



DONKEY KONG™

Mighty Donkey Kong has captured the beautiful girl – watch him make off with her to the top of the half constructed building.

Now play the role of the brave carpenter, Mario, as he fearlessly pursues the frightening beast and attempts to rescue the damsel.

LOADING CPC 464

Place the rewind cassette in the cassette deck type RUN" and then press ENTER key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type TAPE then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key.

(The @ symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key).

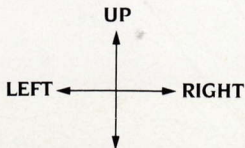
CPC 664 and 6128

Connect a suitable tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewind tape in the cassette recorder and type TAPE then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key follow the instructions as they appear on screen.

CONTROLS

The game is controlled by either joystick or keyboard.

JOYSTICK



FIRE – JUMP DOWN

KEYBOARD

- Q – UP
- A – DOWN
- @ – LEFT
- | – RIGHT
- SPACE BAR – JUMP
- ESC – ABORT GAME





To start a 1 player game: press fire button or "1" on the keyboard.

To start a 2 player game: press "2" on the keyboard.

NOTE: In a 2 player game both players use the same joystick, changing over when prompted.

STATUS and SCORING

On screen scoring shows current score (top left), bonus points (top right) which are collected upon completion of each screen and the number of lives remaining. Also displayed are the level indicator and the number of players.

When Mario finishes a frame, the bonus is added to your score.

JUMP 1 OBJECT _____	100 POINTS
JUMP 2 OBJECTS _____	300 POINTS
JUMP 3 OBJECTS _____	800 POINTS
EACH OBJECT COLLECTED _____	300, 500, 800 POINTS
HAMMERING OBJECTS _____	300, 500 or 800 POINTS
REMOVING RIVETS _____	100 POINTS (Frame 4)

One extra life is awarded at 10,000 points.

GAME PLAY

"HELP! HELP!" cries the beautiful maiden as she is dragged up a labyrinth of structural beams by the ominous Donkey Kong. "SNORT. SNORT". Foreboding music warns of the eventual doom that awaits the poor girl, lest she somehow be miraculously rescued. "But, wait! Fear not, fair maiden. Little Mario, the carpenter, is in hot pursuit of you in this very moment".

Throwing fate to the wind, risking life and limb, or worse, little Mario tries desperately to climb the mighty fortress of steel, to save the lovely lady from the evil Mr. Donkey Kong. Little Mario must dodge all manner of obstacles – fireballs, plummeting beams and a barrage of exploding barrels fired at him by Donkey Kong. Amidst the beautiful girls' constant please for help, your challenge is to manoeuvre little Mario up the steel structure, while helping him to avoid the rapid-fire succession of hazards that come his way.

As little Mario gallantly battles his way up the barriers, he is taunted and teased by Donkey Kong, who brazenly struts back and forth, beating his chest in joyful exuberance at the prospect of having the beautiful girl all to himself. It is your job to get little Mario to the top. For it is there, and only there, that he can send the mighty Donkey Kong to his mortal doom. Leaving little Mario and the beautiful girl to live happily ever after. "SIGH. SIGH".





HINTS and TIPS

1. When climbing ladders if you raise your hand just above the level of the ladder then barrels will not descend.
2. Don't walk off the platforms as this results in you losing a life.
3. When jumping if you fall too far you will also lose a life.

GOOD LUCK!

DONKEY KONG

Its program code and graphic representation are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved Worldwide. Donkey Kong runs on the Amstrad CPC 464, 664 and C128 micro computers.

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading. IF FOR ANY REASON YOU HAVE DIFFICULTY IN RUNNING THE PROGRAM, AND BELIEVE THAT THE PRODUCT IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IT DIRECT TO:

**MR. YATES, OCEAN SOFTWARE LIMITED, 6 CENTRAL STREET,
MANCHESTER M2 5NS.**

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault the product will be returned to you, at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Coding, graphics and music by Arcana Software Design.

Produced by Jon Woods

©1981 Nintendo. TM indicates Trademark of Nintendo,

licensed by Ocean Software Limited, authorised user. All Rights Reserved.

©1986 Ocean Software Limited.



DONKEY KONG

Le terrible Donkey Kong a enlevé la belle jeune fille — regardez-le s'enfuir avec elle et escalader jusqu'au sommet un bâtiment en construction.

Maintenant vous êtes Mario, le courageux menuisier; vous poursuivez sans peur la bête monstrueuse et essayez de sauver la demoiselle.

CHARGEMENT CPC 464

Mettre la cassette dans le lecteur de cassettes, taper RUN" puis appuyer sur la touche ENTER. Suivre les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend également un lecteur de disque, taper alors (TAPE puis appuyer sur la touche ENTER. Puis taper RUN" et appuyer sur la touche ENTER.

(On obtient le symbole en maintenant la touche majuscules et en pressant la touche @).

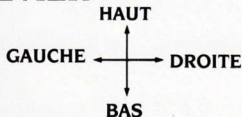
CPC 664 et 6128

Brancher un magnétophone à cassettes approprié en s'assurant que les bons fils ont été connectés suivant les indications figurant dans le Manuel d'Instructions de l'Utilisateur. Mettre la cassette rebobinée dans le magnétophone et taper (TAPE puis appuyer sur la touche ENTER. Ensuite, taper RUN" et appuyer sur la touche ENTER, suivre les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran.

COMMANDES

Le jeu se joue avec un levier ou un clavier qui peut être entièrement redéfini.

LEVIER



CLAVIER

Q	— HAUT
A	— BAS
@	— GAUCHE
	— DROITE
BARRE D'ESPACEMENT	— SAUT
ESC	— ARRETE JEU

FEU — SAUT

Pour commencer un jeu à un joueur: appuyez sur le bouton fire ou "1" sur le clavier.

Pour commencer un jeu à deux joueurs: appuyez sur "2" sur le clavier.

ATTENTION

Dans un jeu à deux joueurs, ceux-ci utilisent le même levier chacun à leur tour comme il leur est indiqué.

PROGRESSION ET SCORE

Sur l'écran sont affichés le score du moment (en haut et à gauche), les points de bonus (en haut à droite) obtenus après avoir terminé chaque écran et le nombre de vies restantes. L'indicateur de niveau et le nombre de joueurs sont également affichés.

Quand Mario finit un écran, un bonus s'ajoute à votre score.

1 OBJET SAUTE.....	100 POINTS
2 OBJETS SAUTES.....	300 POINTS
3 OBJETS SAUTES.....	800 POINTS
CHAQUE OBJET RAMASSE.....	300, 500 ou 800 POINTS
OBJETS FRAPPES AVEC MARTEAU.....	300, 500 ou 800 POINTS
RIVETS ENLEVES.....	100 POINTS (Ecran 4)

Une vie supplémentaire vous est accordée à 10.000 points.

A VOUS DE JOUER

"AU SECOURS! AU SECOURS" crie la belle jeune fille alors qu'elle est entraînée par l'effrayant Donkey Kong dans un labyrinthe de poutres de construction. "SNIF.SNIF". Une musique sinistre évoque le sort final réservé à la pauvre fille, à moins qu'elle ne soit d'une façon ou d'une autre miraculeusement sauvée. "Mais, un moment! N'aie pas peur, belle amie. Mario, le petit menuisier est en ce moment même en train de te poursuivre de toutes ses forces".

Insouciant de son sort, risquant de se rompre le cou à tout moment ou pire, Mario tente désespérément d'escalader l'imposante forteresse d'acier afin de sauver la belle dame des griffes du monstrueux Donkey Kong. Mario doit éviter toutes sortes d'obstacles — des boules de feu, des poutres et un barrage de fûts explosifs que Donkey Kong jette sur lui. Alors que la belle jeune fille lance sans relâche ses appels au secours, votre tâche consiste à faire atteindre au petit menuisier le haut de la structure d'acier tout en l'aidant à éviter la rapide succession de dangers venant à sa rencontre. Alors que Mario progresse vaillamment vers le sommet, Donkey Kong se moque de lui et l'accable de sarcasmes, il se balance de l'avant vers l'arrière tout en frappant sa poitrine de ses poings, tout excité à l'idée d'avoir la jeune fille à lui tout seul. Vous devez faire parvenir Mario au sommet, car c'est de là et de là seulement qu'il pourra précipiter l'effrayant Donkey Kong vers son funeste destin. Cela permettra ainsi à Mario et à la jeune fille de vivre heureux pour le reste de leurs jours. "OUF".

CONSEILS UTILES

1. Si vous placez votre main juste au dessus du niveau de l'échelle quand vous grimpez sur les échelles, les fûts ne descendront pas.
2. Ne marchez pas en dehors des plates-formes, sinon vous perdrez une vie.
3. Vous perdrez également une vie si en sautant vous tombez trop loin.

BONNE CHANCE

DONKEY KONG™

Le code informatique et les représentations graphiques de ce jeu sont la propriété d'Océan Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous toute forme que ce soit sans la permission écrite d'Océan Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. Donkey Kong passe sur les micro-ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128.

Coding, graphics and music by Arcana Software Design.

Produced by Jon Woods.

© 1981 Nintendo. TM indicates Trademark of Nintendo, licensed by Ocean Software Limited, authorised user. All Rights Reserved.

© 1986 Ocean Software Limited.

DONKEY KONG

Der mächtige Donkey Kong hat ein wunderschönes Mädchen gefangen – und Du siehst, wie er sich mit ihr über ein halb fertiges Gebäude davonmacht. Nun spielst Du die Rolle des mutigen Schreiners, Mario, und verfolgst das furchterregende Biest, um zu versuchen, die schöne Maid zu retten.

LADEN

CPC 464

Lege die zurückgespulte Kassette in das Kassettenteil, tippe RUN" und danach drücke die ENTER Taste. Folge den Anweisungen, wie sie auf dem Bildschirm erscheinen. Falls ein Diskettenlaufwerk angeschlossen ist, tippe |TAPE und danach drücke die ENTER Taste. Anschließend tippe RUN" und drücke die ENTER Taste
(Das |Symbol erhaltst Du, indem Du die Umschalter Taste festhältst und @ drückst.)

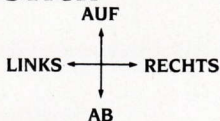
CPC 664 und 6128

Schließe einen geeigneten Kassettenrekorder an und versichere Dich, daß die korrekten Kabel angeschlossen sind, wie es in der Anleitung für Benutzer beschrieben ist. Lege die zurückgespulte Kassette in den Rekorder und tippe |TAPE und danach drücke die ENTER Taste. Anschließend tippe RUN" und drücke die ENTER Taste. Folge den Anweisungen, wie sie auf dem Bildschirm erscheinen.

STEUERUNGEN

Das Spiel wird entweder vom Joystick oder von der Tastatur, welche voll redefinierbar ist, kontrolliert.

JOYSTICK



TASTATUR

Q	–	AUF
A	–	AB
@	–	LINKS
	–	RECHTS
LEERTASTE	–	SPRING
ESCAPE	–	SPIEL ABBRECHEN

FIRE – SPRING

Beginn eines Spiels mit 1 Spieler: Drück Fireknopf oder "1" auf der Tastatur.

Beginn eines Spiels mit 2 Spielern: Drück "2" auf der Tastatur.

MERKE: Bei 2 Spielern benutzen beide denselben Joystick, sie werden zum Wechseln aufgefordert.

STATUS UND PUNKTEGEWINNUNG

Auf dem Bildschirm erscheinen die laufende Punktezahl (oben links), Bonuspunkte (rechts oben), welche am Ende jeder Szene eingesammelt werden und die verbleibende Anzahl Leben. Der Stufenanzeiger und die Anzahl Spieler werden ebenfalls angezeigt.

Wenn Mario eine Szene fertiggespielt hat, wird der Bonus zu Deiner Punktezahl gezählt.

ÜBERSPRINGEN VON 1 OBJEKT _____ 100 PUNKTE

ÜBERSPRINGEN VON 2 OBJEKTEN _____ 300 PUNKTE

ÜBERSPRINGEN VON 3 OBJEKTEN _____ 800 PUNKTE

JEDES OBJEKT EINGESAMMELT _____ 300, 500 oder 800 PUNKTE

OBJEKTE HÄMMERN _____ 300, 500 oder 800 PUNKTE

NIETEN ENTFERNEN _____ 100 PUNKTE (Szene 4)

Für 10.000 Punkte gibt es ein extra Leben.

DAS SPIEL

"HILFE! HILFE!" schreit die schöne Maid, während Sie von dem ominösen Donkey Kong durch ein Labyrinth von Tragbalken hinaufgeschleppt wird. "SCHNAUB! SCHNAUB!" Ahnungsvolle Musik warnt vor dem Schicksal des armen Mädchens, wenn es nicht durch ein Wunder gerettet wird. "Doch warte! Fürchte Dich nicht, schöne Maid. Mario, der kleine Schreiner, ist Dir schon auf der Spur."

Alles in den Wind schlagend, riskiert der kleine Mario sein Leben, oder noch mehr, und versucht verzweifelt, die mächtige Festung aus Stahl zu erklimmen, um die liebevolle Dame vor dem üblen Herrn Donkey Kong zu retten. Klein' Mario muß allen möglichen Hindernissen ausweichen – Feuerbällen, fallenden Balken und einem Hagel von explodierenden Fässern, welche Donkey Kong nach ihm wirft. Inmitten der Hilfeschreie des schönen Mädchens ist es Deine Aufgabe, klein' Mario die Stahlstruktur hinauf zu manövrieren, und ihm gleichzeitig zu helfen, dem Schnellfeuer von Gefahren, denen er begegnet, auszuweichen.

Während Mario sich mutig die Barrikaden hinaufkämpft, wird er von Donkey Kong verspottet und gehänselt. Dieser stolziert dreist hin und her und klopf sich auf die Brust, voller Vorfreude darauf, das schöne Mädchen ganz für sich allein zu haben. Es ist an Dir, klein' Mario nach oben zu bringen. Denn dort, und nur dort, kann er den mächtigen Donkey Kong in sein tödliches Verhängnis stürzen. Wonach klein' Mario und das schöne Mädchen alleine sind; und wenn Sie nicht gestorben sind, dann leben sie heute noch. "SEUFZ! SEUFZ!"

SPIELTIPS

1. Wenn Du beim Erklettern einer Leiter die Hand über die Leiter hinauf streckst, werden die Fässer nicht herunterkommen.
2. Gehe nicht über die Plattformen hinaus, sonst verlierst Du ein Leben.
3. Wenn Du beim Springen zu tief hinunterfällst, verlierst Du ebenfalls ein Leben.

VIEL GLÜCK!

DONKEY KONG™

Programcode und grafische Darstellung sind Copyright der Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der vorgenannten Firma nicht vervielfältigt, gespeichert, ausgeliehen oder in irgendeiner Form über Rundfunk gesendet werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten. Donkey Kong kann an den Amstrad CPC 464, 664 und 6128 Microcomputern abgespielt werden.

Coding, graphics and music by Arcana Software Design

Produced by Jon Woods

© 1981 Nintendo. TM indicates Trademark of Nintendo, licensed by Ocean Software Limited, authorised user. All Rights Reserved.

© 1986 Ocean Software Limited.

*This product contains only one cassette tape.
The larger packaging has been introduced as a standard
for this and future products. We may from time to time
incorporate two tapes or possibly a disk.*