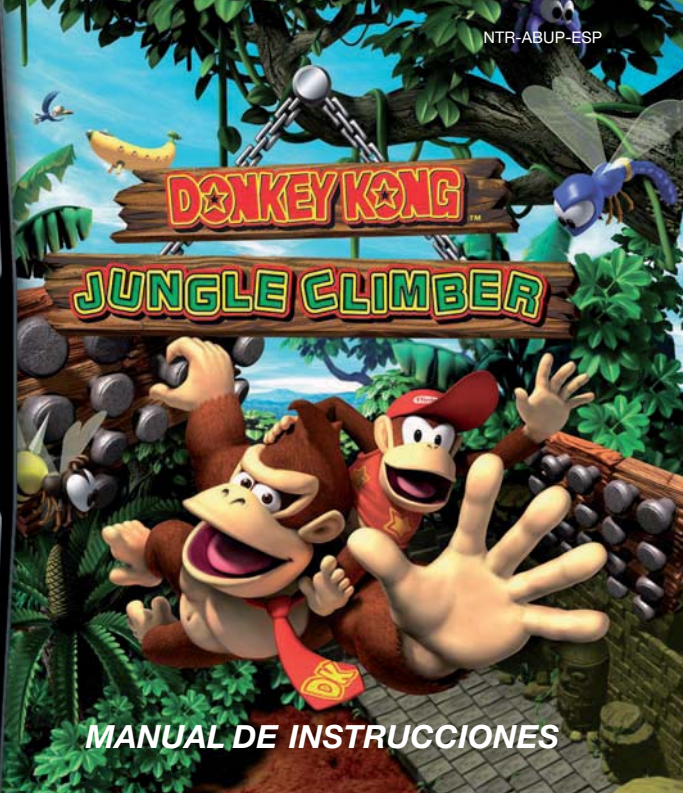


NINTENDO DS™



NTR-ABUP-ESP

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.



Gracias por adquirir DONKEY KONG™ JUNGLE CLIMBER para tu consola Nintendo DS™.

IMPORTANTE: lee con atención el folleto de precauciones sobre salud y seguridad que se incluye con este producto antes de utilizar consolas, tarjetas DS, cartuchos o accesorios de Nintendo DS. El folleto contiene información importante para tu salud y seguridad. Lee este manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. El manual también contiene información importante sobre la garantía y el Servicio de Atención al Consumidor. Por favor, guárdalo como referencia.

Esta tarjeta solo es compatible con la consola Nintendo DS.



JUEGO CON UNA TARJETA CON CONEXIÓN INALÁMBRICA
ESTE JUEGO PERMITE JUGAR DE FORMA INALÁMBRICA EN MODO MULTIJUGADOR UNA VEZ DESCARGADO DE UNA TARJETA DS.

Índice

La historia y sus protagonistas	4
Controles básicos	6
Inicio	7
Aventura	10
Batalla	18

En este manual, las imágenes enmarcadas en **verde** corresponden a la pantalla superior de la consola Nintendo DS™, mientras que las enmarcadas en **naranja** corresponden a la pantalla táctil.

La historia y sus protagonistas

Donkey Kong y sus amigos deciden tomarse unas merecidas vacaciones en la paradisíaca playa Sol Radiante, situada, menuda sorpresa, en la isla Sol Radiante.

Tras disfrutar de un refrescante chapuzón, a Donkey Kong y compañía les entra un hambre atroz y, en esto, avistan un gigantesco plátano en lo alto de una montaña. Sin dudarlo un instante, Donkey Kong se apresura hacia la cima.

¿Qué aventuras le aguardarán allí?



Donkey Kong

Es el ser más entrañable y grandullón de la jungla... ¡Y nuestro héroe!



Diddy Kong

Siempre está dispuesto a echar una mano a Donkey Kong.

Cranky Kong

Este abuelito tiene mucho que enseñarte.



Platanox

Es un misterioso alienígena con forma de... ¡plátano?!



Funky Kong

Es el fundador, presidente y único empleado de Funky Flights.

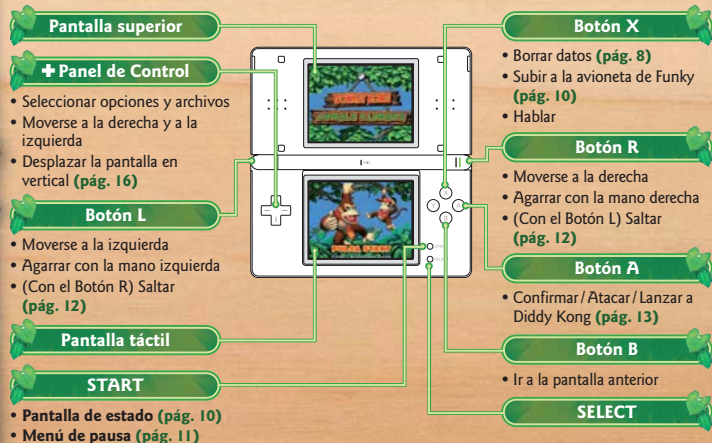


K. Rool

¡Es el líder de los kremlings y enemigo acérrimo de Donkey Kong!

Controles básicos

En DONKEY KONG™ JUNGLE CLIMBER, casi todas las acciones se realizan con los Botones R y L. Consulta las **páginas 12 y 13** para obtener más información sobre los controles.



Inicio

Comprueba que la consola Nintendo DS esté apagada. A continuación, inserta la tarjeta DS de DONKEY KONG JUNGLE CLIMBER en la ranura para tarjetas DS, situada en la parte posterior de la consola, hasta que oigas un clic.

Empezar la partida

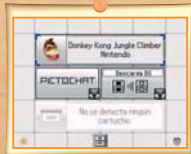
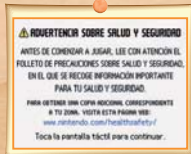
Cuando enciendas la consola Nintendo DS, aparecerá la **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad**. Lee la información contenida en ella y toca la pantalla táctil.

Toca el panel DONKEY KONG JUNGLE CLIMBER en la **pantalla del menú de Nintendo DS**.

Si la consola Nintendo DS está configurada en **A – MODO AUTOMÁTICO**, este paso no será necesario. Consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo DS para obtener más información.

En la **pantalla del título**, pulsa START para acceder a la **pantalla de selección de archivo**.

El idioma del juego dependerá de aquel en el que esté configurada la consola. En este juego, puedes elegir entre inglés, alemán, francés, español e italiano. Si la consola ya está configurada en uno de ellos, dicho idioma será el utilizado en el juego. (Si la consola está configurada en otro idioma, el idioma predeterminado del juego será el inglés.) Para cambiar el idioma del juego, deberás modificar el que está configurado en tu consola. Consulta el manual de instrucciones de tu consola Nintendo DS para obtener más información.



● Guardar la partida

En este juego la partida se guarda automáticamente. En el **modo Aventura (pág. 10)**, se guardará cada vez que completes una fase. En el **modo Retos (pág. 17)**, se guardará únicamente el mejor resultado.

● Seleccionar un archivo

Pulsa ◀ o ▶ en el + Panel de Control para seleccionar un archivo. Si vas a empezar una partida nueva, selecciona un barril sobre el que aparezca NUEVA PARTIDA. Si quieres continuar una partida ya existente, selecciona un barril que contenga datos guardados. Para consultar las estadísticas de la partida, selecciona el barril y fíjate en la pantalla superior. Encontrarás información sobre tu progreso, las vidas que te quedan, los plátanos que has conseguido y otras cosas. Pulsa el Botón A para seleccionar un barril y acceder a la **pantalla de selección de modo**.

Nombre de la fase



● Seleccionar un modo

Selecciona uno de estos cuatro modos de juego con el + Panel de Control. Pulsa el Botón A para confirmar tu elección.



AVENTURA (pág. 10)	El modo Aventura para un jugador, en el que controlarás a Donkey Kong.
RETOS (pág. 17)	Juega en el modo Aventura y podrás desbloquear estos minijuegos.
EXTRAS (pág. 17)	Juega en el modo Aventura y podrás disfrutar de estos contenidos adicionales.
BATALLA (pág. 18)	Compite en partidas multijugador contra un máximo de tres jugadores.

● Borrar datos

Selecciona un archivo con el + Panel de Control y, a continuación, pulsa el Botón X. Deberás pulsar el Botón A para borrarlo definitivamente.

¡Recuerda que si borras un archivo, ya no podrás recuperarlo!

Aventura

En cada isla tendrás que completar varias fases. ¡Si las superas todas y vences al enemigo final, podrás ir a la siguiente isla!

Pantalla del mapa

Pulsa ◀ o ▶ en el + Panel de Control para seleccionar una fase y, a continuación, pulsa el Botón A para empezar. Pulsa ▲ en el + Panel de Control para seleccionar otra isla. Si seleccionas una isla con el Botón A, irás a la **pantalla de selección de fase** de la isla que tengas seleccionada en ese momento.

Nombre de la fase



Fases

Cuando completes una fase, la base roja pasará a ser de color azul.

Objetos (pág. 15)

Aquí podrás ver todos los objetos que has encontrado en la fase seleccionada.

Estrellas cristalinas

Gracias a las estrellas cristalinas, Donkey Kong se hace invencible durante un breve espacio de tiempo (pág. 13). Aprovechalas al máximo.

Avioneta de Funky

Si has conseguido todos los bidones de petróleo de una isla (pág. 15), Funky Kong puede llevarte en su avioneta a un islote. Pulsa el Botón X para hacerle una visita.

Pantalla de estado

Pulsa START para acceder a la **pantalla de estado**. Incluye información sobre los objetos que has conseguido en cada fase.

Pantalla de juego

Agarra los enganches para ponerte a dar vueltas. Si los sueltas, te desplazará por el aire. ¡Esquiva a los enemigos (perderás una vida si chocas contra uno) y dirígete a la meta! ¡Esto es información más que suficiente!

Plátanos conseguidos (pág. 15)

Obtendrás una vida extra por cada 100 plátanos que consigas.

Enemigo

Hablar

Pulsa el Botón X para hablar con Cranky Kong o Platanox, el alienígena con forma de plátano.

Gemas conseguidas (pág. 15)

Recibirás una estrella cristalina extra por cada 100 gemas que consigas.

Vidas restantes de Donkey Kong

Enganches

Estrella cristalina

La meta y el enemigo final

Cruza la meta para completar la fase. Si quieres vencer al enemigo final, tendrás que dejarle sin vidas.

Meta



Vidas del enemigo



Menú de pausa

Pulsa START durante la partida para acceder al **menú de pausa**. Selecciona CONTINUAR o VOLVER AL MAPA. Los contenidos de este menú varían en función del modo de juego en el que te encuentres.

Acciones

¡Casi todas las acciones básicas de Donkey Kong se pueden realizar con los Botones L y R!



Moverse a la izquierda y a la derecha

Pulsa el Botón L para que Donkey Kong se mueva a la izquierda y el Botón R para que se mueva a la derecha. También puede moverse cuando está en el aire o bajo el agua. Si lo prefieres, puedes utilizar el **+** Panel de Control.



Saltar desde el suelo

Pulsa los Botones L y R simultáneamente y suéltalos para saltar.



Agarrar un enganche

Pulsa el Botón L para que Donkey Kong agarre un enganche con la mano izquierda y el Botón R para que lo agarre con la mano derecha. También puede agarrar uno con cada mano.

Vueltas

Si mantienes agarrado un enganche con una mano, Donkey Kong empezará a dar vueltas. Mantén pulsado el Botón L para que gire hacia la izquierda y el Botón R para que gire hacia la derecha.



Saltar desde un enganche

Cuando Donkey Kong esté agarrado a un enganche, suéltalo para que salte en la dirección en la que esté mirando en ese momento: hacia arriba, hacia abajo, a la izquierda, a la derecha... ¡Todo vale!



Ataque en espiral

Pulsa el Botón A para que Donkey Kong ataque durante un salto. Mientras da vueltas, puede derrotar enemigos y destruir barriles. Esto también lo puedes hacer con el Botón Y y el Botón B.



Lanzar

Cuando Donkey Kong toque una piedra o una bomba, pulsa el Botón L o el Botón R para agarrarlas. Al soltar el botón, Donkey Kong las lanzará.

¡No pierdas de vista a los enemigos con pinchos! ¡Si quieres derrotarlos, ataca donde no tengan pinchos!

Invencibilidad

Si tienes estrellas cristalinas, puedes ser invencible durante un breve espacio de tiempo al tocar la estrella en la pantalla táctil. ¡Mientras seas invencible, podrás desplazarte por el aire! Usa el Botón L y el Botón R para controlar la dirección.



Estrella cristalina



Tiempo restante

Acciones de Diddy Kong

Pulsa el Botón A durante un ataque en espiral para lanzar a Diddy Kong contra los enemigos más lejanos o para coger objetos a los que Donkey Kong no pueda llegar solo. Esto también lo puedes hacer con el Botón Y y el Botón B.



Además, Diddy Kong te puede ayudar a usar algunos objetos especiales. Si Donkey Kong es atacado mientras lleva a Diddy Kong, este último desaparecerá, pero no perderás ninguna vida.

Barriles y otras cosas

A medida que explores las islas, encontrarás toda clase de barriles y objetos en cada una de las fases. ¡Averigua para qué sirven! A continuación te describimos algunas de las cosas que verás durante la partida:



Barril impulsor

Este barril lanzará a Donkey Kong en la dirección en la que mire. ¡Métete dentro y prepárate para un salto de lo más movido!



Barril giratorio

Métete en este barril y modifica su posición con ayuda de los Botones R y L. Pulsa el Botón A para que despegue en la dirección deseada.



Barril DK

Si Donkey Kong está solo y rompes este barril, liberarás a Diddy Kong y se unirá a él.



Barril extra

¡Métete en este barril y disfrutarás de un minijuego extra!



Interruptor

Agárralo con las dos manos y muévelo... ¡Activarás algo!



Roca

Agárrate fuerte y este pedrusco se pondrá a girar en una dirección u otra.

Objetos

En cada fase encontrarás una serie de objetos de lo más útiles:



Plátanos

Hay tres tipos de objetos relacionados con los plátanos: plátanos sueltos, racimos de cinco plátanos y racimos de diez plátanos. Si consigues 100 plátanos, obtendrás una vida extra.



Gemas

Hay gemas de tres tamaños: pequeñas (verdes, valen 1), normales (azules, valen 5), y grandes (rojas, valen 10). Si consigues 100 gemas, recibirás una estrella cristalina.



Fichas KONG

Hay cuatro fichas con las letras que componen la palabra KONG. Si las consigues todas en una sola fase, obtendrás una vida extra.



Bidones de petróleo

Consíguelos para poder subirte a la avioneta de Funky (pág. 10).



Moneda DK

Si encuentras esta moneda en una fase, podrás desbloquear algo del **modo Extras** (pág. 17).



Monedas plátano

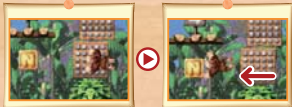
Consigue tantas como puedas... ¡Quién sabe lo que puede pasar!

Consejos

¡Aquí tienes unas cuantas recomendaciones que te vendrán de miedo para la partida!

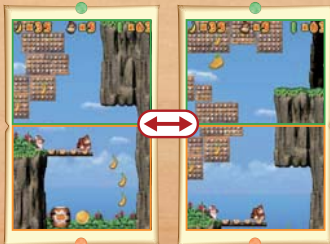
Salta en cualquier dirección

Si quieres moverte a la izquierda, a la derecha, hacia arriba o hacia abajo, agarra los enganches con las dos manos para dejar de girar y después suéltalos... ¡Pero que no se te olvide mirar en la dirección correcta antes de saltar!



Mira a tu alrededor

Cuando estés sobre el suelo o sujetes los enganches, pulsa ▲ o ▼ en el + Panel de Control para desplazar la pantalla en vertical y poder ver lo que hay a tu alrededor. Busca enemigos y enganches antes de continuar.



Desplázate por el aire

Cuando estés en el aire, pulsa el Botón L para moverte a la izquierda y el Botón R para moverte a la derecha. Cuanto más tiempo mantengas pulsado el botón, más distancia recorrerás. Además, si mantienes pulsado el Botón L o el Botón R en el aire y no hay nada alrededor, Donkey Kong se agarrará al siguiente enganche que toque.

Retos

A medida que superes fases y visites distintas islas, irás desbloqueando minijuegos del **modo Retos**. Selecciona un minijuego con el + Panel de Control (las instrucciones se muestran en la pantalla superior) y confirma tu elección con el Botón A.



Leña al mono

Salta para esquivar los troncos. Si de un solo salto esquivas varios, conseguirás más puntos.



Manos de mono

Agarra los plátanos que caen de arriba. Consegurás puntos extra si tocas el plátano multicolor.

Hay seis minijuegos diferentes.

Extras

Este modo incluye tres opciones. Selecciona una de ellas con el + Panel de Control y confirma tu elección con el Botón A.

LECCIONES	Consulta las lecciones de Cranky Kong que has visto en el modo Aventura .
HISTORIA	Consulta las historias que has visto en el modo Aventura .
TRAMPAS	Mejora las características de diversos objetos y activa elementos especiales para el modo Aventura . Consigue monedas plátano para desbloquearlos (pág. 15).

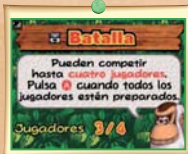
Batalla

Hasta cuatro jugadores pueden jugar con una tarjeta DS gracias a la comunicación inalámbrica de Nintendo DS. Consulta el apartado «Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego con una tarjeta)» en las páginas 20 y 21 antes de empezar a jugar.

Inicio de la batalla

Jugador con la tarjeta DS (consola servidor)

Espera en la **pantalla de inicio** mientras los demás jugadores se unen a la partida. Pulsa el Botón A para enviar los datos del juego. Cuando el envío se haya completado, accederás a la **pantalla de selección de partida**.



Jugadores sin tarjeta DS (consolas cliente)

Descarga los datos de la consola servidor. Cuando la descarga haya finalizado, irás a la **pantalla de selección de partida**.



Error de comunicación

Si te desconectas durante la partida, la batalla finalizará de forma inmediata. En caso de que esto ocurra, sigue las instrucciones y vuelve a empezar.



Seleccionar partida **Consola servidor**

Selecciona la partida a la que deseas jugar con el **+** Panel de Control. Pulsa el Botón A para confirmar tu elección.

TREPA TREPA	¡Escala lo más rápido que puedas!
CARRERA EXPLOSIVA	¡Compite contra tus amigos en un barril impulsor!



Seleccionar personaje

Elige uno de los personajes disponibles. Utiliza el **+** Panel de Control para seleccionar uno y pulsa el Botón A para confirmar tu elección. Cuando todos los jugadores hayan elegido un personaje, la partida dará comienzo.



Puntos totales **Consola servidor**

Cuando la partida termine, verás la **pantalla de resultados** y podrás consultar los puntos que has conseguido. Selecciona **AVANZAR** para ir a la siguiente fase. Toca **SALIR** para volver a la **pantalla de selección de partida**.

Los jugadores que tengan consolas cliente no podrán acceder al **menú de pausa**.

La partida continuará hasta que selecciones **SALIR**.



Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego con una tarjeta)

Aquí tienes toda la información necesaria sobre el juego con una tarjeta.

Equipo necesario

Consolas Nintendo DS	1 por jugador
Tarjetas DS de DONKEY KONG JUNGLE CLIMBER	1

Instrucciones para la conexión

Consola servidor:

1. Comprueba que todas las consolas están apagadas e inserta una tarjeta DS en la consola servidor.
2. Enciende la consola. Si el **modo de inicio** de la consola está establecido en M – MODO MANUAL, se mostrará la **pantalla del menú de Nintendo DS**. En caso de que esté establecido en A – MODO AUTOMÁTICO, pasa directamente al punto 4.
3. Toca el panel DONKEY KONG JUNGLE CLIMBER con el lápiz táctil.
4. A continuación sigue las instrucciones de la página 18.

Consola cliente:

1. Enciende la consola. Se mostrará la **pantalla del menú de Nintendo DS**.

NOTA: asegúrate de que has configurado tu consola para que se inicie en M – MODO MANUAL cuando la enciendas. Para obtener más información sobre el **modo de inicio**, consulta el manual de instrucciones de tu consola Nintendo DS.

2. Toca DESCARGA DS con el lápiz táctil. Aparecerá la **pantalla de selección del juego**.
3. Toca el panel DONKEY KONG JUNGLE CLIMBER con el lápiz táctil.
4. Confirma tu elección y toca SÍ para descargar los datos desde la consola servidor.
5. A continuación sigue las instrucciones de la página 18.

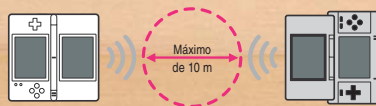
Consejos para la conexión

Para mantener una comunicación inalámbrica óptima entre las consolas, ten en cuenta las siguientes recomendaciones.

El icono indica que existe la posibilidad de establecer una comunicación inalámbrica. Puedes encontrarlo en la **pantalla del menú de Nintendo DS** o en una **pantalla de juego**.

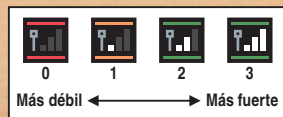
Cuando lo veas, sabrás que la función inalámbrica está disponible.

NO uses esta función en los lugares donde esté prohibido el uso de dispositivos inalámbricos (hospitales, aviones, etc.). Para obtener más información sobre la comunicación inalámbrica, consulta el folleto de precauciones sobre salud y seguridad que se incluye con la consola Nintendo DS.



Durante una comunicación inalámbrica, verás el icono que indica cuál es la intensidad de la señal inalámbrica. El icono incluirá un máximo de tres barras, dependiendo de la intensidad de la señal. Cuanto más intensa sea la señal, más fluida será la comunicación inalámbrica.

Cuando tu consola esté efectuando algún tipo de comunicación inalámbrica, el indicador de encendido de la consola (verde o rojo) parpadeará rápidamente.



Sigue los siguientes consejos:

- Los jugadores deberán situarse a una distancia media de unos 10 metros o menos al comenzar, pero luego podrán acercarse o alejarse cuanto deseen, siempre que la intensidad de la señal se mantenga estable (mínimo de dos barras).
- La distancia máxima entre consolas no debe superar los 20 metros.
- Las consolas deberán mirarse entre sí de la manera más directa posible.
- Procura que no se interpongan personas ni obstáculos entre las consolas Nintendo DS.
- Se debe evitar cualquier interferencia provocada por otros dispositivos electrónicos. Si se detectaran signos de interferencias de alguna fuente externa (redes locales inalámbricas, hornos microondas, dispositivos sin cables, ordenadores, etc.), los jugadores tendrán que trasladarse a otro lugar o bien desconectar la fuente de interferencias.

Créditos

Director

Atsushi Kaneko
Masataka Sato

Assistant Director

Kanako Takada
Kouki Hayasaka

Programming Director

Kenichi Minegishi

Programming

Masahito Hatakeyama
Satoshi Ogasawara
Takeshi Myokaku
Kouji Goto
Akira Nakano

Design Director

Yuzuru Tsukahara

Graphic Design

Hiroaki Endo
Kazuto Sato
Youichi Magome
Ryuji Ishizaki
Wataru Nanaumi
Rika Hirono
Hiromi Itoh

Sound Director

Hiroaki Yoshida

Music & Sound Effects

Yuichi Kanno

Music

Yoshikata Hirota
Takashi Kouga

Sound Effects

Yukiko Togashi

Voices

Takashi Nagasako
Katsumi Suzuki
Kaoru Sasashima
Toshihide Tsuchiya
Satsuki Tsuzumi

Sound Support

Nintendo Sound Staff

Sound Supervisor

Koji Kondo

Graphic Supervisor

Kanae Kobata
Aya Oyama
Akiko Katoh
Tsuyoshi Watanabe

CG Illustrations

Ryusuke Yoshida

CG Illustrations Supervisor

Wataru Yamaguchi
Yusuke Nakano

Artwork

Toki Iida
Ryuichi Suzuki

Supervisor

Shigeru Miyamoto
Takashi Tezuka

North American Localisation

Rich Amtower
Thomas Connery

North American Localisation Management

Nate Bihldorff
Jeff Miller
Leslie Swan
Bill Trinen

Créditos

Debug

Kimiharu Hyodo
Noboru Sunada
Super Mario Club
Digital Hearts
NOA Product Testing

Special Thanks

Kentaro Nishimura
Yuya Sato
Takao Seki

Assistant Producer

Shinya Sano
Nobuo Matsumiya

Producer

Toshiharu Izuno
Rikiya Nakagawa
Iwao Horita

Executive Producer

Satoru Iwata

NOE Localisation Management

Andy Fey
Martin Weers

European Software Localisation

German – Dierk Widmann
French – Florence Reidenbach
Spanish – Aquiles Kei Takahashi
Italian – Marco Morbin

NOE Manual Localisation and Layout

Silke Sczyrba
Adrian Michalski
Peter Swietochowski
Monika Humpe
Jan Muhl
Moni Jakob
Jasmina Libonati
Alexander van de Bergh
Nick Ziegler
Araceli Mazón Figueroa

COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO AND PROGRAM RESERVED BY NINTENDO AND PAON,
EXCEPT THOSE COPYRIGHTS OWNED BY NINTENDO.
COPYRIGHTS OF ALL CHARACTERS AND MUSIC RESERVED BY NINTENDO.

Nintendo®