

Donkey Kong Jr. Math FAQ/Walkthrough (Spanish)

by Sigfrid_star

Updated to v1.0 on Dec 6, 2013

This walkthrough was originally written for Donkey Kong Jr. Math on the NES, but the walkthrough is still applicable to the Wii version of the game.

FAQ para el juego Donkey Kong Jr. Math.
Versión de la guía 1.0

=====
TABLA DE CONTENIDOS
=====

Cronología del documento.
I. Introducción
II. Personajes
III. Controles
IV. Modos de juego
V. FAQ
VI. Contáctame
VII. Créditos

++++
+ # CRONOLOGÍA DEL DOCUMENTO +
++++

3/12/2013: v1.0
-Guía principal completa. No espero realizar muchos cambios en el futuro, así que este sería la versión definitiva.

++++
+ I. INTRODUCCIÓN +
++++

Donkey Kong Jr. Math es uno de los primeros juegos de lanzamiento para la Famicom de Nintendo. Anteriormente, la compañía había conseguido introducir con determinado éxito renovar la industria del entretenimiento varios juegos electrónicos, siendo las más relevantes las "Game and Watch" (a pesar del problema de los pequeños botones y la tendencia a que la pantalla se oscureciera por el uso) y los videojuegos arcade.

En este último caso son relevantes los juegos de disparo -a imitación de los juegos de feria- y DonKey Kong, la cual fue rápidamente portado a otras consolas de su generación como la Atari 2600 y la Colecovisión, y posteriormente a la misma NES pero con una calidad inferior.

La fama de Donkey Kong llevó a la creación de varias secuelas en los arcade y el título que nos ocupa. Nintendo supuso que usando los personajes más importantes de la compañía traería éxito en el lanzamiento de la nueva consola. Fracasaron parcialmente. Por un lado la invitación de ver la Famicom como una pequeña arcade portátil de bajo precio tuvo un fuerte impacto en las ventas en Japón, la cual motivó a probar fortuna en Estados Unidos y posteriormente en Europa. Por otro, fracasaron cuando intentaron relacionar la nueva videoconsola como una herramienta educativa con el que los niños podían

aprender a realizar operaciones. Al igual que ocurrió en su momento con la Atari 2600, el género que desapareció del catálogo inicial fueron los géneros educativos.

Desde el punto de vista actual el juego envejeció bastante mal por su simplicidad y el más que sencillo sistema de juego. Desde la perspectiva del lanzamiento no fue tan malo. Las reglas bastante sencillas podían crear bastante rejugabilidad en el modo multijugador. En el modo un jugador daba la posibilidad de entrenarse en diferentes operaciones matemáticas de variable complejidad, aunque esta vez no existiera un nivel de desafío que hiciera al jugador rejugar al título. Era el jugador el que se enfrenta contra si mismo.

```
+++++  
+ II. PERSONAJES +  
+++++
```

En el juego sólo encontrarás cuatro personajes:

```
*****
```

Donkey Kong

Proveniente del título original, el rol de este simio consiste en mostrar el resultado de la operación, cuyas operaciones con cifras debes de encontrar y resolver, en el modo dos jugadores. En el modo un jugador es el encargado de mostrarte la puntuación que has obtenido.

```
*****
```

Donkey Kong Jr.

Al igual que su padre, debutó previamente en el juego arcade. Es el personaje principal que controlas.

```
*****
```

Donkey Kong Jr. rosa (también puede llamársele "Pinky Kong")

Es una versión alterna de Donkey Kong Jr. y controlado por el segundo jugador.

```
*****
```

Buitre

Sólo aparece en el modo un jugador y tiene dos funciones en la interfaz del juego. Es el que guía al jugador para saber donde debe colocar el siguiente número, colocándose en la fila correspondiente.

Por otra sirve de enlace para que el juego recompense al jugador. Por cada operación resuelta sin fallos, el pájaro le dará un huevo.

```
+++++  
+ III. CONTROLES +  
+++++
```

*Select: Selecciona los modos de juego en la pantalla de título.
Mientras juegas retornas a la pantalla de título.

*Start: Pausa el juego.
Accede a los modos de juego.

*Botón A: El personaje salta.

*Botón B: Cancela las operaciones hechas.

*Control de dirección: Mueve al personaje izquierda y derecha.

```
+++++++  
+ IV. MODOS DE JUEGO +  
+++++++
```

```
*****  
* Calculate A *  
*****
```

Corresponde al modo multijugador nivel fácil. Las reglas de este modo pueden resumirse de la siguiente manera:

Dos jugadores situados en extremos opuestos tienen que obtener en el menor tiempo posible el resultado que Donkey Kong -situado en la parte superior de la pantalla- muestra en el letrero. Para ello deben hacer realizar operaciones con los signos se encuentran en las islas, con los números que hay en las lianas. Para pasar de una liana que se encuentra en un extremo a otro hay que pasar por las plataformas flotantes. El juego se realiza simultáneamente y gana el que consiga cinco puntos.

```
*****  
* Calculate B *  
*****
```

Las reglas son iguales al anterior. Lo único que cambia es la dificultad. El resultado a obtener es mucho más grande y comienzas con un número establecido de 200.

```
*****  
* +-x% Exercise *  
*****
```

Corresponde al modo un jugador y sirve como repaso a las operaciones aritméticas básicas. En la pantalla principal puedes seleccionar aquel tipo de operación que quieras practicar según el modo de dificultad.

En el modo juego se propone resolver en el menor tiempo posible las diez operaciones que aparecen en pantalla. El cuadrado que parpadea, junto con la posición del buitre, indican al jugador que zona debe de rellenar. En caso de que completes la operación sin ningún error se señala con un huevo que lo has hecho perfectamente, a la vez que sube la puntuación (1000 es lo máximo por operación y 10.000 el total que se puede conseguir). En caso de fallar se indica mediante parpadeos en aquellos números incorrectos. Sólo en los casos de no saber la respuesta puedes subir el peso con el signo de ? para conseguir solucionar la operación automáticamente.

```
+++++++  
+ V. FAQ +  
+++++++
```

P- ¿Es recomendable este juego?

R- Depende. Teniendo en cuenta que es un juego educativo para repasar matemáticas, el público al que va dirigido disminuye. Es adecuado para

aquellos niños que quieren afianzar sus conocimientos en sumas, restas, multiplicaciones y divisiones de una a más cifras. La gran virtud de Donkey Kong Jr. Math es que facilita a realizar operaciones con cierto grado de complejidad de manera rápida.

P- ¿Qué consejos tienes para derrotar a mis amigos?

R- Lo primero de todo, es imprescindible tener una buena agilidad mental. Para hacer el juego más fácil recuerda que puedes saltar a la isla más cercana desde tu posición inicial, lo que permite ganar al menos un precioso segundo. Si por algún casual te equivocas, pulsa rápidamente B para comenzar de nuevo.

Claro está, luego hay pequeñas trampas innobles en esta competición como es colocarse en la misma isla donde el jugador rival pretenda saltar. Esto le hará caer al agua y hacerle perder. Claro está puede suceder a la inversa.

P- ¿Por qué has hecho esta guía? Un juego así no merece tener ningún Walkthrough ni tampoco ningún manual de estrategia.

R- Es cierto, no es necesario. Pero dado que no hay apenas guías en español, me propuse esta labor. Del mismo modo me divierte hacerlo. Posiblemente este sea unos de los juegos más ignorados del catálogo de la NES, aún a pesar de tener una gran rejugabilidad y desafío, al obligar al jugador a replantear su estrategia de juego en cada partida.

++++
+ VI. CONTÁCTAME +
++++

En caso de dudas, sugerencias quejas o si quieres publicar esta guía en tu foro, blog o página web, podéis contactarme en eleusino@gmail.com. Recordad poner en el asunto el nombre del juego. Prometo contestar.

++++
+ VII. CRÉDITOS +
++++

Esta guía no puede ser copiada ni reproducida total o parcialmente bajo ninguna circunstancia, excepto con el permiso expreso del autor. Si se llegara a encontrar en otro sitio que no sea www.gamefaqs.com o www.neoseeker.com Por favor, avisenme por correo electrónico.

El personaje de Donkey Kong y Donkey Kong Jr., así como los aspectos técnicos del juego son propiedad de Nintendo.

Este documento está protegido por las Leyes Internacionales de Copyright.
©Copyright 2013, Sigfrid_star.