

ATARI®

COMPUTERS

COMPUTER
PROGRAM

Computerprogramma

DONKEY KONG

RXN 8031

ATARI®



A Warner Communications Company



Nu, de sensatie van dit geweldige spel bij u thuis

Computerprogramma

DONKEY KONG

RXN 8031

HELP M ZIJN MEISJE

Mario*, de onbevreesde timmerman tracht wanhopig zijn vriendin te redden uit de greep van Donkey Kong die haar bovenop een massa gebroken balken gevangen houdt. Om zijn meisje te redden moet Mario vier verschillende bouwsels beklimmen.

Hij begint altijd onderaan een stapel balken. Hij moet ladders beklimmen, over een hindernis van aanstormende vaten springen en dodelijke vuurstralen ontwijken — en dat alles om Donkey Kong hem zijn meisje opnieuw te laten afpakken, wat het hart van de kleine dikke held breekt.

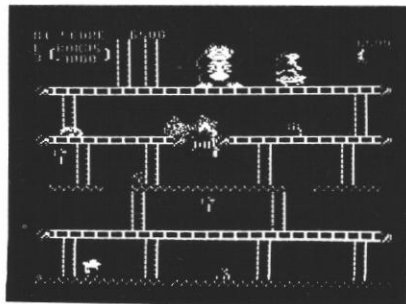
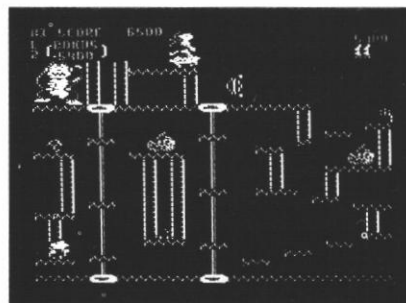
Soms staat Mario onderaan een piramide van balken. Om punten te verzamelen moet hij alle acht de stalen klinknagels losmaken, en onderwijl dodelijke verbrandingen door de vuurstralen zien te ontwijken. Maar zijn de klinknagels weg, dan moet hij nog over de openingen springen.

Springt Mario om de top te bereiken in een reeks snel bewegende liften, dan moet hij vuurstralen en nijdig heen en weer kaatsende veren ontwijken.

Ook komt Mario voor een gecompliceerd stel transportbanden te staan. Hij moet voor bewegende emmers met zand opzij springen, maar ook de niet aflatende vuurstralen blijven bestrijden.

Hij heeft maar drie kansen om de top van de stapel te bereiken — maar scoort hij 7000 punten, dan krijgt hij nog een extra kans. En dat alles in een wedloop tegen de klok. Het is zwoegen van begin tot eind. Maar Mario treedt dit alles moedig tegemoet om zijn geliefde te redden.

* Mario is een handelsmerk van Nintendo.



MARIO*

REDDEN

STRATEGIE

Hoe de klimtocht te beginnen

Steek het Donkey Kong Module in je ATARI® Home Computer zoals beschreven in de handleiding van de computer. Schakel de computer in. Sluit op de Controller Jacks 1 en 2, een of twee joysticks aan.

Druk de toets OPTION in om een van de vijf moeilijkheidsgraden te kiezen. Alle niveaus kunnen door een of twee spelers gespeeld worden. Om met twee spelers te spelen druk je de SELECT-toets in. Druk je die toets nog eens in dan speel je weer alleen.

Druk je de START-toets in of de knop op de joystick, dan begint Mario zijn beklimming. Wil je in de loop van het spel een pauze inlassen, dan druk je op de SPATIEBALK van de computer. Druk je de SPATIEBALK nogmaals in, dan wordt het spel vervolgd.

Door je joystick naar links of rechts te bewegen kan je Mario in dezelfde richting laten bewegen. Door de joystick naar voren en naar achteren te bewegen kan je Mario ladders laten beklimmen of afdalen. Je kan Mario laten springen door de rode knop in te drukken. Hij kan vanuit stilstand maar ook al rennend springen, maar niet op ladders.

Snelheid is het enige wat telt, zeker als je de hellingen van gebroken balken te lijf gaat. Treuzelen maakt Donkey Kong steeds bozer — hij gaat de vaten dan steeds vlugger en harder werpen. Laat Mario zich dus maar haasten!

De hamers, die maar ongeveer 11 seconden te gebruiken zijn, kunnen nuttige diensten bewijzen. Maar je moet er wel voor zorgen dat Mario stilstaat voordat hij een vuurstraal of een vat kan vernietigen — al die aanvallers kunnen bij een opzwaai gemakkelijk onder de hamer doorglippen en Mario van de kaart vegen.

Let vooral in de buurt van ladders goed op. De vaten hebben zo hun eigen ideeën en kunnen nog op het allerlaatste moment op Mario's kruintje belanden.


Alleen door te oefenen krijg je Mario's verschillende video-atletische vaardigheden onder de knie. Rent Mario de ene kant uit dan kan je, voordat je de springknop indrukt, de joystick gedurende een fractie van een seconde in tegengestelde richting drukken. Mario springt dan achteruit over nog niet losgemaakte klinknagels of andere dreigingen. Naderen twee obstakels tegelijk, laat hem dan redden en druk vervolgens de springknop in, hij maakt dan een vliegende vertesprong. Op tijd springen is het geheim van Mario's succes in liften en op transportbanden.

PUNTE TELLING

 **Bonus Klok** — De Bonusklok in de linker bovenhoek begint met een aantal punten dat bepaald wordt door de moeilijkheidsgraad van je spel: 5000 punten voor niveau een; 6000 punten voor niveau twee; 7000 punten voor niveau drie en 8000 voor de niveaus vier en vijf. Elke twee seconden wordt het bonusgetal met 100 verminderd. Telkens wanneer Mario zijn reis weet te beëindigen voordat de tijd verstreken is, worden de nog resterende punten bij elkaar geteld. Is Mario er tegen de tijd dat de klok op nul staat niet in geslaagd het meisje te redden, dan heeft hij zijn kansen verspeeld.

 **Vaten** — Een sprong over een vat levert je 100 punten op. Een sprong over twee vaten is 300 punten, en een over drie vaten tegelijk is 800 punten in een klap waard.

 **Vuurstralen** — Terwijl de vaten eenvoudig op Mario toe rollen, jagen de vuurstralen achter hem aan. Hij moet hoog springen om niet door die duivels geroosterd te worden, maar lukt hem dat dan is dat 100; 300 of 800 extra punten waard.

 **Hamer** — Mario moet springen om de hamer te kunnen grijpen. Heeft hij die te pakken, dan kan hij hem gedurende circa 11 seconden gebruiken om er vaten, zandhopen en vuurstralen mee te verpletteren, tegen 300 punten per stuk.

 **Klinknagels** — Telkens wanneer Mario een klinknagel weet over te steken verdient hij 100 punten.

 **Prijzen** — Mario's vriendin verloor haar hoedje, haar beurs, paraplu en een verjaardags-taart. Deze prijzen verschijnen op allerlei plaatsen in het spel. Haal ze bij elkaar om met elk ervan van 300 tot 800 punten te verdienen.



 **Dwaze Veren** — Deze kaatsende piassen in de liften kunnen Mario snel tot stoppen dwingen. Het is lastig, maar ben je snel en slim, dan kan je door er overheen te springen met elk 100 punten verdienen.

 **Zandhopen** — Netjes in kleine betonnen containers gestort bewegen deze over de transportbanden, maar bij een botsing kunnen ze Mario wel verpletteren. Mario kan ze tegen 300 punten met de hamer vernielen, er over een tegelijk heen springen voor 100 punten, of ze gewoon proberen te ontwijken.

ATARI

COMPUTER
PROGRAMMA

ATARI GARANTIE

Atari homecomputer-cassettes, -programmamodules of -diskettes.

Atari International (Benelux) B.V. garandeert dat deze cassette, programmamodule en/of diskette ("programmadrager"), waarbij het computerprogramma niet is inbegrepen, vrij zal zijn van technische defecten, en wel voor een periode van 3 maanden na aankoopdatum.

Elke Atari programmadrager die een defect vertoont binnen de garantieperiode zal worden vervangen door Atari.

Programmadragers die teruggebracht worden voor zo'n vervanging, dienen de Atari labels intact te hebben en moeten voorzien zijn van een aankoopbewijs, waarop de aankoopdatum is vermeld. Alle voor garantie in aanmerking komende goederen dienen te worden aangeboden aan uw Atari-dealer voor verdere franco verzending naar het dichtstbijzijnde Atari service centrum.

Atari Service Centrum
Franse Akker 9
4824 AL BREDA

Er is geen moeite gespaard om deze produktie-documentatie zo nauwkeurig mogelijk te maken. ATARI is echter voortdurend bezig de computer hardware en software te verbeteren en te moderniseren en daarom kan de firma de juistheid van het gedrukte materiaal niet garanderen na de publicatiedatum en kan evenmin aansprakelijk gesteld worden voor eventuele veranderingen, fouten of weglatingen.

Niets uit deze uitgave mag worden vervaelvuldigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotocopie, microfilm of op welke andere wijze ook, zonder voorafgaande toestemming van ATARI INTERNATIONAL (BENELUX) B.V.

© ATARI. Alle rechten voorbehouden.

ATARI and Design, Reg. U.S. Pat. & Tm Off.

Printed in Holland by Louis Vermijns Drukkerijen B.V.



HOOFDKANTOOR:
Atari International (Benelux) B.V.
Postbus 1616
3600 BP MAARSSEN
Atoomweg 480
3642 AB UTRECHT

© A Warner Communications Company.