AGB-B-BMVP-NEUE

GAME BOY ADVANCE™

MARIO vs. DONKEY KONG™

INSTRUCTION BOOKLET

SPIELANLEITUNG

MODE D'EMPLOI

HANDLEIDING

MANUAL DE INSTRUCCIONES

MANUALE DI ISTRUZIONI

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.

Original Nintendo Seal of Quality

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et que il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des consoles de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

IMPORTANT: Please carefully read the separate Consumer Information and Precautions booklet included with this product before using your Game Boy Advance™ Game Pak, or accessory. The booklet also contains important warranty and hotline information.

WICHTIG: Bitte lies die beiliegenden Verbraucherinformationen und Vorsichtsregeln sorgfältig durch, bevor du dieses Game Boy Advance™, dein Spielmodul oder Zubehör in Betrieb nimmst. Dieses Heft enthält wichtige Informationen zur Garantieleistung und zur Nintendo Kundenunterstützung.

IMPORTANT : Lisez attentivement les informations Consommateurs et les Précautions d'emploi incluses avec ce produit avant toute utilisation de votre Game Boy Advance™, d'une cartouche de jeu ou d'un accessoire. Ce livret contient également des informations sur la garantie et sur le Service Consommateurs.

BELANGRIJK: lees voordat u de Game Boy Advance™, de spelcassette of het accessoire gebruikt, aandachtig de apart bijgevoegde consumentenbrochure en voorzorgsmaatregelen door. Deze handleiding bevat belangrijke informatie over bepaling tot de garantie en de Nintendo helpdesk.

IMPORTANTE: lee con atención el manual de precauciones e información al consumidor que se incluye con este producto antes de utilizar la consola, un cartucho o un accesorio Nintendo®. El manual también contiene información importante sobre la garantía y la línea de atención al cliente.

IMPORTANTE: Prima di utilizzare il Game Boy Advance™, le cassette di gioco o gli accessori, leggere attentamente il Libretto di Avvertenze e Precauzioni per i Consumatori acclusi. Il libretto contiene anche importanti indicazioni sulla garanzia, l'assistenza e i servizi informazioni.

VIKTIGT: Innan du använder Game Boy Advance™, spelkassetter eller tillbehör bör du läsa igenom medföljande konsument- och säkerhetsinformation noga. Broschyren innehåller även viktig information om garanti samt kontaktsupport.

VIKTIGT: Läs vedlagt det medfølgende hefte om forbrukerjelledning og forholdsregler nøje, inden du tager din Game Boy Advance™, spillekassette eller dit tilbehør i brug. Dette hefte indeholder også vigtig information om garanti, samt nyttetelefoner om vores hotline.

TÄRKEÄÄ: Lue huolellisesti tuotteen mukana toimitettu kuluttajatietoja ja varoituksia käsittelevä opas ennen Game Boy Advance™, pelikasetin tai lisävarusteen käyttöä. Oppaassa on tärkeää tietoa takuusta sekä Nintendo Tuesta.

VIKTIG: Vennligst les nøye gjennom den separate brosjyren Forbrukerinformasjon og forholdsregler som medfølger sammen med dette produktet, før du tar Game Boy Advance™, Game Pak eller tilbehøret i bruk. Brosjyren inneholder også viktig informasjon om salsforhold.

Thank you for selecting the MARIO VS. DONKEY KONG™ Game Pak for the Nintendo® Game Boy Advance™ System.

Merci d'avoir choisi le jeu MARIO VS. DONKEY KONG™ pour la console de jeu Nintendo® Game Boy Advance™.

Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. Always save this book for future reference.

Wir schlagen vor, dass du dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit du an deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

Lees deze handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier van dit spel te hebben en bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

Lea el manual de instrucciones con su totalidad para poder disfrutar al máximo de su nuevo juego. Por favor, guárdelo como referencia.

Leggere attentamente questo manuale di istruzioni per poter trarre il massimo divertimento dal gioco. Conservarlo come riferimento.

Läs noga igenom instruktionerna innan du börjar spela och spara häftet för framtida bruk.

Læs vejledningen omhyggelig inden du begynder at spille, så du forhindrer dit nye spil kommer. Gem folderen til senere brug.

Lue nämä käyttöohjeet huolellisesti, niin saatte pelistäsi varmasti. Säästä ohjeesi vastaisuuden varalle.

Vennligst les instruksjonen nøye for å oppnå full utbytte av spillet. Ta vare på boken til senere bruk.

© 2004 NINTENDO.
DEVELOPED BY NINTENDO SOFTWARE TECHNOLOGY CORPORATION. TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO. / DÉVELOPPÉ PAR NINTENDO SOFTWARE TECHNOLOGY CORPORATION. TM ET ® SONT DES MARQUES DE NINTENDO. TOUS DROITS, Y COMPRIS CEUX DU JEU, DU SCÉNARIO, DE LA MUSIQUE ET DU PROGRAMME, RÉSERVÉS PAR NINTENDO.
© 2004 NINTENDO.

CONTENTS / SOMMAIRE

English 4
Deutsch 24
Français 44
Nederlands 64
Español 84
Italiano 104

CONTENTS

Story	4	Options	10
Controls	5	Playing the Game	12
Advanced Controls	6	Items and Features	17
Getting Started	8	Enemies	20

STORY

It looks like Donkey Kong is up to his old tricks again!

Over in the Mushroom Kingdom, Mario has become so famous that he's started his own toy company. His new Mini-Mario action figures are all the rage, and this cute lil' wind-up toy is just flying off the shelves.

In fact, these toys are so popular that stores can't even keep them in stock. Donkey Kong just loves these new toys, but when he showed up at the store, they were all gone!

Donkey Kong's not famous for his patience, and he wasn't about to wait for the next shipment, so he just went straight to the factory and started grabbing all the new Mini-Marios for himself. Mario arrived just in time to see Donkey Kong run off with his entire inventory!

Now it's up to you to help Mario recover his stolen trinkets and give Donkey Kong a good talking-to for not pre-ordering!



CONTROLS

✦ Control Pad

- View the level in the **Free Scroll Mode**

UP
- Climb up
- Grab on a rope or vine
- Spin (while holding on to a vine)

LEFT AND RIGHT
- Move

DOWN
- Crouch
- Climb down



START
- Start or pause the game

R + L Button
- Activates **Free Scroll Mode**



B Button
- Pick up objects and enemies
- Throw objects and enemies
- Let go of a rope or vine
- Cancel Handstand

A Button
- Jump
- Jump from a rope or vine

HANDSTAND

Press the A Button and ▼ on the ✚ Control Pad simultaneously.

- Mario can walk on his hands if you press ◄ or ► on the ✚ Control Pad.
- Mario can deflect some falling objects with his feet.

HANDSTAND JUMP

Press the A Button while performing a handstand for a high jump.

HANDSTAND DOUBLE JUMP

After performing a handstand jump, press the A Button just as Mario lands to jump even higher.





BACK FLIP

- While running in one direction, press the opposite direction and the A Button at the same time.

THROWING OBJECTS UP



- Press ▲ on the ✚ Control Pad and the B Button at the same time to make Mario throw any object he is holding straight up.
- Make Mario jump and then throw the object straight up if you want it to reach higher platforms.
- While standing at the top or bottom of a ladder, you can throw a hammer straight up, climb the ladder, and then catch the hammer. This lets you use the hammer on multiple platforms.

WIRE SPIN AND JUMP

- Press ▲ on the ✚ Control Pad while Mario is holding on to a wire to make him spin.
- Press the A Button to jump from the wire while Mario is spinning fast to help him reach great heights.
- Remember, while jumping or falling, press ▲ on the ✚ Control Pad to grab onto the wire.

1. Insert your MARIO VS. DONKEY KONG™ Game Pak into your Game Boy Advance™ system and turn the power ON. Select a language from the **Language Selection Screen** by using the ✚ Control Pad. Next, the **Title Screen** will appear. Press START to begin the game.



2. Once the **Select Data Screen** appears, choose one of the three data files and press the A Button.



3. After watching the opening cinema, you are now ready to start the first level.





Continuing a Saved Game

To continue a game you've already begun, use the ✚ Control Pad to choose the save file you want to play on the **Select Data Screen** and press the A Button. The game will continue from just after the end of the last level you completed.



Erasing Game Data

To erase your saved game, use the ✚ Control Pad to choose ERASE DATA then press the A Button on the **Select Data Screen**. Choose the file you want to erase and press the A Button. When prompted, choose YES and press the A Button to confirm that you want to erase the data file.





OPTIONS

To view the OPTIONS, use the ✚ Control Pad to choose OPTION MENU from the **Select Data Screen** and confirm with the A Button.



AUDIO OPTIONS

From this screen, you can set the music to play in MONO using the Game Boy Advance speaker or STEREO (if you are using headphones). You can choose to listen to any the sound effects, voices, and MUSIC in the game.





VISUAL OPTIONS

From this screen, you can set the hardware on which you are playing the game: a Game Boy Advance system or a Game Boy Player™.



MOVIE

From this screen, you can choose to watch any of the movies from the game. (This option appears once you finish the **main game.**)

LANGUAGE

From this screen you can also modify the language in which you are playing.



ERASE ALL SAVED DATA

By choosing this option, you will erase all your saved-game data. BE CAREFUL THOUGH: when you erase a file, it's gone forever, so think carefully before you erase!



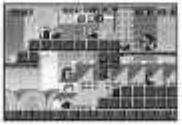
When you start your game, the first thing you will see is the **Level Selection Screen.**



If this is a new game, you will only be able to select the first level in world one. Every time you complete a level, you can move on to the next level or replay an earlier level.
There are six worlds, and each world has six main levels. These levels are divided into two sections.
In the first section, you must guide Mario to the key and carry the key back to the locked door.



After unlocking the door, guide Mario through the second half of the level and rescue one of the Mini-Marios.

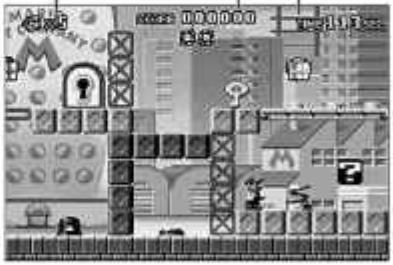


The Game Screen

Lives
The number of lives Mario has left.

SCORE
The number of points you've earned. Unlock new features by earning high scores.

TIME Left
Every level has a time limit, the amount of time remaining is shown here. Try to finish the level before it reaches zero, or you'll have to start over.



Mini-Mario Level

Once you've rescued the six Mini-Marios in each of the main levels, you'll have to guide them to safety in a special Mini-Mario level. Your Mini-Marios will follow your every move as best as they can, but you'll have to use the switches and platforms in order to guide them to the safety of the toy box. You'll need to guide them to collect the letters T, O, and Y before you can put them away, though!

There's one hitch, though: Mini-Marios can't climb ladders or perform any of Mario's advanced jumps, so it's entirely up to you to find the safest path for your tiny toys.



You start with six Mini-Marios. You can still finish a level with only one left, but try not to lose any of the little guys, OK?

You'll have to collect all three letters with your Mini-Marios.

It's up to you to guide your Mini-Marios to the safety of this toy box.

These are Mini-Marios.

Donkey Kong

Donkey Kong awaits you at the end of each world. You have to defeat him to proceed to the next World, and you have to go through all worlds to win back all of your Mini-Mario toys.

For each Mini-Mario you rescue in that world's Mini-Mario level, you get an extra health point for your fight with Donkey Kong. That means if you only rescue two Mini-Marios, you only get two health points to fight. You lose a health point every time you get hit. Donkey Kong always has four health points. You must hit him four times to defeat him.

These are your health points. You can have a maximum of six.



These are Donkey Kong's health points. Hit him four times to defeat him.

Opening Bonus Level

PLUS Levels

Once you finish the six main worlds and defeat Donkey Kong, you might think you're finished, but you're not. You'll unlock six new PLUS worlds, each with six new levels.





These levels are even trickier, as you must find the Mini-Mario with the key and lead it to the locked door.

EXPERT Levels

Once you complete the PLUS worlds, you can open EXPERT Levels. EXPERT Levels will open by collecting stars. You receive a star for completing a level with all three presents and the high score. These levels are the toughest test of your gaming ability.





Key

Carry this key to the locked door to move on to the next level.

Mini-Mario



This is one of the Mini-Marios you must rescue. Pick up the crystal ball to set it free.



Switches

There are red, yellow, and blue switches. Jumping on the switches makes the platforms, ladders, and blocks of the same colour become solid. For example, jumping on the yellow switch makes yellow blocks and platforms become solid and red and blue platforms disappear.

Springs



Jump on these springs to reach high platforms and ledges. Springs can also help Mini-Marios jump up to higher platforms.



Conveyor Belts

Crouch on these and ride them under low walls. They are also very helpful in moving the key.



Direction Switches

If Mario jumps on one of these switches, all the conveyor belts and platforms in the level start moving in the opposite direction.

Elevators and Moving Platforms



Change the direction of the elevators and moving platforms by jumping on a direction switch.



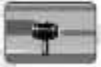
Wires

Hang from these wires and use Mario's spin technique to jump really high.

Garbage Cans



Pick these up and throw them at enemies. Use them as steps to jump up and reach higher platforms.



Hammers

Use the hammer to remove the enemies, even ones you cannot jump on. Just remember, they only last for a limited amount of time, so use them wisely.



Presents

In each of the main levels there are three presents – a red one, a blue one, and a yellow one – scattered between the two halves of the level. Collect all three presents to earn a shot at getting some extra lives.

Bonus Games

When you collect all three presents in a level, you get a chance to play one of two bonus games and maybe even win some extra lives. Three items are dropped into the presents: one Donkey Kong head and two power-ups. In one of the bonus games, press the A Button when the arrow is pointing at the present you want. In the other bonus game, help Mario switch the presents while Donkey Kong tries to smash them. Whichever present Donkey Kong doesn't crush is yours to keep! Which of the two games you play is chosen randomly.

Letters



In every Mini-Mario level, there are three letters that together spell out the word TOY. Use the Mini-Marios to collect each letter before you finish the level.



Toy Box

After you've collected all three letters, lead the Mini-Marios to the toy box. Once they have all jumped in, pick up the toy box to end the level.

ENEMIES

Many of Mario's old enemies have come together to stop Mario from collecting all his Mini-Marios toys, and some of them have brought new baddies along to help!





Shy Guys

You'll find these guys are wandering around many of the levels. BE CAREFUL: some of them carry weapons to help them stop Mario.



Boos

These mischievous ghosts just love messing with Mario. Watch out, or they'll try sneaking up on you when you aren't looking.



Sir Shovalot

These guys will push you into a wall if you let them. Make sure you jump once they push you through those narrow gaps.

Bob-ombs



Be careful to leave plenty of space between Mario and these guys. When they explode, they do a huge amount of damage. However don't ignore them completely as the resulting blast could help you open up new paths...

Bob-omb Blocks
If you find these blocks, use a Bob-omb to blast your way through.





KamRam

You can hop on their backs, but just watch out for the bees.

Monchee

Grab their lil' monkey tails and ride across large gaps in style.





[0103/UK/WGS-0]

The PEGI age rating system:

Age rating categories:



Note: There are some local variations!

Content descriptors:



For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system visit:

http://www.pegi.info

Story	24	Optionen	30
Steuerung	25	Spielverlauf	32
Steuerung für Experten	26	Items und Mechanismen	37
Spiel beginnen	28	Gegner	60

STORY

Donkey Kong kann es einfach nicht lassen...

Im Pilzkönigreich ist Mario inzwischen so berühmt, dass er eine eigene Spielzeugfabrik hochgezogen hat. Seine Mini-Mario-Figuren sind der Schlager der Saison, und diese kleinen Dinger verkaufen sich quasi von ganz alleine.

Tatsächlich sind die kleinen Männer so gefragt, dass sie im Laden ständig ausverkauft sind. Donkey Kong ist auch ganz wild auf sein persönliches Exemplar, aber als er in den Laden kommt, hat man dort mal wieder keinen einzigen Mini-Mario auf Lager.

Nun ist Donkey Kong nicht gerade für seine Geduld bekannt, und er hat keine Lust, auf die nächste Lieferung zu warten. Also steigt er einfach in die Fabrik ein und greift sich dort so viele von den begehrten Mini-Marios wie er tragen kann. Als Mario in der Fabrik ankommt, kann er nur noch zusehen, wie Donkey Kong mit seiner kostbaren Beute flieht.

Deine Aufgabe ist es, Mario bei der Rettung seiner kostbaren Waren zu helfen und mit Donkey Kong ein ernstes Wort über den Sinn von Vorbestellungen zu reden.





HANDSTAND

Drücke gleichzeitig den A-Knopf und ▼ auf dem Steuerkreuz.
- Drückst du ◄ oder ► auf dem Steuerkreuz, geht Mario auf den Händen.
- Mario wehrt fallende Gegenstände mit den Füßen ab.

HANDSTANDÜBERSCHLAG

Drücke den A-Knopf während eines Handstands, um einen hohen Sprung auszuführen.



HANDSTANDDOPPELSPRUNG

Drücke den A-Knopf bei der Landung nach einem Handstandüberschlag, um Mario noch einmal noch höher springen zu lassen.



RÜCKWÄRTSSALTO

- Drücke den A-Knopf und gleichzeitig das Steuerkreuz entgegen der momentanen Laufrichtung.

GEGENSTÄNDE WERFEN



- Drücke gleichzeitig ▲ auf dem Steuerkreuz und den B-Knopf, um Mario Gegenstände, die er gerade hält, nach oben werfen zu lassen.
- Wenn Mario springt, während er einen Gegenstand wirft, kann er diesen Gegenstand auch auf höher gelegene Plattformen werfen.
- Du kannst einen Hammer in die Luft werfen, während du am oberen oder unteren Ende einer Leiter stehst. Klettere dann über die Leiter auf die nächste Plattform und fange den Hammer. So kannst du den selben Hammer auf mehreren Plattformen benutzen.

HORIZONTALWIRBEL

- Drücke ▲ auf dem Steuerkreuz, während Mario an einer Stange hängt, um ihn einen Wirbel ausführen zu lassen.
- Drücke den A-Knopf, während Mario schnell um die Stange wirbelt, um einen Sprung auf höher gelegene Plattformen durchzuführen.
- Während du springst oder fällst, kannst du nach Stangen greifen, indem du ▲ auf dem Steuerkreuz drückst.

1. Stecke das MARIO VS. DONKEY KONG™-Modul in dein Game Boy Advance™ System und schalte das Gerät EIN. Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes eine Sprache auf dem **Sprachauswahl-Bildschirm**. Sobald du eine Sprache ausgewählt hast, erscheint der **Titelbildschirm**.
Drücke START, um das Spiel zu beginnen.



2. Wenn der **Dateiauswahl-Bildschirm** erscheint, wähle bitte eine der drei Spieldateien und bestätige deine Auswahl durch Drücken des A-Knopfes.



3. Als nächstes erscheint die Intro-Sequenz, und danach kannst du das Spiel beginnen.





Ein gespeichertes Spiel fortsetzen

Um ein begonnenes Spiel fortzusetzen, wähle mit dem Steuerkreuz die entsprechende Spieldatei auf dem **Dateiauswahl-Bildschirm** und drücke den A-Knopf. Das Spiel wird unmittelbar nach Ende des letzten Levels fortgesetzt, den du erfolgreich abgeschlossen hast.



Spieldateien löschen

Um eine gespeicherte Spieldatei zu löschen, wähle auf dem **Dateiauswahl-Bildschirm** mit dem Steuerkreuz LÖSCHE DATEI aus und bestätige durch Drücken des A-Knopfes. Wähle die zu löschende Datei aus und bestätige noch einmal durch Drücken des A-Knopfes. Beantworte die auf dem Bildschirm erscheinende Frage mit JA und bestätige durch Drücken des A-Knopfes, dass du die Spieldatei wirklich löschen willst.





OPTIONEN

Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes OPTIONEN auf dem **Dateiauswahl-Bildschirm** aus und bestätige durch Drücken des A-Knopfes, um die OPTIONEN aufzurufen.



AUDIO-OPTIONEN



Auf diesem Bildschirm kannst du MONO auswählen, wenn du die Musik über den Lautsprecher deines Game Boy Advance-Systems hören willst, oder die Option STEREO wählen, wenn du Kopfhörer verwendest. Du kannst hier die verschiedenen Sound-Effekte und Sprachaufzeichnungen sowie die MUSIK des Spiels anhören.



VIDEO-OPTIONEN



Auf diesem Bildschirm kannst du einstellen, auf welchem Gerät du das Spiel spielst: Auf einem Game Boy Advance-System oder auf einem Game Boy Player™.

STORY
Durch Auswählen dieser Option kannst du die verschiedenen Filmsequenzen des Spiels ansehen. Die Option erscheint, sobald du das BASIC-Spiel beendet hast.



SPRACHE
Hier kannst du die Sprache auswählen, in der die Bildschirmtexte angezeigt werden.

ALLE DATEIEN LÖSCHEN

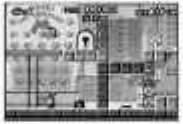


Wählst du diese Option aus, so kannst du alle deine Spieldateien löschen.
SEI VORSICHTIG: Löschst du eine Spieldatei, so ist sie für immer verloren, also überlege dir gut, ob du die Datei wirklich löschen willst!

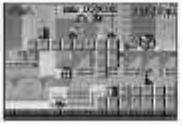
Beginnst du ein Spiel, erscheint als erstes der **Levelauswahl-Bildschirm**.



Beginnst du ein neues Spiel, kannst du nur den ersten Level der ersten Welt auswählen. Nach dem erfolgreichen Abschluss eines Levels hast du die Möglichkeit, zum nächsten Level fortzuschreiten oder eines der vorherigen Level erneut zu spielen.
In jeder der sechs Welten existieren sechs BASIC-Level. Jeder Level ist in zwei Abschnitte unterteilt.
Im ersten Abschnitt musst du Mario zum Schlüssel führen und damit die verschlossene Tür öffnen.



Nachdem Mario die Tür aufgeschlossen hat, muss du ihn im zweiten Abschnitt des Levels einen der Mini-Marios retten lassen.



Der Spielbildschirm

Leben
Anzahl der Leben, die Mario übrig hat.

PKT.
Deine Punktzahl. Erreichst du den Hi Score, kannst du neue Features freischalten.

ZEIT
Die Zeit, die dir bleibt. Jeder Level hat ein Zeitlimit. Beende den Level, bevor der Zähler Null erreicht, oder du verlierst ein Leben und musst von vorne beginnen.



Mini-Mario-Level

Hast du alle sechs Mini-Marios in den BASIC-Levels gerettet, musst du sie in einem speziellen Mini-Mario-Level in Sicherheit bringen. Deine Mini-Marios folgen jeder deiner Bewegungen so gut sie können, aber du wirst Schalter und Plattformen benutzen müssen, um deine kleinen Freunde sicher zu ihrer Spielzeugkiste zu leiten. Außerdem müssen deine Mini-Marios die Buchstaben T, O, Y einsammeln, bevor sie in die Kiste dürfen.

Der Haken bei der Sache: Mini-Marios können keine Leitern benutzen, und sie können auch keinen der Spezial-Sprünge ausführen, die Mario beherrscht. Also musst du schon ein wenig nachdenken, um einen sicheren Weg für die kleinen Männer zu finden.



Du startest mit sechs Mini-Marios. Du kannst den Level zwar auch abschließen, wenn nur einer von ihnen übrig ist, aber du solltest natürlich versuchen, keinen deiner Schützlinge zu verlieren.

Deine Mini-Marios müssen alle drei Buchstaben einsammeln.

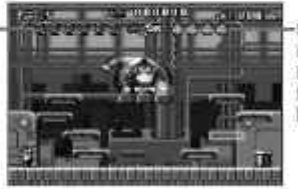
Das sind deine Mini-Marios.

Das ist die Spielzeugkiste, zu der du deine Mini-Marios führen musst.

Donkey Kong

Donkey Kong erwartet dich am Ende jeder Welt. Um zum nächsten Level vorzudringen, musst du ihn in einem Zweikampf besiegen, und du musst sämtliche Level erfolgreich abschließen, um alle deine Mini-Marios zurückzuerobern. Für jeden Mini-Mario, den du im vorhergehenden Level gerettet hast, erhältst du zusätzliche Leben für den Kampf gegen Donkey Kong. Das heißt, wenn du nur zwei Mini-Marios rettest, erhältst du nur zwei Leben für deinen Kampf. Jedes Mal, wenn du getroffen wirst, verlierst du ein Leben. Donkey Kong hat immer vier Leben. Das heißt, du musst ihn viermal treffen, um ihn zu besiegen.

Hier werden deine Leben angezeigt. Du kannst maximal sechs Leben für den Kampf gegen Donkey Kong haben.



Hier werden Donkey Kongs Leben angezeigt. Du musst ihn viermal treffen, um ihn zu besiegen.

Bonuslevel freischalten

PLUS-Level

Du denkst vielleicht, dass du es geschafft hast, wenn du die sechs BASIC-Welten durchgespielt und Donkey Kong besiegt hast. Weit gefehlt! Stattdessen werden sechs neue PLUS-Welten freigeschaltet, von denen jede sechs neue Level enthält.





Diese Level sind noch schwieriger als die vorhergehenden. Du musst den Mini-Mario mit dem Schlüssel finden und ihn zu der verschlossenen Tür führen.

PROFI-Level

Hast du die sechs PLUS-Welten durchgespielt, kannst du die PROFI-Level freischalten. Die PROFI-Level öffnest du durch das Sammeln von Sternen. Du erhältst einen Stern, wenn du in einem Level alle drei Geschenke einsammelst und einen neuen High Score aufstellst. Die PROFI-Level stellen die höchsten Anforderungen an deine Fähigkeiten als Spieler.





Schlüssel

Bring den Schlüssel zu der verschlossenen Tür, um in den nächsten Level zu gelangen.

Mini-Mario



Das ist einer der Mini-Marios, die du retten musst. Schnapp dir die Kristallkugel, um ihn zu befreien.



Schalter

Es gibt rote, gelbe und blaue Schalter. Springe auf die Schalter und die Plattformen, Leitern und Blöcke der selben Farbe erscheinen. Springst du zum Beispiel auf einen gelben Schalter, so erscheinen gelbe Blöcke und Plattformen, die roten und blauen Plattformen hingegen verschwinden.

Sprungfedern



Springst du auf eine dieser Sprungfedern, so kannst du hierdurch hoch gelegene Plattformen und Vorsprünge erreichen. Über Sprungfedern können auch die Mini-Marios höher gelegene Plattformen erreichen.



Förderband

Gehe auf diesen Bändern in eine geduckte Haltung und passiere den Freiraum unter niedrigen Mauern. Förderbänder sind auch für den Transport von Schlüsseln sehr gut einsetzbar.



Richtungsschalter

Springt Mario auf diese Schalter, wechseln sämtliche Förderbänder und Lifts eines Levels ihre Bewegungsrichtung.

Lifts und bewegliche Plattformen



Verändere die Bewegungsrichtung von Lifts und beweglichen Plattformen durch einen Sprung auf den Richtungsschalter.



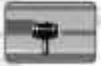
Stangen

Häng dich an diese Stangen und nutze Marios Hantorantahrrad, um wirklich hohe Sprünge auszuführen.

Mülleimer



Schnapp sie dir und wirf sie auf deine Gegner. Verwende sie auch als Trittbrettern beim Sprung, um höher gelegene Plattformen zu erreichen.



Hämmer

Verwende die Hämmer, um auch solche Gegner aus dem Weg zu räumen, auf die du nicht springen kannst. Denke aber daran, dass Hämmer immer nur für eine bestimmte Zeit einsetzbar sind – deshalb solltest du sie geschickt nutzen.



Geschenke

In jedem der BASIC-Level befinden sich drei Geschenkkartons – ein roter, ein blauer und ein gelber – an verschiedenen Stellen in den beiden Hälften des Levels. Sammle alle drei Geschenke ein, um die Möglichkeit zu erhalten, ein paar Extra-Leben zu gewinnen.

Bonusspiele
Hast du alle drei Geschenke in einem Level eingesammelt, kannst du eines von zwei Bonusspielen spielen und dabei einige Extra-Leben gewinnen. Drei Items werden in den Geschenkkartons versteckt: Ein Donkey Kong und zwei Boni, die ein oder mehrere Extra-Leben wert sind. In einem der Bonusspiele drückst du den A-Knopf, sobald der Pfeil auf den Geschenkkarton deiner Wahl zeigt. In dem anderen Bonusspiel musst du Mario helfen, die Positionen der Geschenkkartons zu tauschen, während Donkey Kong versucht, die Kartons zu zerquetschen. Der letzte Geschenkkarton der übrig bleibt enthält deinen Preis. Der Zufall entscheidet, welches der beiden Spiele gespielt wird.

Buchstaben



In jedem Mini-Mario-Level befinden sich drei Buchstaben, die zusammen das Wort TOY ergeben. Lasse die Mini-Marios die einzelnen Buchstaben einsammeln, um den Level zu beenden.



Spielzeugkiste

Wenn du alle drei Buchstaben eingesammelt hast, kannst du die Mini-Marios zu ihrer Spielzeugkiste führen. Sind alle Mini-Marios in die Kiste gehüpft, schnappst du sie dir, um den Level zu beenden.

GEGNER

Viele von Marios alten Gegnern haben sich versammelt um zu verhindern, dass Mario alle seine Mini-Marios einsammelt. Ein paar von ihnen haben sogar neue Bösewichte mitgebracht, die dabei helfen sollen.





Shy Guys

Du wirst merken, dass diese Kerle in vielen der Level anzutreffen sind. NIMM DICH IN ACHT: Einige der Shy Guys tragen Waffen, mit denen sie Mario auflauern wollen.

Buu Huus



Diese schelmischen Geister lieben es einfach, Marios Ärger zu bereiten. Wenn du nicht aufpasst, schleichen sie sich von hinten an, während du nicht hinsiehst.



Sir Shovelot

Diese Kerle schieben dich gegen Wände, wenn du sie nicht austrickst. Du solltest dich mit einem beherzten Sprung retten, nachdem sie dich unter einer niedrigen Wand durchgeschoben haben.

Bob-ombs



Achte darauf, genug Platz zwischen Mario und diesen Kerlen zu bewahren. Wenn sie explodieren, können sie beträchtlichen Schaden verursachen. Das könnte dir natürlich auch helfen, neue Wege zu erschließen...

Bob-omb Blöcke
Findest du einen dieser Blöcke, benutze ein Bob-omb, um deinen Weg freizubomben.





Kam Kam

Du kannst auf den Rücken dieser Biester springen, aber lass dich nicht auf die Hörner nehmen.

Monchee



Schnapp dir ihre Schwänze und lass dich elegant über breite Gräben tragen.



[(NOE/NOE-ewYGS-0)]

OSTERREICH / SCHWEIZ

Alterseinstufung gemäß PEGI

Altersein-stufungen



Hinweis: Es gibt länderspezifische Abweichungen!

Inhalts-beschreibung


VULGÄRSPRACHE


DISKRIMINIERENDE INHALTE


DROGEN-MISSBRAUCH


ANGST-VERURSACHENDE INHALTE


SEXUELLE INHALTE

GEWALT-DARSTELLUNG

Weitere Informationen zum europäischen Einstufungssystem (PEGI) sind auf folgender Internetseite zu finden:

http://www.pegi.info

DEUTSCHLAND

Wichtige Kundeninformation zur USK-Altersfreigabe:

Lieber Kunde,

das von Ihnen erworbene Produkt wurde gemäß § 14 JuSchG von der USK geprüft und eingestuft. Für dieses Produkt haben die Obersten Landesjugendschutzbehörden aufgrund der geringen Größe der bedruckbaren Oberfläche des Datenträgers auf die Notwendigkeit eines USK-Kennzeichens auf dem Datenträger abgesehen, sofern das Produkt von der USK mit „Ohne Altersbeschränkung" oder „Freigegeben ab 6 Jahren" eingestuft wurde. Bei einer Altersfreigabe ab 12 Jahren finden Sie einen entsprechenden Hinweis auf dem Datenträger. Darüber hinaus informieren die nachstehenden USK-Kennzeichen auf der Verpackung, für welche Altersgruppe das Produkt freigegeben ist.



Weitere Informationen zur USK-Altersfreigabe gemäß § 14 JuSchG finden Sie unter:

http://www.usk.de sowie http://www.nintendo.de

[(NOE/NOE/AGS-1)]

SOMMAIRE

Histoire	44	Menu	50
Contrôles	45	Pendant la partie	52
Contrôles avancés	46	Eléments du jeu	57
Commencer à jouer	48	Ennemis	60

HISTOIRE

Donkey Kong revient à ses vieilles habitudes !

Devenu célèbre dans tout le Royaume Champignon, Mario a monté sa propre fabrique de jouets. Ses toutes nouvelles figurines Mini-Mario sont la dernière mode : les mignons petits jouets mécaniques se vendent comme des petits pains.

En fait, ces jouets sont si populaires que les magasins n'arrivent pas à les garder en stock. Donkey Kong en est tombé amoureux mais il n'y en avait plus pour lui quand il est arrivé au magasin.

Peu réputé pour sa patience et peu enclin à attendre la prochaine livraison, Donkey se propose de rentrer dans l'usine et d'embarquer autant de Mini-Marios qu'il le peut. Mario arrive juste à temps pour voir le primate s'enfuir avec l'intégralité de l'inventaire !

C'est maintenant à vous d'aider Mario à remettre la main sur les jouets volés en faisant comprendre à Donkey qu'il ferait mieux de commander à l'avance...



CONTROLES



SUR LES MAINS

Appuyez simultanément sur le bouton A et ▼ sur la manette ✚.

- Mario peut marcher sur les mains si vous appuyez sur ◄ ou ► sur la manette ✚.
- Mario peut utiliser ses pieds pour détourner des objets qui tombent.



SAUT SUR LES MAINS

Appuyez sur le bouton A quand vous êtes sur les mains pour effectuer un grand saut.

DOUBLE SAUT SUR LES MAINS

Après avoir fait un saut sur les mains, vous pouvez sauter encore plus haut en appuyant sur le bouton A au moment où Mario touche le sol.



SAUT PERILLEUX ARRIERE

- Quand vous courez dans une direction, appuyez simultanément dans la direction opposée et sur le bouton A.

JETER DES OBJETS VERS LE HAUT



- Appuyez simultanément sur ▲ sur la manette ✚ et sur le bouton B pour que Mario jette n'importe quel objet vers le haut.
- Faites sauter Mario avant de jeter l'objet si vous voulez l'envoyer à un endroit plus élevé.
- Quand vous êtes en haut ou en bas d'une échelle, vous pouvez lancer un marteau vers le haut, monter l'échelle et rattraper le marteau. Cela vous permettra d'utiliser le même marteau sur plusieurs plateformes.

BARRE FIXE ET SAUT

- Appuyez sur ▲ sur la manette ✚ pendant que Mario se tient à un câble pour le faire tourner.
- Appuyez sur le bouton A pour propulser Mario loin du câble quand il tourne assez vite.
- N'oubliez pas que vous pouvez vous raccrocher à un câble, lors d'une chute ou d'une excursion, en appuyant sur ▲ sur la manette ✚.

1. Insérez la cartouche de jeu MARIO VS. DONKEY KONG™ dans votre Game Boy Advance™ et allumez la console. Choisissez une langue avec la manette ✚ sur l'**écran de sélection de la langue**. L'**écran titre** apparaît ensuite, appuyez sur START pour commencer une partie.



2. Une fois sur l'**écran de choix des données**, sélectionnez un des trois fichiers de sauvegarde et appuyez sur le bouton A.



3. Après avoir vu la cinématique d'introduction, vous allez pouvoir commencer le premier niveau.





Continuer une partie sauvegardée

Pour continuer une partie déjà commencée, utilisez la manette ✚ pour choisir le fichier de sauvegarde voulu sur l'**écran de choix des données** et appuyez sur le bouton A. Le jeu reprendra juste après le dernier niveau que vous avez terminé.



Effacer une sauvegarde

Pour effacer un fichier de sauvegarde, choisissez EFF. SAUV. avec la manette ✚ sur l'**écran de choix des données** et appuyez sur le bouton A. Sélectionnez le fichier que vous souhaitez effacer puis validez avec le bouton A. Choisissez OUI et appuyez sur le bouton A pour confirmer que vous voulez bien effacer ce fichier.





MENU

Pour accéder aux options, utilisez la manette ✚ et choisissez MENU sur l'écran de choix des données.



AUDIO

A partir de là, vous pouvez régler le son en MONO si vous utilisez le haut-parleur de votre Game Boy Advance ou bien en STEREO (si vous utilisez, par exemple, des écouteurs). Vous pouvez également écouter la MUSIQUE, les effets sonores et les voix du jeu.





GRAPHISME

A partir de cet écran, vous pouvez sélectionner le support que vous utilisez pour jouer : une console Game Boy Advance ou bien un Game Boy Player™.



ANIMATIONS

A partir de cet écran, vous pouvez voir n'importe quelle cinématique du jeu, à condition d'avoir fini le jeu en mode normal (NORM.).

LANGUE

A partir de cet écran, vous pouvez également modifier la langue du jeu.



EFFACER TOUTES LES SAUVEGARDES

En choisissant cette option, vous pourrez effacer tous vos fichiers de sauvegarde.

ATTENTION ! Si vous effacez un fichier, vous ne pourrez plus le récupérer, alors réfléchissez bien avant d'effacer.



Au début du jeu, vous verrez d'abord l'**écran de choix du niveau**.



Si vous commencez une nouvelle partie, vous ne pourrez qu'accéder au premier niveau du premier monde. A chaque fois que vous terminez un niveau, vous pouvez passer au suivant ou rejouer un des niveaux précédents.
Il y a six mondes, chacun étant composé de six niveaux, eux-mêmes divisés en deux parties distinctes.
Dans la première partie, vous devez guider Mario vers la clé et ramener la clé à la porte.



Après avoir ouvert la porte, guidez Mario à travers la deuxième partie du niveau et sauvez un des Mini-Marios.



L'écran de jeu

Vies
Le nombre de vies qu'il reste à Mario.

SCORE
Le nombre de points que vous avez gagnés. Débloquez de nouvelles options en faisant des scores élevés.

TPS (temps) restant
Le temps qu'il vous reste. Chaque niveau vous impose un temps limité. Finissez-le avant que le temps n'atteigne zéro ou vous perdrez une vie et devrez recommencer.



Niveau Mini-Mario

Une fois que vous avez terminé les niveaux et secouru les six Mini-Marios, il vous faut amener ces derniers à l'abri dans un niveau spécial. Vos Mini-Marios font de leur mieux pour suivre vos mouvements, mais il vous faut utiliser les boutons et les plateformes pour qu'ils se mettent en sécurité dans la boîte à jouets. En outre, vous devez leur faire ramasser les lettres T, O et Y avant de pouvoir les mettre à l'abri.

Le seul ennui, c'est que les Mini-Marios ne peuvent ni grimper aux échelles ni réaliser les sauts spéciaux de Mario, alors c'est à vous de trouver le chemin qui convient le mieux.



Vous commencez avec six Mini-Marios. Vous pouvez terminer le niveau même s'il ne vous en reste qu'un, mais essayez quand même de ne perdre aucun des petits gars, d'accord ?

Vous devez ramasser les trois lettres avec vos Mini-Marios.

Voici les Mini-Marios.

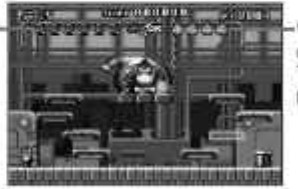
C'est à vous de les guider jusqu'à la boîte dans laquelle ils seront en sécurité.

Donkey Kong

Donkey Kong vous attend à la fin de chaque monde. Vous devez le combattre seul à seul pour accéder au monde suivant et il vous faudra terminer tous les mondes pour récupérer tous vos Mini-Marios.

Pour chaque Mini-Mario que vous avez sauvé au niveau précédent, vous avez un point de vie supplémentaire pour votre combat contre Donkey Kong. Cela signifie que si vous ne sauvez que deux Mini-Marios, vous n'aurez que deux points de vie pour vous battre. Vous perdez un point de vie à chaque fois que vous vous faites toucher. Donkey Kong a toujours quatre points de vie et vous devez donc le toucher quatre fois pour l'emporter.

Voici vos points de vie. Vous pouvez en avoir jusqu'à six.



Voici les points de vie de Donkey Kong. Touchez-le quatre fois pour le battre.

Accéder aux niveaux bonus

Niveaux PLUS

Ne croyez pas que c'est fini une fois que vous avez terminé les six mondes normaux et battu Donkey Kong ! Vous venez de débloquer six nouveaux mondes PLUS, chacun comportant six niveaux.





Ces niveaux sont encore plus difficiles car vous devez y trouver un Mini-Mario avec une clé et l'amener jusqu'à la porte.

Niveaux EXPERT

Une fois les six mondes PLUS terminés, vous débloquez les niveaux EXPERT. Pour cela, il faut que vous ayez obtenu des étoiles. Vous aurez ces dernières en terminant un niveau avec les trois cadeaux et le meilleur score. Les niveaux EXPERT mettront vos talents de joueur à rude épreuve.





Clé

Amenez cette clé à la porte pour accéder au niveau suivant.

Mini-Mario



Un des Mini-Marios que vous devez sauver. Ramassez la boule de cristal pour la libérer.



Boutons

Vous en trouverez des rouges, des jaunes et des bleus. Quand vous sautez dessus, les plateformes, échelles et blocs de la couleur correspondante se matérialisent. Par exemple, si vous sautez sur un bouton jaune, les blocs et les plateformes jaunes deviendront solides alors que les plateformes rouges et bleues disparaîtront.

Tremplins



Sautez sur ces tremplins pour atteindre des endroits en hauteur. Les Mini-Marios peuvent les utiliser aux aussi.



Tapis roulants

Baissez-vous sur ces tapis pour passer sous les murs. Ils vous aideront également à déplacer la clé.



Boutons directionnels

Quand Mario saute sur ces boutons, tous les tapis roulants et les plateformes mobiles du niveau changent de sens.

Ascenseurs et plateformes mobiles



Changez leur direction en sautant sur un bouton directionnel.



Câbles

Accrochez-vous à eux et faites tourner Mario pour sauter très haut.

Poubelles



Ramassez-les et lancez-les sur vos ennemis. Elles servent également de marches pour atteindre des endroits plus élevés.



Marteaux

Utilisez les marteaux pour éliminer les ennemis, même ceux sur lesquels vous ne pouvez pas sauter. N'oubliez pas que les marteaux ne fonctionnent que pendant un certain temps, alors servez-vous en au mieux.



Cadeaux

Il y a trois cadeaux par niveau (un rouge, un bleu et un jaune), répartis sur les deux moitiés du niveau. Ramassez les trois cadeaux pour avoir la possibilité de gagner des vies à la fin du niveau.

Jeux bonus

Quand vous avez ramassé les trois cadeaux d'un niveau, vous pouvez jouer à un des deux jeux bonus et peut-être gagner des vies supplémentaires. Trois objets sont placés dans les boîtes : une tête de Donkey Kong et deux bonus. Dans un des deux jeux, appuyez sur le bouton A quand la flèche indique le cadeau que vous voulez. Dans l'autre jeu, aidez Mario à inverser les boîtes pendant que Donkey Kong essaie de les écraser. Le dernier cadeau restant est à vous ! Le jeu sur lequel vous tombez est fixé au hasard.

Lettres



Dans chaque niveau Mini-Mario, il y a trois lettres qui forment le mot TOY (jouet). Utilisez les Mini-Marios pour ramasser toutes les lettres avant de finir le niveau.



Boîte à jouets

Après avoir ramassé les trois lettres, amenez les Mini-Marios dans la boîte à jouets. Une fois qu'ils ont tous sauté dedans, ramassez la boîte pour terminer le niveau.

ENNEMIS

De nombreux vieux rivaux de Mario reviennent pour l'empêcher de retrouver tous ses Mini-Marios, et certains ont amené de nouveaux amis !





Maskass

Ces gars-là traînent dans beaucoup de niveaux.
ATTENTION : certains portent des armes pour arrêter Mario !

Eco



Ces vilains fantômes adorent ennuyer Mario. Gardez l'œil ouvert où ils s'attaqueront à vous quand vous ne regardez pas.



Sir Shovelot

Si vous les laissez faire, ils vous écraseront contre un mur.
Soutez bien pour les éviter avant qu'il ne soit trop tard.

Bob-ombs



Garder toujours vos distances par rapport à eux ! Quand ils explosent, c'est pour de bon. Mais ils peuvent peut-être vous ouvrir de nouvelles voies...

Blocs Bob-omb
Si vous trouvez de ces blocs, utilisez une Bob-omb pour vous frayer un chemin.





Kamkam

Vous pouvez monter sur leur dos, mais attention à leurs cornes.

Manches



Attrapez leur queue de singe et frandissez de grandes distances avec classe.



La signalétique PEGI :

Catégories de la signalétique :



Note : Il existe des variations locales !

Descripteurs de contenu :



Pour plus d'informations sur la signalétique PEGI (Pan European Game Information), veuillez consulter le site :

http://www.pegi.info

ÍNDICE

Introducción	64	Opciones	90
Controles básicos	65	¡Recupera los Mini Marios!	92
Controles avanzados	66	Elementos del juego	97
Para empezar	68	Enemigos	100

INTRODUCCIÓN

¡Donkey Kong ha vuelto a hacer de las suyas!

Mario se ha vuelto tan famoso en el Reino Champiñón que ha fundado su propio consorcio de juguetes. Su nuevo lanzamiento es Mini Mario, un encantador muñeco capaz de andar y hablar y que se está convirtiendo en todo un éxito de ventas.

Es tal la popularidad de los muñecos Mini Mario que se han agotado todas las existencias. Donkey Kong quiere hacerse con uno de esos muñecos, pero ha descubierto con horror que en las tiendas ya no queda ninguno.

La paciencia no es precisamente una de las virtudes que caracterizan a Donkey Kong, por lo que, en vez de esperar a que llegue el próximo envío, se ha dirigido directamente a la fábrica de juguetes para apoderarse de los muñecos Mini Mario, siendo descubierto por Mario justo cuando se encontraba con las manos en la masa.

Ahora Mario debe recuperar los muñecos robados y leerle la cartilla a Donkey Kong por no haber hecho antes una reserva.



CONTROLES BÁSICOS

✥ Pivot de Control

- Permite desplazarse libremente por la pantalla en el **modo de visualización del nivel**.

ARRIBA

- Saltar por cuerdas y escaleras
- Agarrarse a una cuerda o una barra
- Girar (cuando Mario está agarrado a una barra)

IZQUIERDA Y DERECHA

- Moverse

ABAJO

- Bajar por cuerdas y escaleras
- Agacharse

Botón L + Botón R

- Activa el **modo para ver el nivel**.





START

- Comenzar a jugar o hacer una pausa durante la partida

Botón B

- Recoger objetos y enemigos
- Arrojar objetos y enemigos
- Moverse de una cuerda a otra o por una barra
- Dejar de hacer el pino

Botón A

- Saltar
- Saltar desde una cuerda o una barra

HACER EL PINO

Pulsa simultáneamente el Botón A y ▼ del ✚ Panel de Control.

- Mario puede caminar haciendo el pino si pulsas ◄ o ► en el ✚ Panel de Control.
- Mario puede evitar con sus pies los objetos que caen.



SALTO HACIENDO EL PINO

Pulsa el Botón A mientras Mario está haciendo el pino para dar un salto más alto.

DOBLE SALTO HACIENDO EL PINO

Si, después de dar un salto haciendo el pino, pulsas el Botón A, Mario dará un salto acrobático.



SALTO HACIA ATRÁS

- Cuando Mario está corriendo en una dirección, pulsa el ✚ Panel de Control en la dirección contraria y el Botón A simultáneamente.

ARROJAR OBJETOS HACIA ARRIBA



- Pulsa a la vez ▲ en el ✚ Panel de Control y el Botón B para lanzar hacia arriba los objetos que ha recogido Mario.
- Si quieres alcanzar plataformas más altas, haz que Mario salte mientras arroja el objeto.
- Mientras estás en la base de una escalera, puedes lanzar un martillo hacia arriba, subir la escalera y recogerlo de nuevo. Esto te permitirá usar el martillo en diferentes plataformas.

GIRAR Y SALTAR

- Pulsa ▲ en el ✚ Panel de Control mientras Mario está agarrado a una barra para hacer que gire.
- Pulsa el Botón A para saltar de una barra a otra mientras Mario está girando rápidamente. Cuanto más rápido gire, más altura podrá alcanzar.
- Y recuerda: al saltar o mientras caes, pulsa ▲ en el ✚ Panel de Control para agarrarte a una barra.

1. Inserta el cartucho de Mario vs. Donkey Kong™ en la consola Game Boy Advance™ y enciéndela (ON). Elige el idioma en el que quieres jugar en la **pantalla de selección de idioma** usando el ✚ Panel de Control y aparecerá la **pantalla del título**.
Pulsa START para comenzar a jugar.



2. Cuando aparezca la **pantalla de selección de archivo**, elige uno de los tres archivos pulsando el Botón A.



3. Tras ver la secuencia introductoria, estarás listo para comenzar a jugar el primer nivel.





Continuar una partida grabada

Para continuar una partida anterior, usa el ✚ Panel de Control para elegir un archivo en la **pantalla de selección de archivo** y pulsa el Botón A. La partida continuará desde el principio del último nivel que no completaste.



Borrar partidas

Para borrar partidas, elige BORRAR DATOS en la **pantalla de selección de archivo**, selecciona el archivo que quieras borrar y pulsa el Botón A. Elige SÍ en la **pantalla de confirmación** y pulsa el Botón A.





OPCIONES

Para ver las OPCIONES, elige OPCIONES con el ✚ Panel de Control en la **pantalla de selección de archivo**.



AUDIO

Desde aquí, podrás elegir entre MONO, si usas el altavoz de la consola Game Boy Advance, o ESTÉREO, si usas auriculares. También podrás escuchar las músicas y efectos de sonido del juego.





VISUALIZACIÓN

Desde aquí, podrás elegir el tipo de consola o accesorio con el que vas a jugar: Game Boy Advance o Game Boy Player™.



SECUENCIA
Desde aquí podrás ver las diferentes secuencias animadas del juego. Esta opción estará disponible en su totalidad cuando acabes el juego en el nivel normal.

IDIOMA
Desde aquí podrás cambiar el idioma en el que quieres jugar.



BORRAR TODOS LOS DATOS GUARDADOS

Con esta opción borrarás todos los datos guardados.
TEN MUCHO CUIDADO CON ESTA OPCIÓN: una vez borrados los datos, no podrás recuperarlos.

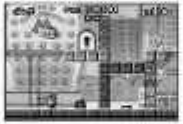


¡RECUPERA LOS MINI MARIOS!

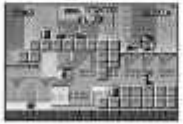
Al comenzar la partida, lo primero que aparecerá es la **pantalla de selección de nivel**.



Si es tu primera partida, solo podrás elegir el primer nivel del mundo 1. Cuando completes un nivel, podrás jugar en el nivel siguiente o volver a intentar un nivel anterior.
Hay seis mundos, cada uno de los cuales consta de seis niveles subdivididos en dos subniveles.
En el primer subnivel Mario debe conseguir la llave y abrir la puerta con ella.



Tras abrir la puerta, Mario tendrá que recuperar los muñecos Mini Mario en el segundo subnivel.



La pantalla del juego

Vidas
El número de vidas que le quedan a Mario.

PTOS.
Los puntos obtenidos durante la partida. Consiguiendo puntuaciones altas podrás acceder a nuevas modalidades de juego.

T.
El tiempo límite que queda para completar el subnivel. Procura que no se agote o de lo contrario perderás una vida y tendrás que comenzar de nuevo.



Nivel Mini Mario

Cuando hayas recuperado los seis Mini Marios en cada uno de los niveles normales, tendrás que guiarlos en el nivel especial Mini Mario. Los Mini Marios seguirán tus movimientos; tendrás que hacer uso de los interruptores y las plataformas para despejar su camino y ponerlos a salvo en la caja de juguetes. Pero, antes de que se metan en la caja, deberán reunir las letras T, O e Y.

Ten en cuenta que los Mini Marios no pueden subir escaleras, ni tienen las habilidades especiales de Mario, por lo que tendrás que hacer uso de toda tu astucia para que lleguen sanos y salvos a la caja de juguetes.



Empiezas con seis Mini Marios. Podrás completar el nivel hasta con uno de ellos, pero trata de no perder ninguno.

Tendrás que hacer que los Mini Marios reúnan las tres letras.

Tu misión consiste en guiar a los seis Mini Marios sanos y salvos hasta la caja de juguetes.

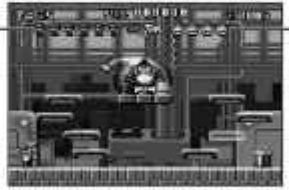
Estos son los Mini Marios.

Donkey Kong

Donkey Kong te espera al final de cada mundo. Tendrás que vencerle en todos los mundos para recuperar los Mini Marios.

Por cada Mini Mario que rescataste en el nivel Mini Mario de ese mundo, ganarás una vida para enfrentarte a Donkey Kong. Es decir, que si solo rescataste dos Mini Marios, no dispondrás más que de dos vidas. Cada vez que sufras algún daño, tu vida disminuirá en una unidad. Donkey Kong siempre tiene cuatro vidas, por lo que tendrás que golpearle cuatro veces para derrotarlo.

Estas son tus vidas. Puedes tener hasta un máximo de seis.



Estas son las vidas de Donkey Kong. Golpéale cuatro veces para derrotarlo.

Niveles de bonificación

Niveles PLUS

Si crees que completando los seis mundos normales has acabado el juego, estás equivocado. Ahora tendrás seis nuevos mundos PLUS, cada uno con seis nuevos niveles.



Estos niveles son aún más complicados y tu misión consistirá en encontrar un muñeco Mini Mario con una llave y guiarlo hacia la puerta.

Niveles EXPERTO

Cuando hayas completado los seis mundos normales, podrás acceder a los niveles EXPERTO. Estos solo serán accesibles gracias a las estrellas obtenidas al acabar cada nivel habiendo recogido los tres regalos y obtenido la máxima puntuación. Estos niveles pondrán a prueba tu pericia y habilidad.



ELEMENTOS DEL JUEGO



Llave

Consíguela para abrir la puerta y poder pasar al siguiente subnivel.

Mini Mario



Este es uno de los muñecos Mini Mario que tendrás que rescatar. Coge la bola de cristal para liberarlo.



Interruptores

Los hay de tres clases: rojos, amarillos y azules. Saltando sobre ellos podrás hacer que las plataformas, escaleras y bloques del mismo color se vuelvan sólidos y los de color diferente se hagan invisibles.

Muelles



Salta sobre estos muelles para alcanzar plataformas y lugares elevados. Pueden ser usados también por los Mini Marios.



Cintas transportadoras

Móntate en ellas, agáchate y déjate llevar para atravesar lugares estrechos. También te resultarán muy útiles para transportar las llaves.



Interruptores de dirección

Cuando Mario salte sobre uno de estos interruptores, todas las cintas transportadoras y las plataformas móviles del nivel cambian la dirección de su movimiento.

Elevadores y plataformas móviles



Cambia la dirección de los elevadores y plataformas móviles saltando sobre un interruptor de dirección.



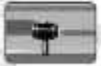
Barras

Agárrate a estas barras y utiliza la habilidad de giro y salto para alcanzar lugares altos.

Cubos de basura



Cógelos y arrójalos a los enemigos. También puedes utilizarlos para alcanzar plataformas elevadas.



Martillos

Muy útiles para deshacerte de los enemigos, incluso de aquellos que no puedes derrotar saltándoles encima. Pero recuerda: solo podrás servirte de ellos durante un tiempo limitado, así que úsalos sabiamente.



Regalos

En cada uno de los niveles normales hay tres cajas con regalos: una con un lazo rojo, otra con un lazo azul y otra con un lazo amarillo, repartidas entre los dos subniveles. Consíguelos para ganar algunas vidas extra.

Juegos de bonificación

Cuando reúnes los tres cajas de un nivel, puedes jugar uno de los dos juegos de bonificación que te permitirán ganar vidas extras. Las cajas ocultan tres regalos: una cabeza de Donkey Kong y dos tipos de potenciadores. En uno de los juegos de bonificación, pulsa el Botón A mientras la flecha señala la caja que quieres. En el otro, ayuda a Mario a proteger su regalo mientras Donkey Kong intenta aplastar las cajas. Los dos tipos de juegos de bonificación aparecen aleatoriamente.

Letras



En los niveles Mini Mario hay repartidas tres letras que forman la palabra TOY (juguete). Usa a los Mini Marios para reunirlas antes de acabar el nivel.



Caja de juguetes

Cuando hayas reunido las tres letras, conduce a los Mini Marios a la caja de juguetes. Cuando hayan entrado todos, salta sobre la caja y agárrala para finalizar el nivel.

Muchos de los viejos enemigos de Mario se han reunido para impedirle recuperar todos sus muñecos Mini Mario y, encima, algunos de ellos han venido acompañados para hacerle la vida imposible.





Shy Guy

Los encontrarás vagando por muchos niveles.
Ten mucho cuidado ya que algunos de ellos llevan armas para detener a Mario.

Boo



A estos fantasmas les encanta meterse con Mario. Mantente en guardia, porque tratarán de sorprenderte cuando estés distraído.



Sir Shovelot

Tratarán de aplastarte contra una pared si no se lo impides.
Asegúrate de saltar antes de que sea demasiado tarde.

Bob-omb



Trata de mantenerte a una distancia prudencial de ellos o de lo contrario te pagarás caro. Aunque, a veces, sus explosiones te pueden servir para despejar el camino...

Bloques Bob-omb
Usa a los Bob-omb para eliminarlos.





Koom Koom

Móntate en ellos, pero mucho cuidado con sus cuernos.

Manchas



Agárrate a la cola de alguno de ellos y podrás desplazarte con estilo.



[1100/ESP/AGE-0]

El sistema de clasificación por edades PEGI

Categorías de clasificación por edades:



Nota: pueden darse variaciones en cada país.

Descripciones de contenido:



Para obtener más información sobre el sistema europeo de clasificación por edades PEGI (Pan European Game Information), visite:

http://www.pegi.info

INDICE

Storia 104	Opzioni 110
Comandi 105	Come si gioca 112
Comandi avanzati 106	Oggetti e strumenti 117
Inizio del gioco 108	Nemici 120

STORIA

Donkey Kong è tornato all'attacco!

Mario, ormai famoso in ogni angolo del Regno dei Funghi, ha fondato un'azienda produttrice di giocattoli. Fra i suoi prodotti più conosciuti, il bambolotto parlante Minimario, che va a ruba coi negozi.

Infatti, questo simpaticissimo giocattolo è ormai così popolare che i negozi esauriscono le scorte in un batter d'occhio. Naturalmente, anche Donkey Kong ne va matto, ma quando decide di andarlo a comprare non ne trova più neppure uno!

Fra le qualità di questo scimmione non spicca di certo la pazienza! Invece di aspettare che il negozio si rifornisca, Donkey Kong decide di andare direttamente alla fabbrica e arraffare tutti i Minimario che trova! Il povero Mario arriva appena in tempo per vedere Donkey Kong fuggire con la refurtiva!

Sarai tu ad aiutare Mario a recuperare i suoi giocattoli e a dare a Donkey Kong la lezione che si merita!



COMANDI

Pulsantiera di comando +

- Per muovere il livello nella modalità di scorrimento schermo

SU

- Per arrampicarsi
- Per aggrapparsi a una corda o a una parabile
- Per volteggiare (quando si è aggrappati ad una parabile)

DESTRA E SINISTRA

- Per camminare

GIÙ

- Per accovacciarsi
- Per sedersi



START

- Per cominciare il gioco e metterlo in pausa

Pulsante R + Pulsante L

- Per attivare la modalità di scorrimento schermo



Pulsante B

- Per raccogliere oggetti e nemici
- Per lanciare oggetti o nemici
- Per lasciarsi andare da una corda o da una parabile
- Per rimettersi in piedi dalla posizione sulle mani

Pulsante A

- Per saltare
- Per saltare da una corda o da una parabile

CAMMINA SULLE MANI

Premi contemporaneamente il pulsante A e ▼ sulla pulsantiera di comando ✚.
- Mario cammina sulle mani se premi ◄ o ► sulla pulsantiera di comando ✚.
- Con i piedi Mario può respingere gli oggetti che cadono.



SALTO IN ROVESCIATA

Premi il pulsante A mentre sei sulle mani: eseguirai un salto molto più alto.

DOPPIA ROVESCIATA

Dopo un salto in rovesciata, premi il pulsante A nel momento in cui Mario atterra: vedrai che salto!



CAPOVOLTA ALL'INDIETRO

- Mentre corri, premi la direzione opposta sulla pulsantiera di comando ✚ e il pulsante A contemporaneamente.

LANCIO IN ALTO



- Premi insieme ▲ sulla pulsantiera di comando ✚ e il pulsante B per lanciare in alto un oggetto che Mario sta trasportando.
- Per gettare l'oggetto su una piattaforma molto alta, fai saltare Mario mentre lo lanci.
- Se Mario si trova su una scala o ai piedi di essa, può lanciare il martello in alto, salire o scendere la scala e riprendersi il martello. In questo modo il martello potrà essere utilizzato su diverse piattaforme.

VOLTEGGIO E SALTO

- Per far volteggiare Mario, premi ▲ sulla pulsantiera di comando ✚ mentre è appeso a una parallela.
- Mentre Mario sta volteggiando a tutta velocità, premi il pulsante A per farlo arrivare più in alto possibile.
- Ricordati che quando stai saltando o cadendo, puoi premere ▲ sulla pulsantiera di comando ✚ per aggrapparti alla parallela.

INIZIO DEL GIOCO

1. Inserisci la cassetta di gioco MARIO VS. DONKEY KONG™ nel Game Boy Advance™ e accendilo (ON). Seleziona la lingua di gioco sullo **schermo di selezione della lingua** usando la pulsantiera di comando ✚. Quando appare lo **schermo del titolo**, puoi premere START per iniziare il gioco.



2. Sullo **schermo di selezione del file**, potrai ora scegliere uno dei tre file di gioco disponibili e confermare con il pulsante A.



3. Dopo aver guardato il **filmato introduttivo**, potrai cominciare a giocare al primo livello.





Continuare un gioco salvato

Per continuare un gioco già salvato, devi **utilizzare** la pulsantiera di comando ✚ per selezionare il file desiderato sullo **schermo di selezione del file** e premere il pulsante A per confermare. Il gioco comincerà dalla fine dell'ultimo livello che hai completato.



Cancellare i dati di gioco

Per cancellare un gioco salvato, sullo **schermo di selezione del file** devi selezionare CANC. DATI con la pulsantiera di comando ✚ e premere il pulsante A. Seleziona il file da cancellare e premi il pulsante A. Conferma di volere cancellare il file selezionando SÌ e premendo il pulsante A.





OPZIONI

Per vedere il MENU, seleziona MENU sullo **schermo di selezione del file** e conferma con il pulsante A.



OPZIONI AUDIO

In questo schermo è possibile scegliere fra MONO (se ascolti direttamente dall'altoparlante del Game Boy Advance) e STEREO (se usi le cuffie). Inoltre potrai ascoltare tutte le MUSICHE, gli effetti sonori e le voci del gioco.





OPZIONI VIDEO

Su questo schermo puoi selezionare l'hardware con il quale giochi: Game Boy Advance o Game Boy Player™.



FILMATI

Su questo schermo puoi selezionare i filmati del gioco che desideri guardare. Quest'opzione è disponibile soltanto quando si è completata la modalità NORMALE.

LINGUA

Su questo schermo puoi anche modificare la lingua di gioco.



CANCELLA TUTTI I DATI SALVATI

Selezionando questa opzione, si cancellano tutti i progressi di gioco salvati.

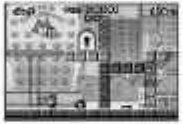
FAI ATTENZIONE: un file, una volta cancellato, non può più essere recuperato! Quindi pensaci bene prima di farlo!



Quando cominci un gioco, la prima cosa che vedi è lo **schermo di selezione del livello**.



Se hai iniziato un nuovo gioco, puoi accedere solo al primo livello del primo mondo. Tuttavia, ogni volta che termini un livello, puoi rigiocare a uno dei livelli completati o continuare con quello successivo. Ci sono sei mondi, ognuno costituito da sei livelli. Ogni livello è suddiviso in due parti.
Nella prima parte devi aiutare Mario a recuperare la chiave e poi accompagnarlo ad aprire la porta.



Passato la porta, si entra nella seconda fase, dove dovrai aiutare Mario a salvare tutti i suoi bambolotti.



Lo schermo di gioco

Vite
Indica il numero di vite rimaste a Mario.

PUNTI
Indica i punti raggiunti. Vedrai quante sorprese se ottieni un buon punteggio!

Tempo rimasto
Indica il tempo rimanente. Ogni livello ha un limite di tempo. Se non completi il livello prima dello scadere del tempo, perderai una vita e dovrai cominciare daccapo.



Livello Minimario

Una volta salvati tutti e sei i Minimario, attraverserete insieme uno speciale livello Minimario. Loro cercheranno di seguirti, ma sarai tu a dover azionare gli interruttori per farli passare sulle diverse piattaforme e condurli verso il baule, nel quale dovranno entrare. Tuttavia, prima di metterli in salvo all'interno del baule, i Minimario, aiutati da te, devono recuperare le lettere T, O e Y (TOY significa giocattolo).

Non pensare che sia così facile! I Minimario non possono salire le scale né fare le mosse e i salti come Mario. Sarai tu a dover trovare la strada giusto e più sicura per i tuoi giocattolini!

All'inizio di ogni livello Minimario, trovi i sei Minimario ad attenderti. Quando completi il livello, può darsi che te ne sia rimasto soltanto uno, ma fai di tutto per non perdere nessuno dei tuoi giocattolini.



Devi aiutare i Minimario a recuperare le lettere.

Sei tu a dover portare i Minimario in salvo nel baule.

Questi sono i Minimario.

Donkey Kong

Donkey Kong si esibisce alla fine di ogni mondo. Per passare al mondo successivo devi riuscire a sconfiggerlo e per recuperare tutti i tuoi Minimario devi superare tutti i mondi.

Per ogni Minimario salvato nel livello Minimario, ricevi un punto salute extra per il combattimento contro Donkey Kong alla fine di quel mondo. Quindi se riesci a portare in salvo solo due Minimario, avrai a disposizione soltanto due punti salute. Ogni volta che viene colpito da Donkey Kong, ne perdi uno. Donkey Kong ha sempre quattro punti salute e per sconfiggerlo devi colpirlo quattro volte.

Questi sono i tuoi punti salute. Ne puoi avere sei al massimo.



Questi sono i punti salute di Donkey Kong. Colpiscilo quattro volte per sconfiggerlo.

Livelli bonus

Livelli PIÙ

Completati i sei mondi principali e sconfitto Donkey Kong, il gioco non è finito! Si apriranno sei nuovi mondi PIÙ, ognuno di essi costituito da sei nuovi livelli.



Questi livelli sono ancora più difficili: la chiave ce l'ha il Minimario e tu devi trovarlo e condurlo alla porta.

Livelli ESPERTO

Completati i livelli PIÙ, potrai giocare ai livelli ESPERTO. Questi livelli si aprono grazie alle stelle raccolte nei livelli normali: ricevi una stella se completi il livello con tutti e tre i regali e raggiungi il punteggio massimo. I livelli ESPERTO sono una vera sfida alle tue abilità!





Chiave

Usa la chiave per aprire la porta: accederai al livello successivo!

Minimario



Questo è uno dei Minimario che devi salvare. Prendi in mano la sfera di cristallo per liberarlo!



Interruttori

Nel gioco si trovano interruttori rossi, gialli e blu. Quando salti su uno di essi, le piattaforme, le scale e i blocchi del colore corrispondente diventano solidi. Per esempio, se salti su un interruttore giallo, le piattaforme e i blocchi gialli si solidificano, mentre quelli rossi e blu spariscono.

Molle



Saltando su queste molle sarai in grado di raggiungere piattaforme situate molto in alto. E ricordati che anche i Minimario possono usarle per saltare!



Nastri trasportatori

Passa sotto nuovi bassissimi accovacciandoti mentre ti fai trasportare da uno di questi nastri! Sono molto utili anche per spostare la chiave da un punto all'altro.



Interruttori di direzione

Quando Mario ci salta sopra, i nastri trasportatori e le piattaforme mobili invertono la loro direzione.

Ascensori e piattaforme mobili



Puoi invertire la direzione degli ascensori e delle piattaforme mobili spiccando un salto sugli interruttori di direzione.



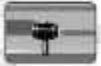
Parallele

Aggrappati alle parallele e usa la tecnica di volteggio di Mario per volare altissimo!

Bidoni



Sollevi i bidoni e lanciali addosso ai nemici! Ci puoi anche saltare sopra per arrivare più in alto!



Martelli

I martelli ti servono per eliminare i nemici, soprattutto quelli sui quali non puoi saltare! Ma ricorda! Sono disponibili solo per poco tempo e quindi vanno usati in modo intelligente.



Regali

In ognuno dei livelli del gioco normale, suddivisi fra la prima e la seconda parte, troverai tre pacchetti regalo: uno rosso, uno blu e uno giallo. Se li raccogli tutti e tre, avrai la possibilità di guadagnare qualche vita extra.

Giochi bonus

Se hai raccolto tutti e tre i regali di un livello, ti viene data la possibilità di giocare a uno dei due giochi bonus, grazie ai quali puoi vincere qualche vita extra. I tre regali contengono cose diverse: uno la testa di Donkey Kong, gli altri due delle vite. In uno dei due giochi bonus, devi premere il pulsante A nel momento in cui la freccia è puntata sul regalo che vuoi. L'altro consiste nell'aiutare Mario a spostare i regali, mentre Donkey Kong cerca di distruggerli a colpi di pugni. Il regalo che non sarà distrutto è tuo! È il caso a decidere a quale dei due giochi devi giocare!

Lettere



Sparpagliate qua e là in ognuno dei livelli Minimario ci sono le tre lettere che formano la parola TOY (giocattolo). Se li aiuti, i Minimario le raccoglieranno per te!



Baule

Una volta raccolte tutte le lettere, devi condurre i Minimario al baule. Loro ci salteranno dentro e tu potrai prenderti il baule e terminare il livello.

Sono molti i nemici di Mario che cercano di impedirgli di ritrovare tutti i suoi bambolotti Mininario. E alcuni si sono fatti accompagnare da altri cattivi!





Tipi Timidi

Li trovi qua e là in molti dei livelli.
ATTENZIONE: alcuni hanno delle armi che possono mettere in difficoltà Mario.



Boo

Questi fantasmini furbastri adorano sfidare Mario! Attento, perché ti potrebbero arrivare alle spalle di soppiatto quando meno te l'aspetti!



Sir Shovelot

Non lasciare che questi personaggi ti spingano contro un muro! E ricordati di saltare se ti spingono verso un precipizio!

Bob-ombe



Stai alla larga da questi elementi. Non c'è da ridere se esplodono! L'esplosione potrà potenzialmente aiutarti ad aprire qualche percorso nascosto.

Blocchi Bob-ombe
Quando trovi questi blocchi, puoi usare una Bob-ombe per farti strada con un'esplosione.





KamKam

Puoi salirgli in groppa, ma fai attenzione alle corna!

Manches

Aggrappati alla coda di questi scimmiotti per passare agilmente da una parte all'altra.





Sistema di classificazione per età PEGI

Categorie di classificazione per età

NOTA: Vi sono differenze locali.

Descrizione del contenuto



Per maggiori informazioni sul sistema di classificazione PEGI (Pan European Game Information) visitare il sito:

http://www.pegi.info


Nintendo