

DONKEY KONG™ ist das Warenzeichen von  
Nintendo of America, Inc.

© 1981 Nintendo of America, Inc.

Exklusiv-Lizenznehmer – Coleco Industries Inc.

## WICHTIG

Fülle bitte die Garantie-Registrierkarte aus und sende diese ausgefüllt an uns 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™

von Nintendo™

## Spielanleitung



Für PAL-Color- und  
Schwarz/weiß-TV-Geräte

Videospiel-Cassette von CBS-ELECTRONICS  
nur zum Abspielen auf dem CBS-COLECOVISION™  
Videospiel-Computer geeignet.

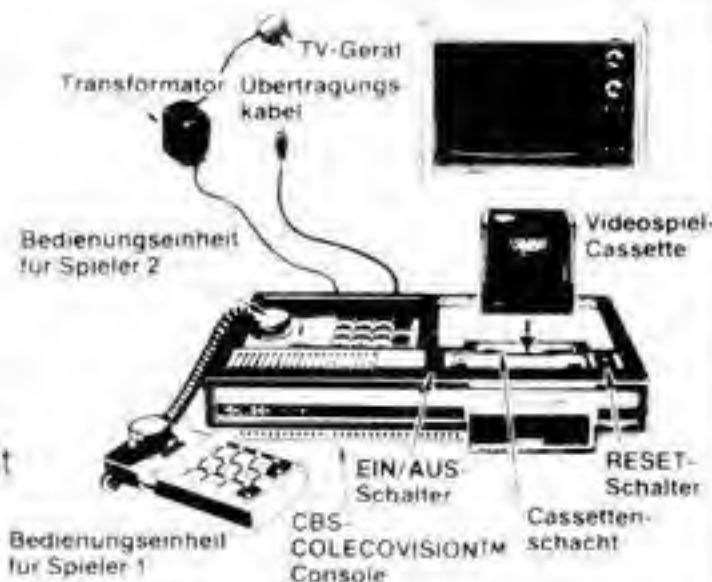
**CBS**  
ELECTRONICS

## Spielbeschreibung

DONKEY KONG™, der Gorilla, hat Mario's Freundin entführt. In diesem aktionsreichen Rettungsabenteuer begleitest Du Mario bei aufregenden Abenteuern, zur Rettung seiner Freundin, bis auf die Spitze eines hohen Gerüsts. Mario muß über Träger laufen, Leitern hinauf- oder herunterklettern, über Fässer springen oder tödlichen Feuerbällen ausweichen und auf schnellfahrende Aufzüge springen, um seine Freundin zu retten.

DONKEY KONG™ enthält drei faszinierende Abenteuer. Träger, Nieten und Aufzüge sind die Stichworte. Der Schwierigkeitsgrad und Dein Tempo bestimmen die Punkte, die Du erzielen kannst. Viel Glück bei diesem Rettungsabenteuer!

## 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. EIN/AUS-Schalter – bevor Du eine Cassette auswechselst.

## GEBRAUCH DER BEDIENUNGSEINHEITEN



**BEACHT:** Benutze die Bedienungseinheit aus Fach 1, wenn Du allein spielst. Bei zwei Spielern benutzt Spieler 1 die Bedienungseinheit aus Fach 1 und Spieler 2 die aus Fach 2.

### Gebrauch der Aktionsknöpfe und des Steuerknüppels für DONKEY KONG™

- 1. Zahlentastatur:** Die Zahlen 1-8 ermöglichen Schwierigkeitsgrad und Anzahl der Mitspieler auszuwählen. Schalter \* wiederholt das zuvor eingegebene Spiel. Schalter # bringt die Wahltabelle zurück auf den Bildschirm.
- 2. Steuerknüppel:** Wenn Du den Steuerknüppel nach links oder rechts bewegst, wird Mario in die entsprechende Richtung gehen. Wenn Du den Steuerknüppel vor- oder zurückbewegst – während Mario unter oder über einer Leiter steht – wird Mario diese hinauf- oder herunterklettern.
- 3. Aktionsknopf (links):** Wenn Du auf den linken Aktionsknopf drückst, springt Mario.

## So wird gespielt

### Schrittweise Einführung

**BEACHT:** Wenn ein Spiel für 2 Spieler gespielt wird, ist Spieler 1 so lange an der Reihe, bis sein Mario eliminiert wurde.

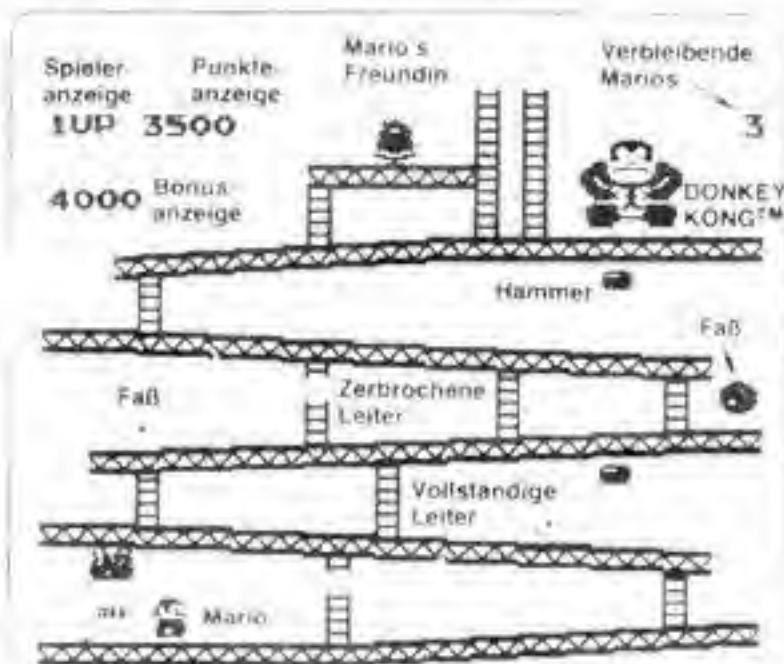
### Schritt 1: Du hast die Wahl

Drücke den "RESET"-Schalter und der Titel DONKEY KONG™ erscheint auf dem Bildschirm. Warte nun, bis die Spielauswahl-Tabelle erscheint. Sie enthält eine Liste mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden. Suche Dein Spiel aus und drücke auf die entsprechende Zahl der Zahlentastatur; Spiele 1-4 sind für einen Spieler und Spiele 5-8 sind für zwei Spieler.



## Schritt 2: Aller Anfang . . .

Nachdem Du Dein Spiel ausgewählt hast, erscheint Dem erster Mario in der linken unteren Ecke des Gerüsts. Du mußt nun Mario bis ganz nach oben bringen, um seine Freundin zu retten.



## Schritt 3: Mario auf Rettungsmission!

Um seine Freundin zu retten, muß Mario über vollständige Leitern hinauf- oder herabklettern. (Beachte, daß Mario auch teilweise auf zerbrochenen Leitern klettern kann.) Überspringe die Fässer oder weiche ihnen aus: die DONKEY KONG™ herabwirft, um Mario an seinem Vorhaben zu hindern.

## Schritt 4: Der Hammer!

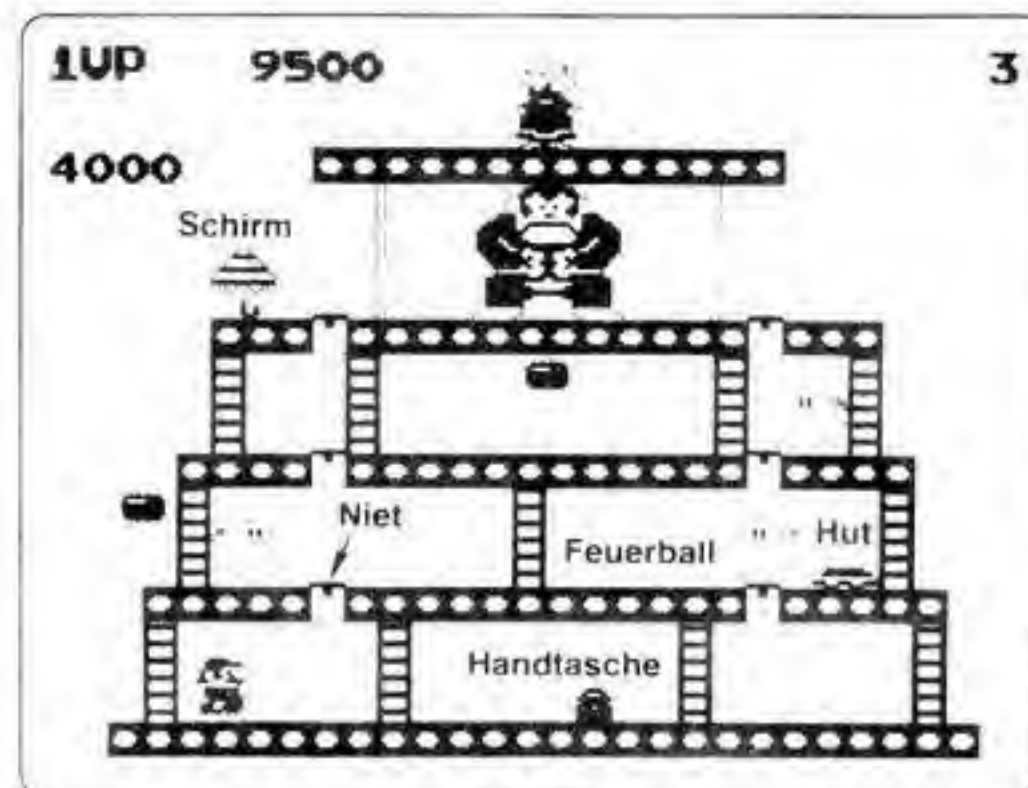
Versuche, die richtige Technik zu finden, um Mario im Sprung den Hammer erreichen zu lassen. Mit dem Hammer in der Hand kann Mario Fässer zerschlagen. Das gibt Extrapunkte! Mario kann aber nicht mit dem Hammer in der Hand über Leitern klettern oder springen. Wenn der Hammer nach einigen Sekunden wieder verschwindet, muß er den Fässern wieder ausweichen.

## Schritt 5: Die Zeit läuft!

Während Mario unermüdlich unterwegs ist, wird der Anfangsbonus immer kleiner. Wenn der Bonus 1.000 Punkte unterschreitet, ertönt ein Warnton. Bei Bonus Null ist Mario aus dem Spiel. Wenn Mario rechtzeitig seine Freundin erreicht, wird der restliche Bonus zu den Punkten addiert.

## Schritt 6: Marios magische Kräfte

Wenn Mario die Spitze des Gerüsts erreicht hat, nimmt DONKEY KONG™ Mario's Freundin noch höher hinauf – zum Nietengerüst. Mario muß nun alle Niete entfernen, um sie zu retten. Dazu braucht er nur über einen Niet zu laufen oder zu springen. Wenn einmal ein Niet fehlt, kann Mario nur noch über diese Lücke springen. Achte auf die gefährlichen Feuerbälle. Laß Mario ihnen ausweichen oder über sie hinwegspringen.



## Schritt 7: Es gibt noch Ritterlichkeit

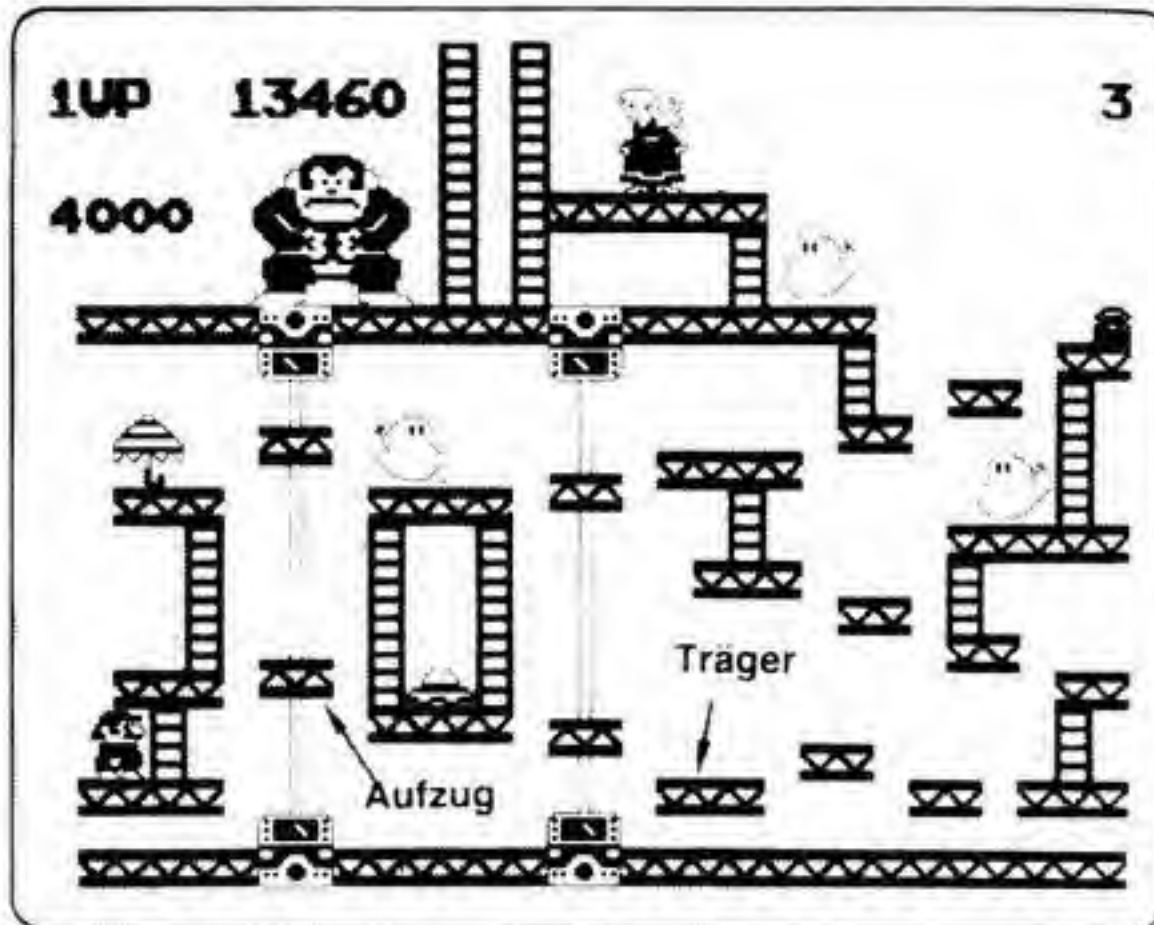
Mario bekommt Extrapunkte, wenn er auf dem Weg die Handtasche, den Schirm oder den Hut seiner Freundin einsammeln kann.

## Schritt 8: DONKEY KONG™ gibt nicht auf . . .

Wenn Mario den letzten Niet entfernt hat, zerschlägt das Gerüst, und DONKEY KONG™ bewacht die Freundin nun über den Aufzügen. Jetzt kannst Du Deine ganze Geschicklichkeit beweisen!

## Schritt 9: Der Erfolg ist nur ein paar Sprünge entfernt . . .

Wenn Mario jetzt seine Freundin erreichen will, muß er von und auf fahrende Aufzüge springen. Dazu gehört eine gute Portion Timing – denn wenn Mario zu früh oder zu spät abspringt, armer Mario!



### Schritt 10: Der Spaß hört nie auf ...

Wenn Mario auch die letzte Hürde geschafft hat und über die Träger und Aufzüge seine Mathilda erreicht hat, setzt sich das Spiel durch alle Ebenen fort. Aber es wird immer schwieriger ... Spiele so lange, bis Du keinen Mario mehr hast.

### NEUBEGINN

Um den gleichen Schwierigkeitsgrad zu wiederholen, drücke \*. Um einen neuen Schwierigkeitsgrad einzugeben, drücke #, und die Tabelle erscheint auf dem Bildschirm.

### BEACHTET:

Die Betätigung des "RESET"-Schalters löscht alle Eingaben aus dem Computer. Dieser Schalter kann auch betätigt werden, um ein neues Spiel zu beginnen – oder bei einer Fehlfunktion.

Look out for new CBS Electronics videogame cartridges for the leading videogame systems. Cartridges already available or coming soon are listed below. These games are based on the popular arcade game versions.



CARNIVAL, TURBO and ZAXXON are Trademarks of Sega Enterprises Inc.  
GORF and WIZARD OF WOR are Trademarks of Bally Midway Mfg Co  
COSMIC AVENGER and LADY BUG are Trademarks of Universal Co Ltd  
MOUSETRAP and VENTURE are Trademarks of Exidy Incorporated  
DONKEY KONG is a Trademark of Nintendo of America Inc