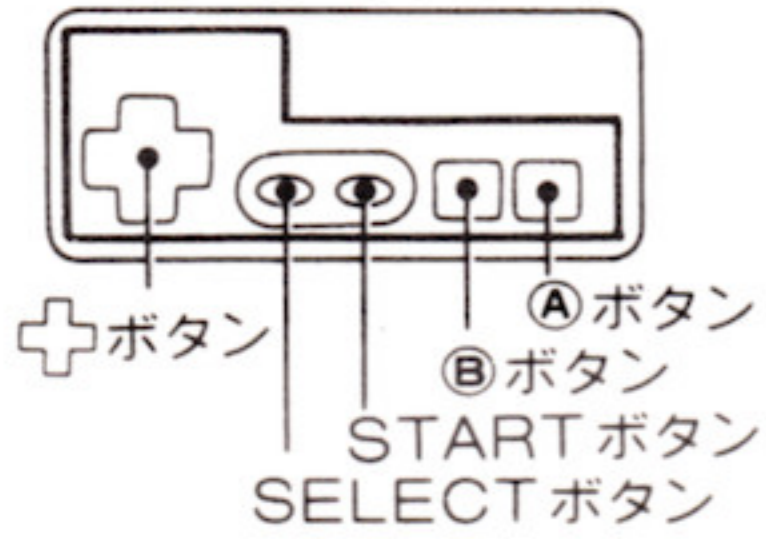


ドンキーコング™

© 1981 Nintendo

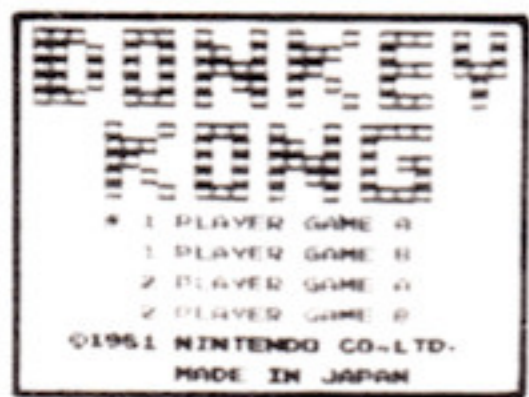
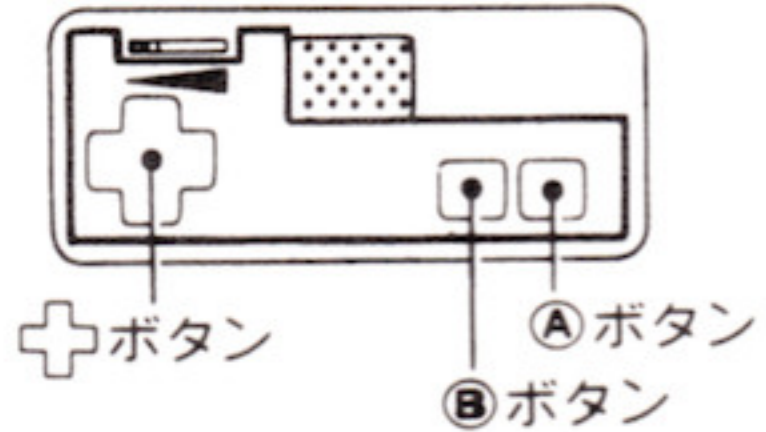
コントローラー各部の名称と操作の説明

● I コントローラー



● II コントローラー

※ 2-PLAYERの時に使います。

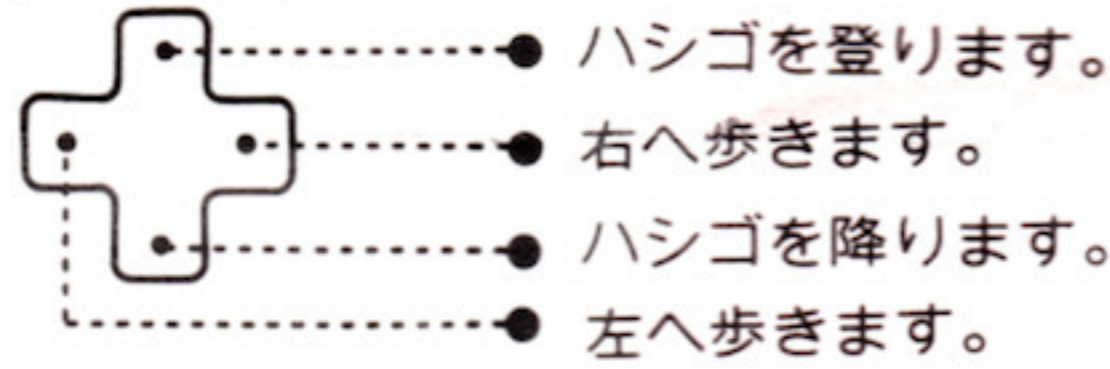


● START ボタン

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。

● + ボタン

マリオが鉄骨の上を歩いたり、ハシゴを登り降りします。



● A ボタン

ジャンプボタンです。押すとマリオはジャンプして樽を跳び越したり、横の鉄骨に跳び移ったりします。

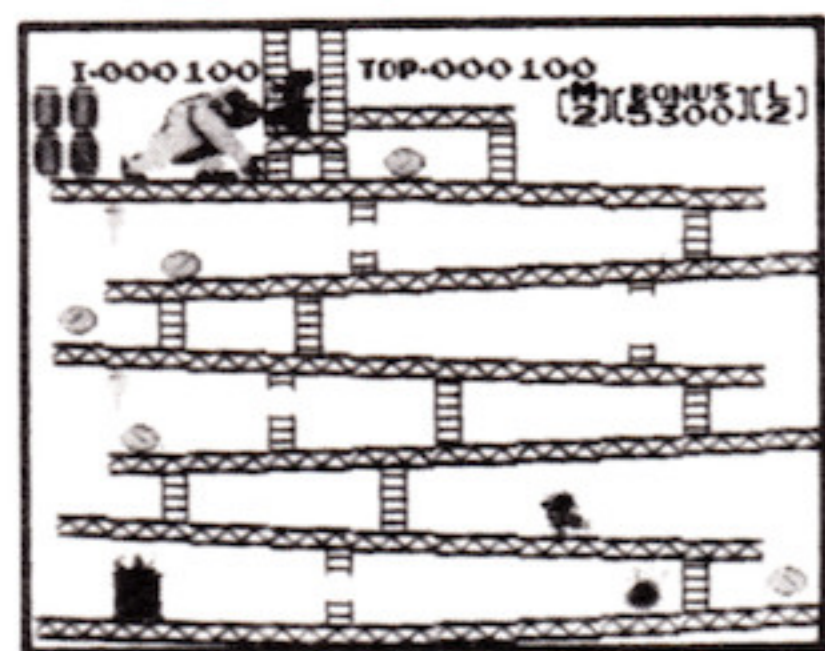
● B ボタン

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。

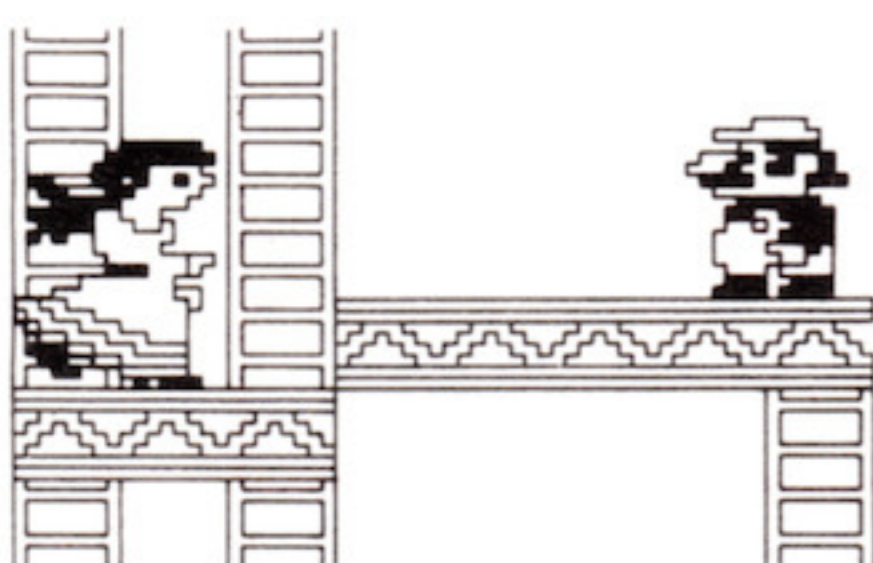
遊び方



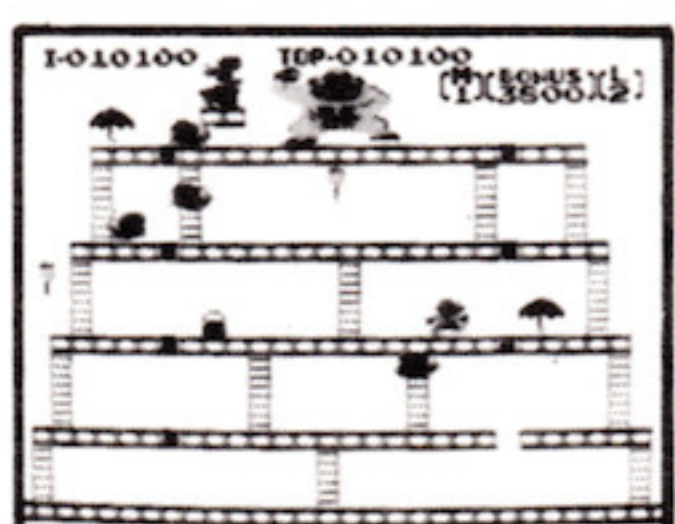
ドンキーコングがレディをさらって建築中のビルに逃げ込みました。レディを助けるためにマリオもビルの中に入りましたが、ドンキーコングの妨害にあって、なかなかレディに近づけません。
さあ、マリオはレディを助けることができるでしょうか……。



マリオの目的は? …ドンキーコングにさらわれたレディを助けだします。



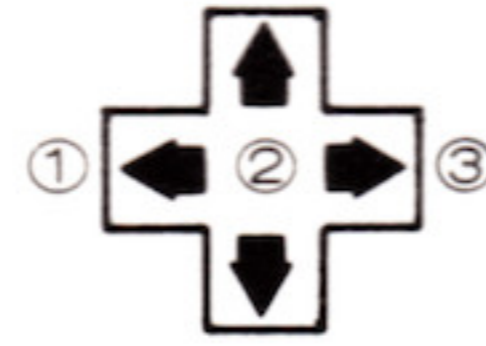
● 1面・2面目は、画面上部のレディを目指して進みます。



● 3面目は、鉄骨の上を歩きまわってボルトを抜きます。すべてのボルトを抜き終ると、支えを失った鉄骨は崩れ落ち、ドンキーコングはまさかさまに転落してしまいます。

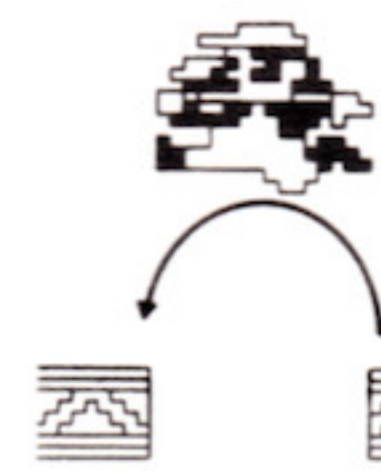
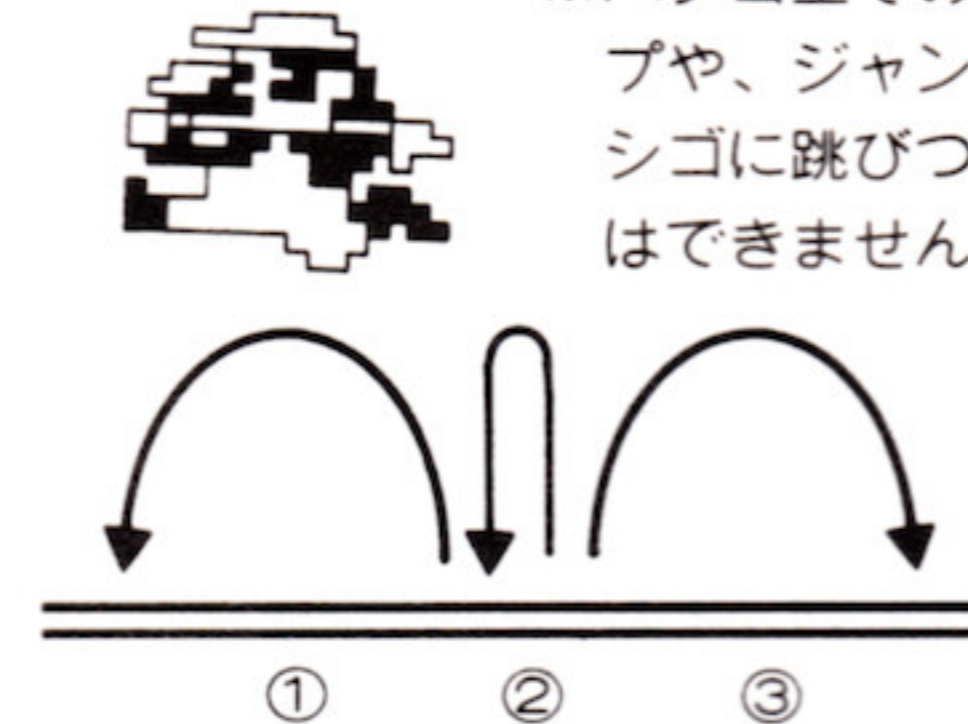
テクニック

……ジャンプを有効に!



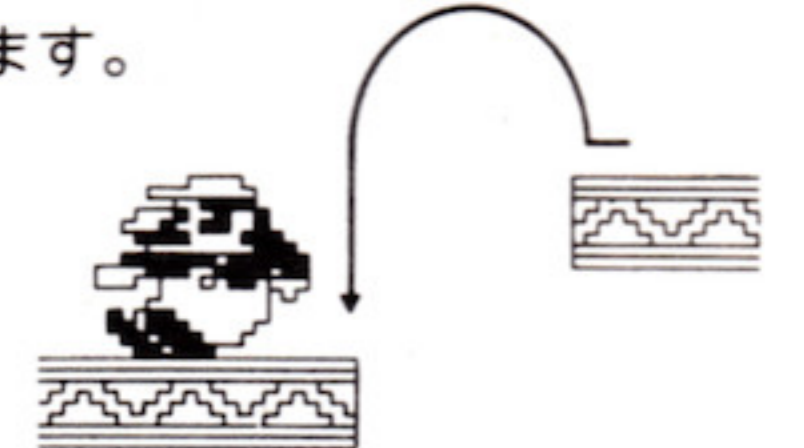
● 左・上・右にジャンプができます。ジャンプしたい方向にボタンを押し、同時にジャンプボタンも押します。

※ハシゴ上でのジャンプや、ジャンプでハシゴに跳びつくことはできません。

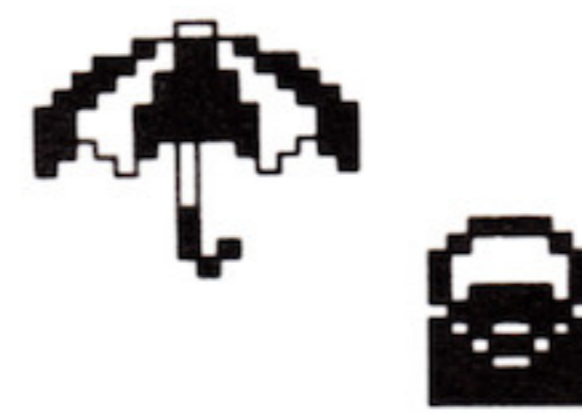


● ジャンプで到達できる幅は鉄骨2個分で、マリオの歩幅と同じです。

● 落差のあるジャンプ。鉄骨2個分の高さ(マリオの身長)からジャンプして跳び降りることができます。



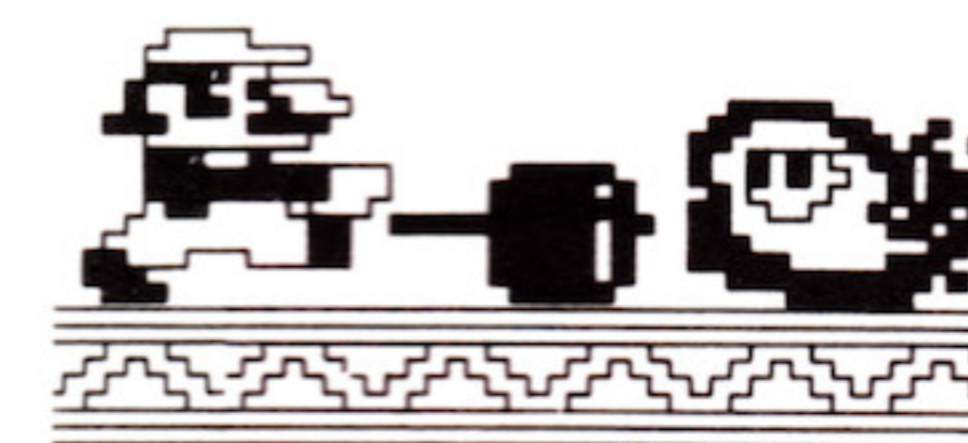
スコア



● レディの落とし物(パラソル・バッグ)を拾ってあげるとポイントアップ。

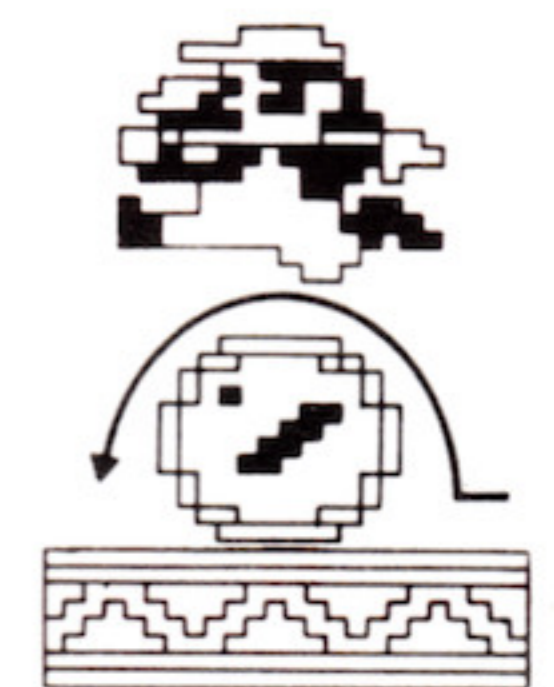
[BONUS]
4900

● ボーナスポイント
レディの所にたどりついた時のボーナス点がスコアに加算されます。
※のんびりしているとボーナス点がどんどん減っていきます。無くなると、タイムオーバーでマリオはダウン。



● 無敵のハンマー
ハンマーで樽やおじやま虫をやっつけるとポイントアップ。

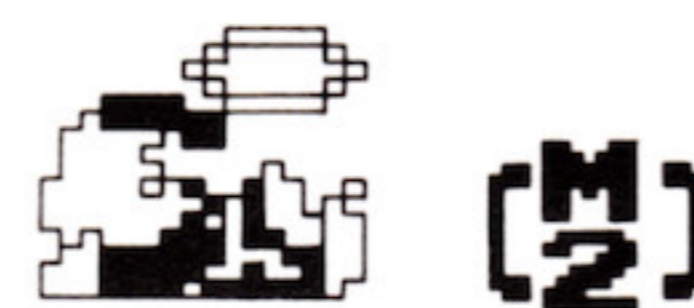
● ジャンプ
樽をうまく跳び越すとポイントアップ。



エキストラスコア

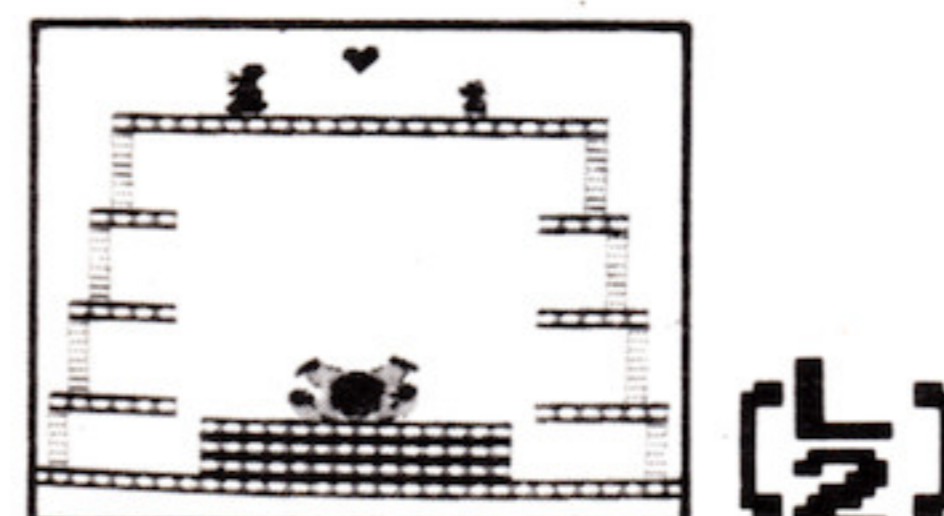
スコアが20000点を越えると、控えのマリオが1人追加されます。

ミスについて



樽に当たった時、おじやま虫に当たった時、バウンドしてくるジャッキに当たった時、鉄骨から誤って落ちた時等にミスになります。ミスになると、マリオは1人減ります。そしてマリオがいなくなるとゲームオーバー。

ループ数について

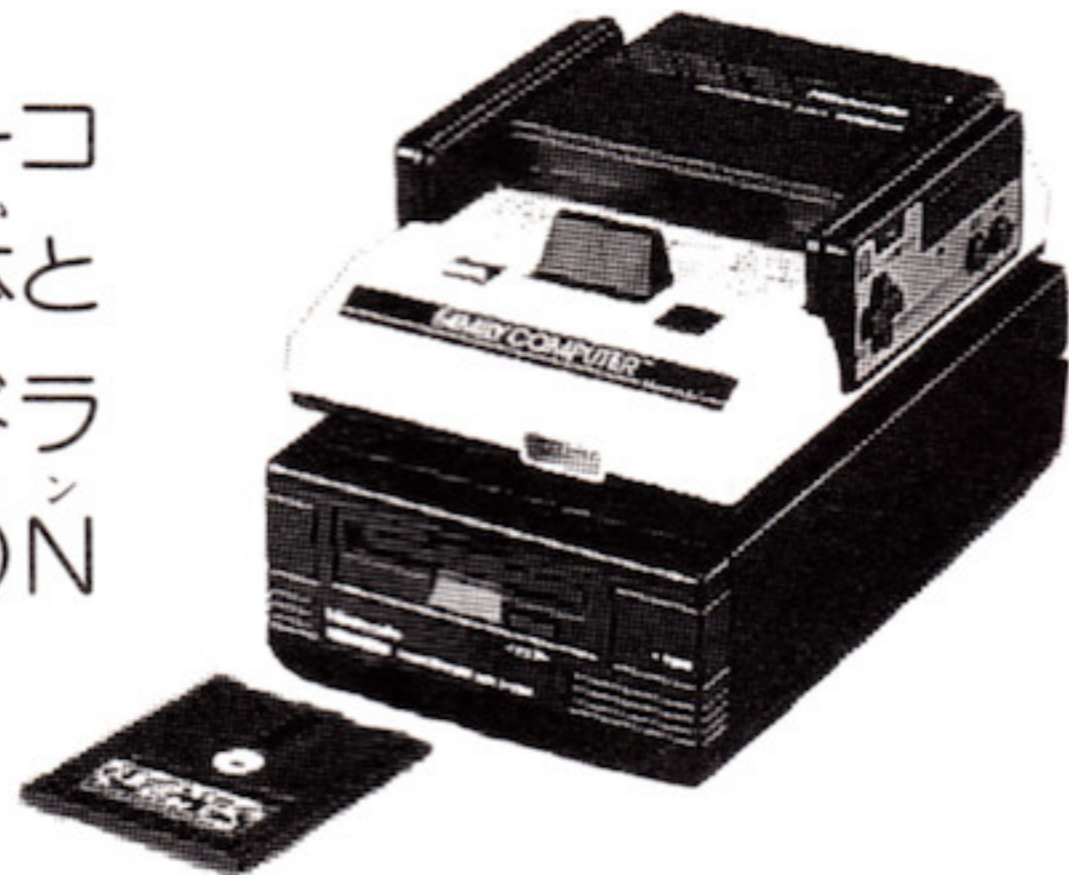


3面目をクリアしてレディを助けだしたら1ループ終了。2ループ目に挑戦してください。徐々に敵の数がふえ、スピードが増します。得点で競ったり、ループ数で競ったりできます。

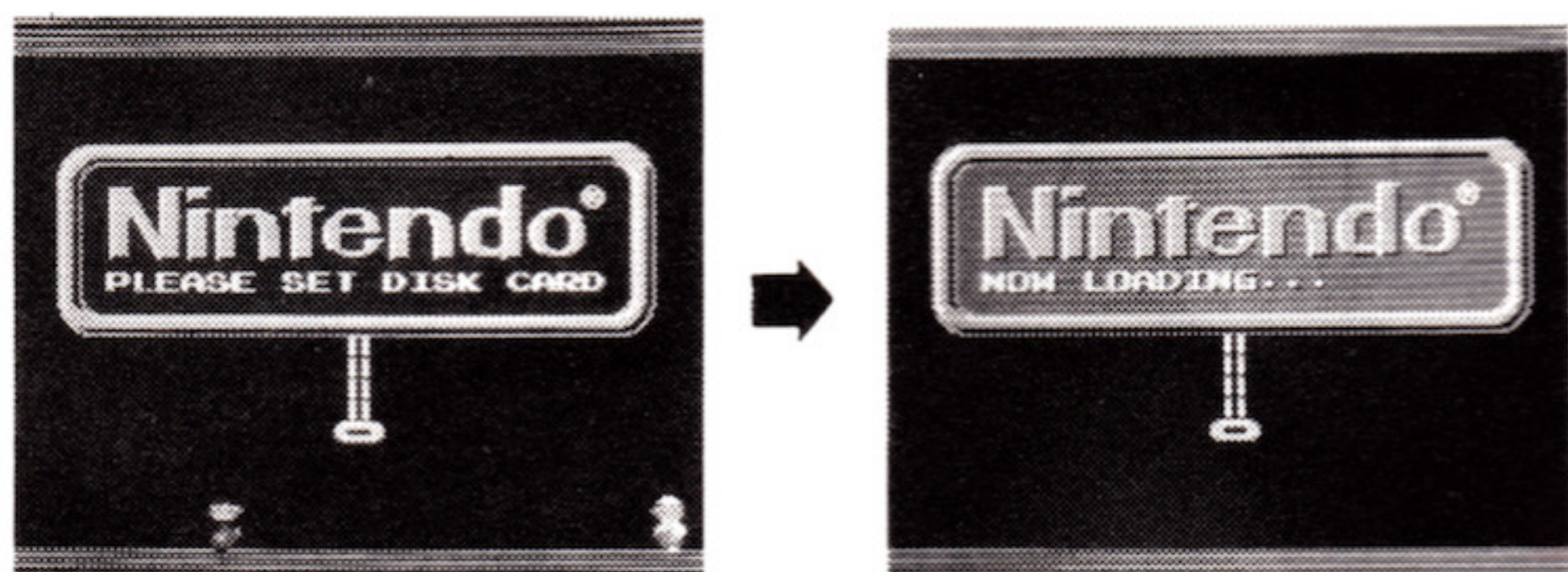
ゲームを始める前に カードを正しくセットしよう

ディスクシステムでゲームを起動しよう

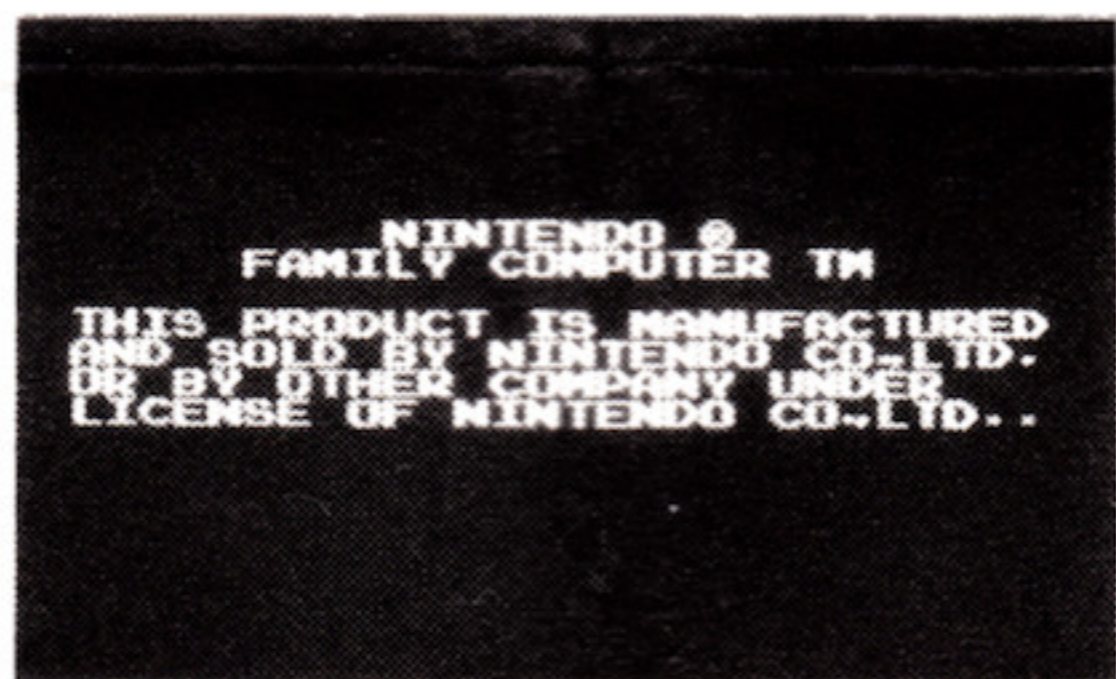
まず、ファミリーコンピュータ本体とRAMアダプタ、ディスクドライブを正しく接続し本体をONにします。すると左下の



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。

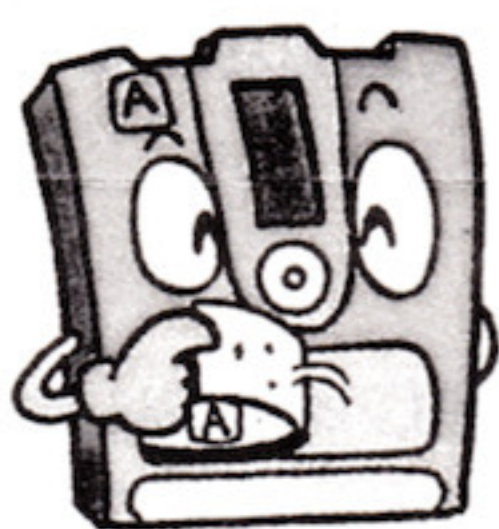


右 上の「NOW LOADING...」という画面が出たあと、しばらくすると、下のような画面が出てきます。もし出ずに「A, B SIDE ERR. 07」という表示が出たときは、ディスクカードを取り出し、SIDE A, Bをもう一度よく確認して、SIDE Aを上にしてセットしなおしてください。

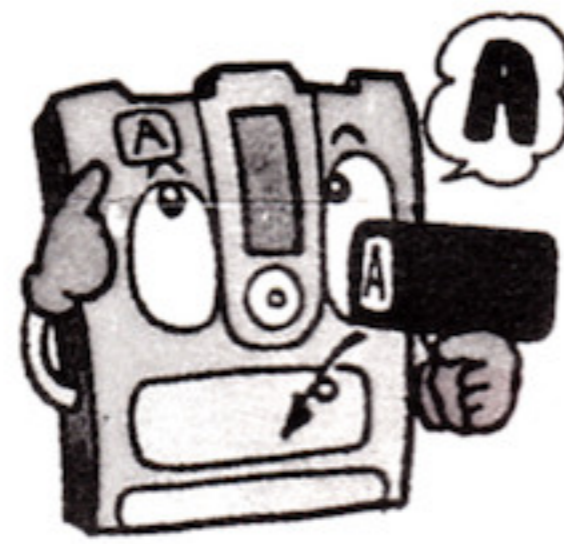


ディスクドライブの赤ランプがついているときEJECTボタンや本体のRESETボタン、電源スイッチに触れないように。ディスクシステムの説明書もよく読みましょう。

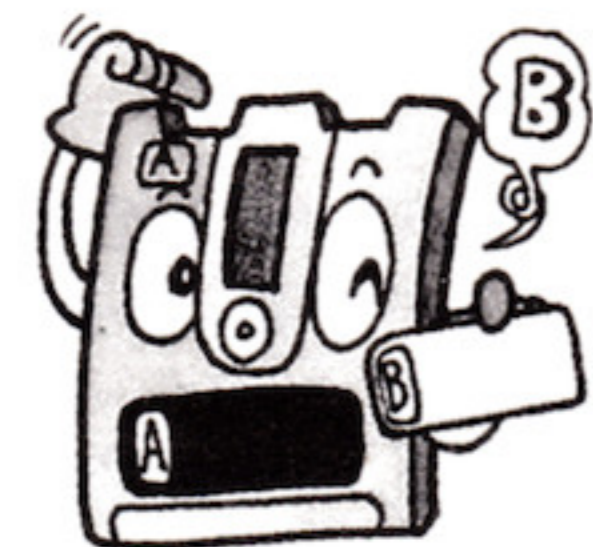
ディスクカードを書き換えたら シールをはりかえよう



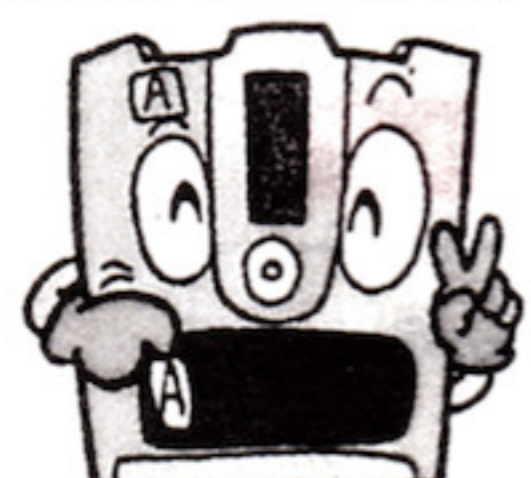
1 ディスクカードの四角いシールを1枚、きれいにはがします。



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なれば、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	ディスクカードの信号が最初から読み取れない。
ERR.23	ディスクカードの信号が途中から読み取れない。
ERR.24	ディスクカードの信号が途中で読み取れない。
ERR.25	ディスクカードの信号が途中で読み取れない。
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	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.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.02~40 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。