

任天堂株式会社

本社 〒605 京都市東山区福稲上高松町 6 0 番地
TEL (075) 541-6111 番(代表)

東京支店 〒101 東京都千代田区神田須田町 1 丁目 22
TEL (03) 254-1781 番(代表)

大阪支店 〒542 大阪市南区長堀橋筋 1 丁目 32
TEL (06) 271-5514 番(代表)

名古屋営業所 〒451 名古屋市西区幅下 2 丁目 18 番 9 号
TEL (052) 571-2506 番(代表)

札幌営業所 〒060 札幌市中央区北九条西 18 丁目 2 番地
TEL (011) 621-0513 番(代表)

岡山営業所 〒700 岡山市奉還町 4 丁目 4 番 11 号
TEL (0862) 52-1821 番(代表)

©1983 Nintendo

ファミリーコンピュータ™



ドンキーコング™

— < HVC-DK > —

取扱説明書

Nintendo®

videogameden

このたびは任天堂「ファミリーコンピュータ カセット・ドンキー
コング(HVC-DK)」をお買いあげいただきまして、誠にありが
とうございました。

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。

目次

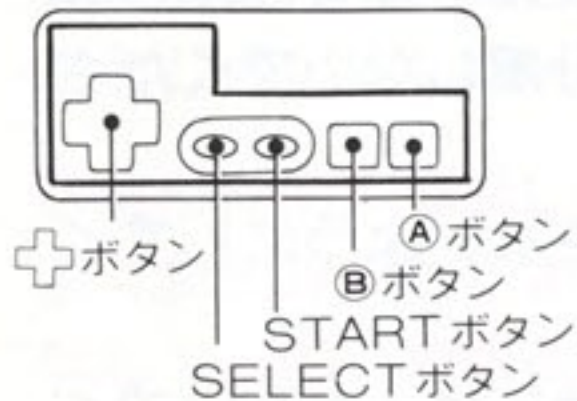
- 1. 使用上の注意.....P 1
- 2. コントローラー各部の名称と操作の説明.....P 2~3
- 3. ドンキーコングの遊び方.....P 4~9

1.使用上の注意

- 1) 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強
いショックを避けてください。また絶対に分解しないでくださ
い。
- 2) 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにしてく
ださい。故障の原因となります。
- 3) シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油ではふかないでく
ださい。

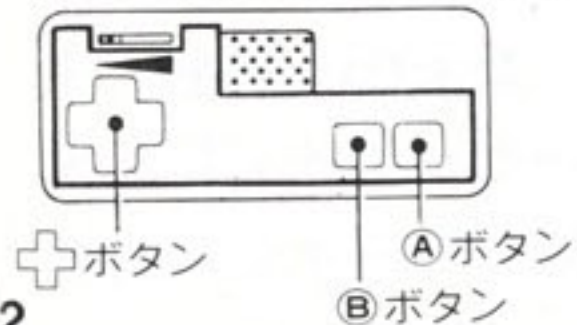
2.コントローラー各部の名称と操作の説明

●Ⅰコントローラー



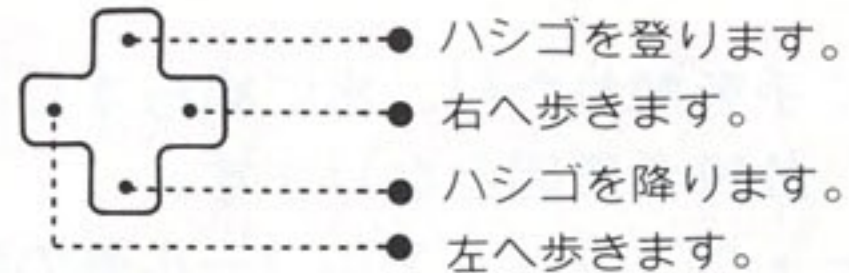
●Ⅱコントローラー

※ 2-PLAYERの時に使います。



●＋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。

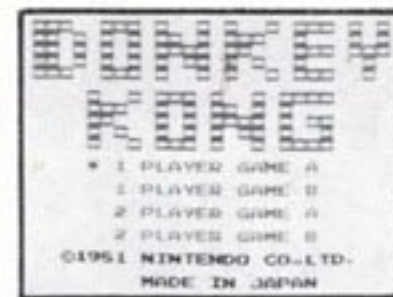


●Aボタン

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。

●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。

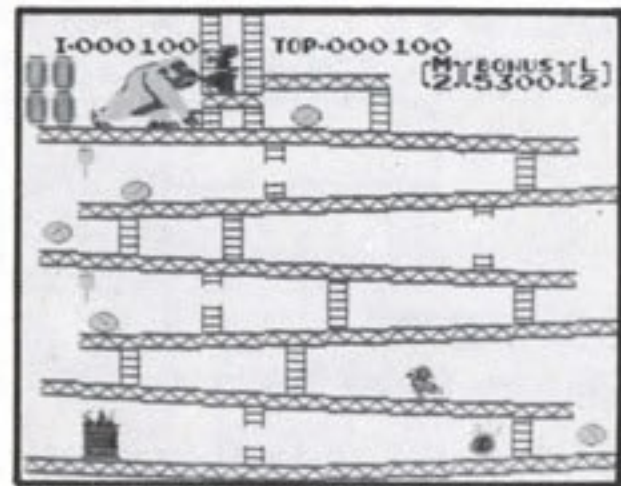
※ゲームがスタートすると、SELECTボタンは、はたらきません。

※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Ⅰコントローラーも使用します。

3.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。

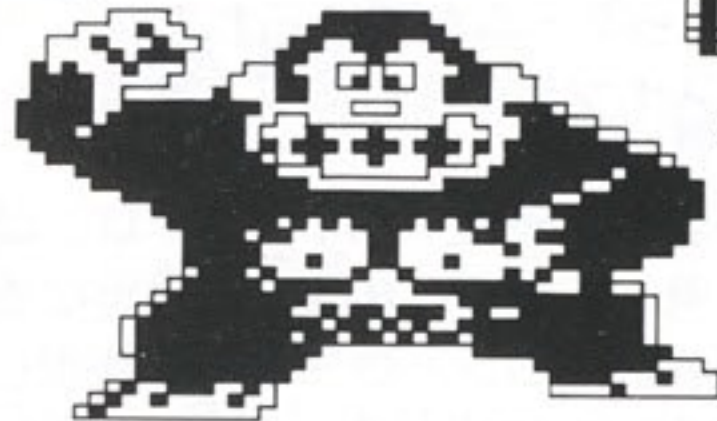
さあ、マリオはレディを助けることができるでしょうか……。



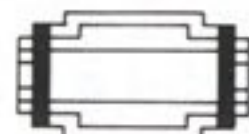
マリオ



レディ



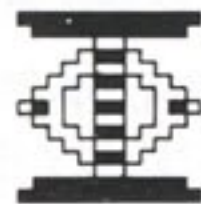
ドンキーコング



樽(タル)



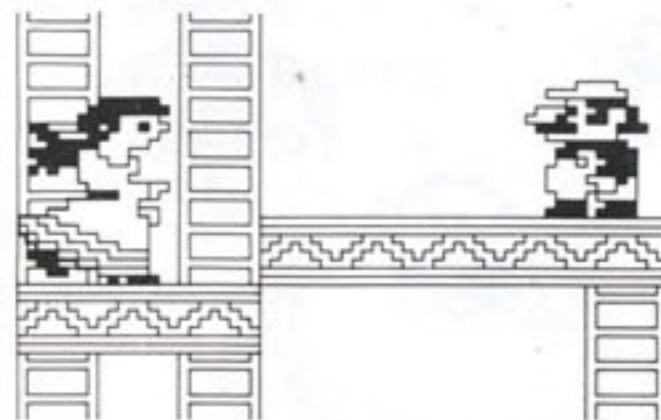
おじゃま虫



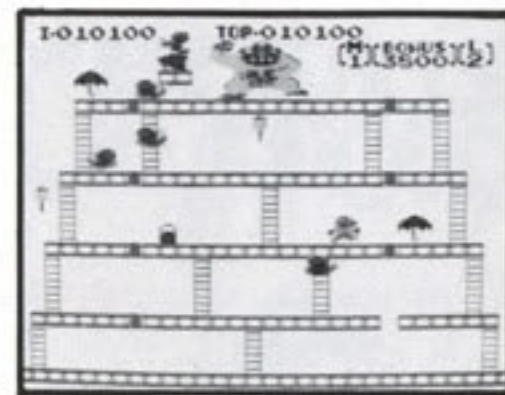
ジャッキ

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。

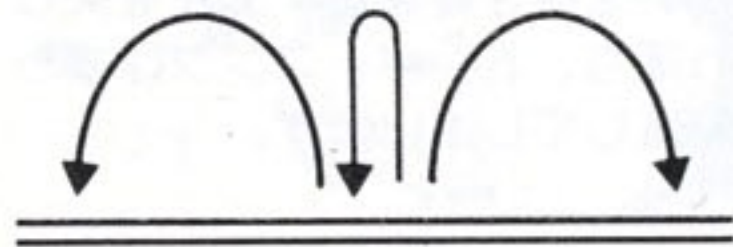
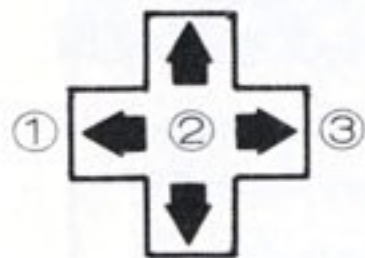


- 3面目は、鉄骨の上を歩きまわってボルトを抜きます。
すべてのボルトを抜き終ると、支えを失った鉄骨は崩れ落ち、ドンキーコングはまさかさまに転落してしまいます。

テクニック

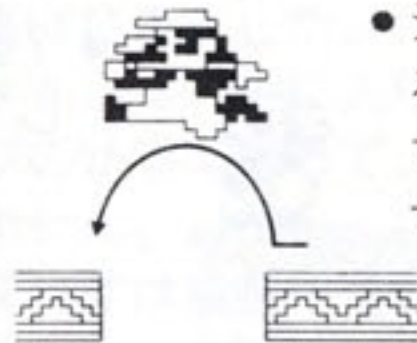
- 左・上・右にジャンプができます。ジャンプしたい方向にボタンを押し、同時にジャンプボタンも押します。

※ハシゴ上でのジャンプや、ジャンプでハシゴに飛びつくことはできません。

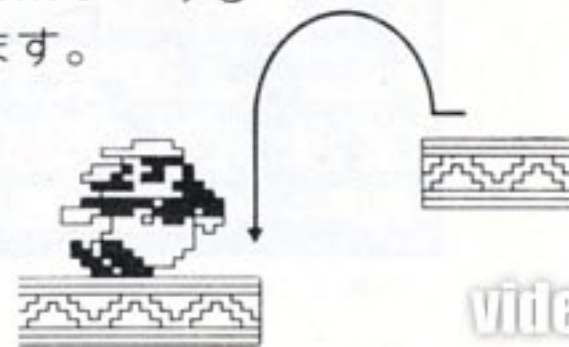


ジャンプを有効に!

- 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。



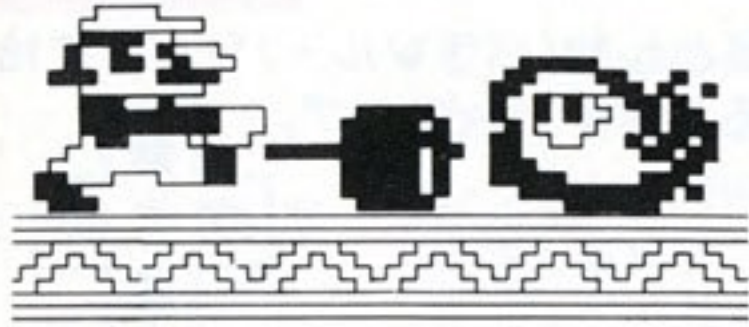
スコア



- 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]

- ボーナス点
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。

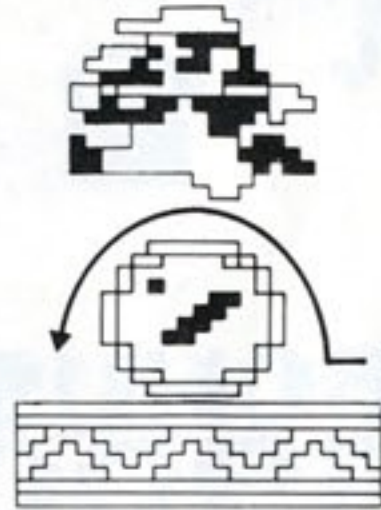


●無敵のハンマー

ハンマーで樽やおじゃま虫をやっつけるとポイントアップ。

●ジャンプ

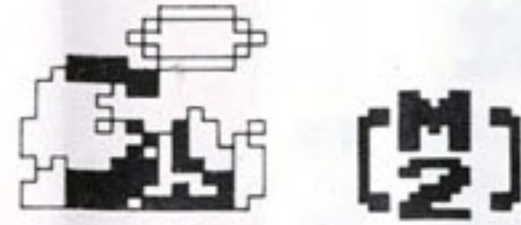
樽をうまく跳び越すとポイントアップ。



エキストラスコア

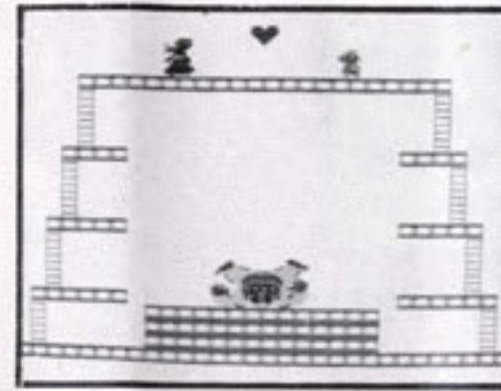
スコアが20000点を越えると、控えのマリオが1人追加されます。

ミスについて



樽に当たった時、おじゃま虫に当たった時、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。