

Wii™

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS™



MANUALE DI ISTRUZIONI
(CONTIENE INFORMAZIONI IMPORTANTI PER LA SALUTE E LA SICUREZZA)

I manuali associati a questi software sono riproduzioni digitali dei manuali cartacei originali. Alcuni dei contenuti di questi manuali potrebbero risultare inusuali per i giocatori di oggi. Essi potrebbero inoltre contenere riferimenti a funzioni che non possono essere utilizzate in questa versione del gioco oppure informazioni per gli utenti non più valide, come ad esempio garanzie e numeri di telefono o indirizzi del servizio clienti.

Per informazioni sui prodotti, consulta il sito Internet Nintendo all'indirizzo:

www.nintendo.com

Per supporto tecnico e risoluzione dei problemi, consulta il manuale di istruzioni della console Wii U o il sito:

support.nintendo.com

Per informazioni sul sistema di classificazione per età per questo o per altri software, visita il sito del sistema di classificazione in vigore nella tua area di residenza.

PEGI (Europa): www.pegi.info

USK (Germania): www.usk.de

Classification Operations Branch (Australia): www.classification.gov.au

OFLC (Nuova Zelanda): www.classificationoffice.govt.nz

Russia: minsvyaz.ru/ru/doc/index.php?id_4=883

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 DONKEY KONG™ COUNTRY RETURNS per la console Wii™.

ATTENZIONE: leggere attentamente le precauzioni per la salute e la sicurezza incluse in questo manuale prima di utilizzare la console, un disco o un accessorio Nintendo®.

Per sfruttare al massimo le potenzialità di questo gioco, leggere attentamente e completamente il presente manuale di istruzioni. Consultare il libretto di informazioni su classificazione per età, garanzia del software e come contattarci per maggiori dettagli sul servizio informazioni e sulla garanzia. Conservare questi documenti come riferimento.



QUESTO GIOCO SUPPORTA LE MODALITÀ 50Hz (576i) E 60Hz (480i).



IMPORTANTE NOTA LEGALE

QUESTO GIOCO NINTENDO È ESCLUSIVAMENTE DESTINATO ALL'USO CON DISPOSITIVI LEGALI. L'USO DI UN DISPOSITIVO ILLEGALE RENDERÀ NULLA LA GARANZIA DEL PRODOTTO NINTENDO. ESEGUIRE UNA COPIA DI QUALSIASI GIOCO NINTENDO È ILLEGALE E SEVERAMENTE VIETATO DALLE LEGGI NAZIONALI E INTERNAZIONALI SULLA PROPRIETÀ INTELLETTUALE.

Powered by mobiclip

© 2010 NINTENDO.
TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

© 2010 NINTENDO.

La lingua del gioco dipende da quella impostata nella console Wii. In questo gioco puoi scegliere fra cinque lingue: inglese, tedesco, francese, spagnolo e italiano. Se la console Wii è già impostata su una di esse, quella sarà la lingua del gioco. Se, invece, 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 a riguardo, consulta il manuale di istruzioni della console Wii: canali e impostazioni.

Modalità 60Hz (480i)

Molte persone non conoscono la differenza tra 50Hz e 60Hz, ma poiché la maggior parte dei televisori più recenti supporta i 60Hz, vale sicuramente la pena di scoprire se il tuo televisore è compatibile o meno. In parole povere, Hz (Hertz) è l'unità di misura correlata al numero di frame per secondo (fps) che appaiono a schermo.

50Hz producono 25 fps mentre 60Hz circa 30 fps. La differenza potrebbe sembrare minima, ma l'aumento della qualità dell'immagine nel passaggio da 25 a circa 30 fps è piuttosto evidente a schermo. Grazie ai 60Hz otterrai immagini ancora più fluide, minore sfarfallio e velocità ottimale, per una perfetta esperienza di gioco.

La modalità di default della console Wii è 50Hz (576i). Per attivare la modalità 60Hz (480i), seleziona questo TIPO DI TV nelle impostazioni della console Wii. Tuttavia, alcuni televisori, in particolare i modelli più vecchi, non supportano tale modalità. Di conseguenza, alcuni giocatori potrebbero riscontrare delle difficoltà nel visualizzare il gioco. Per sapere se il tuo televisore è compatibile con la modalità 60Hz (480i), consulta il manuale di istruzioni dell'apparecchio o rivolgiti alla casa produttrice.

Se, dopo aver impostato la modalità 60Hz (480i), lo schermo dovesse apparire nero o presentare immagini distorte, è probabile che l'apparecchio TV non supporti la modalità 60Hz (480i). Per tornare alle impostazioni di default, premi RESET sulla console Wii tenendo premuta la pulsantiera verso il basso. La console Wii si riavvierà in modalità 50Hz (576i). Per maggiori informazioni su come impostare il tipo di TV, consulta il manuale di istruzioni della console Wii: canali e impostazioni.

Inoltre, collegando il cavo RGB per Wii (RVL-013) (venduto separatamente) ad un televisore che dispone di un ingresso RGB e della modalità 60Hz (480i) (compatibilità PAL60), o il cavo AV Component per Wii (RVL-011) (venduto separatamente) ad un televisore che dispone di un ingresso Component, puoi ottenere immagini estremamente nitide.



Modalità EDTV/HDTV (480p) – Scansione progressiva

EDTV/HDTV (480p) è una modalità video a scansione progressiva, che permette di godere della migliore qualità grafica possibile. Ciò si traduce in immagini estremamente nitide, velocità ottimale e sfarfallio ridotto al minimo, per una perfetta esperienza di gioco. Nintendo desidera che gli utenti usufruiscano dei suoi prodotti nelle migliori condizioni.

È possibile, tuttavia, che questa modalità non sia utilizzabile: ciò potrebbe dipendere dal televisore o dal cavo. Per sapere se il tuo televisore è compatibile con la modalità EDTV/HDTV (480p) (scansione progressiva), consulta il manuale di istruzioni dell'apparecchio o rivolgiti alla casa produttrice. Prima di attivare questa modalità, assicurati di usare il cavo AV Component per Wii (RVL-011) (venduto separatamente) e che la modalità progressiva sia attivata sul tuo televisore.

La modalità di default della console Wii è 50Hz (576i). Per attivare la modalità EDTV/HDTV (480p), seleziona questo TIPO DI TV nelle impostazioni della console Wii. Per maggiori informazioni, consulta il manuale di istruzioni della console Wii: canali e impostazioni.



Come ottimizzare le impostazioni

Per migliorare la tua esperienza di gioco, potrai utilizzare le seguenti funzioni:

Volume/Rumble – Questo gioco utilizza l'altoparlante del telecomando Wii e la funzione rumble. Per impostare il volume dell'altoparlante o per attivare o disattivare la funzione rumble, accedi allo **schermo impostazioni telecomando Wii** dal **menu HOME**.

Sincronizzare il telecomando Wii con la console Wii

Per utilizzare il telecomando Wii, devi sincronizzarlo con la console Wii. Il telecomando Wii fornito con la console è già stato sincronizzato. Puoi utilizzare la **sincronizzazione standard** per sincronizzare telecomandi Wii aggiuntivi con la tua console Wii o per risincronizzare il tuo telecomando Wii originale. Questa procedura permette al tuo telecomando Wii di comunicare con la console.

Sincronizzazione standard – Il telecomando Wii rimarrà sincronizzato con la console iniziale fino a quando non esegui una nuova **sincronizzazione standard** con una console diversa.

Sincronizzazione temporanea – Questa procedura ti permette di usare temporaneamente il tuo telecomando con una console diversa dalla tua oppure di usare il telecomando di un altro giocatore sulla tua console.

Questa procedura non ha alcun effetto sulle impostazioni relative alla sincronizzazione standard del telecomando Wii. Il telecomando Wii sarà in grado di comunicare con la console solamente finché i due dispositivi sono accesi: una volta spenti, la **sincronizzazione temporanea** verrà annullata.

- Una console Wii può essere sincronizzata con un massimo di 16 telecomandi Wii, 10 tramite la **sincronizzazione standard** e 6 tramite la **sincronizzazione temporanea**.
- La console Wii può essere accesa e spenta solo con un telecomando Wii sincronizzato tramite la **sincronizzazione standard**.

Sincronizzazione temporanea

NOTA: quando esegui questa procedura, le impostazioni della **sincronizzazione standard** vengono temporaneamente disattivate fino a quando non spengi la console. Quando riaccendi la console, verrà ripristinata la **sincronizzazione standard**.

1. Premi il pulsante HOME su un telecomando Wii sincronizzato con la console.
2. Seleziona dapprima **IMPOSTAZIONI TELECOMANDO Wii** dal **menu HOME**, poi l'opzione **REIMPOSTA**.
3. Premi contemporaneamente i pulsanti 1 e 2 dei telecomandi che vuoi sincronizzare con la console. **L'ordine in cui vengono sincronizzati i telecomandi sarà anche l'ordine dei partecipanti alle partite per più giocatori.**
4. I LED giocatore lampeggiano durante la sincronizzazione. Tieni premuti i pulsanti fino a quando i LED giocatore smettono di lampeggiare. Ciò indica che la sincronizzazione è terminata.



Per maggiori informazioni consulta il manuale di istruzioni della console Wii: installazione.

Registrazione della posizione neutra del Control Stick del Nunchuk

NOTA: se inclini il Control Stick in una qualsiasi direzione al momento dell'accensione della console Wii, o nel momento in cui colleghi il Nunchuk al telecomando Wii, questa posizione verrà registrata come neutra e il Control Stick non funzionerà in maniera corretta. Per registrare nuovamente la posizione neutra, lascia che il Control Stick torni nella posizione neutra iniziale, poi premi contemporaneamente i pulsanti A, B, + e - sul telecomando Wii per tre secondi.

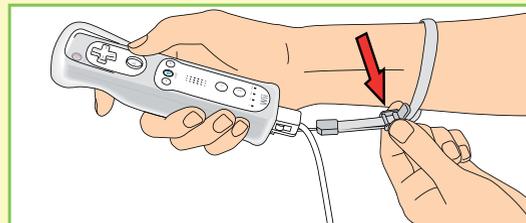
Per evitare che si verifichi questo problema, non toccare il Control Stick mentre:

- accendi la console Wii;
- colleghi il Nunchuk al telecomando Wii;
- avvii un canale dal **menu Wii**;
- ritorni al **menu Wii** da un gioco o un canale.



Avvertenza – Utilizza il laccetto per telecomando Wii

Fai passare il filo del laccetto per telecomando Wii attraverso il fermo del connettore. Collega il connettore del Nunchuk alla presa collegamento esterno alla base del telecomando Wii. Infilare la mano nel laccetto per telecomando Wii e afferra il telecomando Wii. Fai scorrere il passante fino a quando la mano non può più scivolare fuori dal laccetto. Non stringere eccessivamente il passante, ma solo quanto basta per far in modo che il laccetto resti in posizione senza però risultare scomodo.



AVVERTENZA: impugna sempre saldamente il telecomando Wii e il Nunchuk. Usa sempre il guscio protettivo per telecomando Wii (RVL-022) e il laccetto per telecomando Wii al fine di evitare che il telecomando venga scagliato accidentalmente e, quindi, che esso subisca danni o ne causi agli oggetti e alle persone che si trovano nelle vicinanze. Il guscio protettivo per telecomando Wii fornisce una protezione al telecomando Wii nel caso questo venga accidentalmente scagliato o fatto cadere durante il gioco. Assicurati che ci sia sufficiente spazio fra te e le persone e gli oggetti che si trovano nelle vicinanze quando usi un gioco per Wii. Se ti accorgi di avere le mani sudate o bagnate, interrompi il gioco e asciugale. Il telecomando Wii risponde alle minime sollecitazioni: evita di eseguire movimenti eccessivi, violenti o troppo rapidi e ampi. Assicurati di collegare il Nunchuk come indicato. Fai passare il filo del laccetto per telecomando Wii attraverso il fermo del connettore del Nunchuk per impedire che il connettore si stacchi dalla presa collegamento esterno del telecomando Wii e colpisca oggetti o persone che si trovano nelle vicinanze.

ATTENZIONE: la console Wii non è adatta ai bambini di età inferiore ai 36 mesi. Il laccetto per telecomando Wii e il cavo del Nunchuk potrebbero attorcigliarsi intorno al collo.

Indice

Prologo	7
Comandi	8
Come iniziare	10
Schermi di gioco	13
Azioni	18
Oggetti	24
Bazar Cranky	25
Modalità 2 giocatori in cooperazione	26
Consigli di Cranky	26
Super Guida	27

Prologo



Aggiornamento del menu Wii

La prima volta che inserisci il disco nella console Wii™, viene verificato se nella console è presente la versione più recente del **menu Wii**. Nel caso sia necessario un aggiornamento, verrà visualizzato lo **schermo di conferma Aggiornamento console Wii** e dovrai selezionare OK per proseguire. A volte l'aggiornamento richiede qualche minuto ed è possibile che vengano installati nuovi canali nel **menu Wii**. Ricorda che il **menu Wii** deve essere aggiornato per poter avviare il disco.

NOTA: se, dopo aver eseguito un aggiornamento, nel Canale Disco non viene ancora visualizzato il titolo del disco inserito, è necessario un ulteriore aggiornamento. In tal caso, ripeti la procedura descritta precedentemente.

I canali aggiunti al **menu Wii** tramite un aggiornamento vengono salvati nella memoria della console se è disponibile sufficiente spazio libero. Puoi eliminare i canali aggiunti accedendo allo **schermo Gestione dati** dalle Opzioni Wii; se in futuro li volessi nuovamente scaricare lo potrai fare attraverso il Canale Wii Shop, senza costi aggiuntivi.

Quando viene eseguito l'aggiornamento del **menu Wii**, c'è la possibilità che eventuali modifiche software o hardware non autorizzate vengano individuate e che i contenuti non autorizzati vengano cancellati: ciò potrebbe provocare il blocco immediato o ritardato della console. La mancata esecuzione dell'aggiornamento potrebbe causare problemi di utilizzo a questo e ad altri giochi futuri. Nintendo non può garantire che i software o gli accessori non autorizzati funzionino ancora dopo aver eseguito questo o futuri aggiornamenti del **menu Wii**.



Possibile che una scimmia vecchia e stanca non possa schiacciare un pisolino da queste parti? Un manipolo di rumorosi furfanti dallo sguardo minaccioso ha appena fatto eruttare il nostro vulcano e si è impossessato dell'Isola Donkey Kong! Ne ho abbastanza di questo baccano!

Questi sobillatori a ritmo di musica non promettono nulla di buono. Hanno ipnotizzato tutti gli animali della giungla con una sorta di incantesimo musicale, hanno araffato tutte le banane che sono riusciti a trovare e indovinate un po'? Si sono perfino messi sulle tracce della scorta segreta di Donkey Kong! Niente lo fa andare su tutte le furie quanto vedersi sgraffignare le proprie banane!

Che cosa se ne faranno di tutte queste banane rubate? Ai miei tempi, sarei venuto a capo di questo pandemonio in quattro e quatt'otto, ma Donkey Kong e il suo piccolo amico Diddy Kong sono pronti a entrare in scena. Se c'è qualcuno in grado di correre, saltare, appendersi e dondolarsi per sgominare questa banda di ladri di banane, si tratta proprio di quei due!



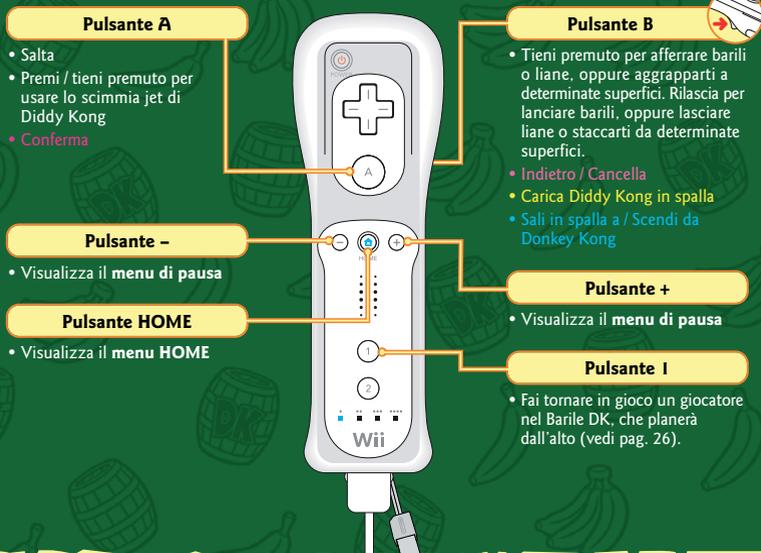
Comandi

Puoi giocare a DONKEY KONG™ COUNTRY RETURNS con il telecomando Wii e il Nunchuk™, oppure con un unico telecomando Wii afferrato alle estremità. In questo manuale verranno illustrati i comandi di gioco relativi alla configurazione Nunchuk.

Configurazione Nunchuk (telecomando Wii e Nunchuk)

- Comandi di base
- Comandi per Donkey Kong (modalità 2 giocatori in cooperazione)
- Comandi nei menu
- Comandi per Diddy Kong (modalità 2 giocatori in cooperazione)

Per maggiori dettagli sui comandi per Donkey Kong, vedi pagg. 18–19.
Per maggiori dettagli sui comandi per Diddy Kong, vedi pagg. 20–21.

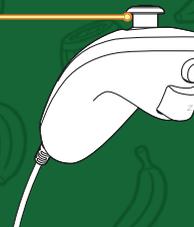


Scuotendo il telecomando Wii e il Nunchuk:

- Scuoti la terra
- Soffia (inclina il Control Stick verso il basso)
- Rotola (inclina il Control Stick verso sinistra o verso destra)

Control Stick

- Cammina / Corri (inclina verso sinistra o verso destra)
- Accucciati (inclina verso il basso)
- Seleziona opzione



Pulsante Z

- Tieni premuto per afferrare barili o liane, oppure aggrapparti a determinate superfici. Rilascia per lanciare barili, oppure lasciare liane o staccarti da determinate superfici.
- Carica Diddy Kong in spalla
- Sali in spalla a / Scendi da Donkey Kong

Telecomando afferrato alle estremità

Pulsantiera +

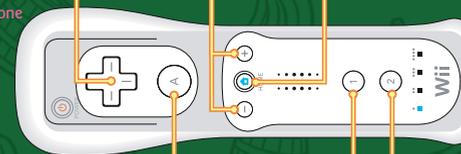
- Cammina
- Corri (tieni premuto il pulsante I)
- Accucciati (tieni premuta la pulsantiera + verso il basso)
- Seleziona opzione

Pulsante +/-

- Visualizza il menu di pausa

Pulsante HOME

- Visualizza il menu HOME



Pulsante A

- Fai tornare in gioco un giocatore nel Barile DK, che planerà dall'alto (vedi pag. 26).

Pulsante I

- Tieni premuto per afferrare barili o liane, oppure aggrapparti a determinate superfici. Rilascia per lanciare barili, oppure lasciare liane o staccarti da determinate superfici.
- Indietro / Cancellà
- Carica Diddy Kong in spalla (tieni premuta la pulsantiera + verso il basso)
- Sali in spalla a Donkey Kong (tieni premuta la pulsantiera + verso l'alto) / Scendi da Donkey Kong (tieni premuta la pulsantiera + verso il basso)

Pulsante 2

- Salta
- Tieni premuto per usare lo scimmia jet di Diddy Kong
- Conferma

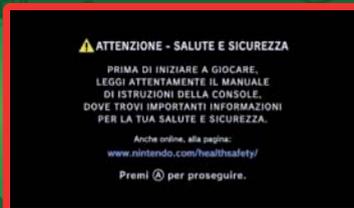


Scuotendo il telecomando Wii:

- Scuoti la terra
- Soffia (tieni premuta la pulsantiera + verso il basso)
- Rotola (tieni premuta la pulsantiera + verso destra o verso sinistra)

Come iniziare

1 Inserisci il disco di DONKEY KONG COUNTRY RETURNS nello slot disco della console Wii. La console si accenderà e apparirà lo **schermo salute e sicurezza** mostrato qui a destra. Dopo aver letto attentamente, premi il pulsante A per proseguire. Lo **schermo salute e sicurezza** appare anche se inserisci il disco dopo aver acceso la console Wii.



2 Punta il telecomando Wii verso il Canale Disco nel **menu Wii** e premi il pulsante A.



3 Apparirà lo **schermo anteprima canali**. Punta il telecomando Wii verso AVVIA e premi il pulsante A.



4 Quando appare lo **schermo informazioni lacchetto**, controlla di avere assicurato correttamente il lacchetto al polso e premi il pulsante A. Accederai allo **schermo del titolo**.



Creare un file di gioco

1 Nel **menu del titolo**, premi contemporaneamente il pulsante A e il pulsante B per accedere allo **schermo Selezione file**.



2 Se stai giocando per la prima volta, seleziona un nuovo file usando il Control Stick, quindi premi il pulsante A. Accederai così allo **schermo Opzioni**.



3 Se vuoi continuare una partita cominciata precedentemente, seleziona il file desiderato, quindi premi il pulsante A per continuare.



Copiare o eliminare un file di gioco

Se vuoi copiare un file di gioco, premi il pulsante + e seleziona quello desiderato. Dopodiché, seleziona uno slot libero. Per eliminare un file di gioco, premi il pulsante - e seleziona il file da cancellare.

Nota: fai attenzione perché i file di gioco eliminati non potranno essere recuperati.

Opzioni

Dopo aver selezionato un file di gioco, accederai allo **schermo Opzioni**. Potrai cominciare una partita in **modalità 1 giocatore** o **modalità 2 giocatori** in cooperazione, oppure accedere al **menu Impostazioni** o al **menu Contenuti extra**.

Menu Impostazioni

AUDIO

Regola il volume della musica o degli effetti sonori.

COMANDI

Visualizza i comandi per la configurazione Nunchuk (telecomando Wii e Nunchuk) o per quella del telecomando Wii afferrato alle estremità (vedi pagg. 8–9), selezionando la configurazione che preferisci e premendo il pulsante A. Puoi cambiare metodo di controllo in ogni momento, collegando o scollegando il Nunchuk dal telecomando Wii.



Menu Contenuti extra

Procedendo nel gioco e soddisfacendo di volta in volta determinate condizioni, sbloccherai immagini e musiche. I contenuti sbloccati saranno a tua disposizione in questa sezione.

Salvataggio

I tuoi progressi di gioco e gli oggetti che collezioni verranno automaticamente salvati nel file che hai scelto nello **schermo Selezione file**. Se, però, abbandoni un livello selezionando **RIAVVIA** dal **menu HOME**, oppure premendo il pulsante **POWER** o il pulsante **RESET** sulla console Wii, i tuoi ultimi progressi di gioco non verranno salvati.

- Non toccare il pulsante **POWER** o il pulsante **RESET** durante il salvataggio.
- Per maggiori informazioni su come cancellare un file dalla memoria della console Wii, consulta il manuale di istruzioni della console Wii: canali e impostazioni.
- Per creare i dati di salvataggio, saranno necessari 2 blocchi liberi nella memoria della console Wii.

Schermi di gioco

Schermo Selezione mondo

In questo schermo puoi spostarti nell'Isola Donkey Kong inclinando il Control Stick verso la direzione desiderata. Scegli il mondo che vuoi visitare, quindi premi il pulsante A per accedere allo **schermo Selezione livello**.

Nota: devi sconfiggere il boss del mondo in cui ti trovi per poter scoprire gli altri mondi dell'Isola Donkey Kong.

Premi il pulsante Z per entrare in **modalità Panoramica** e usa il Control Stick per esplorare liberamente l'Isola Donkey Kong. Premi nuovamente il pulsante Z per uscire dalla **modalità Panoramica**.



Schermo Selezione livello

Nello **schermo Selezione livello** puoi vedere quali livelli devi ancora completare prima di poter accedere al mondo successivo. Quando entri in un nuovo mondo, ci sarà un unico livello a disposizione; una volta completato quel livello, si aprirà un nuovo sentiero. Per accedere al mondo successivo, sconfiggi il boss alla fine del mondo in cui ti trovi. Puoi tornare allo **schermo Selezione mondo** in ogni momento, premendo il pulsante B.

Icona lettere KONG

Indica che hai raccolto tutte le lettere KONG del livello (vedi pag. 24).

Icona tessere del puzzle

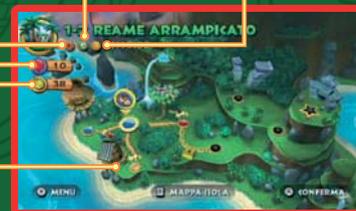
Indica che hai raccolto tutte le tessere del puzzle del livello (vedi pag. 24).

Medaglia modalità A tempo (vedi pag. 17)

Palloncini (vedi pag. 24)

Monete banana (vedi pag. 24)

Bazar Cranky (vedi pag. 25)



Menu di pausa della mappa

Mentre ti trovi nella mappa, premi il pulsante + o il pulsante - per visualizzare il **menu di pausa**.

1/2 GIOCATORI

Aggiungi o elimina un giocatore. Se stai giocando senza Diddy Kong, dovrai usare un palloncino (vedi pag. 24) per far entrare in gioco il giocatore 2.

- Puoi aggiungere o eliminare un giocatore in ogni momento dallo **schermo Selezione livello** o dallo **schermo Selezione mondo**.
- In **modalità 2 giocatori in cooperazione**, ciascuno avrà bisogno di un telecomando Wii e di un Nunchuk oppure solo di un telecomando Wii (gli accessori aggiuntivi sono venduti separatamente).



SCHEMA LIVELLI

Nello **schermo Schema livelli** puoi vedere i livelli che hai sbloccato e gli oggetti che hai raccolto, cioè le lettere KONG e le tessere dei puzzle, oltre alla medaglia più preziosa che hai ottenuto.

Inclina il Control Stick verso sinistra o verso destra per visualizzare le informazioni relative agli altri mondi.



IMPOSTAZIONI

Per ulteriori informazioni, vedi pag. 12.

ESCI DAL GIOCO

Torna allo **schermo del titolo**.

Comincia un livello

Usa il Control Stick per spostare l'icona di Donkey Kong in corrispondenza del livello che vuoi giocare, quindi premi il pulsante A per visualizzare il menu con le opzioni descritte qui di seguito.

NORMALE

Comincia il livello.

A TEMPO

Questa opzione apparirà quando vorrai giocare il livello, dopo averlo completato una prima volta. Per ulteriori informazioni, vedi pag. 17.

INVENTARIO

Questa opzione ti permette di usare la merce acquistata al Bazar Cranky (vedi pag. 25). Usa il Control Stick per scegliere un articolo, quindi premi il pulsante A per confermare la scelta. Premi il pulsante B per tornare allo schermo precedente e cominciare a giocare il livello scelto.

Se vuoi rimuovere un articolo precedentemente selezionato, scegli , quindi premi il pulsante A.



Schermo di pausa durante il gioco

Premi il pulsante + o il pulsante - durante il gioco, per visualizzare lo **schermo di pausa**. Puoi vedere su di esso la situazione attuale sul lato sinistro e le opzioni del menu sul lato destro. Scegli un'opzione del menu usando il Control Stick e conferma la scelta premendo il pulsante A.

Cuori

Cuori rimanenti per Donkey Kong e Diddy Kong. Questo indicatore è sempre visibile a schermo.

Banane

Numero di banane raccolte.

Palloncini

Numero di vite rimanenti.

Monete banana

Numero di monete banana raccolte.

Tessere del puzzle

Numero di tessere del puzzle raccolte nel livello.

Lettere KONG

Indica quali lettere KONG hai raccolto nel livello.



Nome del livello

IMPOSTAZIONI

Accedi al menu Impostazioni (vedi pag. 12).

CONTINUA

Continua a giocare.

ESCI

Torna allo schermo Selezione livello.

Per ulteriori informazioni, vedi pag. 24.

I checkpoint

Quando raggiungi un checkpoint, il maestro maialino salverà i tuoi progressi. Se farai un errore più avanti nel livello, ricomincerai dall'ultimo checkpoint raggiunto.

Se completi il livello, se perdi tutte le vite oppure esci dal livello per tornare allo **schermo Selezione livello**, la volta successiva ricomincerai dall'inizio.



Modalità A tempo

Dopo aver completato un livello per la prima volta, puoi giocarlo nuovamente in **modalità A tempo**, per conquistare una medaglia d'oro, d'argento o di bronzo. Nello **schermo Selezione livello** (vedi pag. 13), sposta l'icona di Donkey Kong in corrispondenza del livello che vuoi giocare, quindi seleziona A TEMPO dal menu (vedi pag. 15).

Quando cominci a giocare, un timer apparirà in basso a sinistra sullo schermo. Questo timer indica il tempo richiesto per ottenere la medaglia visualizzata. Al di sotto di questo timer, un cronometro registra il tuo tempo. Se il tuo tempo supera quello richiesto per ottenere la medaglia corrispondente, il timer cambierà riportando il tempo necessario per ottenere quella successiva. La medaglia migliore che hai ottenuto verrà visualizzata nello **schermo Selezione livello** (vedi pag. 13) e nello **schermo Schema livelli** (vedi pag. 14). Se vuoi migliorare il tuo tempo, puoi giocare il livello un'altra volta. Per farlo, premi il pulsante + nello **schermo Livello completato**, oppure il pulsante + o il pulsante - durante il gioco, per accedere al **menu di pausa** e selezionare RICOMINCIA.



Nota: l'opzione RICOMINCIA sarà disponibile nel **menu di pausa** soltanto in **modalità A tempo**. In **modalità A tempo**, comincerai il livello senza Diddy Kong.

Azioni

Donkey Kong

Qui di seguito sono elencate le azioni di base di Donkey Kong in **modalità 1 giocatore**. Quando trovi un Barile DK e liberi Diddy Kong, quest'ultimo salterà automaticamente in spalla a Donkey Kong, regalandogli abilità aggiuntive.

In **modalità 2 giocatori in cooperazione** (vedi pag. 26), Diddy Kong non salirà automaticamente in spalla a Donkey Kong. Per farlo, il giocatore che controlla Diddy Kong dovrà premere il pulsante Z o il pulsante B quando si trova vicino a Donkey Kong.

Cammina/Corri

Inclina leggermente il Control Stick verso sinistra o verso destra per camminare. Tenendo il Control Stick inclinato verso una delle due direzioni, comincerai a correre.

Accucciati

Inclina il Control Stick verso il basso per accucciarti.

Salta

Premi il pulsante A per saltare. Premi e rilascia per fare salti più corti, oppure tieni premuto per fare salti più lunghi.



Capriola

Mentre inclini il Control Stick verso sinistra o verso destra, scuoti il telecomando Wii o il Nunchuk per fare una Capriola.



Scuoti la terra

Quando non sei in movimento, scuoti il telecomando Wii e il Nunchuk per scuotere la terra. In questo modo srotolai i nemici circostanti e potrai interagire con determinati elementi all'interno dei livelli, come ad esempio, le piattaforme DK.



Soffia

Inclina il Control Stick verso il basso e contemporaneamente scuoti il telecomando Wii o il Nunchuk.



Afferra

Tieni premuto il pulsante Z o il pulsante B per raccogliere un barile o un altro oggetto, oppure afferrare una liana. Rilascia il pulsante per lanciare il barile, oppure lasciare l'oggetto o la liana.



Aggrappati

Tieni premuto il pulsante Z o il pulsante B per aggrapparti a ciuffi d'erba, vele o catene. Per spostarti lungo di essi, inclina il Control Stick verso la direzione desiderata; per scuotere la terra, scuoti il telecomando Wii o il Nunchuk. Rilascia il pulsante per staccarti.



Scimmia jet

Con Diddy Kong in spalla a Donkey Kong, tieni premuto il pulsante A dopo aver saltato: rimarrai in aria per un breve lasso di tempo.



Rullo Kong

Con Diddy Kong in spalla a Donkey Kong, scuoti il telecomando Wii o il Nunchuk mentre inclini il Control Stick verso sinistra o verso destra: effettuerai il rullo Kong. Donkey Kong continuerà a rotolare finché non avrai smesso di scuotere il telecomando Wii o il Nunchuk.



Un consiglio dritto dritto dai tempi in cui ero un eroe acclamato: prova a rotolare giù da un burrone e a saltare a mezz'aria. Ti farà ribollire il sangue nelle vene!

Diddy Kong



Puoi controllare Diddy Kong solo in **modalità 2 giocatori in cooperazione** (vedi pag. 26). Nello specifico, sarà il giocatore 2 a farlo.

Premendo il pulsante Z o il pulsante B, farai salire Diddy Kong in spalla a Donkey Kong oppure scendere.

Se giochi con il telecomando Wii afferrato alle estremità, tieni la pulsantiera **+** premuta verso l'alto e premi il pulsante 1 per salire in spalla a Donkey Kong. Per scendere, tieni la pulsantiera **+** premuta verso il basso e premi il pulsante 1.

Cammina/Corri

Inclina leggermente il Control Stick verso sinistra o verso destra per camminare. Tenendo il Control Stick inclinato verso una delle due direzioni, comincerai a correre.

Accucciati

Inclina il Control Stick verso il basso per accucciarti.

Salta

Premi il pulsante A per saltare. Premi e rilascia per fare salti più corti, oppure tieni premuto per fare salti più lunghi.



Scimmia jet

Salta e, mentre sei ancora in aria, tieni premuto il pulsante A per attivare lo scimmia jet di Diddy Kong. Quando Diddy Kong è in spalla a Donkey Kong, è Donkey Kong a comandare lo scimmia jet.



Ruota

Per fare la Ruota, scuoti il telecomando Wii o il Nunchuk mentre inclini il Control Stick verso sinistra o verso destra.



Nocciol-pistola

Salta e, mentre sei ancora per aria, scuoti il telecomando Wii e il Nunchuk per sparare con la nocciol-pistola di Diddy Kong. Diddy Kong può usare la sua nocciol-pistola anche quando è in spalla a Donkey Kong.



Nocciol-scossa

Quando non sei in movimento, scuoti il telecomando Wii e il Nunchuk per scuotere la terra con la nocciol-pistola. In questo modo stordirai i nemici circostanti con delle piccole scosse e potrai interagire con determinati elementi all'interno dei livelli, come ad esempio le piattaforme DK.



Soffia

Inclina il Control Stick verso il basso e scuoti il telecomando Wii o il Nunchuk.



Afferra

Tieni premuto il pulsante Z o il pulsante B per raccogliere un barile o un altro oggetto, oppure afferrare una liana. Rilascia il pulsante per lanciare il barile, oppure lasciare l'oggetto o la liana.



Aggrappati

Tieni premuto il pulsante Z o il pulsante B per aggrapparti a ciuffi d'erba, vele o catene. Per spostarti lungo di essi, inclina il Control Stick verso la direzione desiderata; per scuotere la terra, scuoti il telecomando Wii o il Nunchuk. Rilascia il pulsante per staccarti.



Rambi



In alcuni livelli troverai ad attenderti Rambi, il rinoceronte, pronto ad aiutarti nell'impresa. Per muoverti e saltare con Rambi valgono gli stessi comandi che usi per Donkey Kong in **modalità 1 giocatore**. Tuttavia, Rambi può anche compiere alcune azioni specifiche.

Per usare Rambi, individua una cassa con sopra la sua icona, salta su di essa e scuoti la terra per liberarlo.



Per salire in groppa a Rambi, premi il pulsante A quando ti trovi nelle sue vicinanze. Per scendere da Rambi, premi il pulsante Z o il pulsante B. Quando giochi con il telecomando Wii afferrato alle estremità, premi il pulsante 2 in prossimità di Rambi per salirgli in groppa; per scendere, tieni premuta la pulsantiera \oplus verso il basso e premi il pulsante 1.

In groppa a Rambi, Donkey Kong è invulnerabile alla maggior parte dei nemici e dei pericoli circostanti, perché il rinoceronte si sbarazza di loro.



Se scuoti il telecomando Wii e il Nunchuk, Rambi scuote la terra.

Se scuoti il telecomando Wii o il Nunchuk ed inclini contemporaneamente il Control Stick verso sinistra o destra, Rambi va alla carica.

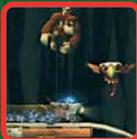


Carrelli



Mentre sei a bordo di un carrello, puoi saltare o accucciarti (vedi pag. 18) per evitare gli ostacoli.

In alcuni livelli con i carrelli, Donkey Kong salta separatamente dal carrello. In tali livelli devi saltare al momento giusto, per poter atterrare nuovamente sul carrello.



Razzo barili

I Razzo barili viaggiano automaticamente in una determinata direzione. Dopo essere saltato dentro un Razzo barile, premi ripetutamente il pulsante A per farlo partire. Una volta in aria, premi o tieni premuto il pulsante A per aumentare la spinta del motore; rilascia il pulsante A per diminuirla.



Razzo cosa? Ai miei tempi, bisognava salire fino in cima e ridiscendere dall'altra parte per attraversare tutta l'isola!

Barili



Barile comune

Questo barile è perfetto da lanciare contro nemici o oggetti circostanti.

Barile DK

Il barile con la sigla "DK" contiene l'altro personaggio. Rompi il barile per liberarlo e recuperare anche tutti i cuori eventualmente persi.

Barile cannone

Questo barile è contrassegnato da una freccia. Saltaci dentro e premi il pulsante A per lanciarti oltre burroni e coprire lunghe distanze.

Barile esplosivo

Il barile contrassegnato da una scintilla bianca ti lancerà automaticamente, non appena ci sarai saltato dentro.

Barile sorpresa

Trovi questo barile alla fine di ogni livello. Devi romperlo al momento giusto per poter guadagnare uno dei seguenti premi:



Casco di banane
Vale cinque banane.



Moneta banana
Vale una moneta banana.



Palloncino
Vale una vita extra.



Icona DK
Ti fa ottenere un oggetto a sorpresa. Scuoti i controller per ricevere l'oggetto in questione in quantità maggiore.

Nota: alcuni Barili cannone sono contrassegnati da un teschio con ossa incrociate. Questi barili scompariranno dopo l'uso.

Oggetti



Banana

Questo frutto giallo è l'obiettivo su cui si concentra la spedizione di Donkey Kong. Per ogni 100 banane, guadagnerai un palloncino.



Moneta banana

Raccogli queste monete per spenderle al Bazar Cranky.



Lettera KONG

Completa un livello raccogliendo tutte e quattro le lettere KONG, per ricevere l'icona corrispondente (vedi pag. 13).



Tessera del puzzle

Ogni livello contiene delle tessere di puzzle nascoste. Sfrutta tutte le risorse di Donkey Kong e Diddy Kong per trovarle.



Palloncino

Ogni palloncino vale una vita extra.



Cuore

Raccoglierlo fa recuperare un cuore a Donkey Kong o Diddy Kong.



Voci della giungla mi dicono che accadrà qualcosa di meraviglioso, se trovi tutte le lettere KONG e le tessere dei puzzle. Datti una mossa!

Bazar Cranky

Cranky Kong, il nonno scorbuto e dalla lunga barba bianca di Donkey Kong, ha un bazar in ogni mondo, nel quale vende merce che può essere utile a suo nipote. Cranky Kong ha da ridire su tutto e su tutti, ma non ignorare le sue parole, perché le sue lamentele potrebbero rivelarsi dei preziosi consigli!



Un palloncino

Vale una vita extra.



Tre palloncini

Valgono tre vite extra.



Sette palloncini

Valgono sette vite extra.



Pagal

Ti aiuta a trovare le tessere dei puzzle.



Cuore extra

Aggiunge un cuore extra al totale. Il cuore scompare se completi o abbandoni il livello.



Pozione banana

Ti rende invulnerabile. Attenzione: l'effetto svanirà se subisci troppi colpi.



Chiave

Apri il lucchetto visibile nello **schermo Selezione livello**. Avrai così accesso al sentiero prima bloccato.

Modalità 2 giocatori in cooperazione



Quando giochi in questa modalità, tieni presente che esistono delle differenze rispetto alla **modalità 1 giocatore**.

Se il tuo personaggio perde una vita, premi il pulsante 1 per usare un palloncino e farlo rientrare in un Barile DK che planerà dall'alto.

Quando il barile tocca l'altro personaggio, si rompe e il tuo personaggio torna in gioco. Per far sì che il barile di quest'ultimo atterri vicino all'altro personaggio, scuoti il telecomando Wii e il Nunchuk. Puoi far tornare in gioco un personaggio anche rompendo un Barile DK trovato nel livello.

Nota: tutte le volte che fai tornare in gioco un personaggio dovrai utilizzare un palloncino.

Quando Diddy Kong è in spalla a Donkey Kong, è Donkey Kong ad avere il comando, che si tratti di cavalcare Rambi, usare Razzo barili, carrelli o lo scimmia jet di Diddy Kong (vedi pag. 19). Quando Diddy Kong non si trova in spalla a Donkey Kong, entrambi i personaggi possono controllare Rambi, oppure usare Razzo barili o carrelli.

Per poter attivare Razzo barili, carrelli e Barili cannone, sia Donkey Kong che Diddy Kong devono saltarci dentro.

Se Donkey Kong e Diddy Kong sono separati e uno dei due si trova fuori dallo schermo, il personaggio che è fuori dallo schermo raggiungerà l'altro dopo pochi secondi.

Consigli di Cranky



- 1 Esplora ogni livello con molta attenzione per trovare tutti i segreti. Quei mascalzoni della tribù Tiki Tak non li hanno trovati tutti!
- 2 Se ti sei perso, prova ad andare a destra... o era a sinistra? Che dico, era in alto... forse. Spiacente, è tutta colpa dell'età...

Super Guida

Se ti trovi in difficoltà in un livello e perdi un numero considerevole di vite, il maestro maialino appare per offrirti l'aiuto di Super Kong nel completare il livello.

Per attivare la Super Guida, premi il pulsante + o il pulsante - quando ti trovi davanti al maestro maialino e segui le istruzioni a schermo.



Dopo aver attivato la Super Guida, premi il pulsante + o il pulsante - in qualsiasi momento per controllare Super Kong. Quando usi questo personaggio per completare il livello, sbloccherai il sentiero che conduce al livello successivo. Tuttavia nessuno degli oggetti raccolti (vedi pag. 24) verrà aggiunto a quelli già in tuo possesso e l'icona del livello nello **schermo Selezione livello** non cambierà colore, ma rimarrà rossa. Diventerà blu solo quando avrai completato il livello senza Super Guida.



Super Kong? Bah, che stupidaggine! Sarei capace di fare molto meglio anche se avessi gli occhi bendati! A proposito, dove si sarà cacciato il mio bastone?

- 3 Alcuni nemici sono troppo forti per essere battuti con un semplice salto. Prova a compiere azioni diverse quando incontri un nuovo nemico. Scuoti la terra, ad esempio. O ancora meglio, acquista qualcosa dal mio bazar!
- 4 Non tralasciare nessuna banana. Se ne raccogli a sufficienza, riceverai un palloncino extra. Non sono sicurissimo di quante banane ti servano, perché sono così forte che a me basta un unico palloncino!
- 5 Quel Donkey Kong sarà pure forte, ma non è l'unica scimmia nel barile. Avrà bisogno dell'aiuto di Diddy Kong per raggiungere posti al di fuori della sua portata!

Riconoscimenti

Retro Studios Staff Credits

Executive Producer

Michael Kelbaugh

Senior Development Director

Bryan Walker

Production Manager

Ryan Harris

Production Coordination

Shane Lewis

Design

Senior Design

Kynan Pearson

Mike Wikan

Tom Ivey

Design

Andy Schwalenberg

Bill Vandervoort

Brandon Salinas

Jay Fuller

Russell O'Henry

Contract Design

Jonathan DeLange

Stephen Dupree

Art & Animation

Art Director

Vince Joly

Art Lead

Ryan Powell

Principal Art

Elben Schafers

Technical Art

Chris Voellmann

Senior Art

Chuck Crist

Luis Ramirez

Art

Amanda Rotella

Jay Epperson

Matt Manchester

Quinn Smith

Sean Horton

Ted Anderson

Teague Schultz

Thomas Robins

Russell Lingo

Contract Art

Mark Brady

Reed Ketcham

Mike Witt

Senior Animation

Dax Pallotta

Derek Bonikowski

Will Bate

Animation

Carlos Mendieta

Raphael Perkins

Stephen Zafros

Contract Animation

Chris Torres

Nick McBride

Additional Thanks

Danny Richardson

Sammy Hall

Engineering

Engineering Director

Tim Little

Senior Engineering

Aaron Walker

Alex Quinones

Jim Gage

Mike Miller

Engineering

Akintunde Omitowoju

Andy Hanson

Dan Higdon

Eric Rehmeier

Frank Maddin

Jesse Spears

John Sheblak

Jose Guerra

Rhys Lewis

Ryan Cornelius

Audio

Audio Supervisor

Scott Petersen

Contract Sound Design

Bobby Arlauskas

Frank Bry

GI33k, LLC

Contract Sound Scripting

Monty Goulet

Operations

Al Artus

Ethan McDonald

Faith Casper

George Thomas

Kellie Prinz Johnson

Translation & Administration

Akiko Furukawa-Laban

Nintendo Staff Credits

General Producer

Shinya Takahashi

Producer

Kensuke Tanabe

Supervisor

Shigeru Miyamoto

Assistant Producer

Risa Tabata

Coordination

Yuji Ichijo

Kaori Miyachi

Coordination Support

Kiyohiko Ando

Atsuto Yagi

Music Supervisor

Kenji Yamamoto

Music

Minako Hamano

Masaru Tajima

Shinji Ushiroda

Daisuke Matsuoka

Storyboards

Naoki Mori

Tomoe Aratani

Illustration/ Conceptual Art Support

Shigehisa Nakae

Character Supervisors

Tsuyoshi Watanabe

Yusuke Nakano

Artwork

Yoshitomo Kitamura

Yasuo Inoue

Technical Support

Yoshito Yasuda

Shingo Okamoto

Tomohiro Umeda

Special Thanks

Keisuke Terasaki

Akiya Sakamoto

Toshihiko Okamoto

Takumi Kawagoe

Shintaro Kashiwagi

Hiroki Hirano

Kanae Dohta

Takashi Tezuka

Hiroyuki Kimura

Shigeyuki Asuke

Tsutomu Kaneshige

Yoshiaki Koizumi

Mahito Yokota

PolyAssets United Inc

Mario Club Co., Ltd.

Nintendo of America Staff Credits

Business Development

Mike Fukuda

Project Development

Tom Prata

Tim Bechtel

Project Development/ NOA Coordination

Todd Buechele

NOA Localization

Nate Bihldorff

Eric M. Smith

Anne-Marie Laperriere

Cesar Perez

NOA Design

Ross Hirai

Hitomi Ross

NOA Product Testing

Sean Egan

Robert Jahn

Kathy Huguenard

Teresa Lillygren

Nicko Gonzalez De Santiago

Sara Hoad

Stephane Arlot

Jeffrey Storbo

Special Thanks

Reggie Fils-Aime

Jacqualee Story

Jill Whitney

Nicola Wright

Mindy Bannan

Jason Mahaffa

Gregg Brown

Peter Nielsen

Ryan Pikarski

Seyla Keo

Nintendo of Europe Staff Credits

Localization Management

Andy Fey

Martin Weers

Localization Coordination

Palma Sanchez

de Moya Rodriguez

Quality Assurance Coordination

Wolfgang Weber

Translation

Eren Baykal

Arielle Walter

Gurvan Le Guen

Giovanna Canta

Adriano Antonini

Jessica Ferlmann

Janine Wetherell

Alesánder Luis Valero Fernández

Ariel del Rio de Angelis

Quality Assurance

Roisin McCorkell

Sean Keoghnan

Marc Fisher

Guillaume Deschamps

Adrien Rispal

Jérôme Petit

Marcello Tridenti

Luca Keller

Andrea Bellezza

Andreas Langer

Isabelle Stein

Victoria Bützler

David Martín Navarro

Mario Maldonado Rodríguez

Pablo Jesús Sánchez Morcillo

Manual Localisation

Artwork Producers

Andrea Dopico

Britta Henrich

Proof Reading and Layout

Pieter Van Nueten

André Hahn

Julia Jarocki

Ana Luz

Marion Magat

Cornelia Bilz

Sascha Nickel

Verena Lischka

Ulshi Lipinski

Oleg Sdarskij

Martin Heyne

Moni Händschke

Jasmina Libonati

Wojtek Sitarski

George Kamaroudis

Dutch Manual Text Translation

Robert de Boer

Carsten Harmans

Executive Producer

Satoru Iwata

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

RVL-SF8P-ITA

Nintendo[®]

PRINTED IN THE EU