

Donkey Kong Jr.™ ist das Warenzeichen von Nintendo  
of America, Inc.

© Nintendo of America, Inc.

## WICHTIG

Fülle bitte die Garantie-Registrierkarte aus und sende diese an uns ausgefüllt zurück, da sonst bei der Bearbeitung von evtl. Reklamationen – bei Reparaturen oder Ersatzlieferungen – Verzögerungen entstehen könnten.

**CBS**  
ELECTRONICS

aus dem Hause

ARXON Spiel + Freizeit GmbH, Klöcknerstraße 3, 6054 Rodgau 3

**DONKEY KONG™**

**JUNIOR**

by Nintendo™

**Spielanleitung**



Für PAL (BRD) Color- und Schwarz/weiß-TV-Geräte

Videospiel-Cassette von CBS-ELECTRONICS  
nur zum Abspielen auf dem CBS-ColecoVision™  
Videospiel-Computer

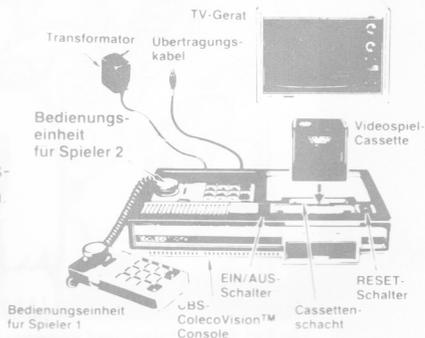
**CBS**  
ELECTRONICS

## Spielbeschreibung

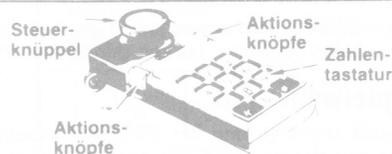
Mario™ hat Papa Donkey Kong™ eingeschlossen, und Junior muß sich durch einen tückischen Dschungel schlagen, um ihn zu befreien. Im Wettlauf mit der Zeit klettert und springt er zwischen den Lianen und vermeidet gefährliche Kreaturen – all dies, um einen blinkenden Schlüssel zu erreichen, mit dem er seinen Papa befreien kann. Ist Junior erfolgreich, wechselt die Szene. Junior muß Schlüssel an langen Ketten hochschieben, wobei er wiederum cleveren Angreifern ausweichen muß. Hat er auch diese Aufgabe bewältigt, muß er wieder in die Lianen klettern – diesmal ist es aber schwieriger! Dann kommen schließlich die schwimmenden Inseln. Kannst Du Junior helfen, seinen Vater zu retten?

## Vorbereitung zum Spiel

- Schließe die Console mit dem Übertragungskabel am TV-Gerät an.
- Schließe den Transformator an der Console an.
- Verbinde den Transformator mit einer 220 V-Steckdose.
- Schalte das TV-Gerät ein und stimme es auf Kanal 3 oder 4 im VHF-Bereich ab.
- **Achte stets darauf, daß die Console ausgeschaltet ist – auf "OFF" beim EIN/AUS-Schalter – , bevor Du eine Cassette wechselst!**



## GEBRAUCH DER BEDIENUNGSEINHEITEN



**BEACHT:** Bei einem Spieler wird die Bedienungseinheit aus Fach 1 benutzt. Bei zwei Spielern benutzt Spieler 1 die Bedienungseinheit aus Fach 1 und Spieler 2 die aus Fach 2.

### Gebrauch der Zahlentastatur und des Steuerknüppels bei Donkey Kong Jr.™

- 1. Zahlentastatur:** Mit den Knöpfen 1-8 kannst Du Dein Spiel vorher auswählen.
- 2. Steuerknüppel:** Die meisten Bewegungen von Junior werden mit dem Steuerknüppel durchgeführt.

#### Klettern:

Wenn Junior an einer Liane oder Kette ist, klettert er hoch, wenn man den Steuerknüppel nach oben drückt. Drückt man den Steuerknüppel nach unten, klettert oder rutscht Junior eine Liane oder Kette hinunter. Wenn Junior an einer Liane oder Kette ist und man drückt den Steuerknüppel nach links oder rechts, schwingt Junior von einer Liane oder Kette zur anderen.

#### Rennen:

Wenn Junior steht und man den Steuerknüppel nach links oder rechts drückt, rennt er nach links oder rechts.

- 3. Aktionsknöpfe:** Durch Druck auf einen der beiden Aktionsknöpfe springt Junior. Wenn Junior steht, während man auf einen der Aktionsknöpfe drückt, springt er im Stand. Er kann aber auch im Laufen springen. In der Szene mit den schwimmenden Inseln kann Junior im Laufen auf die schwimmende Insel springen. Wenn ein Aktionsknopf gedrückt wird, während Junior die schwimmende Insel berührt, macht er einen Super-Sprung.

## So wird gespielt

**BEACHT:** Bei zwei Spielern wird abwechselnd gespielt. Spieler 1 beginnt und ist so lange an der Reihe, bis sein Junior vernichtet ist.

### Schritt 1: Spielwahl

Drücke den "Reset"-Schalter und der Titel der Cassette erscheint auf dem Bildschirm. Anschließend kommt automatisch die Spielauswahl-Tabelle. Spielalternativen gehen von 1-8 (Spiele 1-4 sind für einen Spieler und Spiele 5-8 sind für zwei Spieler). Wähle eine dieser Möglichkeiten durch Druck auf die entsprechende Zahl der Tastatur einer Bedienungseinheit.

### Schritt 2: Fertig zum Klettern

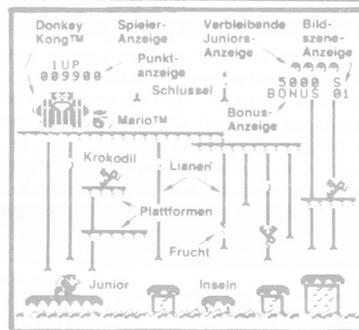
Junior startet in der linken, unteren Ecke des Dschungels. Er kann an zwei Lianen schneller hochklettern als an einer. Aber er kann nicht durch eine Plattform klettern. Halte ihn links der ersten Plattformen und helfe ihm dann hinüberzulaufen. Paß' auf die roten und blauen Krokodile auf, die Junior auf Lianen und Plattformen suchen. Berühre eine Frucht direkt über ihnen, damit sie herunterfallen und die Krokodile vernichten.

### Schritt 3: Greif' den Schlüssel

Junior muß den glänzenden Schlüssel in der oberen Mitte des Bildschirms ergreifen, aber Mario™ schickt ein Krokodil nach dem anderen, um ihn daran zu hindern. Laß' Junior bis zur höchsten Plattform rennen, springen und klettern. Wenn Du den Schlüssel nicht erreichst und auf Mario™ stößt, ist Dein Junior aus dem Spiel und ein neuer Junior muß von vorne anfangen.

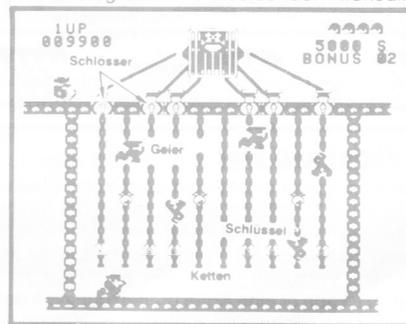
### Schritt 4: Bonus!

Während Du kletterst, läuft die Bonus-Anzeige. Wenn Du den blinkenden Schlüssel erreichst, wird die angezeigte Zahl zu Deinen Punkten gezählt. Aber die Zeit kann auch gegen Dich arbeiten. Wenn Junior es nicht schafft, den Schlüssel vor Ablauf des Bonus zu erreichen, wird er vernichtet. Ein Warnton weist Dich darauf hin, wenn die Zeit knapp wird.



### Schritt 5: Ketten-Champ

Nun, da Du den Schlüssel hast, kommt die nächste Aufgabe. Junior muß die Schlüssel die Ketten hinauf in die jeweiligen Schlösser schieben, um seinen Papa zu befreien. Die Krokodile sind immer noch hinter Junior her. Aber Mario™ hat noch einen neuen Trick: er sendet angriffslustige Geier aus, die von Mario's Plattform ausschwärmen, um Junior an den Ketten zu greifen. Laß' Junior nicht in die Fänge der Geier geraten. Und vergiß' nicht die beißenden Krokodile.



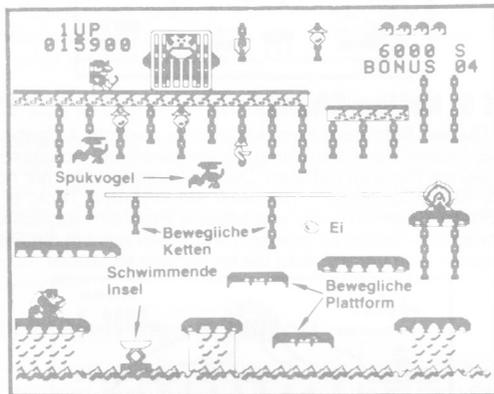
### Schritt 6: Zum zweiten Mal

Du meinst, Du wärst ganz schön clever? Hier kommt noch eine Überraschung: die Lianen müssen noch einmal erklommen werden – wobei noch mehr Angreifer Junior verfolgen.

## Schritt 7: Hoch- und Weitsprungübung

Nach erfolgreichem Abschluß der zweiten Lianen-Mission kommen schließlich die unglaublichen schwimmenden Inseln.

Junior fängt wieder unten links an. Aber diesmal muß er zum Start auf eine schwimmende Insel springen. Drücke einen Aktionsknopf, wenn Junior eine Insel berührt. Springt er gerade, führt er einen Super-sprung aus! Versuche, auf einer der beweglichen Plattformen zu landen und springe dann an eine der sich bewegenden Ketten. Paß' auf, daß Junior nicht mit dem Kopf gegen eine Plattform rennt, das würde ihm weh tun.



## Schritt 8: Vögel und Eier

Bei dem Kettenförderband erscheinen auch noch Spukvögel. In den Schwierigkeitsgraden 2-4 lassen sie Eier fallen, um Junior zu vernichten. Klettere über die Vögel und bringe sie durch herabfallende Früchte aus dem Spiel. Schwinge ganz nach rechts, um die höchste Plattform zu erreichen. Versuche dann, den Schlüssel zu bekommen. Wenn Junior stürzt, kann er eine Kette greifen oder von der Insel springen. Versuch' es dann nochmals!

## Schritt 9: Noch einmal!

Die Dschungelaktionen werden immer wilder. Die Aufgaben wiederholen sich, werden aber jedesmal schwieriger. Wie lange kannst Du durchhalten?

## Schritt 10: Neubeginn

Drücke \*, um das gleiche Donkey Kong Jr.™-Spiel zu wiederholen. Drücke #, um die Auswahl-tabelle auf dem Bildschirm erscheinen zu lassen.

**BEACHTE:** Der "Reset"-Schalter der Console löscht alle Eingaben aus dem Computer. Er kann jederzeit betätigt werden, um ein neues Spiel zu beginnen, oder auch bei einer Fehlfunktion.

## Punkte

Aktion	Punkte
Über einen Angreifer springen	100
Mit einem Sprung über zwei oder mehrere Angreifer springen	300
Schlüssel ins Schloß stecken (Kettenszene)	200
Frucht pflücken	400
Angreifer durch Frucht vernichten	800
Zwei Angreifer durch dieselbe Frucht vernichten	1.200
Drei oder vier Angreifer durch dieselbe Frucht vernichten	1.600



## Bonus-Punkte

Wenn eine Mission durchgeführt ist, bleibt die Bonus-Anzeige stehen. Die verbleibende Zeit wird zu Deinen Punkten gezählt.

## Bonus-Juniors

Du bekommst einen Bonus-Junior, wenn Du 10.000 Punkte erreicht hast.

## Spaß am Entdecken

Diese kleine Anleitung vermittelt Dir nur die Grundkenntnisse, um Donkey Kong Jr.™ spielen zu können. Du wirst schnell herausfinden, daß in dieser Cassette so viele Details stecken, daß jedes Spiel eine neue Herausforderung und neuen Spaß bringt. Probiere die unterschiedlichsten Techniken aus – und viel Spaß.