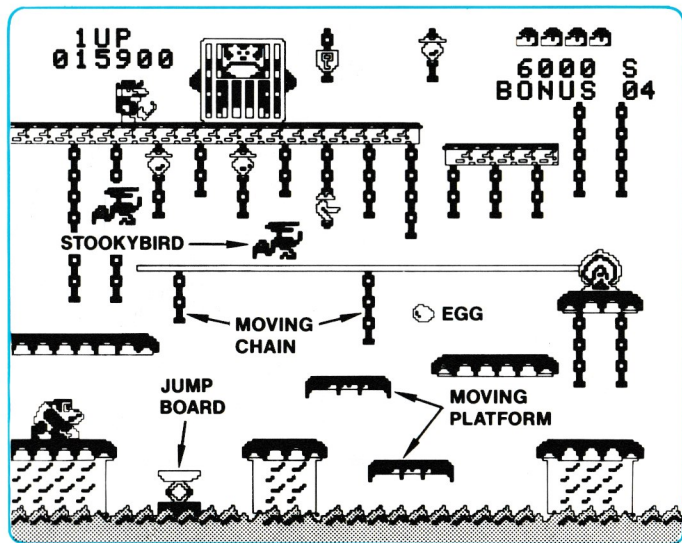
All returns must

be directed to: **COLECO (CANADA) LIMITÉE**
Customer Service — Electronics
4000 St. Ambroise
Montreal, Quebec,
Canada H4C 2C8

STEP 7: Bounce right, bounce high!

Finally, after your success on the second vine mission, it's time for the incredible jump board challenge!

Again Junior starts in the lower left corner. But this time he must jump onto a jump board to begin his mission. Press the jump button when Junior touches the board. If Junior bounces just right, he performs a super jump! Try to land on a moving platform, then jump to a moving chain. Don't slam Junior's head on a platform; that will hurt him!



STEP 8: Birds and eggs.

Beware of the Stookybirds as you climb around the chain conveyer. In Skill Levels 2-4, Stookybirds drop eggs to eliminate your struggling Junior. Climb above the birds and eliminate them with fruit. Swing to the far right to reach the highest platform. Then try for the key. If Junior falls, he can grab a chain or bounce off the jump board. Then try, try again!

STEP 9: One more time!

The jungle action gets wilder and wilder. The missions repeat, but each time, they're harder! How good are you?

STEP 10: Starting over.

Press* to replay the DONKEY KONG, JR.™ Game Option that you have been playing. Or press # to go back to the Game Option screen.

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

SCORING

Action	Points
Jumping over an opponent	100
Jumping over two or more opponents in a single jump	300
Placing a key in a lock (Chain Mission)	200
Picking a fruit	400
Falling fruit eliminates opponent	800
Same falling fruit eliminates second opponent	1200
Same falling fruit eliminates third or fourth opponent	1600

Bonus Points

When you complete a mission, the Bonus Timer stops. The time remaining is added to your score.

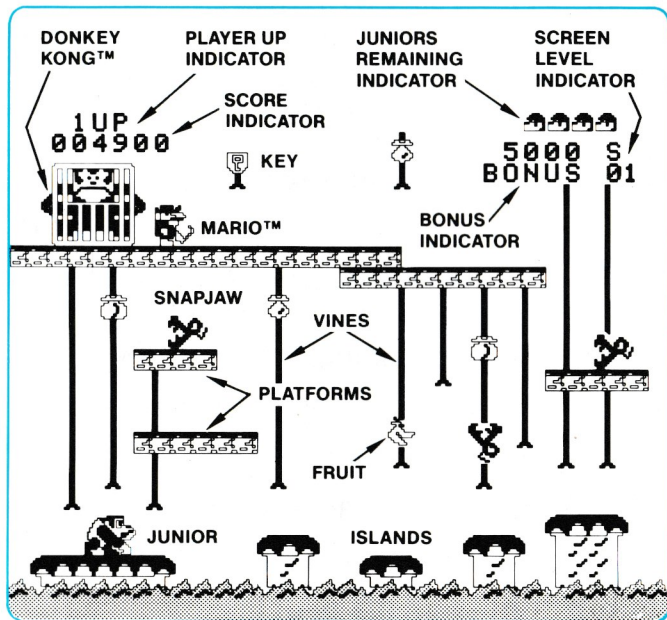
Bonus Juniors

You earn a bonus Junior when your score reaches 10,000 points.



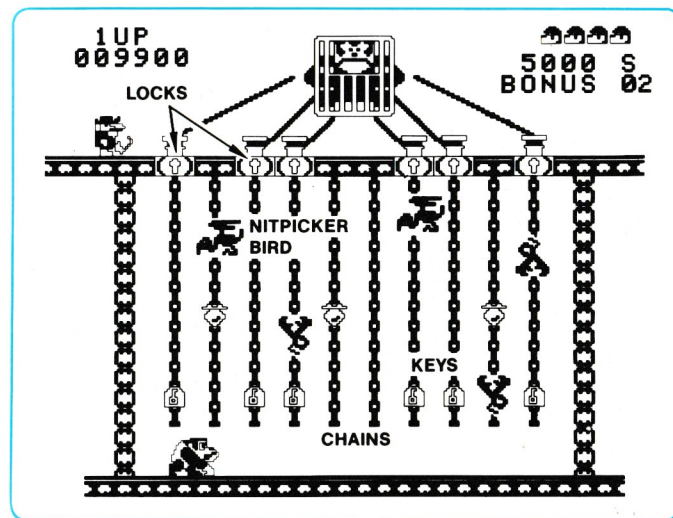
STEP 4: Bonus!

While you're climbing, the Bonus Timer is counting. When you reach the flashing key, the number appearing in the Bonus Timer is added to your score. But time can work against you. If Junior fails to capture the key by the time the bonus runs out, he is eliminated. A warning buzzer sounds when time gets short.



STEP 5: Chain champ.

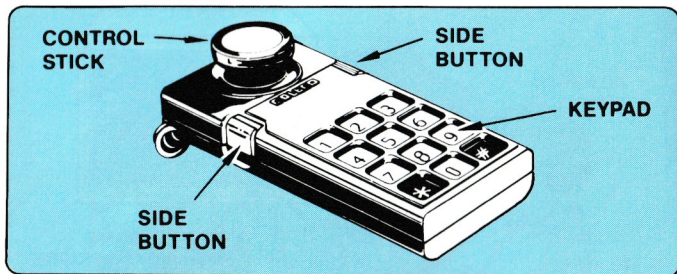
Now that you've captured the key, go on to the next mission. Junior must push keys up long chains into locks to free his Papa. The Snapjaws still chase Junior. But Mario™ has a new trick, too: sending Nitpicker birds after Junior! These swoop down from Mario's™ platform to catch Junior on the chains. Don't let the Nitpickers get Junior. And remember the biting Snapjaws.



STEP 6: Second time around.

So you think you're pretty clever? Surprise! It's time to climb the vines again — with more opponents to chase Junior.

USING YOUR CONTROLLERS



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

Using Buttons and Control Stick for **DONKEY KONG, JR.™**

- 1. Keypad:** Keypad Buttons 1-8 allow you to select the Game Option you want to play. Pressing * after a game allows you to replay the same Game Option; pressing # after a game allows you to return to the Game Option screen.
- 2. Control Stick:** The Control Stick controls most of Junior's movement on the screen.

Climbing:

If Junior is on a vine or chain, pushing the Control Stick up causes Junior to climb up. Pushing the Control Stick down causes Junior to climb or slide down a vine or chain. If Junior is on a vine or chain, pushing the Control Stick left or right makes Junior swing from vine to vine or chain to chain.

Running:

If Junior is standing, pushing the Control Stick left or right causes him to run left or right.

- 3. Side Buttons:** Pushing either Side Button causes Junior to jump. If Junior is standing still when a Side Button is pressed, he makes a standing jump. If Junior is running when a Side Button is pressed, he makes a running jump. In the Jump Board screen, Junior can make a running jump to the Jump Board. If you press a Side Button just as Junior touches the board, he can make a super jump.

HERE'S HOW TO PLAY

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

STEP 1: Choose your challenge.

Press the Reset Button. The Title screen appears on your TV. Wait for the Game Option screen to appear. It contains a list of game options, numbered 1-8. Select one by pressing the corresponding number button on either controller keypad.

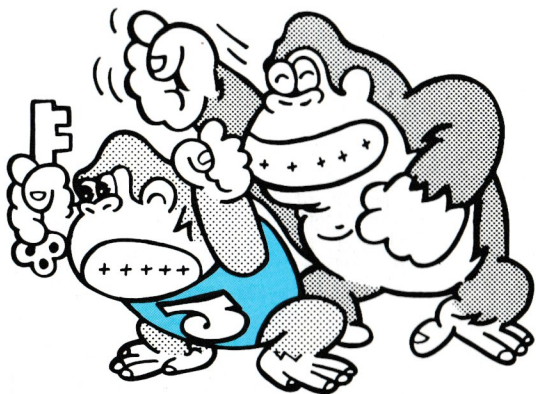
STEP 2: Start climbing.

Junior starts in the lower left corner of the jungle. Make him jump to one of the vines above him. Junior climbs two vines faster than he climbs one. But he can't climb through a platform. Keep Junior to the left of the first platforms, then help him run on! Watch out for the Red and Blue Snapjaws pacing the vines and platforms as they search for Junior. Touch a fruit directly above them to knock them out of play.

STEP 3: Capture the key.

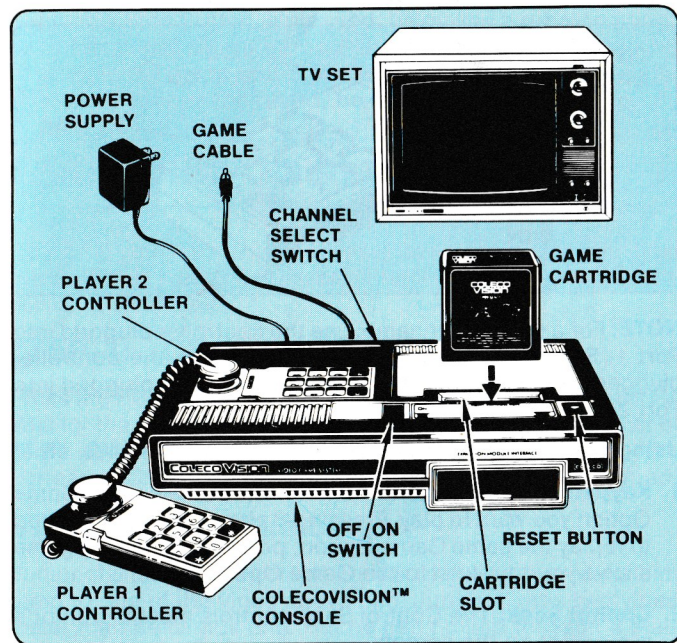
Junior must capture the flashing key in the upper center of the screen, but Mario™ sends Snapjaw after Snapjaw to try to stop him. Make Junior run, jump and climb to the highest platform. Leap over the Snapjaws for points. If you miss the key and fall onto Mario™, your Junior is eliminated, and a new Junior must start all over again.

GAME DESCRIPTION



Mario™ has locked up Papa Donkey Kong™, and Junior must hurry through a treacherous jungle to free him. Racing against time, Junior climbs and swings across vines and avoids dangerous creatures, all to reach a flashing key to release his Papa. If Junior succeeds at this mission, the scene changes. Junior must push keys to the top of long chains, once again avoiding clever opponents. If he completes this test, he must climb the vines again — this time it's tougher! Then he arrives at the high-flying jump board mission. Can you help Junior save his father?

GETTING READY TO PLAY



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

4000 St-Ambroise, Montréal (Québec), Canada H4C 2C8
 Importé par: Coleco (Canada) Limitée
COLECO
 Fonctionne, émet des sons et enregistre les points
 comme le jeu d'arcade Donkey Kong Jr.™!

• Choisissez l'un des quatre niveaux de difficulté

• Pour un ou deux joueurs



by Nintendo MD

JUNIOR
 MD

DONKEY KONG

GUIDE D'INSTRUCTIONS

COLECO
 VISION MD

Guide No 96292A

Guide No. 96292A

COLECO
 VISION™

CARTRIDGE
 INSTRUCTIONS

DONKEY KONG
JUNIOR™

by Nintendo™



- One or two players
- Select from four skill levels

Plays like the *DONKEY KONG, JR.*™ arcade game!

Imported By: Coleco (Canada) Limitée
 4000 St. Ambroise, Montréal (Québec), Canada H4C 2C8

COLECO