

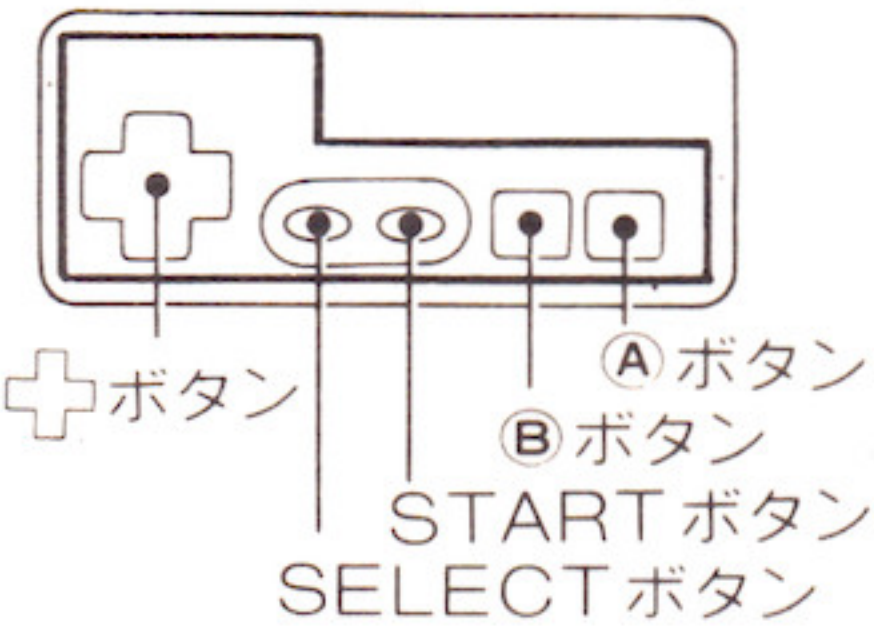
ドンキーコングJR.™



© 1983 Nintendo

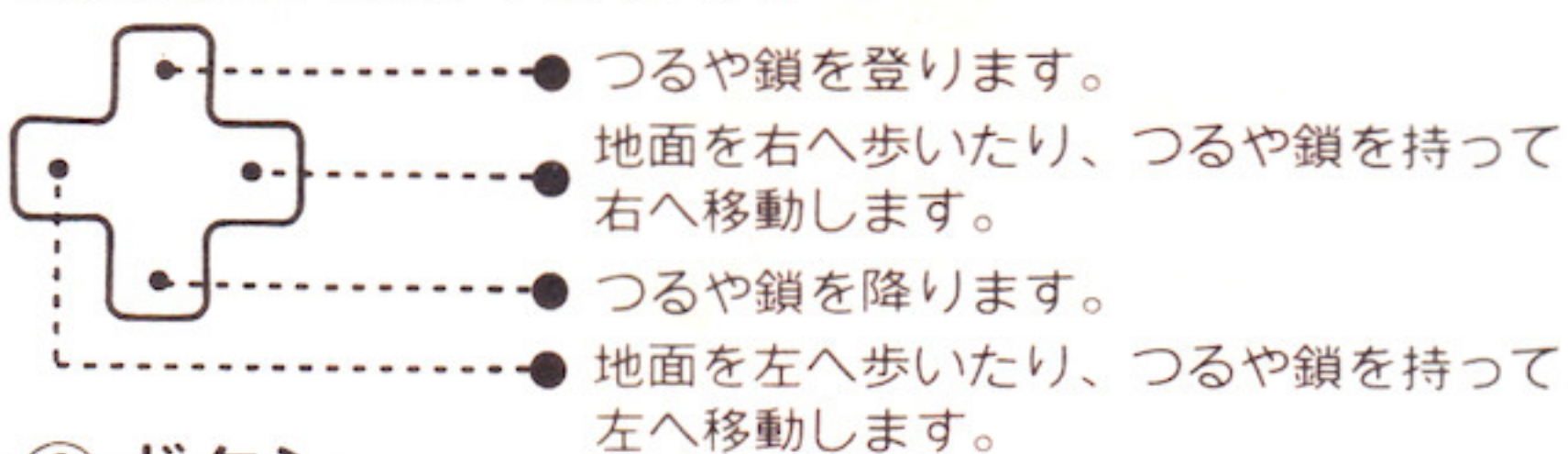
コントローラー各部の名称と操作の説明

● I コントローラー



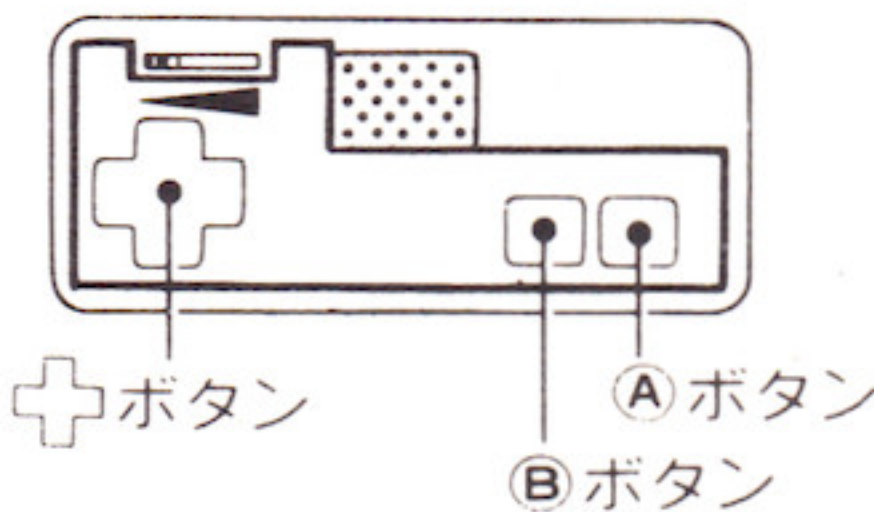
● + ボタン

ジュニアが地面を歩いたり、つるの間を自由に動きまわったりします。



● II コントローラー

※ 2-PLAYERの時に使います。



● A ボタン

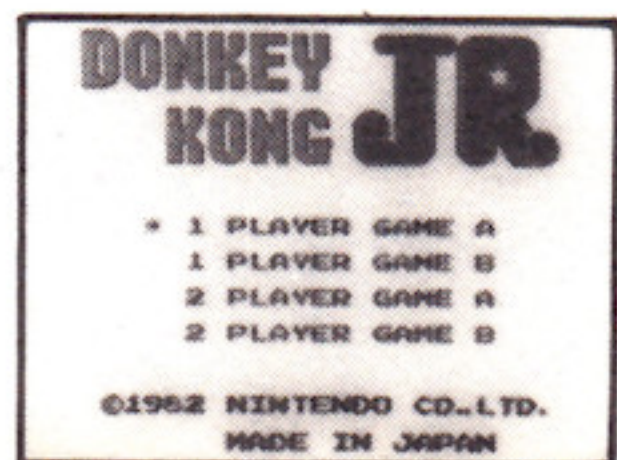
ジャンプボタンです。押すとジュニアがジャンプして敵を飛び越したり、つるや鎖に飛びついたり、島から島へ飛び移ったりします。

● B ボタン

使用しません。

● SELECT ボタン

押すと左のような画面が出ます。このボタンを押すごとに*印が移動しますので、希望するゲームに合わせてください。



● START ボタン

押すと SELECT ボタンでセットしたゲームが始まります。

《ポーズ機能》ゲームの途中で、プレイを一時中断したい時に START ボタンを押すと、チャイムがなってゲームがストップします。次に、再スタートしたい時にも押してください。前の状態からゲームが続けられます。

※最高得点はリセットスイッチを押したり、電源スイッチをOFFにすると消去されます。

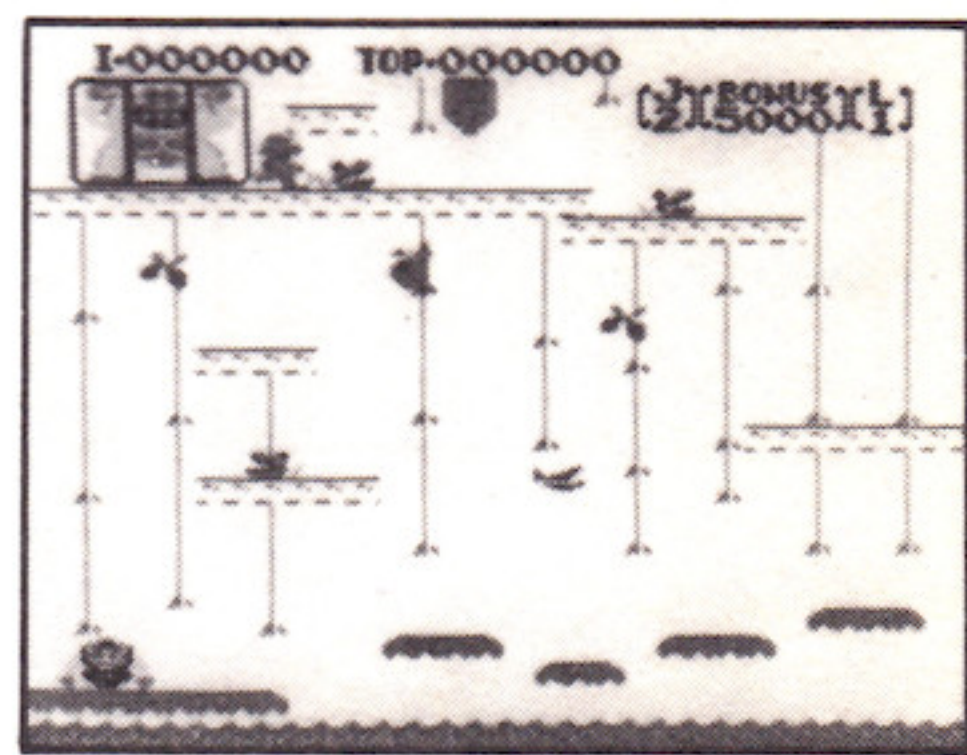
※ゲームがスタートすると、SELECT ボタンは、はたらきません。

※GAME Aは初心者用、GAME Bは上級者用に設定されています。

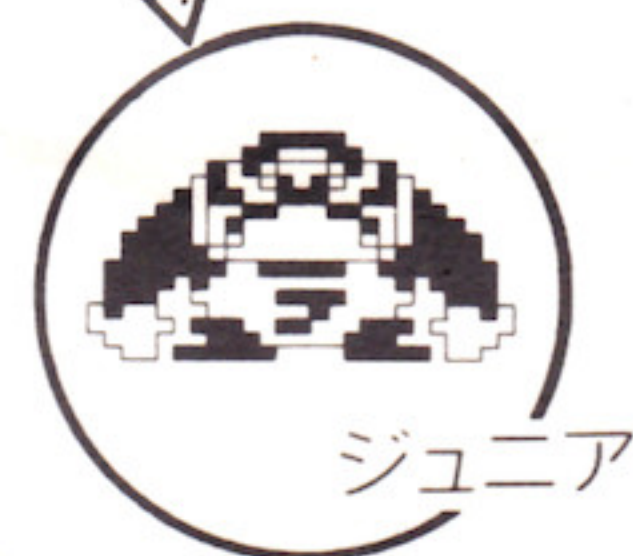
※1-PLAYERの場合はI コントローラーを使用してください。

※2-PLAYERの場合はII コントローラーも使用します。

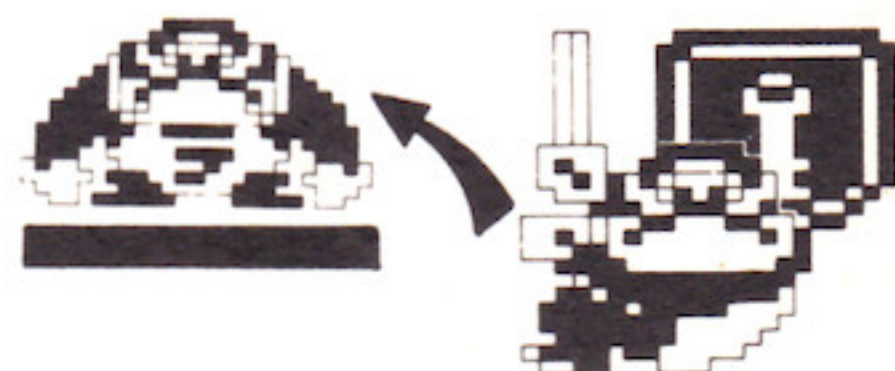
遊び方



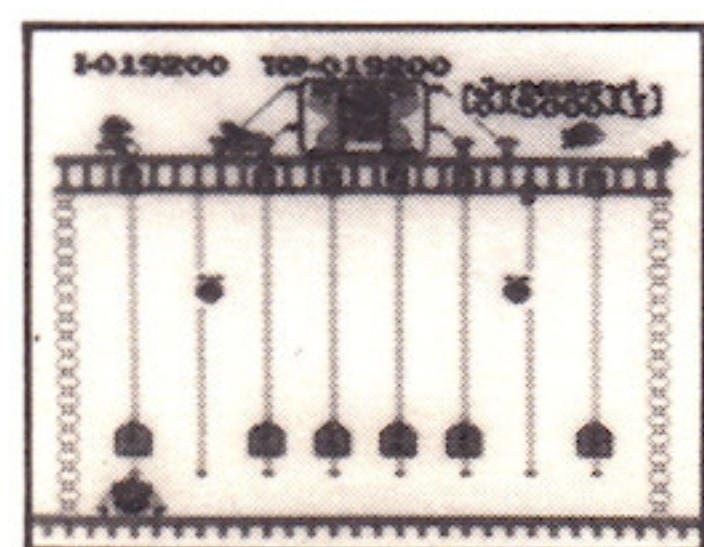
ドンキーコングはマリオにつかまり、オリの中に閉じ込められてしまいました。ドンキーコングの息子のジュニアは、パパを助けるためにマリオの鍵を奪いにいきますがマリオも簡単にはパパを返してくれません。スナップジョーやニットピッカー・スパーク等で様々な攻撃を仕掛けてきます。さあ、ジュニアはパパを救えるでしょうか……。



ジュニアの目的は? マリオから鍵を奪います。



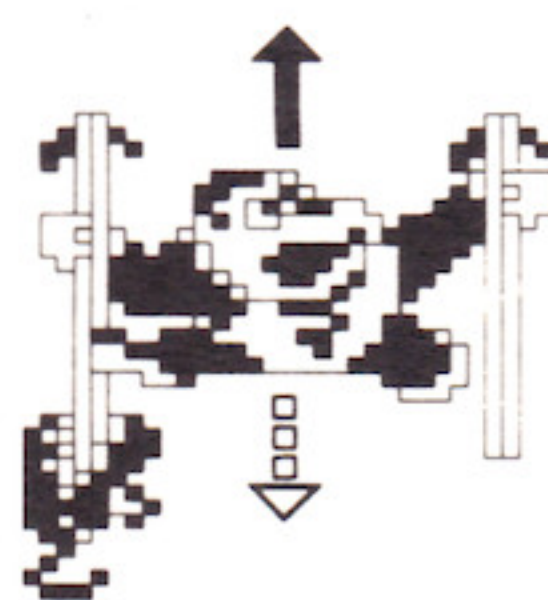
- 1面～3面は、画面上部にある1つの鍵を目指して進みます。
※鍵の横にあるつるに飛びつくと、あとは自動的に次の画面に移ります。



- 4面目は、6個の鍵を押し上げて画面上部にある鍵穴に差し込みます。
※オリの鎖がはずれてパパを救い出すことができます。

テクニック

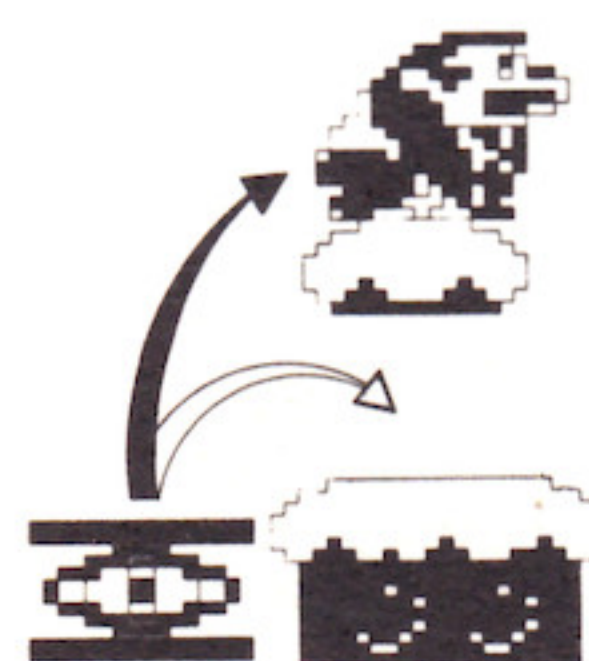
3つのハイテクニックでスピードアップ



- ハイスピードで登る時は、2本のつるにつかまります。



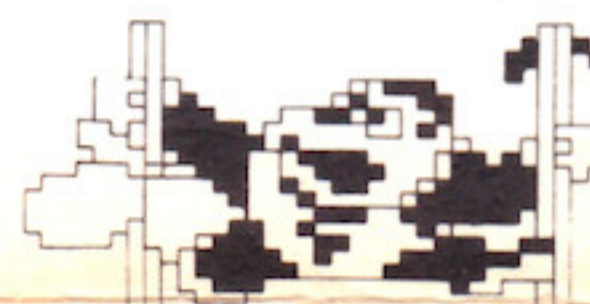
- ハイスピードで降りる時は、1本のつるにつかまります。



- ハイジャンプ(2面目) ジャンプボード上でタイミングよくボタンを押すと、一気に移動する島、までハイジャンプできます。

スコア

スコアを伸ばす4つの方法



● フルーツアタック

フルーツを取るごとにポイントアップ。敵をめがけてフルーツ投下、まとめてノックアウトすればスペシャルハイスコア。



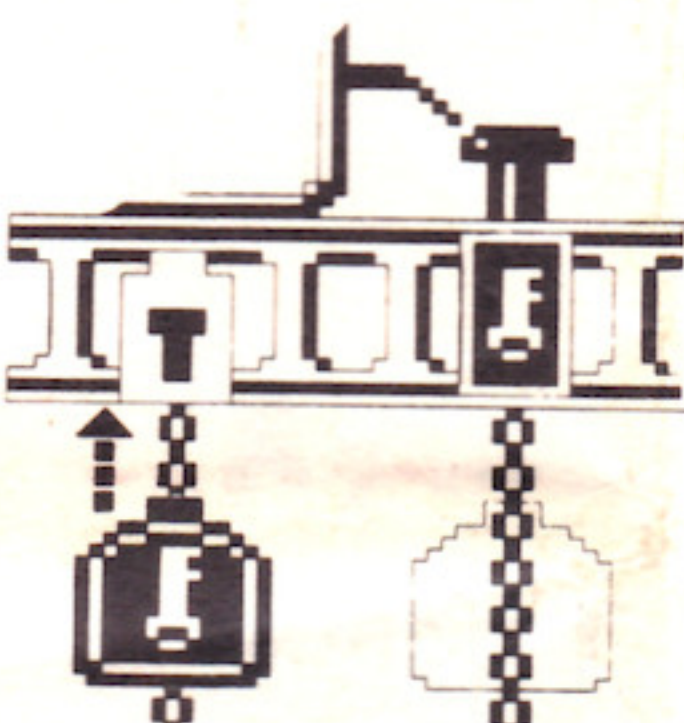
● ボーナスポイント

鍵にたどりついた時のボナスポイントが、スコアに加算されます。
※のんびりしていると、ボナスポイントがどんどん減っていきます。無くなると、タイムオーバーでジュニアはダウン。



● ジャンプ

ニットピッカーやスパークがせまってきた時、うまく飛び越すとポイントアップ。



● 鍵でポイントアップ(4面目)

鍵穴に鍵を1個差し込むごとにポイントアップ。
※両手で押し上げれば、2個同時。

エキストラスコア

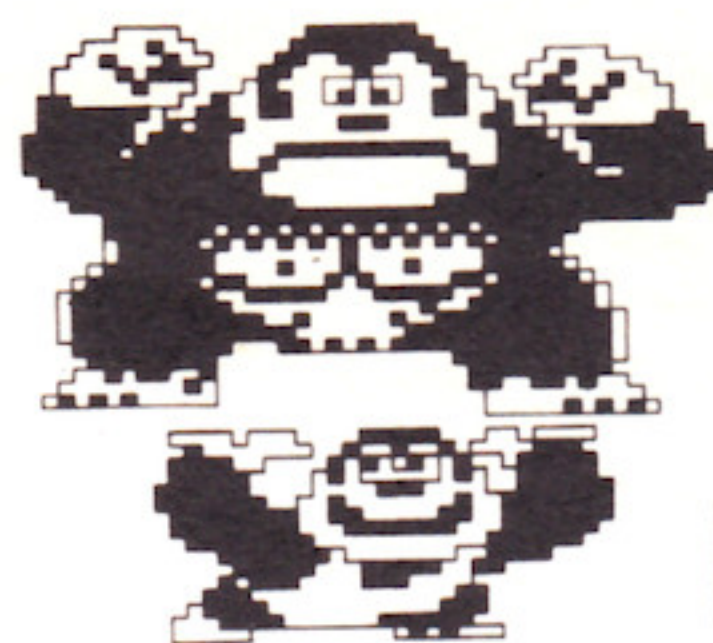
スコアが20,000点を越えると、控えのジュニアが1匹追加されます。

ミスについて

スナップジョーにかまれた時、ニットピッカーにつつかれた時、スパークにあたった時、つるから落ちこた時等がミスになります。ミスになると、ジュニアは1匹減ります。そしてジュニアがいなくなるとゲームオーバー。



(-)



(+)

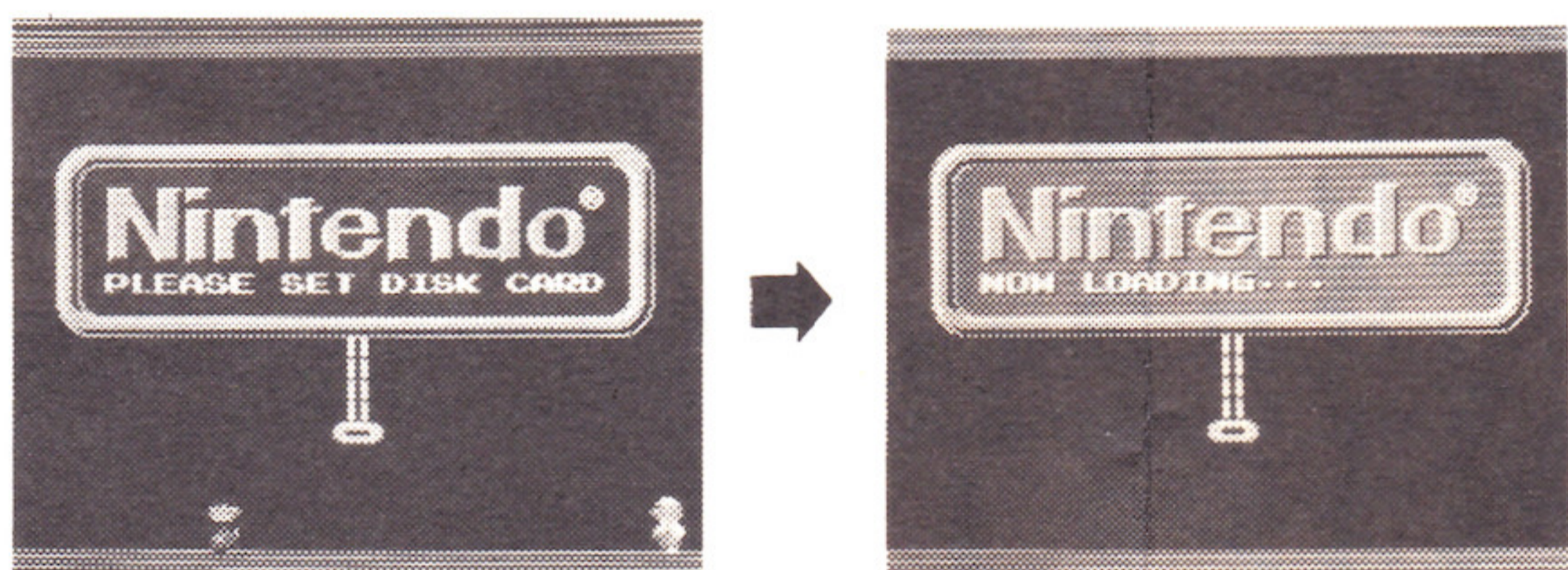
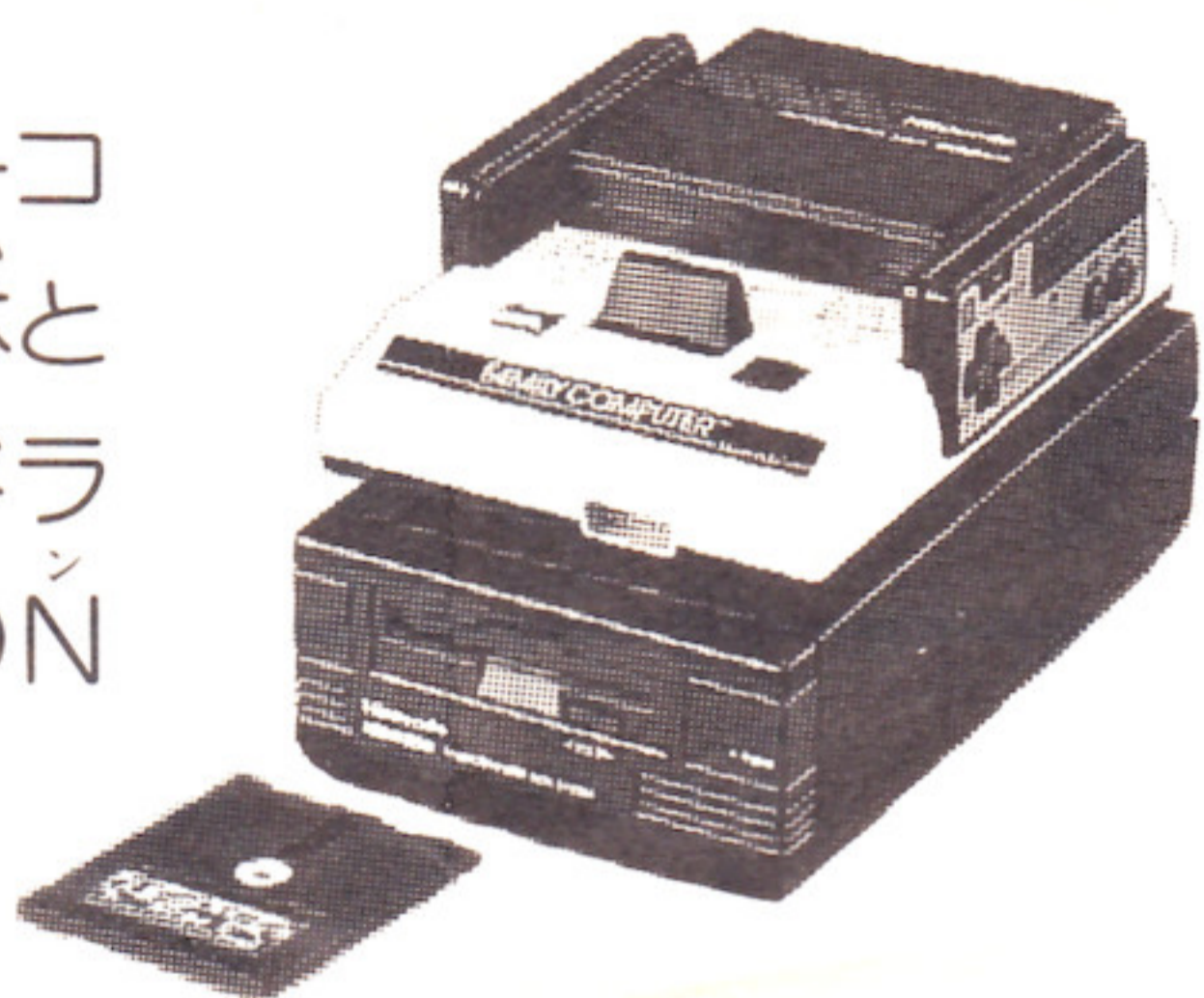
ループ数について

4面目をクリアしてパパを助けだせたら、1ループ終了。2ループ目に挑戦してください。徐々に敵の数がふえ、スピードが増します。得点で競ったり、ループ数で競ったりできます。

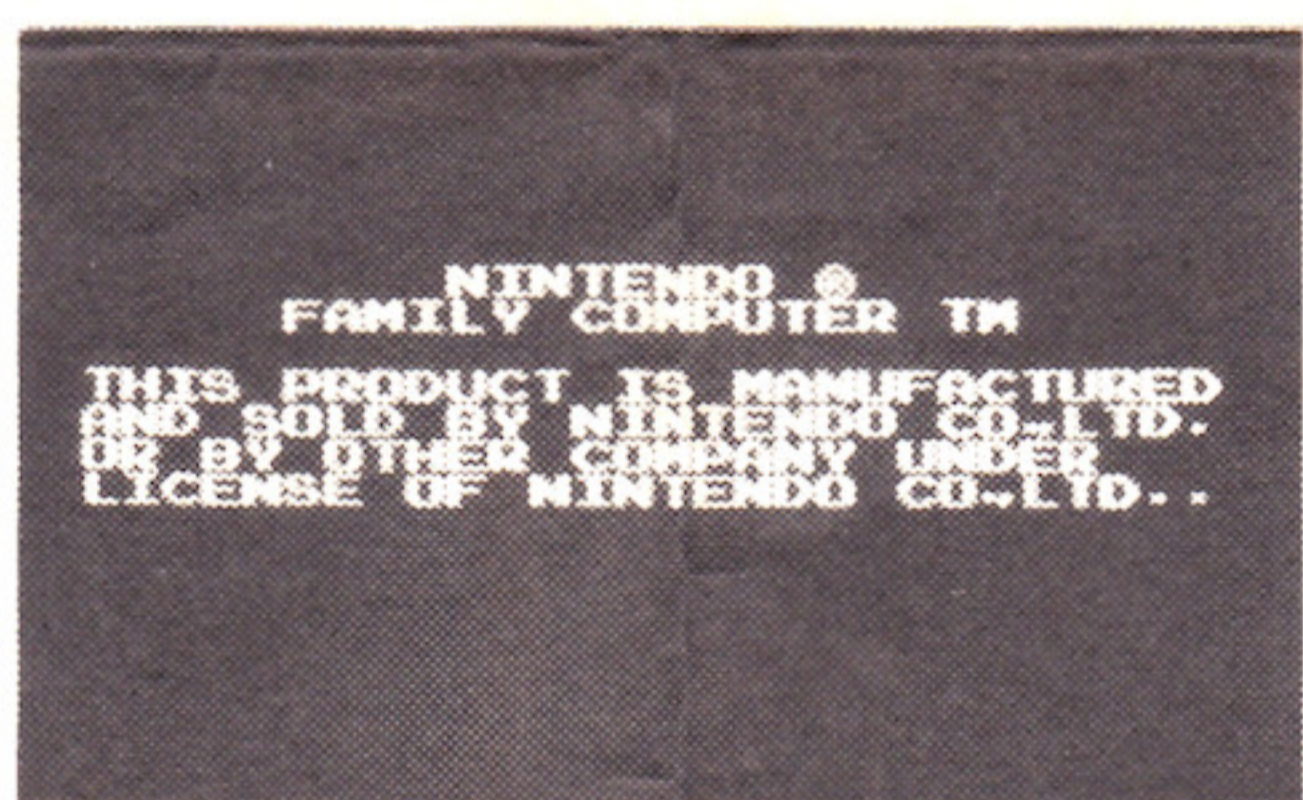
ゲームを始める前に カードを正しくセットしよう

ディスクシステムでゲームを起動しよう

まず、ファミリーコンピュータ本体とRAMアダプタ、ディスクドライブを正しく接続し本体をONにします。すると左下のタイトル画面が出てくるので、ディスクドライブにディスクカードのSIDE Aを上にしてセットしましょう！ うまく画面が出ないときには、接続を確認してください。

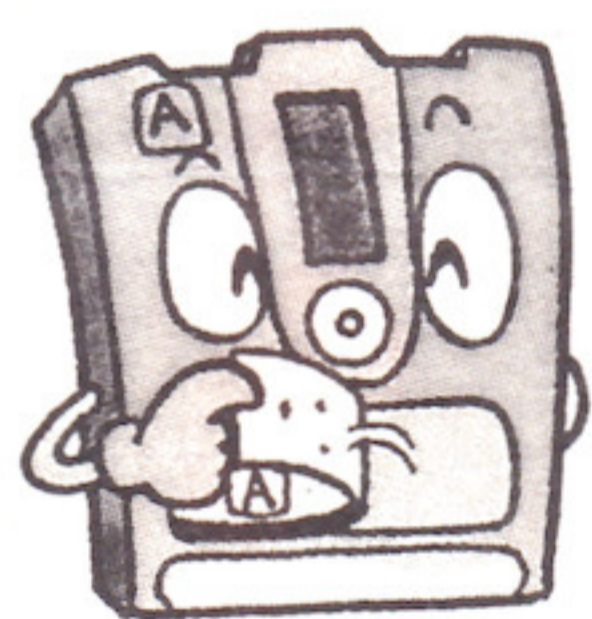


右側の「NOW LOADING...」という画面が出たあと、しばらくすると、下のような画面が出てきます。もし出ずに「A, B SIDE ERR.07」という表示が出たときは、ディスクカードを取り出し、SIDE A, Bをもう一度よく確認して、SIDE Aを上にしてセットしなおしてください。



ディスクドライブの赤ランプがついているときEJECTボタンや本体のRESETボタン、電源スイッチに触れないように。ディスクシステムの説明書もよく読みましょう。

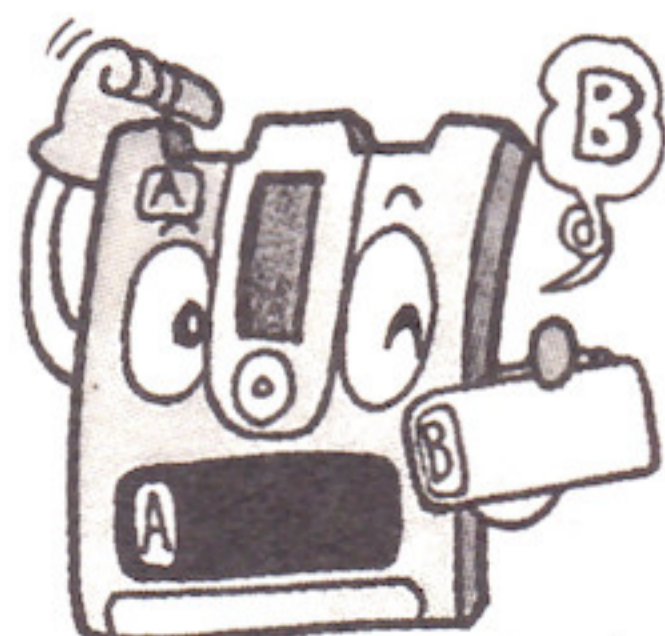
ディスクカードを書き換えたら シールをはりかえよう



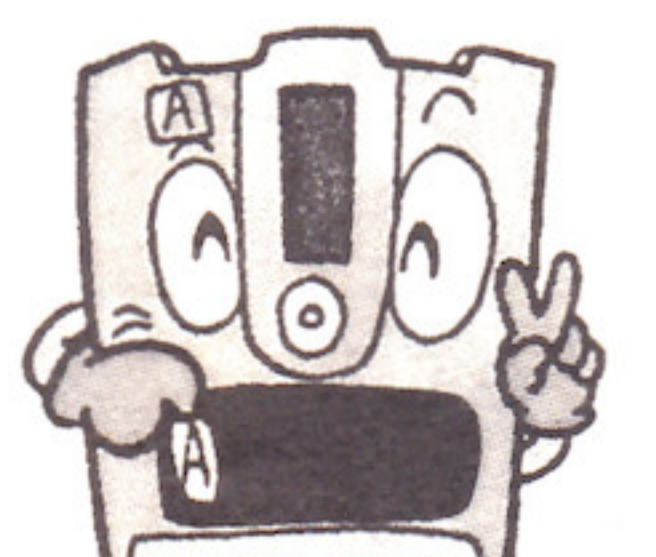
1 ディスクカード用の四角いシールを1枚、きれいはがします。



2 SIDE AとSIDE Bをよく確かめて、決められた位置に、隅をきちんとあわせてはりましょう。



3 もう1枚のシールも同じようにきれいにすれば、完成です。



4 シールの四隅をもう一度軽く押さえたらOK。サア、キミもやってみよう！

ディスクシステムが 正常に作動しなくなったときには…

エラーメッセージ	内容または対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードを正しくセットしてください。
BATTERY ERR.02	電圧が弱くなっています。(新しい乾電池か、ACアダプタを取りつけてください。)
ERR.03	ディスクカードのツメが折れています。ツメの所にテープを貼ってください。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされています。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされています。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされています。
A, B SIDE ERR.07	A面・B面を確認して指示どおりセット。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされています。
ERR.20	許諾画面のデータが読み取れない。
ERR.21 ERR.22	ディスクカードの信号が最初から読み取れない。
ERR.23 ERR.24 ERR.25	ディスクカードの信号が途中から読み取れない。
ERR.26	ディスクカードに正しくSAVEできない。
ERR.27	ディスクカードのデータが少しおかしくなった。
ERR.28 ERR.29	ディスクカードの信号とコンピュータの仕事の速度が合わない。
ERR.30	ディスクカードにSAVEできる残りの部分がない。
ERR.31	ディスクカードのデータ数が実際と合わない。

※ERR.20~40の主な原因
 ○ディスクカードの磁気フィルムに汚れやキズがついている。
 ○ディスクカードの信号が消えている。
 ○ディスクドライブのヘッドが汚れている。

……………最寄りの任天堂へご相談ください。



ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。