

NINTENDO DS™



NTR-ABUP-ITA

MANUALE DI ISTRUZIONI

Questo sigillo garantisce che Nintendo ha testato questo prodotto e che esso è conforme ai nostri migliori standard di produzione, affidabilità e qualità del divertimento. All'acquisto di giochi e accessori si prega di accertarsi della presenza di tale sigillo per essere sicuri della loro completa compatibilità con il prodotto Nintendo posseduto.



Grazie per aver scelto la scheda di gioco DONKEY KONG™ JUNGLE CLIMBER per le console della serie Nintendo DS™.

IMPORTANTE: prima di usare la console, le schede DS, le cassette di gioco o gli accessori, leggere attentamente il Libretto di precauzioni per la salute e la sicurezza accluso a questo prodotto. Il libretto contiene informazioni importanti per la salute e la sicurezza. Leggere attentamente questo manuale di istruzioni per poter trarre il massimo divertimento dal gioco. Il manuale contiene anche importanti indicazioni sulla garanzia, l'assistenza e il servizio informazioni. Conservarlo come riferimento.

Questa scheda di gioco può essere utilizzata esclusivamente con le console della serie Nintendo DS.

IMPORTANTE: l'uso di dispositivi non autorizzati per le console della serie Nintendo DS potrebbe impedire il funzionamento di questo gioco.



MODALITÀ WIRELESS CON UNA SCHEDA (DOWNLOAD DS)
QUESTO GIOCO SUPPORTA LA MODALITÀ WIRELESS PER PIÙ
GIOCATORI CON UNA SOLA SCHEDA, TRAMITE DOWNLOAD.

Indice

Storia e personaggi	4
Comandi di base	6
Per iniziare	7
Avventura	10
Scontro	18

In questo manuale, le immagini evidenziate con una cornice **verde** si riferiscono allo schermo superiore della console Nintendo DS™, mentre quelle con una cornice **arancio** fanno riferimento al touch screen.

Storia e personaggi

Donkey Kong e i suoi amici hanno deciso di prendersi una meritata vacanza ai tropici sulla magnifica Spiaggia splendente, che si trova, ovviamente, sull'Isola splendente.

Dopo essersi goduto un tuffo nell'oceano, un affamato Donkey Kong e i suoi amici hanno visto una gigantesca banana fluttuare sulla cima di una montagna. Senza un attimo di esitazione, Donkey Kong è partito di corsa per raggiungere la cima.

Quali avventure lo aspettano?



Donkey Kong

Un bonario gigante della giungla...
e il nostro eroe!



Diddy Kong

È sempre pronto a dare
una mano a Donkey Kong.



Cranky Kong

Questo vecchio amico
sa un sacco di cose.



Xananab

Un misterioso alieno a forma di...
banana?



Funky Kong

Il direttore, fondatore
e unico dipendente della
"Vola con Funky".



King K. Rool

Capo dei Kremling e nemico
giurato di Donkey Kong!

Comandi di base

In DONKEY KONG™ JUNGLE CLIMBER, la maggior parte dei comandi richiede solo il pulsante L e il pulsante R! Per ulteriori dettagli sui comandi, **vedi pagg. 12 - 13**.

Schermo superiore

Pulsantiera +

- Seleziona opzioni e file
- Vai a sinistra o a destra
- Fai scorrere verticalmente lo schermo (**vedi pag. 16**)

Pulsante L

- Vai a sinistra
- Prendi con la mano sinistra
- (con il pulsante R) Salta (**vedi pag. 12**)

Touch screen

START

- **Schermo di status** (**vedi pag. 10**)
- **Menu di pausa** (**vedi pag. 11**)

Pulsante X

- Cancella dati (**vedi pag. 8**)
- Vai all'aeroplano di Funky (**vedi pag. 10**)
- Parla

Pulsante R

- Vai a destra
- Prendi con la mano destra
- (con il pulsante L) Salta (**vedi pag. 12**)

Pulsante A

- Conferma / Attacca / Lancia Diddy Kong (**vedi pag. 13**)

Pulsante B

- Torna allo schermo precedente

SELECT

- Premi simultaneamente START, SELECT, il pulsante L e il pulsante R per riavviare il gioco e ritornare allo **schermo del titolo**.
- Per andare in **modalità riposo**, chiudi la console Nintendo DS. Quando riaprirai di nuovo la console Nintendo DS, il gioco riprenderà da dove lo hai lasciato. **Nota:** se stai giocando una partita a più giocatori, il collegamento wireless si interrompe.

Per iniziare

Assicurati che la tua console Nintendo DS sia spenta. Poi inserisci la scheda di gioco DONKEY KONG JUNGLE CLIMBER nell'alloggiamento scheda sul retro della console Nintendo DS finché non scatta in posizione.

Iniziare il gioco

Quando accendi la tua console Nintendo DS, apparirà lo **schermo salute e sicurezza**. Dopo avere letto il messaggio, tocca il touch screen.

Tocca il pannello DONKEY KONG JUNGLE CLIMBER sul **menu di sistema del Nintendo DS**.

Se la console Nintendo DS è in **modalità automatica**, potrai saltare la fase precedente. Per maggiori informazioni consulta il **manuale di istruzioni della console**.

Sullo **schermo del titolo**, premi START per fare apparire lo **schermo selezione file**.

La lingua del gioco dipende da quella impostata nella console. In questo gioco puoi scegliere fra cinque lingue: inglese, tedesco, francese, spagnolo e italiano. Se la console Nintendo DS è già impostata su una di esse, quella sarà la lingua del gioco. Se, invece, la console è impostata su una lingua differente, la lingua del gioco sarà l'inglese. Puoi cambiare la lingua del gioco modificando la relativa impostazione della console. Per maggiori informazioni su come cambiare la lingua nelle impostazioni di sistema, consulta il **manuale di istruzioni della console**.

ATTENZIONE - SALUTE E SICUREZZA

PRIMA DI INIZIARE A GIOCARE, LEGGI ATTENTAMENTE IL LIBRETTO DI PRECAUZIONI PER LA SALUTE E LA SICUREZZA, DOVE SONO TRATTATE IMPORTANTI INFORMAZIONI PER LA TUA SALUTE E SICUREZZA.

PER OTTENERE UNA COPPIA SUPPLEMENTARE RELATIVA ALLA TUA AREA VEDI ALLO SGUCCO ATTENTI: www.nintendo.com/healthsafety/

Tocca il touch screen per continuare.



● Salvare la partita

Il gioco salva automaticamente i tuoi progressi. Nella **modalità avventura** (vedi pag. 10), il tuo punteggio viene salvato quando completi un livello. Nella **modalità sfida** (vedi pag. 17), il tuo punteggio viene salvato dopo la fine di ogni minigioco.



Selezionare un file

Premi ◀ o ▶ sulla pulsantiera + per selezionare un file. Se stai cominciando una nuova partita, seleziona il barile di salvataggio con sopra la dicitura INIZIA UN NUOVO GIOCO. Se vuoi riprendere una partita, seleziona il barile di salvataggio che hai usato l'ultima volta che hai giocato. Per vedere i tuoi progressi in un gioco salvato, vai sul barile corrispondente e guarda lo schermo superiore. Vedrai dettagli come l'avanzamento, le vite rimanenti, il numero di banane raccolte e altro. Premi il pulsante A per selezionare un barile e continuare sullo **schermo selezione modalità**.

● Cancellare un file

Seleziona un file con la pulsantiera +, poi premi il pulsante X. Ti verrà chiesto di confermare la tua decisione con il pulsante A.

Fai attenzione. Una volta cancellato, un file è perduto per sempre!

Nome del livello



Selezionare una modalità

Scegli una di queste quattro modalità con la pulsantiera +. Premi il pulsante A per selezionare la modalità con cui vuoi giocare.



AVVENTURA
(vedi pag. 10)

Modalità avventura per giocatore singolo, in cui giochi nel ruolo di Donkey Kong.

SFIDA (vedi pag. 17)

Sblocca i minigiochi giocando nella **modalità avventura**.

EXTRA (vedi pag. 17)

Sblocca le opzioni extra giocando nella **modalità avventura**.

SCONTRO (vedi pag. 18)

Affronta fino a tre avversari in scontri per più giocatori.

Avventura

Ogni isola è formata da più livelli. Se completi tutti i livelli e sconfiggi il boss alla fine, potrai procedere all'isola successiva!

Schermo della mappa

Seleziona un livello premendo ◀ ▶ sulla pulsantiera + e premi il pulsante A per iniziare quel livello. Premi ▲ sulla pulsantiera + per selezionare un'altra isola. Se premi il pulsante A mentre un'isola è selezionata, potrai selezionare un livello su quell'isola.

Nome del livello



Livelli

Quando completi un livello, l'indicatore rosso diventa blu.

Oggetti (vedi pag. 15)

Qui vengono mostrati tutti gli oggetti che hai trovato nel livello attualmente selezionato.

Cristalli di stella

I cristalli di stella rendono Donkey Kong invincibile (vedi pag. 13) per breve tempo. Usali saggiamente.

Aeroplano di Funky

Se hai raccolto tutti i barili di benzina (vedi pag. 15) di un'isola, Funky Kong può farti volare su un'isola lontana con il suo aeroplano. Premi X per visitarlo.

Schermo di status

Premi START per visualizzare lo **schermo di status**, dove puoi vedere nei dettagli gli oggetti che hai trovato in ogni livello.

Schermo di gioco

Aggrappati agli appigli per far sì che Donkey Kong ci ruoti intorno. Lasciati andare per lanciarti in aria. Evita i nemici (perderai una vita urtandoli), e dirigiti verso il portale obiettivo! Ecco tutto quello che ti serve sapere!

Banane raccolte (vedi pag. 15)

Riceverai una vita extra per ogni 100 banane che raccogli.

Gemme raccolte (vedi pag. 15)

Riceverai un cristallo di stella per ogni 100 gemme che raccogli.

Nemico

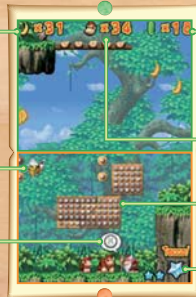
Parlare

Premi il pulsante X per parlare a Cranky o Xananab, l'alieno banana.

Vite rimanenti a DK

Appigli

Cristallo di stella



Portale obiettivo e combattimento con il boss

Passa attraverso il portale obiettivo per terminare un livello. Nel combattimento con un boss, dovrai ridurlo a zero Punti Vita per sconfiggerlo.

Portale obiettivo



PV del boss



Menu di pausa

Premi START sullo **schermo del livello** per visualizzare il **menu di pausa**. Seleziona CONTINUA o RITORNA ALLA MAPPA. A seconda della modalità, questa funzione sarà diversa.



Azioni

La maggior parte delle azioni di base di Donkey Kong richiede soltanto il pulsante L e il pulsante R!



Muoversi a sinistra/destra

Premi il pulsante L per andare a sinistra e il pulsante R per muoverti a destra. Donkey Kong può muoversi anche mentre è in aria o sott'acqua. **Puoi anche far muovere Donkey Kong con la pulsantiera +.**



Staccarsi dal suolo

Premi simultaneamente i pulsanti L e R e rilasciali per saltare.



Afferrare un appiglio

Premi il pulsante L per far afferrare a Donkey Kong un appiglio con la mano sinistra, e premi il pulsante R per farglielo afferrare con la destra. Puoi anche aggrapparti con entrambe le mani contemporaneamente.

Ruotare

Se trattiene un appiglio con una mano, Donkey Kong comincerà a ruotare. Tenendo premuto il pulsante L, Donkey Kong ruoterà in senso antiorario, tenendo premuto il pulsante R ruoterà in senso orario.



Saltare da un appiglio

Mentre Donkey Kong è aggrappato a un appiglio, lascia il pulsante per farlo saltare nella direzione verso cui è rivolto in quel momento: su, giù, sinistra, destra, dove vuoi!



Attacco rotante

Premi il pulsante A per attaccare mentre stai saltando. Quando Donkey Kong sta ruotando può sconfiggere i nemici e distruggere i barili. Questo può essere fatto anche premendo il pulsante Y o il pulsante B.



Lancio

Quando Donkey Kong tocca una pietra o una bomba, premi il pulsante L o il pulsante R per prenderla. Donkey Kong la lancerà quando rilasci il pulsante.

Fai attenzione ai nemici con le spine! Colpiscili dove non ci sono le spine per sconfiggerli.

Invincibilità

Se hai dei cristalli di stella, puoi diventare invincibile per breve tempo toccando il cristallo sul touch screen. Mentre sei invincibile puoi anche volare! Usa il pulsante L o il pulsante R per manovrare.



Cristallo di stella



Tempo rimasto

● Azioni con Diddy Kong

Premi il pulsante A durante un attacco rotante per lanciare Diddy Kong contro nemici lontani o per prendere oggetti che Donkey Kong non riesce a raggiungere da solo. Puoi fare questo anche con il pulsante Y o il pulsante B.

Diddy Kong può anche usare certi oggetti speciali. Se Donkey Kong viene colpito mentre trasporta Diddy, Diddy scomparirà, ma tu non perderai una vita.



Barili e altro

Mentre esplori l'isola, troverai ogni sorta di barili e altri aggeggi. Provali tutti per scoprire a cosa servono! Ecco un breve elenco di quello che vedrai durante le tue partite.



Barile a reazione

Un barile che spara Donkey Kong nella direzione in cui è puntato. Saltaci dentro e preparati al botto!



Barile rotante

Salta in questo barile e cambia la direzione in cui sta puntando con il pulsante R o il pulsante L. Premi il pulsante A per farti sparare nella direzione desiderata.



Barile DK

Se Donkey Kong è solo, sfasciando questo barile potrà liberare Diddy Kong, che si unirà a lui.



Barile bonus

Salta in questo barile per un rapido gioco bonus.



Interruttore a pressione

Aggrappati a questo interruttore con entrambe le mani per abbassarlo e attivare... qualcosa!



Masso

Aggrappati saldamente per far rotolare questo macigno da una parte o dall'altra.

Oggetti

Durante le partite, incontrerai diversi oggetti interessanti in ogni livello.



Banane

Ci sono tre diversi oggetti banana: banane singole e caschi da cinque o dieci banane. Raccogli 100 banane per ottenere una vita extra.



Gemme

Le gemme possono essere di tre dimensioni: piccole (verdi, valore uno), medie (blu, valore cinque), grandi (rosse, valore dieci). Se raggiungi un valore in gemme di 100 ottieni un cristallo di stella.



Lettere KONG

Ci sono quattro pannelli con le lettere che compongono la parola KONG. Se raccogli tutte e quattro le lettere in un dato livello ottieni una vita extra.



Barili di benzina

Raccogliili tutti per volare sull'aeroplano di Funky (vedi pag. 10).



Moneta DK

Trova questa moneta in un livello per sbloccare delle opzioni nella **modalità extra** (vedi pag. 17).



Monete banana

Raccoglile più che puoi, perché non si sa cosa potrebbe succedere.



Suggerimenti

Ecco qualche piccolo consiglio per aiutarti lungo il percorso!

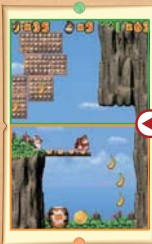
Salta con precisione

Se vuoi andare a sinistra, destra, su o giù, afferra gli appigli con entrambe le mani per smettere di ruotare, poi lasciati andare, ma assicurati di puntare nella direzione giusta prima di saltare!



Controlla cosa c'è intorno

Quando sei al suolo o aggrappato a un appiglio, premi ▲ o ▼ sulla pulsantiera + per fare scorrere lo schermo verticalmente e vedere un'area più ampia intorno a te. Guardati dai nemici e individua gli appigli vicini prima di saltare.



Plana a mezz'aria

Mentre stai volando, premi il pulsante L per muoverti a sinistra e il pulsante R per muoverti a destra. Più a lungo tieni premuto un dato pulsante, più lontano andrai in quella direzione. Inoltre, tenendo premuto il pulsante L o il pulsante R in aria mentre non c'è nulla nelle vicinanze, afferrerai automaticamente il prossimo appiglio che Donkey Kong toccherà con la mano.



Sfida

Mentre superi i livelli e ti muovi attraverso le isole, sbloccherai nuovi minigiochi nella **modalità sfida**. Seleziona un minigioco con la pulsantiera + (le istruzioni dei minigiochi appaiono in alto sullo schermo), poi conferma la tua scelta con il pulsante A.



Valanga di tronchi

Salta ed evita i tronchi che rotolano giù dalla collina. Superare più tronchi con un solo salto ti farà guadagnare più punti.



Afferra la banana

Prendi le banane che cadono. Guadagnerai punti extra facendo il giocoliere con la banana lampeggiante.

Ci sono sei minigiochi diversi.



Extra

Questa modalità ha tre opzioni. Selezionane una con la pulsantiera +, e conferma con il pulsante A.

LEZIONI	Ripassa una delle lezioni di Cranky che hai visto nella modalità avventura .
STORIA	Rivedi una delle scene della storia che hai visto nella modalità avventura .
TRUCCHI	Attiva funzioni e abilità speciali da usare nella modalità avventura . Raccogli monete DK per sbloccarle (vedi pag. 15).

Scontro

Fino a quattro giocatori possono gareggiare usando una sola scheda di gioco tramite comunicazione wireless DS. Vedi "Comunicazione wireless DS (con una scheda)" a pagg. 20 - 21 prima di cominciare.

Iniziare la modalità scontro

Giocatore con la scheda DS (giocatore principale)

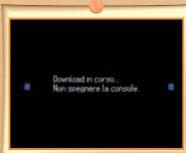
Aspetta che gli altri giocatori si uniscano a te sullo **schermo di ingresso**. Premi il pulsante A per iniziare a inviare i dati di gioco. Fatto questo passerai allo **schermo di selezione partita**.

Giocatore senza la scheda DS (giocatore secondario)

Scarica i dati dal giocatore con la scheda DS. Una volta completato il download passerai allo **schermo di selezione partita**.

● Errore di collegamento

Se vieni scollegato durante il gioco, lo scontro si interrompe immediatamente. In questo caso segui semplicemente le istruzioni e ricomincia da capo.



Selezionare il gioco

Comandi del giocatore principale

Seleziona il gioco con cui vuoi giocare con la pulsantiera +. Premi il pulsante A per confermare.

ARRAMPICATA FOLLE

Arrampicati più velocemente che puoi!

CORSA A REAZIONE

Gareggia con gli amici in un barile a reazione!



Selezionare il personaggio

Seleziona quale personaggio vuoi usare dalla lista. Usa la pulsantiera + per scegliere e premi il pulsante A per confermare. Quando tutti avranno scelto un personaggio il gioco inizierà.



Punteggio totale

Comandi del giocatore principale

Una volta finito il gioco, vedrai lo **schermo dei risultati** e potrai visualizzare il tuo punteggio totale. Seleziona CONTINUA per passare al livello successivo. Seleziona ESCI per tornare allo **schermo di selezione gioco**.

I giocatori secondari non potranno richiamare il **menu di pausa**. Il gioco continuerà finché non selezioni ESCI.





Comunicazione wireless DS (con una scheda)

Di seguito si trovano le istruzioni dettagliate su come giocare in comunicazione wireless con una sola scheda di gioco.

Materiale necessario

Console Nintendo DS Una per giocatore
Schede di gioco DONKEY KONG JUNGLE CLIMBER Una

Istruzioni per il collegamento

Console principale:


1. Assicurati che tutte le console Nintendo DS siano spente, quindi inserisci la scheda di gioco nell'apposito alloggiamento della console principale.
2. Accendi la console. Se la **modalità di avvio** della console è impostata su MANUALE, apparirà il **menu di sistema** della console Nintendo DS. Se è impostata su AUTOMATICA, passa direttamente al punto 4.
3. Tocca il pannello DONKEY KONG JUNGLE CLIMBER.
4. Ora segui le istruzioni descritte a pagina 18.

Console secondaria:

1. Accendi la console: apparirà il **menu di sistema** della console Nintendo DS.
- NOTA: assicurati che la **modalità di avvio** della console sia impostata su MANUALE. Per maggiori informazioni su come impostare la **modalità di avvio**, consulta il manuale di istruzioni della console Nintendo DS.
2. Tocca DOWNLOAD DS. Apparirà lo **schermo selezione gioco**.
 3. Tocca il pannello DONKEY KONG JUNGLE CLIMBER.
 4. Ti verrà chiesto di confermare la scelta. Tocca SÌ per scaricare le informazioni di gioco dalla console principale.
 5. Ora segui le istruzioni descritte a pagina 18.


Indicazioni generali per la comunicazione wireless

Questo paragrafo contiene importanti informazioni per sfruttare al meglio la comunicazione wireless.

L'icona , che appare nel **menu di sistema** della console Nintendo DS e si può trovare in uno **schermo di gioco**, è il simbolo della comunicazione wireless. La presenza di questa icona indica che selezionando l'opzione ad essa associata si attiverà la **modalità wireless**.

NON usare questa funzione della console Nintendo DS nei luoghi in cui la comunicazione wireless è proibita (per es. negli ospedali, a bordo di aerei, ecc.). Per maggiori informazioni sull'uso della comunicazione wireless, consulta il Libretto di precauzioni per la salute e la sicurezza accluso alla console Nintendo DS.



L'icona , che appare durante la comunicazione wireless, indica l'intensità del segnale di ricezione. Ci sono quattro livelli: più il segnale è forte, più il gioco risulta fluido. Quando è attiva la comunicazione wireless, il LED indicatore d'accensione lampeggia rapidamente.



Per una prestazione ottimale, osserva le seguenti regole:

- Comincia con una distanza tra le varie console uguale o inferiore ai 10 metri. Dopo l'inizio del gioco è possibile allontanarsi o avvicinarsi, facendo attenzione che l'indicatore dell'intensità corrisponda ad almeno due tacche, per garantire prestazioni ottimali.
- Mantieni le console a una distanza massima fra loro uguale o inferiore ai 20 metri.
- Le console devono, per quanto possibile, trovarsi una di fronte all'altra.
- Evita che tra le varie console Nintendo DS si frappongano persone o ostacoli di altro genere.
- Evita interferenze con altre apparecchiature. Se la comunicazione wireless risulta disturbata da altre apparecchiature (reti LAN, forni a microonde, telefoni cordless, computer), spostati o spegni l'apparecchiatura che crea l'interferenza.

Riconoscimenti

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

Riconoscimenti

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

Tedesco – Dierk Widmann
Francese – Florence Reidenbach
Spagnolo – Aquiles Kei Takahashi
Italiano – 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
Tito Leati

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.

