

NEW PLAY CONTROL!

DONKEY KONG JUNGLE BEAT™

NEED HELP WITH INSTALLATION, MAINTENANCE OR SERVICE?

Nintendo Customer Service
SUPPORT.NINTENDO.COM
or call 1-800-255-3700

NEED HELP PLAYING A GAME?

Recorded tips for many titles are available on Nintendo's Power Line at (425) 885-7529. This may be a long-distance call, so please ask permission from whoever pays the phone bill. If the information you need is not on the Power Line, you may want to try using your favorite Internet search engine to find tips for the game you are playing. Some helpful words to include in the search, along with the game's title, are: "walk through," "FAQ," "codes," and "tips."

BESOIN D'AIDE POUR L'INSTALLATION, L'ENTRETIEN OU LA RÉPARATION?

Service à la Clientèle de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM
ou appelez le 1-800-255-3700

BESOIN D'AIDE DANS UN JEU?

Un nombre d'astuces pré-enregistrées sont disponibles pour de nombreux titres sur la Power Line de Nintendo au (425) 885-7529. Il est possible que l'appel pour vous soit longue distance, alors veuillez demander la permission de la personne qui paie les factures de téléphone. Si les informations dont vous avez besoin ne se trouvent pas sur la Power Line, vous pouvez utiliser votre Moteur de Recherche préféré pour trouver de l'aide de jeu. Certains termes utiles que vous pouvez inclure dans votre recherche sont: "walk through" ("étape par étape"), "FAQ" ("Foire Aux Questions"), "codes" et "tips" ("astuces").

¿NECESITAS AYUDA DE INSTALACIÓN, MANTENIMIENTO O SERVICIO?

Servicio al Cliente de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM
o llame al 1-800-255-3700

¿NECESITAS AYUDA CON UN JUEGO?

Consejos grabados para muchos títulos están disponibles a través del Power Line de Nintendo al (425) 885-7529. Esta puede ser una llamada de larga distancia, así que por favor pide permiso a la persona que paga la factura del teléfono. Si el servicio de Power Line no tiene la información que necesitas, recomendamos que uses el Motor de Búsqueda de tu preferencia para encontrar consejos para el juego que estás jugando. Algunas de las palabras que te ayudarán en tu búsqueda además del título, son: "walk through" ("instrucciones paso a paso"), "FAQ" ("Preguntas Frecuentes"), "codes" ("códigos"), y "tips" ("consejos").



The Official Seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Ce Sceau Officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Recherchez-le toujours quand vous achetez des appareils de jeu vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits apparentés.

El Sello Oficial es su ratificación de que este producto tiene licencia o es manufacturado por Nintendo. Busque siempre este sello al comprar sistemas de videojuegos, accesorios, videojuegos, y productos relacionados.

Nintendo®

NINTENDO OF AMERICA INC.
P.O. BOX 957, REDMOND, WA
98073-0957 U.S.A.

68382A



www.nintendo.com

PRINTED IN USA

INSTRUCTION BOOKLET

MODE D'EMPLOI

FOLLETO DE INSTRUCCIONES

PLEASE CAREFULLY READ THE Wii™ OPERATIONS MANUAL COMPLETELY BEFORE USING YOUR Wii HARDWARE SYSTEM, GAME DISC OR ACCESSORY. THIS MANUAL CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

⚠ WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, and this may occur while they are watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child has any of the following symptoms:

Convulsions	Eye or muscle twitching	Altered vision
Loss of awareness	Involuntary movements	Disorientation

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
 1. Sit or stand as far from the screen as possible.
 2. Play video games on the smallest available television screen.
 3. Do not play if you are tired or need sleep.
 4. Play in a well-lit room.
 5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

⚠ WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. Parents should monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, or if you feel symptoms such as tingling, numbness, burning or stiffness, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms or other discomfort during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ CAUTION - Motion Sickness

Playing video games can cause motion sickness in some players. If you or your child feel dizzy or nauseous when playing video games, stop playing and rest. Do not drive or engage in other demanding activity until you feel better.

IMPORTANT LEGAL INFORMATION

This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

REV-E

WARRANTY & SERVICE INFORMATION

REV-Q

You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our website at support.nintendo.com or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700, rather than going to your retailer. Hours of operation are 6 a.m. to 7 p.m., Pacific Time, Monday - Sunday (times subject to change). If the problem cannot be solved with the troubleshooting information available online or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

HARDWARE WARRANTY

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that the hardware product shall be free from defects in material and workmanship for twelve (12) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this warranty period, Nintendo will repair or replace the defective hardware product or component, free of charge.* The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Nintendo's satisfaction, that the product was purchased within the last 12 months.

GAME & ACCESSORY WARRANTY

Nintendo warrants to the original purchaser that the product (games and accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of three (3) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this three (3) month warranty period, Nintendo will repair or replace the defective product, free of charge.*

SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY

Please try our website at support.nintendo.com or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and repair or replacement options and pricing.*

*In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

WARRANTY LIMITATIONS

THIS WARRANTY SHALL NOT APPLY IF THIS PRODUCT: (a) IS USED WITH PRODUCTS NOT SOLD OR LICENSED BY NINTENDO (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, NON-LICENSED GAME ENHANCEMENT AND COPIER DEVICES, ADAPTERS, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACED OR REMOVED.

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING **WARRANTIES OF MERCHANTABILITY** AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED IN DURATION TO THE WARRANTY PERIODS DESCRIBED ABOVE (12 MONTHS OR 3 MONTHS, AS APPLICABLE). IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY IMPLIED OR EXPRESS WARRANTIES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state or province to province.

Nintendo's address is: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

This warranty is only valid in the United States and Canada.



© 2004 - 2009 Nintendo. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. All rights reserved. © 2009 Nintendo.

BECOME THE KING OF THE JUNGLE!

Donkey Kong™

That wild, heavy fisted hero who stands up to anyone who gets in his way...

Yes, everyone looks up to the king of the jungle lands! It's up to you to conquer the kingdoms and restore peace!

Prologue

One day, the peace of the jungle was disrupted by a rampaging pack of wild baddies who wreaked havoc on the residents of the jungle.

Not only that, but they laid claim to every kingdom and stole each one's precious bananas!

"This calls for the one and only Donkey Kong!"

Join forces with your jungle buddies to face an array of powerful enemies and restore peace to the jungle!

Monkeys

These small fellows join forces to help Donkey Kong.

They'll point out check points, help you jump long distances, and much more. A variety of monkeys will help you along your journey!



CONTENTS

Prologue.....	4
Basic Donkey Kong Controls.....	5
Choose a File and Get Started.....	7
Clear Kingdoms.....	9
Head for the Goal.....	11
Donkey Kong's Moves.....	13
The Jungle Buddies.....	17
Fighting the Kings.....	18
Lots of Bananas Means Lots of Crests.....	19

⚠ CAUTION: WRIST STRAP USE

Please use the wrist strap to help prevent injury to other people or damage to surrounding objects or the Wii Remote in case you accidentally let go of the Wii Remote during game play.

Also remember the following:

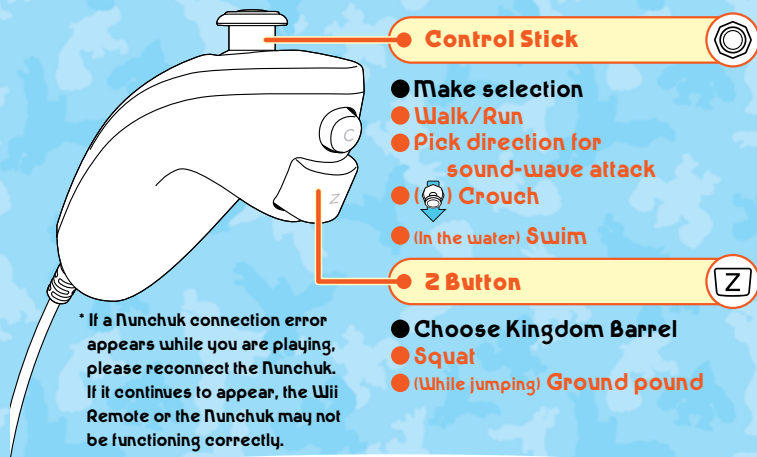
- Make sure all players put on the wrist strap properly when it is their turn.
- Do not let go of the Wii Remote during game play.
- Dry your hands if they become moist.
- Allow adequate room around you during game play and make sure that all areas you might move into are clear of other people and objects.
- Stay at least three feet from the television.
- Use the Wii Remote Jacket.

BASIC DONKEY KONG CONTROLS

The Wii version of Donkey Kong Jungle Beat is played using the Wii Remote™ and Nunchuk™ controllers. For more information, please see p. 13-16.

Black letters are for menu-screen controls and orange letters are controls for DK's actions.

Nunchuk



SHAKE THE WII REMOTE OR NUNCHUK

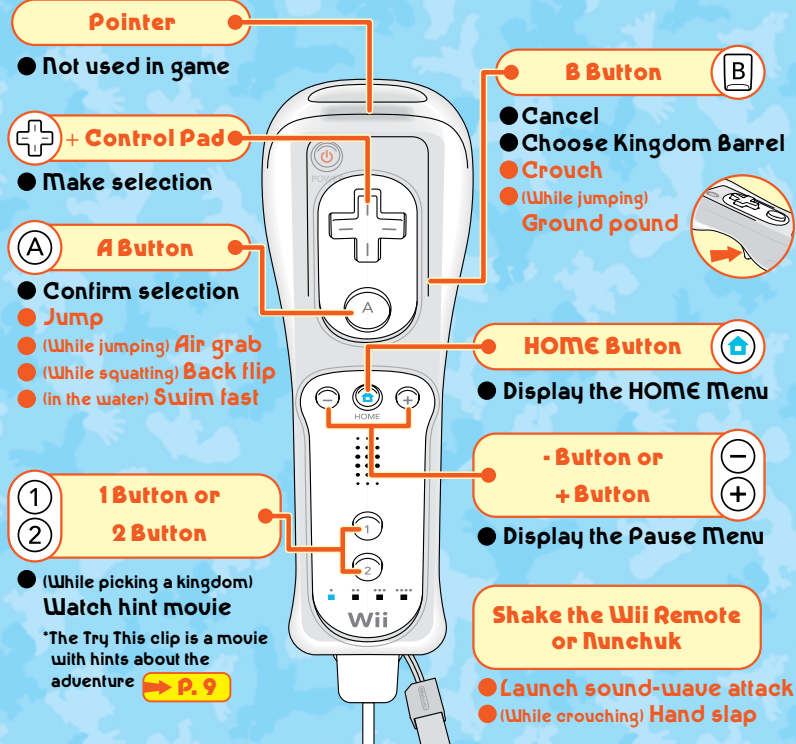
If you shake the Wii Remote or Nunchuk, you can perform a sound-wave attack ➔ P. 13. You will also need to shake the Wii Remote or Nunchuk when you want to perform special actions ➔ P. 16 or during boss battles ➔ P. 18.

*You don't have to use big movements to shake the Wii Remote or Nunchuk.
*Remember to take breaks when you feel tired.



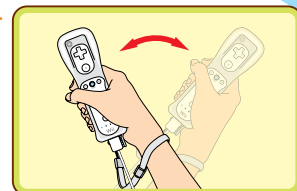
You cannot control this game using the Nintendo GameCube™ controller or the DK Bongos controller.

Wii Remote



TILT THE WII REMOTE

When you're in a bubble ➔ P. 16, hold the Wii Remote vertically. If you tilt the Wii Remote right or left in the direction you want to go, the bubble will slowly move in that direction.



CHOOSE A FILE AND GET STARTED

Insert the Donkey Kong Jungle Beat Game Disc in the Wii Disc Slot and turn the Wii system's power on.

SYSTEM MENU UPDATE

Please note that when first loading the Game Disc into the Wii console, the System will check if you have the latest system menu, and if necessary a Wii system update screen will appear. Select OK to proceed.



- 1 When the screen on the right appears, read it carefully and press **A**.

*The screen on the right will appear even if you insert the game disc when the power is ON.



- 2 Point at the Disc Channel in the Wii Menu and press **A**.

Wii Menu



- 3 The Channel screen will appear. Point at Start and press **A**.

Channel Screen

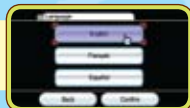


- 4 The Wrist Strap screen will appear—when you're prepared, press **A**. After you reach the title screen, press **A** to go to the file-selection screen.

Wrist Strap Screen



To play this game in English, change your language settings in the Wii System Settings.



Getting Started (Creating a new file)

Choose a file marked **NEW** in the file-selection screen and choose a stamp. You can even choose a Mii™ character that you created on the Mii Channel.

*Please check the Features section in the Wii Operations Guide for instructions on how to create a Mii character.

*The pointer is not used for in-game controls.



File Selection

Choose the file you want to play and choose Play Game. When you're playing for the first time, please create a new file. If you want to return to the title screen or file-selection screen while playing, press **+** and choose Reset to return to the title screen.



Change Stamp	Change your file's icon.
Play Game	Go to Choose a Kingdom → P. 9 and continue the game from the previous starting point.
Delete File	Delete the selected file. Deleted files cannot be restored, so be careful.



ABOUT SAVING

You progress will automatically be saved when you change your file's icon or when you clear a course. Also, on some stages, getting a high score will cause the game to auto-save. **You will need 1 empty block of space in the Wii System Memory to save. Overwritten data cannot be restored, so be careful.**

*If you start a saved game, the number of DKs will return to when you started the game.

*For information on how to delete a file from the Wii system memory, please check the Features section of the Wii Operations Guide.

CLEAR KINGDOMS

Each kingdom is made up of 2 stages and a fight with the regional king.

Choose a Kingdom

The available kingdoms will appear in the Choose a Kingdom screen. Once you choose a kingdom, you'll jump into the first action stage. The kingdoms you can choose will increase with every kingdom you clear.

When you clear a kingdom, a hint video will show you tips on how to earn more bananas and other tricks. If you want to see a hint video that you've already watched, press ① or ② in the Choose a Kingdom screen to watch it again.

Kingdom
Crests you earn in kingdoms look like .



Collected crowns

Collect one crown for every kingdom you clear.

Remaining DKs

Stage names

Kingdom stats

The max number of banana points **→ P. 11** and your best time for clearing each course appear here.

Kingdom Barrels

There are several stages in each kingdom barrel. You can choose a kingdom barrel by pressing Z or B.

Challenging Stages

Use all of DK's moves **→ P. 13** to clear stages **→ P. 11**. If you clear one, you'll move to the next.

Combat With the Kings

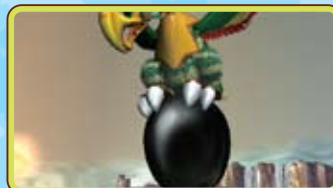
Each kingdom's king awaits you for a one-on-one battle. They all have their own battle styles so watch their moves carefully **→ P. 18**. The banana points that you earned in the two stages leading up to the battle will serve as your power when you fight the king.



Punch it out! Dodge punches by pressing Z or B...



Alternate shaking the Wii Remote and Nunchuk to shower your opponent with punch after punch!



Your enemy's weak point is the dark egg. Cling to the egg by shaking the Wii Remote and Nunchuk.



Once you've grabbed hold, shake the Wii Remote and Nunchuk alternately to attack your opponent's weak point.

You Got a Crest!

If you clear the 3 stages, you'll total up the banana points you earned in the kingdom. When you earn more than certain banana-point totals, the tree spirit will award you with crests. If you collect crests, something good might happen...?!



Earn crests for every 200 and 500 banana points that you earn!

HEAD FOR THE GOAL

A variety of stages await you, from wide open fields to lush jungles to snowy mountains. Defeat your enemies, collect bananas, and head for the goal!

Action Stages

Keep moving Donkey Kong through each stage. If you see something suspicious, shake the Wii Remote and Nunchuk and something might happen. ➔ P. 16

Banana Points

These will act as your health when you fight a king in a one-on-one battle. You can earn more banana points by keeping combos going.

Donkey Kong

Combo Counter

This increases by multiples as you perform consecutive midair moves. ➔ P. 19

Health

This will decrease if you receive damage.

Checkpoint Monkey

Hit this monkey with a sound-wave attack—if you lose a life, you'll start over from this point.

Items

You can find the following items inside stages—grab them by touching them.

*For every 200/500/1,000/5,000 banana points you earn, an item will appear as a bonus. When your health is full, a 1-Up Coin will appear, and when you're low on health, a heart will appear.



Banana (during a combo ➔ P. 19)

Normally, this will count as one banana point.



Banana Bunch (during a combo ➔ P. 19)

Normally, this will count as three banana points.



Heart

Your health will go up one heart's worth.



1-Up Coin

Your remaining Donkey Kong count will increase by one.

About the 1-Up Blooms

If you hit a Bloom Fairy or a Bloom Pod with a sound-wave attack, blooms will appear. If you collect 100 blooms, your remaining Donkey Kong count will increase by one.



Bloom Fairy



Bloom Pod



Blooms

Bloom Count

After-Goal Minigame

You'll be challenged to a minigame after clearing each stage. Shake the Wii Remote and Nunchuk to try to grab as many banana points as you can.



PAUSE MENU

Press and hold + or - and the game will pause, displaying the pause menu below. From here, you can do the following:

Return to Game	Continue playing the current stage.
Retry This Kingdom	Start over from the first stage of the kingdom.
Select a New Kingdom	Go back to the Choose a Kingdom screen.



LOSING A LIFE AND GAME OVER

If you run out of health, you'll lose a life—your remaining Donkey Kong count will decrease by one and you'll start from the beginning of the stage or from the checkpoint. If you lose when your remaining life count is zero, the game will end and you'll return to the title screen.

DONKEY KONG'S MOVES

Donkey Kong can use all kinds of moves. Perfect all of them to help clear each stage.

Walk/Run



Tilt to move. A slight tilt will make DK walk and a more severe tilt will make him run.



Sound-Wave Attack

Shake the Wii Remote or Nunchuk

If you shake the Wii Remote or Nunchuk, DK will clap his hands and release a sound-wave attack. You can pick which direction to attack in using .



Attack with a sound wave!



Sound waves sometimes transform things.

Jump

Press to jump. If you press and hold , you'll jump higher.

Air Grab

while jumping

If you press while jumping, DK will extend his arms and perform an air grab, grabbing all nearby bananas at once, and earning you a lot of banana points.



If you grab three bananas one by one, you will earn three banana points.



Grabbing them all at once with a air grab will earn you nine points!

Crouch

or or

Make DK crouch using , , or .

Ground Slap

Shake the Wii Remote or Nunchuk while DK is crouching

Shake the Wii Remote or Nunchuk while DK is crouching and he'll smack the ground, sending out sound waves.



Wall Jump

Press while gripping a wall

If you jump while facing a wall, DK will grip it. If you press while he's holding on, he'll kick off the wall and jump in the other direction. When the space between walls is tight, you can use this method to climb to the top.



Back Flip

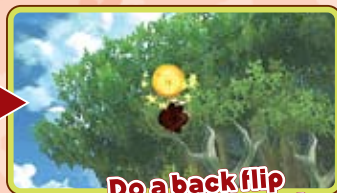
Press **(A)** while crouching

Press **(A)** while crouching and DK will perform a back flip and jump high.

*You can also perform a back flip by jumping while tilting **(C)** in the direction opposite your movement.



When a 1-Up Coin is high in the air...

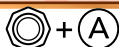


Do a back flip to grab it!

Swim



Swim Fast



In the water, DK will swim in the direction you're tilting **(C)**.

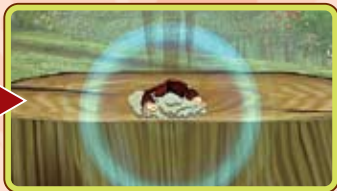
If you repeatedly press **(A)** while tilting **(C)**, DK will swim faster.



Ground Pound

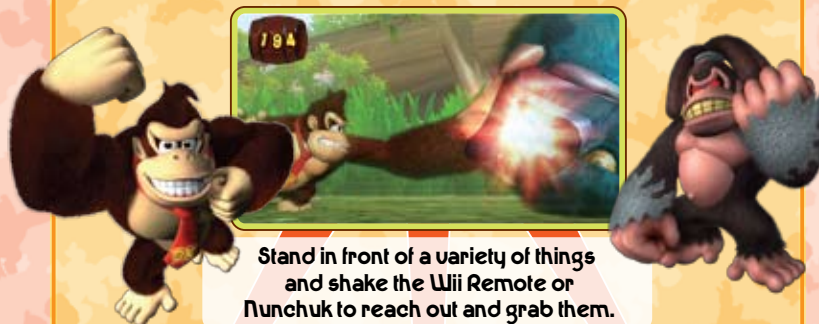
Press **(Z)** or **(B)**

If you press **(Z)** or **(B)** while jumping, DK will fall to the ground quickly. If you do a ground pound, he'll send out sound waves when he hits the ground.



If you see something suspicious, try shaking the Wii Remote or Nunchuk close to it.

When DK has reached out and grabbed an enemy or flower, shake the Wii Remote or Nunchuk again. Doing this will trigger a bunch of new moves.



Stand in front of a variety of things and shake the Wii Remote or Nunchuk to reach out and grab them.

If you shake the Wii Remote or Nunchuk again...



DK will spin toward the tip of a Bananadellion and perform a big jump!



DK will jump on an enemy and shower it with punches!



DK will get thrown in the direction of the arrow!

•Tilting the Wii Remote

Sometimes you'll control DK by tilting the Wii Remote.

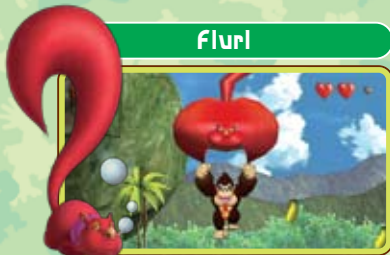


If DK jumps onto a Bubble Shrub, he'll be encased in a bubble and begin floating up. Hold the Wii Remote vertically and tilt it in the direction you want to go. If you press **(A)**, **(Z)**, or **(B)**, the bubble will pop and he'll fall.

THE JUNGLE BUDDIES

In some of the action stages, DK's friends will make an appearance. Let them help you and head for the goal.

Flur!



He'll help you float down from the sky. You can adjust which direction you fall with **Left** and **Right**. You can fall more slowly with **Up**. And you can fall more quickly with **Down**.

Helibird



Choose your direction with **Left** and **Right** and press **A** repeatedly to fly. Press **Z** or **B** to go down.

Hoofer



Tilt **Left** in the direction he's moving to run really fast. Jump with **A** and press **A** when you're in the air to perform an Air Grab.

Orco



He'll swim along a set path very quickly. If you want to let Orco go, press **A**, **B**, or **Z**.



TO GET HELP FROM YOUR JUNGLE BUDDIES...

To get help from your Jungle Buddies, get close to them and shake the Wii Remote or Nunchuk to grab on. Also, when you're holding on to a jungle buddy, shake your Wii Remote or Nunchuk to perform a sound-wave attack.

FIGHTING THE KINGS

The banana points that you collected in the action stages will change to health when you battle the king one-on-one. Try a series of different attacks to beat 'em!

Basic Fighting Moves

In king battles, DK's health and that of the kings will appear at the bottom of the screen. Shake the Wii Remote or Nunchuk to attack repeatedly and hit their weak spots.

Win by knocking the king's health down to nothing—you'll lose if DK's health goes empty.



Donkey Kong's Health

King's Health

Controls in King Battles

When battling kings like Karate Kong, the controls will change. Shower him with punches by alternately shaking the Wii Remote and Nunchuk to do damage. Dodge the king's attack by pressing **Z** or **B**.



IF YOU LOSE TO THE KING...

If you lose to the king, the screen on the right will appear. If you want to try again with the same health as your previous attempt, select Fight! If you want to start from the beginning of the kingdom and collect banana points again, choose Retreat!



LOTS OF BANANAS MEANS LOTS OF CRESTS

In order to get crests, ➡ **P. 10** you'll need to have earned a certain number of banana points at the end of a king battle. Do your best to grab as many bananas as you can!

Using the Air Grab Press (A) while jumping

You can earn more banana points than normal by grabbing bananas with an air grab ➡ **P. 14**. Try to earn crests by air-grabbing a lot of bananas!



Air-grab a lot of bananas and get crests!

Earn more banana points with combos!

You'll build a combo by performing a series of moves without touching the ground—your combo count will keep building as you string new moves together. You can earn a lot of banana points during a combo. Also, if you receive damage before touching the ground, your banana count for that combo will drop to zero, so be careful.



Donkey Kong will be surrounded by the same number of fairies as the combo count.



If DK touches the ground, your combo will end, and the banana points will get added all at once!

Credits

WII VERSION STAFF CREDITS

■ **PRODUCERS**
Shigeru Miyamoto
Yoshiaki Koizumi

■ **DIRECTOR**
Futoshi Shirai

■ **ASSISTANT DIRECTOR**
Haruka Kakinuma

■ **PROGRAMMING
DIRECTOR**
Tatsuro Ota

■ **CHARACTER
PROGRAMMING**
■ **DEVELOPMENT
ENVIRONMENT
PROGRAMMING**
Atsushi Yamaguchi

■ **SYSTEM PROGRAMMING**
Hirokazu Matsuda

■ **UI PROGRAMMING**
Kiyoshi Takeuchi

■ **CHARACTER DESIGN**
■ **EFFECT DESIGN**
Atsushi Mishima

■ **SCREEN DESIGN**
Takeshi Hosono
Kenji Ishii

■ **MAP DESIGN**
Kazunori Hashimoto

■ **SOUND**
Shigetoshi Gohara

■ **PROGRESS
MANAGEMENT**
Keizo Kato

■ **TECHNICAL SUPPORT**
Keisuke Matsui
Hiroshi Arai

Yoshito Yasuda
Hironobu Kakui
Masato Kimura

■ **ARTWORK**
Daiki Nishioka
Yuka Kotaki
Aki Sakurai

■ **NORTH AMERICAN
LOCALIZATION**
Gema Almoguera
Joanie Grenader
Steven Grimm

Kristin Kirby
Reiko Ninomiya

■ **NOA LOCALIZATION
MANAGEMENT**
Nate Bihldorff
Leslie Swan

■ **TESTING**
NOA Product Testing
Department

■ **DEBUG**
Junya Hanai
Tohru Takahashi
Keisuke Fukushima
Naoki Hashida
Super Mario Club

■ **DEBUG SUPPORT**
Naofumi Terazono
Akihiro Sakatani
Shingo Okamoto

■ **SPECIAL THANKS**

Takayo Tsuneki
Yasushi Nishikori
Rie Shimizu
Masaaki Nagahama
Ryosuke Meguro
Tatsuya Okubo
Keizo Ohta
Kenta Sato
Hideyuki Sugawara
Yusuke Nakano
Yu Kitai
Hidekazu Ota
Tokihiko Toyoda
Mei Ide
Satoko Okada
Nintendo Tokyo Office

■ **GENERAL PRODUCERS**
Shigeru Miyamoto
Takashi Tezuka
Hiroyuki Kimura

■ **EXECUTIVE PRODUCER**
Satoru Iwata

ORIGINAL VERSION STAFF CREDITS

■ **PRODUCER**
Takao Shimizu

■ **DIRECTOR**
Yoshiaki Koizumi

■ **ASSISTANT DIRECTORS**
Koichi Hayashida
Kimihiro Hyodo
Futoshi Shirai
Toshihiro Kawabata

■ **PLAYER CHARACTER
PROGRAMMING**
Hideaki Shimizu

■ **SYSTEM PROGRAMMING
DIRECTOR**
Naoki Koga

■ **CHARACTER
PROGRAMMING DIRECTOR**
Takeshi Hayakawa

■ **CHARACTER
PROGRAMMING**
Tatsuro Ota
Katsuyasu Ando
Atsushi Yamaguchi

■ **SOUND**
Masafumi Kawamura

■ **MUSIC**
Mahito Yokota

■ **CHARACTER DESIGN**
Takeshi Hosono
Kenta Motokura
Taeko Sugawara
Atsushi Mishima

■ **MAP DESIGN**
Kazumi Yamaguchi

■ **CHARACTER ART &
SCREEN DESIGN**
Yasuhiko Matsuzaki

■ **EFFECTS DESIGN**
Yusuke Akifusa
Yumiko Matsumiya

■ **CHARACTER MODELING**
Daisuke Watanabe
Masanori Esaki
Shunsuke Yamamoto
Kenichi Minamizawa

■ **MAP MODELING**
Kazunori Hashimoto
Ritsuko Tanaka
Sanae Suzuki
Tomoko Yada

■ **3-D ANIMATION**
Mieko Ajima
Katsuki Hisanaga

■ **CHARACTER ART DESIGN**
Hideaki Takamura

■ **VOICE**
Takashi Nagasako
Katsumi Suzuki
Hironori Miyata
Hideaki Nonaka

Toshitsugu Takashina
Masahiro Okazaki
Toshihide Tsuchiya

■ **COORDINATION**
■ **PROGRESS MANAGEMENT**
Katsuhito Nishimura
Keizo Kato

■ **TECHNICAL SUPPORT**
Keisuke Matsui
Shingo Okamoto
Yoshito Yasuda
Hironobu Kakui

■ **DEBUG SUPPORT**
Akira Yano

■ **SPECIAL THANKS**
Tadashi Sugiyama
Tomoki Kuroume
Super Mario Club
Nintendo Tokyo Office

■ **ARTWORK**
Toki Iida
Masanori Sato
Shigehisa Nakae
Hisayo Osanai
Yusuke Nakano
Aya Oyama
Keisuke Kadota
Atsushi Teijima

■ **NORTH AMERICAN
LOCALIZATION**
Nate Bihldorff
Bill Trinen

■ **LOCALIZATION
MANAGEMENT**
Jeff Miller
Leslie Swan

■ **TESTING**
NOA Product Testing Team
Yoshinobu Mantani
Tim Casey
Melvin Forrest
Mika Kurosawa

■ **GENERAL PRODUCERS**
Shigeru Miyamoto
Takashi Tezuka

■ **EXECUTIVE PRODUCER**
Satoru Iwata

All Rights, including the copyrights of Game, Scenario, Music and Program, reserved by NINTENDO.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT L'INTÉGRALITÉ DU MODE D'EMPLOI DE LA Wii™ AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTÈME, VOTRE DISQUE DE JEU, OU VOS ACCESSOIRES Wii. CE MODE D'EMPLOI COMPREND D'IMPORTANTES INFORMATIONS SUR VOTRE SANTÉ ET VOTRE SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES CONCERNANT VOTRE SÉCURITÉ : VEUILLEZ LIRE LES PRÉCAUTIONS SUIVANTES AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À VOS JEUX VIDÉO.

⚠ AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants, et ceci peut se produire pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amuse avec des jeux vidéo.
- Toute personne qui a été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie doit consulter un médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants:

Convulsions	Tics oculaires ou musculaires	Perte de conscience
Problèmes de vision	Mouvements involontaires	Désorientation

- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
 1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
 2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
 3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
 4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
 5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

⚠ AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets, la peau ou les yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou la tension oculaire :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Les parents devront s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou de la douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, ou si vous ressentez des symptômes tels que des fourmillements, engourdissements, brûlures ou courbatures, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer de nouveau.
- Si vous ressentez l'un des symptômes mentionnés ci-dessus ou tout autre malaise pendant que vous jouez ou après avoir joué, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ ATTENTION - Nausée

Jouer à des jeux vidéo peut causer étourdissement et nausée. Si vous ou votre enfant vous sentez étourdi ou nauséeux pendant le jeu, cessez de jouer immédiatement et reposez-vous. Ne conduisez pas et n'entreprenez pas d'autres activités exigeantes avant de vous sentir mieux.

INFORMATIONS LÉGALES IMPORTANTES

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour l'utilisation avec un appareil non autorisé. L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie de produit Nintendo. Le copiage d'un jeu Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de « sauvegarde » ou d'« archivage » ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de vos logiciels. Tout contrevenant sera poursuivi.

RENSEIGNEMENTS SUR L'ENTRETIEN ET LA GARANTIE

REV-Q

Vous pourriez n'avoir besoin que de simples instructions pour corriger un problème. Vous pouvez visiter notre site Web à support.nintendo.com ou appeler notre Ligne de Service à la Clientèle, au 1 (800) 255-3700, plutôt que de retourner chez votre détaillant. Nos heures d'ouverture sont de 6 h 00 à 19 h 00, heure du Pacifique, du lundi au dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant les renseignements sur les problèmes et leurs solutions en ligne ou au téléphone, on vous offrira un service en usine express chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans avoir appelé Nintendo au préalable.

GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo of America Inc. (« Nintendo ») garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'œuvre pour une période de douze (12) mois suivant la date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de garantie, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.* L'acheteur original peut être couvert par cette garantie seulement si la date d'achat est enregistrée à un point de vente ou que le client peut démontrer, à la satisfaction de Nintendo, que le produit a été acheté au cours des 12 derniers mois.

GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES

Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (jeu ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'œuvre pour une période de trois (3) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de trois (3) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.*

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Veillez visiter notre site Web, support.nintendo.com ou appeler la Ligne de Service à la Clientèle au 1 (800) 255-3700 pour trouver des renseignements sur les problèmes et solutions, sur les options de réparation ou de remplacement et les prix.*

*Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit, PORT PAYÉ ET ASSURÉ CONTRE DOMMAGES ET PERTE, chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans appeler Nintendo au préalable.

LIMITES DE LA GARANTIE

LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) A ÉTÉ UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI BREVETÉS PAR NINTENDO (Y COMPRIS, SANS S'Y LIMITER, LES MÉCANISMES D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DE JEUX, LES ADAPTATEURS ET LES MÉCANISMES D'APPROVISIONNEMENT EN ÉLECTRICITÉ); (b) A ÉTÉ UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) S'IL A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) EST ENDOMMAGÉ À CAUSE DE NÉGLIGENCE, ACCIDENT, UTILISATION ABUSIVE OU DE TOUTES AUTRES CAUSES QUI NE SÉRAIENT PAS RELIÉES À DES MATÉRIEAUX DÉFECTUEUX OU DE MAIN-D'OEUVRE DÉFECTUEUSE; OU (e) SI SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES IMPLICITES, Y COMPRIS LES GARANTIES DE COMMERCIALITÉ OU D'USAGE DESTINÉES À UN BUT PRÉCIS, SONT LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIES DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENUE RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS CES CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS MENTIONNÉES CI-DESSUS NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux précis. Vous pourriez posséder d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

L'adresse de Nintendo est : Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.



DEVENEZ LE ROI DE LA JUNGLE!

Donkey Kong™

Retrouvez ce héros poilu aux poings énormes qui ne fait qu'une bouchée de ceux qui se mettent sur son chemin...

Qui donc peut s'empêcher d'admirer le roi de la jungle sauvage? Il n'en tient qu'à vous de conquérir les royaumes et de restaurer enfin la paix!

Prologue

Un jour, la paix dans la jungle fut troublée par une bande de méchants saccageurs qui semèrent le chaos au sein des habitants.

Mais ils ne s'en tinrent pas qu'à cela : ils décidèrent également de s'approprier tous les royaumes et de voler les bananes de tout le monde!

« Voici une mission pour le seul et unique Donkey Kong! »

Joignez vos forces à celles de vos amis de la jungle et affrontez une multitude d'ennemis puissants pour restaurer la paix dans les royaumes!

Les singes

Vous pourrez compter sur ces petites bêtes bien serviables.

Elles vous indiqueront les points de contrôle, vous aideront à sauter par-dessus des ravins, et bien plus! Une multitude de singes vous donneront un coup de main tout au long de votre aventure!



TABLE DES MATIÈRES

Prologue.....	24
Commandes de base.....	25
Choisir un fichier et commencer une partie.....	27
Réussir les royaumes.....	29
Explorer les royaumes.....	31
Mouvements spéciaux.....	33
Amis de la jungle.....	37
Combattre les rois.....	38
Bananes et emblèmes.....	39

⚠ Attention : Utilisation de la dragonne

Veuillez utiliser la dragonne afin d'éviter de blesser les autres, d'endommager les objets à proximité ou de briser la manette Wii Remote si vous la lâchez accidentellement au cours d'une partie.

Assurez-vous également...

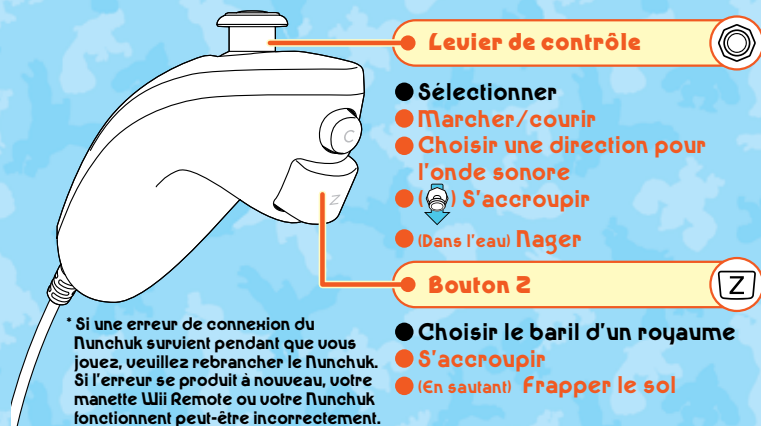
- que tous les joueurs attachent la dragonne correctement à leur poignet lorsque c'est leur tour de jouer;
- de ne pas lâcher la manette Wii Remote pendant que vous jouez;
- d'essuyer vos mains si elles deviennent moites;
- de prévoir assez d'espace autour de vous lorsque vous jouez et de vérifier qu'il n'y a aucune personne et aucun objet dans votre aire de jeu que vous risqueriez de heurter;
- de vous tenir à au moins un mètre de la télévision;
- d'utiliser le protecteur de la manette Wii Remote.

COMMANDES DE BASE

La version Wii de Donkey Kong Jungle Beat se joue avec la manette Wii Remote™ et le Nunchuk™. Pour plus de détails, consultez les pages 33 à 36.

Les mots écrits en noir concernent les commandes dans les menus tandis que les mots écrits en orange concernent les commandes pour diriger Donkey Kong.

Nunchuk



SECOUZ LA MANETTE WII REMOTE OU LE NUNCHUK

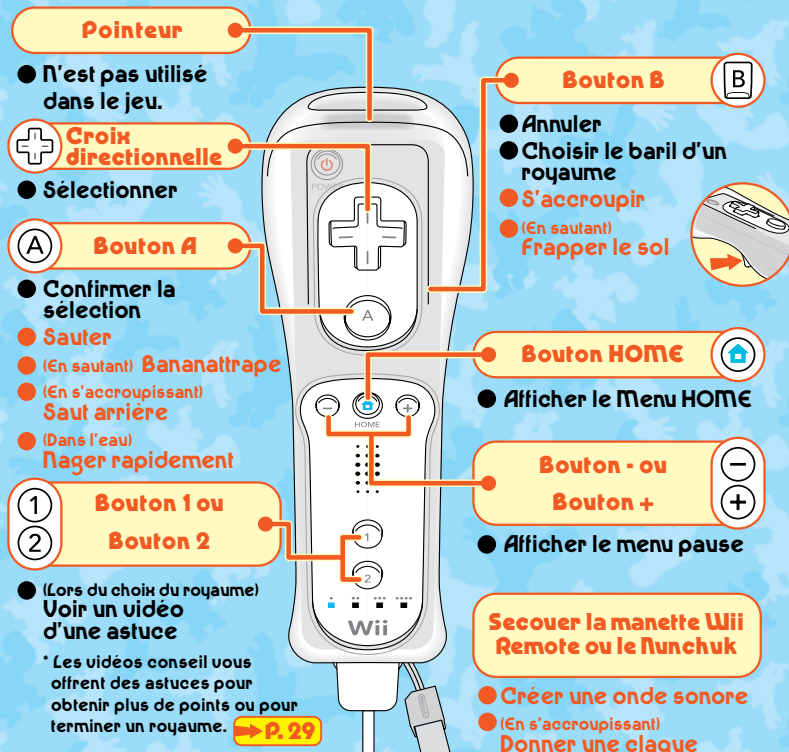
Secouez la manette Wii Remote ou le Nunchuk pour créer une onde sonore ➔ P. 33. Vous devrez aussi secouer la manette Wii Remote ou le Nunchuk si vous souhaitez effectuer un mouvement spécial ➔ P. 36 ou durant un combat contre un boss ➔ P. 38.

* Vous n'avez pas besoin de faire de grands mouvements pour secouer la manette Wii Remote ou le Nunchuk.
* N'oubliez pas de prendre une pause lorsque vous vous sentez fatigué(e).



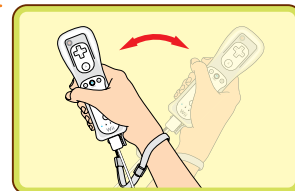
Vous ne pouvez pas jouer à ce jeu avec la manette Nintendo GameCube™ ou l'accessoire DK Bongos.

Manette Wii Remote



INCLINEZ LA MANETTE WII REMOTE

Lorsque vous êtes dans une bulle ➔ P. 36, tenez la manette Wii Remote à la verticale. Inclinez la manette à droite ou à gauche pour choisir la direction dans laquelle vous voulez aller. La bulle se dirigera lentement dans cette direction.



CHOISIR UN FICHIER ET COMMENCER UNE PARTIE

Insérez le disque de jeu Donkey Kong Jungle Beat dans la fente de chargement de la Wii et allumez votre console.

MISE À JOUR DU MENU DU SYSTÈME

Veillez noter que lorsque vous insérez le disque de jeu dans votre Wii pour la première fois, la console vérifiera si vous avez la version la plus récente du menu du système. Un écran de mise à jour du système apparaîtra si nécessaire. Appuyez sur OK pour continuer.

Il y a une mise à jour. Voulez-vous continuer ?

- 1 Lorsque l'écran ci-contre apparaît, lisez attentivement les informations qu'il contient et appuyez sur (A).

* Cet écran apparaîtra même si vous insérez le disque de jeu alors que la console est déjà allumée.



- 2 Placez le curseur sur la Chaîne disques dans le Menu Wii et appuyez sur (A).

Menu Wii



- 3 Lorsque l'écran de présentation de la chaîne apparaît, placez le curseur sur Démarrer et appuyez sur (A).

Écran de présentation de la chaîne

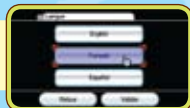


- 4 L'écran d'utilisation de la dragonne apparaîtra. Lorsque vous êtes prêt(e), appuyez sur (A). Lorsque l'écran titre apparaît, appuyez sur (A) pour passer à l'écran de sélection du fichier.

Écran d'utilisation de la dragonne.



Pour jouer à ce jeu en français, veuillez changer les paramètres de la langue dans les options de la Wii.



Commencer une partie (créer un fichier de sauvegarde)

Choisissez un fichier marqué NOUVEAU dans le menu de sélection d'un fichier et choisissez une étampe. Vous pouvez également utiliser un Mii™ que vous avez créé dans la Chaîne Mii.

* Veuillez consulter la section « Chaînes et paramètres » dans le Mode d'emploi de la Wii pour plus de détails sur la façon de créer un Mii.

* Le pointeur n'est pas utilisé durant le jeu.



Choix du fichier

Choisissez le fichier contenant la partie que vous souhaitez reprendre et choisissez Jouer. Lorsque vous jouez pour la première fois, vous devez créer un nouveau fichier de sauvegarde. Si vous voulez retourner à l'écran titre ou à l'écran de sélection d'un fichier en cours de partie, appuyez sur le bouton HOME et choisissez Réinitialisation pour retourner à l'écran titre.



Changer l'icône	Changer l'icône du fichier
Jouer	Passer au choix du royaume ➡ P. 29 et reprendre la partie là où vous aviez sauvegardé la dernière fois.
Effacer le fichier	Effacer le fichier de sauvegarde sélectionné. Les fichiers effacés sont irrécupérables, alors faites bien attention.



À PROPOS DE LA SAUVEGARDE

Votre progression sera automatiquement sauvegardée lorsque vous changez l'icône de votre fichier ou que vous terminez un niveau. De plus, si vous obtenez un pointage record pour certains niveaux, votre partie sera automatiquement sauvegardée. **Un bloc de mémoire de la console Wii doit être libre pour sauvegarder. Les données qui ont été écrasées sont irrécupérables, alors faites bien attention.**

* Si vous reprenez une partie sauvegardée, le nombre de vies sera réinitialisé (vous obtiendrez le total de vies que vous aviez quand vous avez commencé la partie).
* Pour plus de détails sur la façon de supprimer un fichier de la mémoire de la console Wii, veuillez consulter la section « Chaînes et paramètres » du Mode d'emploi de la Wii.

CONQUÉRIR LES ROYAUMES

Chaque royaume contient deux niveaux et un combat avec le roi de la région.

Choisir un royaume

Les royaumes disponibles sont affichés dans le menu Choix du royaume. Vous apparaîtrez dans le premier niveau du royaume dès que vous en aurez choisi l'icône. Le nombre de royaumes disponibles augmentera à mesure que vous conquerrerez les royaumes.

* Lorsque vous terminez un royaume, un vidéo conseil vous montrera comment obtenir plus de bananes ainsi que d'autres astuces. Si vous souhaitez revoir un vidéo conseil, appuyez sur ① ou ② dans le menu Choisir un royaume.

**Couronnes
recueillies**

Vous recevrez une couronne pour chaque royaume conquis.

**Vies
restantes**

**Nom du
niveau**

Royaume

Les emblèmes que vous obtenez dans les royaumes ressemblent à ceci :

Statistiques du royaume

Le nombre maximal de points banane ➡ **P.31** et votre temps record pour chaque niveau apparaîtront ici.

Baril des royaumes

Chaque baril contient plusieurs royaumes. Vous pouvez changer de baril en appuyant sur Z ou sur B.

Réussir les niveaux

Utilisez les mouvements spéciaux de DK ➡ **P.33** pour terminer un niveau ➡ **P.31**. Si vous réussissez, vous passerez au prochain niveau.

Combats contre les rois

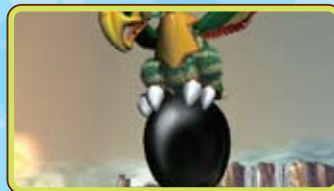
Le roi de chaque royaume vous attend et vous met au défi de l'affronter. Chaque roi a son propre style de combat, alors portez attention à ses mouvements ➡ **P.38**. Les points banane que vous avez recueillis dans les deux niveaux précédant le combat seront convertis en points de vie lors de l'affront.



Déchaînez-vous ! Évitez les coups en appuyant sur Z ou B.



Secouez la manette Wii Remote et le Nunchuk en alternance pour asséner votre adversaire de coups !



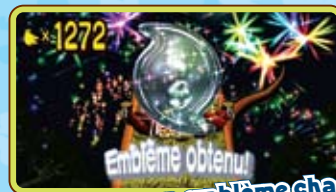
Le point faible de votre ennemi est l'œuf noir. Accrochez-vous à cet œuf et secouez la Wii Remote et le Nunchuk.



Lorsque vous y êtes accroché, secouez la manette Wii Remote et le Nunchuk en alternance pour attaquer le point faible de votre ennemi.

Emblème obtenu !

Si vous réussissez les trois niveaux, vous compterez le total de points banane que vous avez obtenus dans le royaume. Si vous recueillez plus qu'un certain nombre de points banane, l'arbre du rythme vous récompensera en vous donnant un emblème. Gagnez tous les emblèmes pour découvrir ce qui se passera !



Obtenez un emblème chaque fois que vous accumulez 200 et 500 points banane !

EXPLORER LES ROYAUMES

Une multitude de niveaux vous attendent, des plaines immenses aux jungles luxuriantes, en passant par des montagnes enneigées. Éliminez vos ennemis, ramassez des bananes et rendez-vous jusqu'au trésor!

De l'action plein les niveaux

Dirigez Donkey Kong à travers chaque niveau. Si vous apercevez quelque chose d'étrange, secouez la manette Wii Remote et le Nunchuk. Qui sait ce qui pourrait se passer? ➔ P.36

Points banane

Chaque point banane sera converti en un point de vie lorsque vous affronterez le roi du royaume. Vous pouvez recueillir plus de points banane en effectuant combo après combo.

Donkey Kong

Compteur de combos

Cette valeur augmente exponentiellement à mouvements spéciaux consécutifs que vous effectuez dans les airs. ➔ P.39

Vie

Vous perdez un cœur chaque fois que vous recevez un coup.



Point de contrôle

Envoyez une onde sonore à ce singe. Si vous perdez une vie, vous reprendrez la partie à cet endroit.



Objets

Les royaumes sont parsemés d'objets très utiles. Ramassez-les en les touchant.

*Un objet bonus apparaîtra pour chaque 200/500/1000/5000 bananes que vous ramassez. Si vous possédez tous vos cœurs, une pièce DK apparaîtra. Si vous êtes blessé, un cœur apparaîtra.



Banane
(pendant un combo) ➔ P.39
Normalement, cet objet compte pour un point banane.



Cœur
Votre jauge de vie augmentera d'un cœur.



Régime de bananes
(pendant un combo) ➔ P.39
Normalement, cet objet compte pour trois points banane.



Pièce DK
Représente une vie supplémentaire.

À propos des fleurs

Si vous envoyez une onde sonore à une fée sème-fleurs ou si vous frappez sur le sol près d'une graine, des fleurs apparaîtront. Si vous ramassez 100 fleurs, vous obtiendrez une vie supplémentaire.



Fée sème-fleur



Graine

Fleurs

Nombre de fleurs

Mini-jeux après les tableaux

Après avoir terminé chaque tableau, vous devrez jouer à un mini-jeu dans lequel vous devez ramasser des bananes. Secouez la manette Wii Remote et le Nunchuk pour en attraper le plus possible.



MENU PAUSE

Maintenez **+** ou **-** enfoncé pour mettre le jeu sur pause et afficher le menu pause ci-dessous. Dans ce menu, vous pouvez sélectionner les options suivantes :

Revenir au jeu	Continuer la partie actuelle.
Recommencer royaume	Recommencer le royaume à partir du premier niveau.
Changer de royaume	Retourner au menu de sélection d'un royaume.



PERDRE UNE VIE ET PERDRE LA PARTIE

Si vous perdez tous vos cœurs, vous perdrez une vie et vous recommencerez à partir du début du tableau ou à partir du point de contrôle. Si vous perdez toutes vos vies, la partie se terminera automatiquement et vous retournerez à l'écran titre.

MOUVEMENTS SPÉCIAUX

Donkey Kong peut réaliser plusieurs mouvements spéciaux. Maîtrisez-les pour réussir les tableaux plus facilement.

Marcher/courir



Inclinez **○** pour vous déplacer. Inclinez-le légèrement pour marcher et plus fortement pour courir.



Onde sonore

Secouez la manette Wii Remote ou le Nunchuk lorsque DK est accroupi.

Si vous secouez la manette Wii Remote ou le Nunchuk, DK tapera des mains, ce qui créera une onde sonore. Vous pouvez choisir la direction de cette onde à l'aide du **○**.



Attaquez avec une onde sonore!



Les ondes sonores transforment parfois les objets autour de vous.

Sauter



Appuyez sur **A** pour sauter. Maintenez **A** enfoncé, et vous sauterez encore plus haut.

Bananatrappe

A en sautant

Si vous appuyez sur **A** en sautant, DK étirera ses bras pour effectuer un bananatrappe : il attrapera toutes les bananes autour de lui en même temps. Vous obtiendrez ainsi beaucoup de points banane.



Si vous attrapez trois bananes une à la fois, vous obtiendrez trois points banane.



Si vous les attrapez toutes en même temps, vous obtiendrez neuf points banane!

S'accroupir



ou **Z** ou **B**

Utilisez **A** ou **Z** ou **B** pour que DK s'accroupisse.

Taper le sol

Secouez la manette Wii Remote ou le Nunchuk lorsque DK est accroupi.

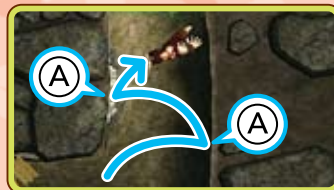
Secouez la manette Wii Remote ou le Nunchuk alors que DK est accroupi et il frappera le sol de ses mains, créant ainsi des ondes sonores.



Sauter de mur à mur

Appuyez sur **A** lorsque DK est agrippé à un mur.

Si vous sautez sur un mur, DK s'y agrippera. Appuyez sur **A** alors qu'il y est accroché pour qu'il se propulse dans la direction opposée. Lorsque deux murs sont près l'un de l'autre, utilisez cette technique pour grimper jusqu'en haut.



Faire un saut arrière

Appuyez sur **A** alors que DK est accroupi.

Appuyez sur **A** pendant que DK est accroupi et il fera un saut arrière qui le propulsera haut dans les airs.

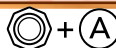
* Vous pouvez également effectuer un saut arrière en courant, puis en sautant tout en inclinant **C** dans la direction opposée.



Nager



Nager rapidement



Lorsque DK est dans l'eau, il nagera dans la direction vers laquelle vous inclinez **C**. Si vous appuyez sur **A** à répétition alors que vous inclinez **C**, DK nagera plus rapidement.



Frapper le sol

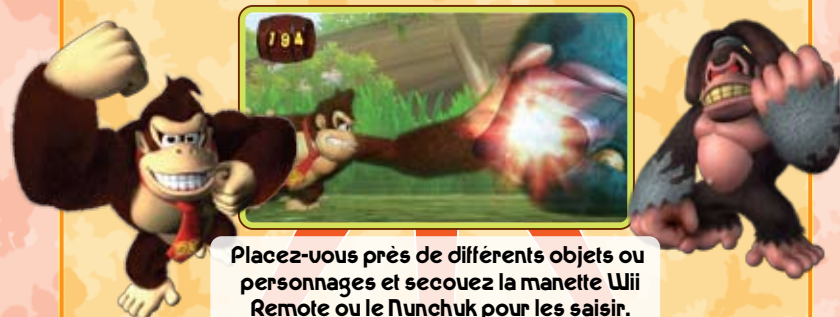
Appuyez sur **Z** ou **B**

Si vous appuyez sur **Z** ou **B** alors que DK saute, il retombera rapidement et produira des ondes sonores en atterrissant.



Si vous apercevez quelque chose de louche, placez-vous tout près et essayez de secouer la manette Wii Remote ou le Nunchuk.

Lorsque DK saisit des ennemis ou des fleurs, secouez la manette Wii Remote ou le Nunchuk à nouveau. Il pourra ainsi faire une tonne de nouveaux mouvements spéciaux!

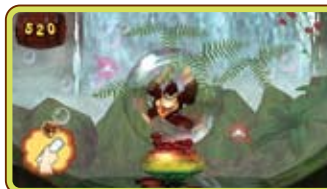


Si vous secouez la manette Wii Remote ou le Nunchuk à nouveau...



• Incliner la manette Wii Remote

Vous aurez parfois besoin de diriger DK en inclinant la manette Wii Remote.



Si DK saute sur une élasti-liane, il se retrouvera dans une bulle et se mettra à flotter vers le haut. Tenez la manette Wii Remote à l'horizontale et inclinez-la dans la direction voulue. Appuyez sur **A**, **Z** ou **B** pour faire éclater la bulle et libérer DK.

AMIS DE LA JUNGLE

Les amis de DK viendront lui rendre visite dans certains tableaux. Laissez-les vous aider à réussir les royaumes!

Parach



Il vous aidera à flotter jusqu'au sol. Vous pouvez ajuster la direction vers laquelle vous tombez avec . Vous pouvez tomber plus lentement avec et plus rapidement avec .

Aurock



Inclinez dans la direction vers laquelle il se dirige pour le faire galoper plus vite. Sautez avec et appuyez sur alors que vous êtes dans les airs pour effectuer un bananatrappage.

Ornicoptère



Choisissez la direction souhaitée avec et appuyez sur à répétition pour voler. Appuyez sur ou pour descendre.

Orku



Il nagera très rapidement le long d'un tracé défini. Appuyez sur , ou pour relâcher votre prise.

POUR RECEVOIR L'AIDE DE VOS AMIS DE LA JUNGLE...

Pour recevoir l'aide de vos amis de la jungle, approchez-vous d'eux et secouez la manette Wii Remote ou le Nunchuk pour vous accrocher à eux. Vous pouvez également créer une onde sonore même lorsque vous êtes accroché à un de vos amis en secouant la manette Wii Remote ou le Nunchuk.

COMBATTRE LES ROIS

Les points banane que vous avez recueillis dans les tableaux seront convertis en points de vie lorsque vous affrontez les rois. Essayez différentes attaques pour les vaincre!

Bases des combats

Durant les combats, les points de vie de DK et du roi apparaissent au bas de l'écran. Secouez la manette Wii Remote ou le Nunchuk pour attaquer l'ennemi à répétition et frapper ses points faibles. Vous gagnerez lorsque le roi n'aura plus de points de vie. Vous perdrez si DK perd tous ses points de vie.

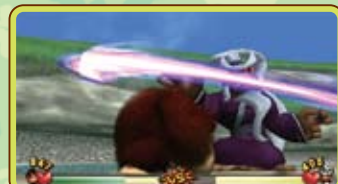


Points de vie de Donkey Kong

Points de vie du roi

Commandes de combat

Lorsque vous affrontez des rois comme Kong-ïu, les commandes sont différentes. Assénez-le de coups en secouant la manette Wii Remote et le Nunchuk en alternance. Évitez les coups du roi en appuyant sur ou .



SI VOUS PERDEZ LE COMBAT...

Si vous perdez un combat contre le roi, l'écran ci-contre apparaîtra. Si vous souhaitez réessayer avec le même nombre de points de vie, choisissez Oui. Si vous souhaitez retourner dans le royaume pour ramasser plus de points banane, choisissez Non.



BANANES ET EMBLÈMES

Pour obtenir des emblèmes ➡ P.30, vous devez avoir un certain nombre de points banane à la fin du combat avec le roi. Essayez de ramasser le plus de bananes possible!

Utiliser le bananatrapp Appuyez sur (A) en sautant.

Vous pouvez recueillir plus de points banane qu'à l'habitude en attrapant les bananes à l'aide d'un bananatrapp ➡ P.34. Essayez d'obtenir des emblèmes en attrapant des bananes avec le bananatrapp!



Ramassez des bananes grâce au bananatrapp et obtenez des emblèmes!

Combos = beaucoup de points bananes

Vous accumulerez des combos en effectuant des mouvements spéciaux dans les airs sans toucher au sol. Plus vous exécuterez de mouvements consécutifs, plus votre compteur de combos grimpera. Vous pouvez gagner beaucoup de points banane durant un combo. Mais faites attention! Si vous touchez le sol ou si vous perdez un cœur, le compteur de combos repartira à zéro.



Des fées tourneront autour de DK pendant les combos. Elles seront au même nombre que la valeur du combo en cours.



Si DK touche le sol, votre combo prendra fin et les points banane seront ajoutés d'un coup à votre total.

POR FAVOR LEA CUIDADOSAMENTE TODO EL MANUAL DE OPERACIONES DEL Wii™ ANTES DE USAR SU SISTEMA, DISCO DE JUEGO O ACCESORIO. ESTE MANUAL CONTIENE INFORMACIÓN DE SALUD Y SEGURIDAD IMPORTANTE.

INFORMACIÓN DE SEGURIDAD IMPORTANTE: LEA LAS SIGUIENTES ADVERTENCIAS ANTES DE QUE USTED O SUS HIJOS JUEGUEN VIDEOJUEGOS.

⚠ AVISO - Ataques

- Algunas personas (aproximadamente 1 de cada 4000) pueden tener ataques o desmayos a causa de destellos o patrones de luz, y esto puede suceder cuando ven televisión o juegan videojuegos, aunque no hayan tenido un ataque previamente.
- Cualquier persona que haya tenido un ataque, pérdida de conocimiento u otro síntoma asociado a una condición epiléptica, debe consultar con un médico antes de jugar un videojuego.
- Los padres deberían observar a sus hijos mientras que estos juegan videojuegos. Deje de jugar y consulte con un médico si usted o sus hijos tienen alguno de los siguientes síntomas:

Convulsiones	Contorsión de ojos o músculos	Pérdida de consciencia
Alteración en la visión	Movimientos involuntarios	Desorientación
- Para evitar la posibilidad de un ataque mientras juegue con los videojuegos:
 1. Siéntese o párese lo más lejos posible de la pantalla.
 2. Juegue videojuegos en la pantalla más pequeña que tenga disponible.
 3. No juegue si siente cansancio o necesita dormir.
 4. Juegue en una habitación bien iluminada.
 5. Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora.

⚠ AVISO - Lesiones por movimiento repetitivo y vista cansada

Jugar videojuegos puede causar dolor en sus músculos, articulaciones, piel o ojos. Siga estas instrucciones para evitar problemas como tendinitis, síndrome del túnel carpiano, irritación de piel o vista cansada:

- Evite el juego excesivo. Los padres deben controlar que el modo de juego de los niños sea apropiado.
- Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora de juego, aun cuando piense que no es necesario.
- Si al jugar siente cansancio en las manos, muñecas, ojos o brazos, o si tiene síntomas como hormigueo, adormecimiento, irritación o tensión, deje de jugar y descanse por varias horas antes de empezar de nuevo.
- Si continúa teniendo alguno de estos síntomas o si siente otro malestar mientras o después de estar jugando, deje de jugar y consulte con un médico.

⚠ ATENCIÓN - Enfermedad de movimiento

Jugar videojuegos puede causar enfermedad de movimiento en algunos jugadores. Si usted o sus hijos se sienten mareados o con náusea al jugar videojuegos, dejen de jugar y descansen. No conduzca ni realice otra actividad pesada hasta sentirse mejor.

INFORMACIÓN LEGAL IMPORTANTE

Este juego de Nintendo no ha sido diseñado para uso con ningún aparato no autorizado. El uso de dicho aparato invalidará la garantía de su producto Nintendo. La duplicación de cualquier juego de Nintendo es ilegal y está terminantemente prohibida por las leyes de propiedad intelectual domésticas e internacionales. "Copias de respaldo" o "copias archivadas" no están autorizadas y no son necesarias para proteger su programa (software). Los transgresores serán enjuiciados.

¡CONVIÉRTETE EN EL REY DE LA JUNGLA!

Donkey Kong™

Nuestro peludo héroe hace frente a aquellos que se enfrentan a él.

¡Todo el mundo admira al rey de las tierras de la jungla! ¡Depende de ti conquistar los reinos y devolver la paz a la selva!

Prólogo

Un día, la paz de la jungla fue interrumpida por un grupo de alborotadores que lo arrasaron todo y causaron estragos a los habitantes de la jungla.

No solo eso, ¡también tomaron posesión de los reinos y robaron todos sus preciados plátanos!

"¡Este es un trabajo para Donkey Kong!"

¡Únete a tus amigos de la jungla y derrota a poderosos enemigos para devolver la paz a la jungla!

Monos

Estos pequeños amigos se unirán a Donkey Kong para ayudarlo.

Le ayudarán a descubrir los puntos de control, a saltar largas distancias y mucho más. ¡Recibirás la ayuda de muchos de ellos en tu aventura!



ÍNDICE

Prólogo.....	42
Controles básicos de Donkey Kong.....	43
Elegir una partida y empezar.....	45
Salvar a los reinos.....	47
Conseguir tu objetivo.....	49
Movimientos de Donkey Kong.....	51
Los amigos de la jungla.....	55
Enfrentamientos con los reyes.....	56
¡Muchos plátanos equivalen a muchos emblemas!	57

⚠ Advertencia: uso de la correa de muñeca

Utiliza la correa de muñeca para ayudar a prevenir lesiones a otras personas o daño a los objetos a tu alrededor o al Wii Remote en caso de que sueltes accidentalmente el Wii Remote durante el juego.

También recuerda lo siguiente:

- Asegurate que todos los jugadores usen la correa de muñeca apropiadamente cuando sea su turno.
- Nunca sueltes el Wii Remote durante el juego.
- Sécate las manos si te empiezan a sudar.
- Dispón de espacio suficiente a tu alrededor mientras juegas y asegurate que el sitio donde juegas está despejado de personas u objetos.
- Mantente a un mínimo de 3 pies de tu televisor.
- Usa la funda del Wii Remote.

CONTROLES BÁSICOS DE DONKEY KONG

La versión de Wii de Donkey Kong Jungle Beat se juega utilizando los controles Wii Remote™ y Nunchuk™. Para obtener más información, consulta las páginas 51-54.

El texto de color negro se refiere a los controles utilizados en los menús, y el texto de color naranja se refiere a las acciones de DK.

Nunchuk



AGITA EL WII REMOTE O NUNCHUK

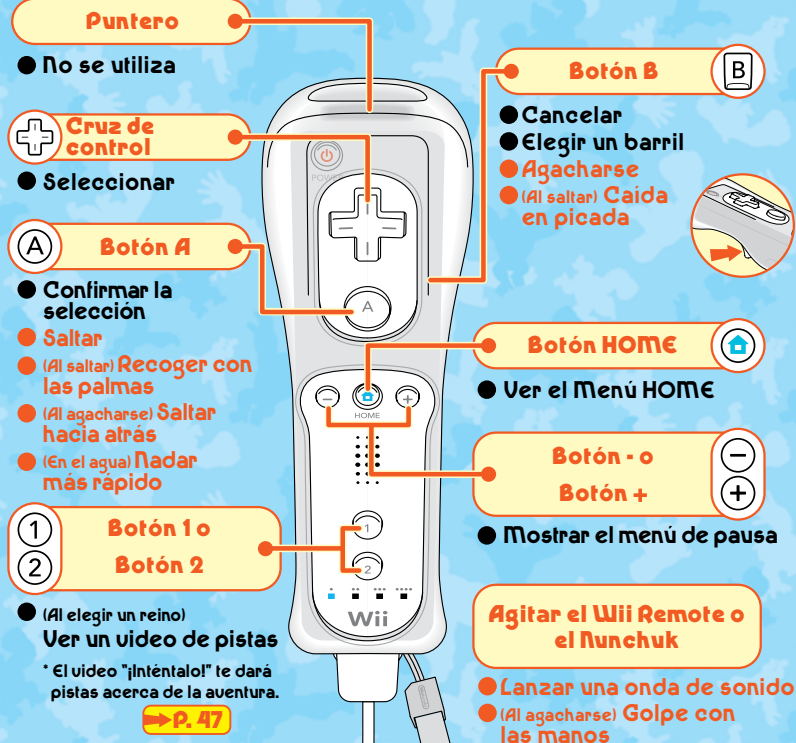
Si agitas el Wii Remote o el Nunchuk, podrás lanzar una onda de sonido **→ P. 51**. También tendrás que agitar el Wii Remote o el Nunchuk cuando quieras realizar acciones especiales **→ P. 54** o cuando te enfrentes a los reyes.



* No es necesario que hagas movimientos muy amplios al agitar el Wii Remote o el Nunchuk.
* Descansa si te sientes cansado.

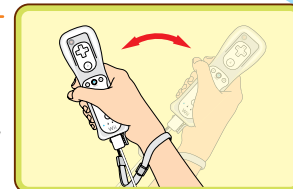
No es posible utilizar el control de Nintendo GameCube™ ni los DK Bongos para controlar este juego.

Control Wii Remote



INCLINAR EL WII REMOTE

Cuando estés en una burbuja, **→ P. 54**, sujeta el Wii Remote de manera vertical. Si inclinas el Wii Remote hacia la izquierda o derecha, la burbuja se moverá lentamente hacia esa dirección.



ELEGIR UNA PARTIDA Y EMPEZAR

Enciende la consola Wii e inserta el disco de Donkey Kong Jungle Beat.

ACTUALIZACIÓN DEL MENÚ DE SISTEMA

La primera vez que insertes el disco en la consola Wii, esta comprobará si tienes el menú de sistema más reciente, y si es necesario, mostrará una pantalla de actualización del sistema Wii. Oprime "Aceptar" para proceder.



- 1 Cuando la pantalla que se muestra a la derecha aparezca, léela y oprime **A**.

*La pantalla que se muestra a la derecha aparecerá aunque insertes el disco cuando la consola ya está encendida.



- 2 Apunta hacia el Canal Disco del Menú de Wii y oprime **A**.

Menú de Wii



- 3 La pantalla del canal aparecerá. Apunta a "Comenzar" y oprime **A**.

Pantalla del canal

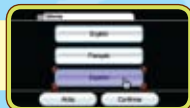


- 4 La pantalla de la correa de muñeca aparecerá. Cuando estés listo, oprime **A**. Después de que aparezca la pantalla del título, oprime **A** para avanzar a la pantalla de selección de partida.

Pantalla de la correa de muñeca



Para jugar este título en español, cambia la configuración del idioma en las Opciones de Wii.



Cómo empezar (Crear una partida)

Elige una de las partidas marcadas como "Nueva" en la pantalla de selección de partidas y elige un sello. Incluso puedes elegir un personaje Mii™ que hayas creado en el Canal Mii.



*Consulta la sección de Canales y Configuración en el manual de operaciones de la consola Wii para obtener instrucciones sobre cómo crear un personaje Mii.

*El puntero no se utiliza en los controles del juego.

Selección de partida

Elige la partida que quieras y después selecciona "Jugar". Si es la primera vez que juegas, debes crear una nueva partida. Si quieres volver a la pantalla del título o a la pantalla de selección de partida mientras juegas, oprime **+** y elige "Reiniciar" para volver a la pantalla del título.



Cambiar sello	Cambia el sello de tu partida.
Jugar	Elige un reino ➡ P. 47 y continúa el juego desde donde lo dejaste.
Borrar partida	Borra la partida seleccionada. Si borras una partida, no podrás recuperarla, así que debes tener cuidado.

GUARDAR

Tu progreso será guardado automáticamente cuando cambies el sello de tu partida o cuando completes un nivel. También será guardado si consigues la puntuación más alta mientras juegas algunos niveles.

Necesitarás 1 bloque de espacio libre en la memoria de la consola Wii para poder guardar. Si reescribes los datos no podrás recuperarlos, así que debes tener cuidado.

*Si empiezas un juego guardado, DK volverá a tener el mismo número de vidas que tenía cuando empezó.

*Para obtener información sobre cómo borrar datos de la memoria de la consola Wii, consulta la sección de Canales y Configuración en el manual de operaciones de la consola Wii.

SALVAR A LOS REINOS

Cada reino tiene dos niveles y un enfrentamiento con el rey de esa zona.

Selección de reino

Los reinos disponibles aparecerán en la pantalla que se muestra abajo. Cuando elijas un reino, entrarás en el primer nivel. La cantidad de reinos que puedes elegir aumentará a medida que los vayas completando.

* Cuando completes un reino, un video te dará pistas sobre cómo ganar más plátanos y otros detalles. Si quieres volver a ver un video, oprime 1 o 2 en la pantalla de selección de reino.



Reino
Los emblemas que consigas en los reinos aparecerán como

Coronas
Conseguirás una corona por cada reino que completes.

Número de vidas restantes

Nombres de los niveles

Detalles del reino
El máximo número de puntos plátano ➡ **P. 49** y tu récord de tiempo para cada nivel aparecerán aquí.

Barriles
Encontrarás varios reinos en cada barril. Puedes elegir un barril oprimiendo **Z** o **B**.

Niveles de desafío

Utiliza todos los movimientos de DK ➡ **P. 51** para completar los niveles ➡ **P. 49**. Si completas uno, pasarás al siguiente.

Enfrentamientos con los reyes

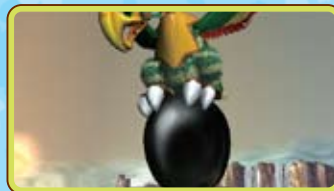
El rey de cada reino te espera para un enfrentamiento cara a cara. Cada uno tiene su propio estilo de lucha, así que debes observar sus movimientos con cuidado ➡ **P. 56**. Los puntos plátano que hayas ganado en los dos niveles anteriores se utilizarán como la cantidad de energía que tendrás disponible en el enfrentamiento.



¡Evita los puñetazos! Esquivalos oprimiendo **Z** o **B**.



¡Agita los controles Wii Remote y Nunchuk de forma alternativa para lanzar un puñetazo tras otro!



El punto débil de tu enemigo es el huevo oscuro. Agárrate a él agitando el Wii Remote y el Nunchuk.



Una vez que te hayas agarrado, agita el Wii Remote y el Nunchuk de forma alternativa para atacar el punto débil de tu enemigo.

¡Has conseguido un emblema!

Si completas los tres niveles, la cantidad de puntos plátano que hayas ganado en el reino se sumará a tu total. Cuando hayas superado cierto número de puntos, el gran árbol sagrado te dará emblemas como recompensa. Recoge todos los que puedas, y puede que haya sorpresas...



¡Consigue emblemas por cada 200 y 500 puntos plátano que consigas!

CONSEGUIR TU OBJETIVO

Te esperan muchos niveles distintos, desde campos y junglas a montañas nevadas. ¡Derrota a tus enemigos, recoge plátanos y consigue tu objetivo!

Niveles

Avanza con Donkey Kong a través de cada nivel. Si ves algo sospechoso, agita el Wii Remote y el Nunchuk. ¡Puede que ocurra algo interesante! ➔ P. 54

Puntos plátano

Estos puntos serán la cantidad de energía que tendrás cuando te enfrentes a un rey cara a cara. Puedes ganar más puntos plátano haciendo combos.

Donkey Kong

Contador de combos

Aumentará si realizas una secuencia ininterrumpida de acciones sin tocar el suelo.

➔ P. 57

Energía

Disminuirá si recibes daño.



Kiki de punto de control

Golpea a este mono con una onda de sonido. Si pierdes todos los corazones, empezarás desde este punto.



Objetos

Puedes encontrar distintos objetos en los niveles. Para recogerlos, solo tienes que tocarlos.

*Por cada 200/500/1,000/5,000 puntos plátano que consigas, aparecerá un objeto como bonificación. Cuando tu energía este llena, aparecerá una moneda DK. Cuando tengas poca energía, aparecerá un corazón.



Plátano (durante un combo) ➔ P. 57

Normalmente cuenta como un punto plátano.



Corazón

Tu vida aumentará en un corazón.



Racimo de plátanos (durante un combo) ➔ P. 57

Normalmente cuenta como tres puntos plátano.



Moneda DK

El número de vidas de Donkey Kong aumentará en una.

Las flores

Si golpeas un hada flor o una semilla con una onda de sonido, aparecerán flores. Si recoges 100, ganarás una vida extra.



Hada flor



Semilla



Flores

Contador de flores

Minijuego

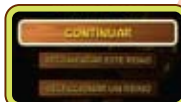
Recibirás un desafío después de completar cada nivel. Agita el Wii Remote y el Nunchuk para intentar conseguir tantos puntos plátano como puedas.



MENÚ DE PAUSA

Mantén oprimido + o - para pausar el juego y verás el menú de pausa que se muestra abajo. Tendrás las siguientes opciones:

Continuar	Seguir jugando este nivel.
Recomenzar este reino	Volver a empezar desde el primer nivel de este reino.
Seleccionar un reino	Volver a la pantalla de selección de reino.



PERDER UNA VIDA Y EL FIN DE LA PARTIDA

Si pierdes todos los corazones, perderás también una vida en el contador de vidas de Donkey Kong. Tendrás que empezar desde el principio del nivel o desde el punto de control. Si pierdes todos los corazones cuando el contador de vidas de Donkey Kong marque cero, el juego terminará y volverás a la pantalla del título.

MOVIMIENTOS DE DONKEY KONG

Donkey Kong dispone de muchos movimientos distintos. Si los dominas todos, te será más fácil completar los niveles.

Caminar/Correr



Inclina **C** para moverte. Donkey Kong caminará si lo inclinas solo un poco, y correrá si lo inclinas del todo.



Onda de sonido

Agita el Wii Remote o el Nunchuk

Si agitas el Wii Remote o el Nunchuk, DK dará una palmada y lanzará una onda de sonido. Puedes elegir la dirección de la onda con **C**.



¡Lanza una onda de sonido!



Las ondas de sonido pueden hacer que algunas cosas se transformen.

Saltar

A

Oprime **A** para saltar. Si mantienes **A** oprimido, saltarás más alto.

Recoger con las palmas

A mientras saltas

Si oprimos **A** mientras saltas, DK extenderá sus brazos y agarrará todos los plátanos que tenga cerca con el eco de sus palmadas. ¡Así conseguirás muchos puntos plátano!



Si agarras tres plátanos por separado, ganarás tres puntos plátano.



¡Si los agarras todos a la vez con el eco de las palmadas de DK, ganarás nueve puntos plátano!

Agacharse

C o **Z** o **B**

Haz que DK se agache usando **C**, **Z**, o **B**.

Golpear el suelo

Agita el Wii Remote o el Nunchuk mientras que DK está agachado

Agita el Wii Remote o el Nunchuk mientras que DK está agachado y golpeará el suelo, lanzando ondas de sonido.



Rebotar en las paredes

Oprime **A** mientras te sujetas a una pared

Si saltas en la dirección de una pared, DK se agarrará a ella. Si oprimos **A** mientras está agarrado, saltará de la pared. Cuando haya poco espacio entre dos paredes, puedes utilizar este método para subir a la cima.

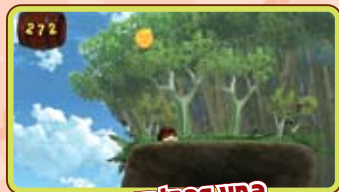


Salto hacia atrás

Oprime **(A)** mientras te agachas

Oprime **(A)** mientras te agachas y DK saltará muy alto hacia atrás.

*También puedes realizar un salto hacia atrás si saltas mientras que inclinas **(C)** en la dirección contraria hacia la cual miras.



Si encuentras una Moneda DK en el aire...

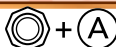


¡salta hacia atrás para llegar hasta ella!

Nadar



Nadar más rápido



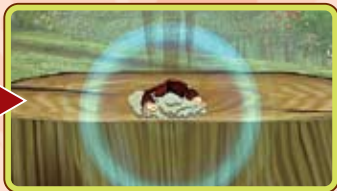
En el agua, DK nadará al inclinar **(C)**. Si oprimos **(A)** repetidamente mientras que inclinas **(C)**, DK nadará más rápido.



Caída en picada

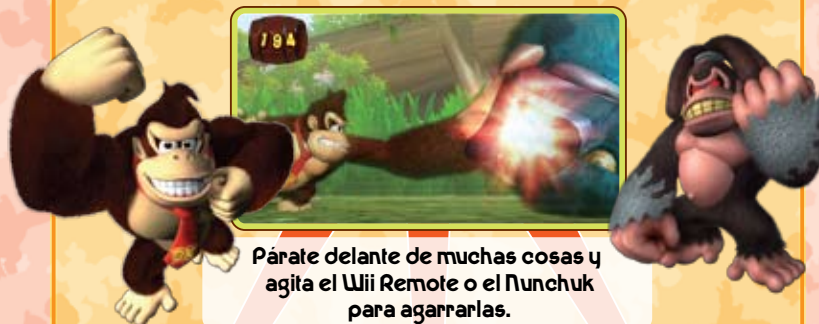
Oprime **(Z)** o **(B)**

Si oprimos **(Z)** o **(B)** mientras saltas, DK caerá rápidamente. Si realizas una caída en picada, DK lanzará ondas de sonido cuando golpee el suelo.



Si ves algo sospechoso, agita el Wii Remote o el Nunchuk cuando estés cerca.

Quando DK agarre un enemigo o una flor, agita el Wii Remote o el Nunchuk de nuevo. Si lo haces, DK realizará muchos movimientos nuevos.



Si agitas el Wii Remote o el Nunchuk otra vez...



•Inclinar el Wii Remote

A veces controlarás a DK inclinando el Wii Remote.



Si Donkey Kong salta en una flor de jabón, se meterá en una burbuja y empezará a flotar. Sujeta el Wii Remote de manera vertical e inclínalo hacia donde quieras ir. Si oprimos **(A)**, **(Z)**, o **(B)**, reventarás la burbuja y DK se caerá.

LOS AMIGOS DE LA JUNGLA

Los amigos de DK aparecerán en algunos niveles. ¡Deja que te ayuden y alcanza tu objetivo!

Paracardilla



Te ayudará a descender lentamente. Puedes ajustar la dirección en la que descendes con **←** **→** **↶** **↷**. Puedes bajar más lentamente con **↑**, y más rápidamente con **↓**.

Cabrisonte



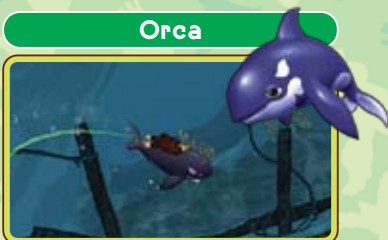
Inclina **○** en la dirección en la que se mueve para ir más rápido. Salta con **A** y oprime **A** cuando estés en el aire para recoger plátanos con el eco de las palmadas de DK.

Helipájaro



Elige hacia dónde quieres ir con **○** y oprime **A** repetidamente para volar. Oprime **Z** o **B** para descender.

Orca



Nadará por un camino establecido muy rápidamente. Si quieres dejarlo ir, oprime **A**, **B**, o **Z**.

CÓMO HACER QUE LOS AMIGOS DE LA JUNGLA TE AYUDEN...

Para que los amigos de la jungla te ayuden, acércate a ellos y agita el Wii Remote o el Nunchuk para agarrarte. Cuando estés agarrado a ellos, agita tu Wii Remote o Nunchuk para lanzar una onda de sonido.

ENFRENTAMIENTOS CON LOS REYES

Los puntos plátano que hayas ganado en los distintos niveles se convertirán en energía cuando te enfrentes al rey. ¡Utiliza distintos movimientos para derrotarlos!

Golpes básicos

Durante los enfrentamientos con los reyes, la energía de DK y la de los reyes aparecerán en la parte inferior de la pantalla. Agita el Wii Remote o el Nunchuk para golpearlos repetidamente y ataca sus puntos débiles. Ganarás si consigues dejar al rey sin energía, y serás derrotado si DK pierde toda su energía.



Energía de Donkey Kong

Energía del rey

Controles en los enfrentamientos con los reyes

Cuando te enfrentes a reyes como Kung-Fu Kong, los controles cambiarán. Agita los controles Wii Remote y Nunchuk de forma alternativa para lanzar un puñetazo tras otro. Esquiva los ataques del rey oprimiendo **Z** o **B**.



SI ERES DERROTADO POR EL REY...

Si el rey te derrota, la pantalla que se muestra a la derecha aparecerá. Si quieres intentarlo de nuevo teniendo la misma cantidad de energía que en el intento anterior, elige "Luchar". Si quieres empezar desde el principio del reino y conseguir puntos plátano otra vez, elige "Huir".



¡MUCHOS PLÁTANOS EQUIVALEN A MUCHOS EMBLEMAS!

Para conseguir emblemas, ➡ **P. 48** necesitarás haber ganado cierto número de puntos plátano al final de un enfrentamiento con un rey. ¡Intenta recoger tantos plátanos como puedas!

Recoger cosas con las palmas

Oprime **(A)** mientras saltas

Puedes ganar más puntos plátanos si los agarras con el eco de las palmadas de DK ➡ **P. 52**. ¡Intenta ganar emblemas agarrando muchos plátanos con esta técnica!



¡Consigue más puntos plátano haciendo combos!

Conseguirás un combo si realizas una secuencia ininterrumpida de acciones sin tocar el suelo. Tu contador de combos aumentará a medida que sigas realizando acciones en la secuencia. Puedes ganar muchos puntos plátano haciendo combos. Además, si recibes daño antes de tocar el suelo, el contador de puntos plátano para ese combo volverá a ser cero, así que debes tener cuidado.



El número de hadas que rodearán a Donkey Kong dependerá de la cantidad que haya en el contador de combos.

Si DK toca el suelo, tu combo terminará, y los puntos plátano se añadirán al total.

INFORMACIÓN SOBRE GARANTÍA Y SERVICIO DE REPARACIÓN

Es posible que sólo necesite instrucciones sencillas para corregir un problema con su producto. En lugar de ir a su comerciante, trate nuestra página de Internet support.nintendo.com, o llame a nuestra línea de Servicio al Cliente al 1-800-255-3700. El horario de operación es: Lunes a Domingo, de 6:00 a.m. a 7:00 p.m., Horario Pacífico (las horas pueden cambiar). Si el problema no se puede resolver con la información para localización de averías disponible por Internet o teléfono, se le ofrecerá servicio expreso de fábrica a través de Nintendo. Favor de no enviar ningún producto a Nintendo sin comunicarse primero con nosotros.

GARANTÍA DE SISTEMAS (HARDWARE)

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") garantiza al comprador original que el sistema será libre de defectos de material y fabricación por un período de doce (12) meses desde la fecha de compra. Si durante este período de garantía ocurre un defecto cubierto bajo esta garantía, Nintendo reparará o reemplazará libre de costo el sistema o componente defectuoso.* El comprador original tiene derecho a esta garantía solamente si la fecha de compra se registra al momento de la venta o si el consumidor puede demostrar, a la satisfacción de Nintendo, que el producto fue comprado dentro de los últimos 12 meses.

GARANTÍA DE JUEGOS Y ACCESORIOS

Nintendo garantiza al comprador original que el producto (juegos y accesorios) será libre de defectos de material y fabricación por un período de tres (3) meses desde la fecha de compra. Si un defecto cubierto bajo esta garantía ocurre durante este período de tres (3) meses de garantía, Nintendo reparará o reemplazará el producto defectuoso libre de costo.*

SERVICIO DESPUÉS DEL VENCIMIENTO DE LA GARANTÍA

Por favor trate nuestra página de Internet support.nintendo.com, o llame a nuestra línea de Servicio al Cliente al 1-800-255-3700 para obtener información sobre localización de averías y reparación, u opciones para reemplazo y costos.*

*En ciertos casos, puede ser necesario que nos envíe el producto completo, CON ENVÍO PREPAGADO Y ASEGURADO CONTRA PÉRDIDA O DAÑO. Favor de no enviar ningún producto a Nintendo sin comunicarse primero con nosotros.

LIMITACIONES DE LA GARANTÍA

ESTA GARANTÍA NO SE APLICARÁ SI ESTE PRODUCTO: (A) ES USADO CON PRODUCTOS QUE NO SEAN VENDIDOS NI AUTORIZADOS POR NINTENDO (INCLUYENDO, PERO NO LIMITADO A, APARATOS PARA AUMENTAR O COPIAR LOS JUEGOS, ADAPTADORES, Y FUENTES DE ENERGÍA ELÉCTRICA); (B) ES USADO CON PROPÓSITOS COMERCIALES (INCLUYENDO ALQUILERES); (C) ES MODIFICADO O FORZADO; (D) SE HA DAÑADO POR DESCUIDO, ACCIDENTE, USO IRRAZONABLE, O POR OTRAS CAUSAS NO RELACIONADAS A MATERIALES DEFECTUOSOS O ARTESANÍA; O (E) TIENE EL NÚMERO DE SERIE ALTERADO, BORRADO O HA SIDO REMOVIDO.

CUALQUIERA DE LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS APLICABLES (INCLUYENDO, LAS GARANTÍAS DE COMERCIABILIDAD Y LA CONVENIENCIA PARA UN OBJETIVO CONCRETO, SON POR ESTE MEDIO LIMITADAS EN DURACIÓN A LOS PERÍODOS DE GARANTÍA DESCRITOS ANTERIORMENTE (12 MESES O 3 MESES, COMO APLIQUE). NINTENDO NO SERÁ RESPONSABLE EN NINGUNA OCASIÓN POR DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES DEBIDO A INFRINGIOS DE GARANTÍAS IMPLICADAS O EXPLÍCITAS. UNOS ESTADOS NO PERMITEN LIMITACIONES EN CUANTO DURA UNA GARANTÍA IMPLÍCITA, O LA EXCLUSIÓN DE DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES, POR LO TANTO, ES POSIBLE QUE LAS LIMITACIONES ANTES CITADAS NO LE SEAN APLICABLES.

Esta garantía le da derechos legales específicos. Usted también puede tener otros derechos, los cuales pueden variar de un estado a otro o de una provincia a otra.

La dirección de Nintendo es: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA, 98073-0957, U.S.A.

Esta garantía es válida solamente en los Estados Unidos y Canadá.