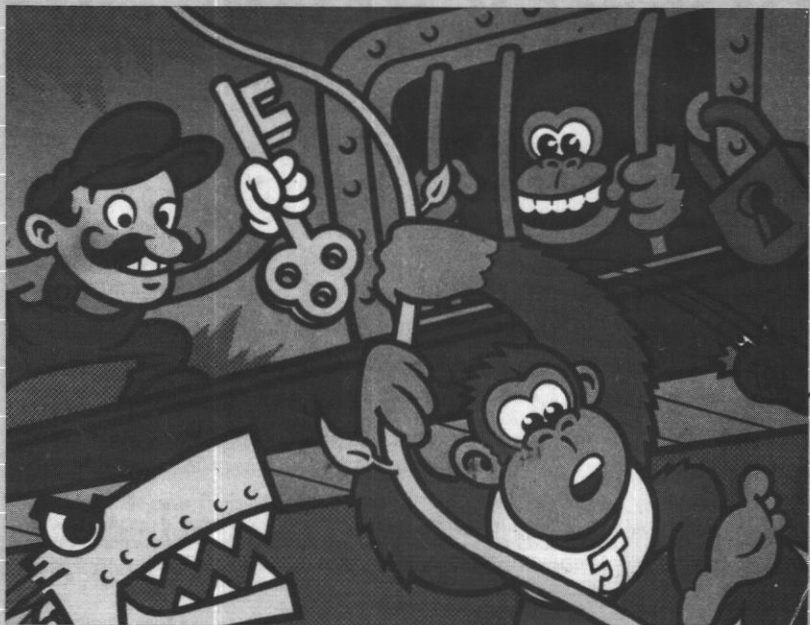


ATARI®

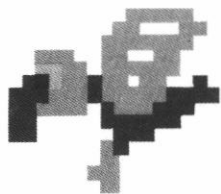
DONKEY KONG JR.*

VOOR ATARI HOME COMPUTERS

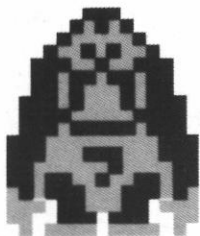


Nederlands

RXN8040



DONKEY KONG JR.*



Er is alles aan gedaan de Atari produkten zo te beschrijven en af te beelden als ze in werkelijkheid zijn. Omdat Atari echter continu haar produkten verbetert en aan de laatste stand van de techniek aanpast, kan de nauwkeurigheid na de publicatiedatum niet volledig worden gegarandeerd. Atari wijst op voorhand iedere claim voor veranderingen, weglatingen of fouten af.

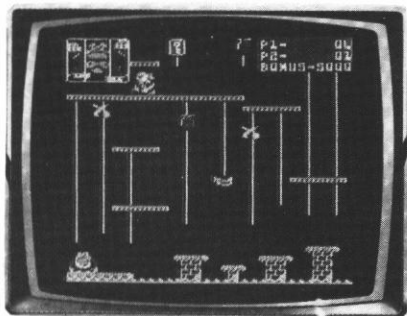
Niets uit deze handleiding mag worden gepubliceerd zonder schriftelijke toestemming van Atari International (Benelux) B.V., Utrecht.

HET SPEL

In DONKEY KONG kreeg Mario zijn vriendin terug, maar dat was voor hem niet voldoende. Hij nam Donkey Kong gevangen en nu is het aan Donkey Kong Junior om zijn arme vader te redden.

Junior start het spel met 3 beurten. Hij verdient een extra beurt bij 10.000 punten; indien hij zolang in leven blijft!

De reddingspoging bestaat uit 4 rondes t.w.: Lianen-ronde, Ketting-ronde, Springplank-ronde en de Schuilplaats-ronde.



LIANEN

Hier moet Donkey Kong Junior klimmen, springen, uitwijken voor Hapkaken en zich al vechtend een weg banen naar de sleutel die zich naast zijn vader bevindt. Onderweg kan hij fruit oprapen om extra punten te scoren en het zelfs laten vallen op de Hapkaken om nog hogere scores te behalen. Sommige hapkaken glijden langs de lianen naar beneden en vallen; andere klimmen terug naar boven.

Junior klimt veel sneller indien hij 2 lianen gebruikt i.p.v. één, maar glijdt sneller naar beneden met één liaan. Wanneer een platform zijn weg blokkeert, dient hij eromheen te lopen.

Het is niet eenvoudig om op Mario's platform te springen vanaf het platform daaronder. Junior kan niet over Hapkaken springen indien hij deze sprong probeert te maken. Doch eenmaal beland op het platform moet hij snel de sleutel zien te grijpen.



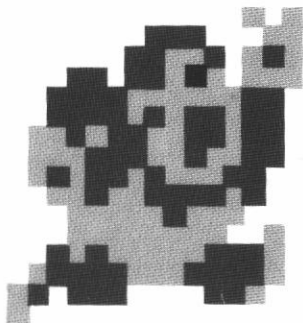
KETTINGEN

Nu moet Junior 6 sleutels in 6 sloten steken door de sleutel over de kettingen naar boven te duwen. Onthoud dat het klimmen met 2 kettingen sneller gaat dan met één. Maar behalve de Hapkaken zijn er nu ook Vogels die de kleine aap kwellen. Gelukkig zijn ook zij kwetsbaar voor vallende vruchten.

Indien Junior alle kettingen van zijn vader heeft losgemaakt, kunnen de twee gorilla's wraak nemen.

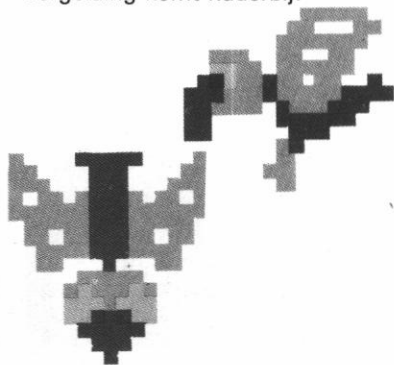
SPRINGPLANK

Maar Mario geeft wederom niet gauw op en al spoedig bevindt de gorilla zich weer in de kooi. Nu moet Junior op de springplank eronder springen om het bewegende platform te bereiken dat hem naar een lange ketting zal dragen. Vervolgens moet hij vruchten ontwijken of laten vallen op de bommenwerpende Zeurpieten en tegelijkertijd hun gevaarlijke projectielen ontwijken. Indien hij toch de waardevolle sleutel bereikt... rijdt Mario de kooi weer weg. Maar de dag der vergelding komt naderbij.



SCHUILPLAATS

...en dat weet Mario. Zelfs wanneer hij vliegt, blijft Junior dicht achter hem. Daarom trekt Mario zich in zijn zwaar versterkte schuilplaats terug waar de Hapkaken, Vogels en Zeurpieten zijn vervangen door Vuurbollen en Vonken. Junior kan fruit laten vallen om punten te scoren, doch de tijd is zijn echte vijand. Hoe langer Junior er over doet om de top van dit verschrikkelijke doolhof te bereiken, des te meer vlammeende bewakers Mario loslaat.



GEBRUIK VAN DE JOYSTICKS / COMPUTER-TOETSSEN

Zorg ervoor dat de kabels van de joysticks stevig bevestigd zijn in de contacten van de computer. Voor 1-speler-versies gebruikt u contact 1. Houd de joystick, met de rode knop linksboven, naar het scherm gericht.

Druk op de **SELECT**-toets om voor 1 of 2 spelerversie te kiezen.

Druk op de **OPTION**-toets om uit

een van de volgende vaardigheidsniveaus te kiezen: **0** (beginner) t/m **4** (vergevoerd).

Druk op de **START**-toets of op de rode joystickknop om het spel te starten.

Druk op de **RESET**-toets om naar het beginscherm terug te keren.

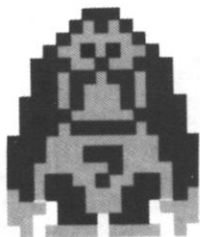
Druk op de spatiebalk om het spel tijdelijk te onderbreken of weer aan te vangen.

SCOREN


Countdown: voor iedere ronde vermindert de bonus-score met de tijd die u nodig heeft om de ronde te beëindigen. Bij niveau 0 start de klok met 4000, niveau 1 met 5000, niveau 2 met 6000, niveau 3 met 7000, niveau 4 met 8000, en met 9000 bij ieder hoger niveau.

Indien Junior een ronde niet binnen de gestelde tijd beëindigd heeft, daalt het puntenaantal tot 0, verliest hij een beurt en moet hij de ronde overnieuw doen.

Over een aanvaller springen....	100
Een sleutel in een slot steken ..	200
Fruit laten vallen.....	400
1 Aanvaller met fruit raken	800
2 Aanvallers tegelijk.....	1200
Iedere aanvaller daarna	1600





 A Warner Communications Company

ATARI INTERNATIONAL (BENELUX) B.V.
P.O. BOX 1616 - 3600 BP MAARSSEN - HOLLAND

*Trademarks and © 1982, 1983. Nintendo of America Inc. - Western Hemisphere;
Nintendo Co. Ltd. - Other Worldwide Rights.