

Wii™

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS™

BEDIENUNGSANLEITUNG
(ENTHÄLT WICHTIGE GESUNDHEITS- UND SICHERHEITSHINWEISE)

Jegliche für diese Software bereitgestellte Anleitungen sind digitale Nachbildungen der gedruckten Original-Spielanleitungen. Bitte beachte, dass manche der Inhalte für heutige Nutzer womöglich befremdlich anmuten können.

Außerdem werden eventuell Funktionen genannt, die in dieser Version des Spiels nicht genutzt werden können. Möglicherweise sind heute nicht mehr aktuelle Verbraucherinformationen, wie z. B. Garantiehinweise und Service-Hotlines, enthalten.

Informationen zu Produkten findest du auf der Nintendo-Website unter:

www.nintendo.com

Technische Hilfe und Problemlösungen findest du in der Bedienungsanleitung deiner Wii U-Konsole oder unter:

support.nintendo.com

Um weitere Informationen zu den Alterseinstufungen für diese sowie andere Software zu erhalten,

besuche bitte die Website der für deine Region zuständigen Stelle für Alterseinstufungen.

PEGI (Europa): www.pegi.info

USK (Deutschland): www.usk.de

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

OFLC (Neuseeland): www.classificationoffice.govt.nz

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

Dieses Qualitäts-Siegel ist die Garantie dafür, dass du Nintendo-Qualität gekauft hast. Achte deshalb immer auf dieses Siegel, wenn du Spiele oder Zubehör kaufst, damit du sicher sein kannst, dass alles einwandfrei zu deinem Nintendo-System passt.



Wir danken dir, dass du dich für die DONKEY KONG™ COUNTRY RETURNS-Disc für dein Wii™-System entschieden hast.

WARNUNG: Bitte lies vor Inbetriebnahme des Nintendo® Hardware-Systems, der Disc oder des Zubehörs unbedingt die in dieser Bedienungsanleitung enthaltenen, wichtigen Gesundheits- und Sicherheitshinweise durch.

Bitte lies die Spielanleitung sorgfältig durch, damit du viel Freude an deinem neuen Spiel hast. Wichtige Gewährleistungs- und Service-Informationen findest du in dem Faltblatt für Altersbeschränkungen, Software-Gewährleistungen und Kontaktinformationen. Hebe diese Dokumente zum Nachschlagen gut auf.



DIESES SPIEL UNTERSTÜTZT SOWOHL DEN 50Hz (576i)- ALS AUCH DEN 60Hz (480i)-MODUS.



WICHTIGER RECHTSHINWEIS

DIESES NINTENDO-SPIEL IST NICHT FÜR DEN GEBRAUCH MIT ILLEGALEM ZUBEHÖR VORGESEHEN. DURCH DEN GEBRAUCH SOLCHEN ZUBEHÖRS ERLISCHT DIE NINTENDO-PRODUKTGEWÄHRLEISTUNG. DAS KOPIEREN JEDLICHER NINTENDO-SPIELE IST ILLEGAL UND DURCH NATIONALE UND INTERNATIONALE GESETZE ZUM SCHUTZE GEISTIGEN EIGENTUMS STRENGSTENS VERBOTEN.

Powered by **mobiclip**



© 2010 NINTENDO.

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

© 2010 NINTENDO.

Grundsätzlich wird für dieses Spiel die Spracheinstellung der Wii-Konsole übernommen. Das Spiel verfügt über fünf verschiedene Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch. Wenn für die Wii-Konsole bereits eine dieser Sprachen ausgewählt worden ist, wird diese automatisch im Spiel verwendet. Ist eine Sprache für die Wii-Konsole ausgewählt worden, die nicht oben angeführt ist, wird im Spiel standardmäßig die englische Sprache verwendet. Die im Spiel wiedergegebene Sprache lässt sich verändern, indem die Spracheinstellung der Wii-Konsole verändert wird. Bitte schlage in der Wii-Bedienungsanleitung – Kanäle und Einstellungen nach, falls du weitere Informationen zur Spracheinstellung benötigst.

60Hz (480i)-Modus

Vielen ist der Unterschied zwischen dem 50Hz- und dem 60Hz-Modus nicht bekannt. Da die meisten neueren Fernsehgeräte den 60Hz-Modus unterstützen, lohnt es sich, herauszufinden, ob dein Fernseher kompatibel ist. Vereinfacht gesagt bezieht sich der Begriff Hz (Hertz) auf die Anzahl der Bilder, die pro Sekunde auf dem Bildschirm dargestellt werden.

50Hz stellt 25 Bilder pro Sekunde dar, wohingegen 60Hz annähernd 30 Bilder pro Sekunde darstellt. Dies klingt nicht nach einem gravierenden Unterschied, allerdings ist die Qualitätsverbesserung auf dem Bildschirm eindeutig zu sehen. Die 60Hz (480i)-Darstellung bietet Spielern eine qualitativ hochwertigere Bild-darstellung. Besondere Merkmale sind die sanftere Bildwiedergabe mit reduziertem Flimmern und eine optimale Spielgeschwindigkeit, die zu einer großartigen Spielerfahrung beitragen.

Standardmäßig ist der 50Hz (576i)-Modus ausgewählt. Um den 60Hz (480i)-Modus zu aktivieren, wähle diesen Modus bitte in den Wii-Systemeinstellungen unter FERNSEHER aus. Manche, in erster Linie ältere, Fernsehgeräte können jedoch keine Spiele im 60Hz (480i)-Modus darstellen. Daher kann es bei einem kleinen Prozentsatz der Spieler zu Schwierigkeiten bei der Darstellung dieses Spiels auf ihren Fernsehgeräten kommen. Um herauszufinden, ob dein Fernsehgerät den 60Hz (480i)-Modus darstellen kann, schlage bitte in der zugehörigen Bedienungsanleitung nach oder wende dich an den zuständigen Hersteller.

Sollte nach dem Wechsel zum 60Hz (480i)-Modus der Bildschirm schwarz bleiben oder ein verzerrtes Bild darstellen, ist es wahrscheinlich, dass dein Fernseher den 60Hz (480i)-Modus nicht unterstützt. Wenn du den RESET-Knopf der Wii-Konsole betätigst, während du unten auf dem Steuerkreuz gedrückt hältst, startet das Wii-System im 50Hz (576i)-Modus neu. Weitere Informationen zur Einstellung des Darstellungsmodus erhältst du in der Wii-Bedienungsanleitung – Kanäle und Einstellungen.

Wenn du zum Anschluss ein Wii-RGB-Kabel (RVL-013) (separat erhältlich) verwendest und das Fernsehgerät über einen RGB-Eingang und eine PAL60-Kompatibilität verfügt, oder wenn du zum Anschluss ein Wii-Komponenten-Video-Kabel (RVL-011) (separat erhältlich) verwendest und das Fernsehgerät über einen Komponenten-Eingang verfügt, erfolgt eine wesentlich schärfere Bildwiedergabe.



EDTV/HDTV (480p)-Modus – Progressive Scan

Die EDTV/HDTV (480p)-Darstellung erfolgt progressiv und bietet Spielern die qualitativ hochwertigste Bild-darstellung. Besondere Merkmale sind die gestochenen scharfe Bildwiedergabe und eine optimale Spielgeschwindigkeit mit stark reduziertem Flimmern, die zu einer großartigen Spielerfahrung beitragen. Wir von Nintendo möchten, dass die Spieler unsere Spiele unter den bestmöglichen Bedingungen erleben.

Abhängig von der Kombination des verwendeten Kabels und des Fernsehgerätes kann es jedoch sein, dass dieser Modus nicht dargestellt werden kann. Schlage bitte in der zugehörigen Bedienungsanleitung nach oder wende dich an den Hersteller, um zu erfahren, ob dein Fernsehgerät über die erforderliche Progressive Scan-Technik verfügt. Stelle außerdem sicher, das Wii-Komponenten-Video-Kabel (RVL-011) (separat erhältlich) zu verwenden und Progressive Scan am Fernsehgerät zu aktivieren, wenn du diesen Modus auswählst.

Standardmäßig ist der 50Hz (576i)-Modus ausgewählt. Um den EDTV/HDTV (480p)-Modus zu aktivieren, wähle diesen Modus bitte in den Wii-Systemeinstellungen unter FERNSEHER aus. Weitere Informationen zur Einstellung des Darstellungsmodus erhältst du in der Wii-Bedienungsanleitung – Kanäle und Einstellungen.



Optimiere deine Einstellungen

Um das Spielerlebnis deinen persönlichen Vorlieben anzupassen, kannst du die folgenden Einstellungen verändern:

Lautstärke/Rumble – Dieses Spiel unterstützt den Lautsprecher der Wii-Fernbedienung und die Rumble-Funktion. Das Anpassen der Lautstärke des Lautsprechers oder das Aktivieren bzw. Deaktivieren der Rumble-Funktion kann im **Wii-FB-Einstellungsbildschirm** (erreichbar über das **HOME-Menü**) vorgenommen werden.

Registrieren der Wii-Fernbedienung an der Wii-Konsole

Um die Wii-Fernbedienung an einer Wii-Konsole zu verwenden, muss sie zunächst registriert werden. Die im Lieferumfang der Wii-Konsole befindliche Wii-Fernbedienung ist bereits ab Werk an der Konsole registriert. Der **Standard-Modus** wird verwendet, wenn weitere Wii-Fernbedienungen an der Wii-Konsole registriert werden sollen oder wenn du deine ursprüngliche Wii-Fernbedienung erneut registrieren willst. Die Registrierung ist notwendig, damit die Wii-Fernbedienung mit der Wii-Konsole kommunizieren kann.

Standard-Modus – Nach erfolgter Registrierung bleibt die Wii-Fernbedienung so lange an der Wii-Konsole registriert, bis die Einstellungen durch eine Registrierung dieser Wii-Fernbedienung an einer anderen Konsole überschrieben werden.

Einmal-Modus – Dieser Modus ermöglicht den vorübergehenden Gebrauch deiner Wii-Fernbedienung an einer anderen Wii-Konsole sowie den Gebrauch der Wii-Fernbedienung eines Freundes an deiner Wii-Konsole.

Die in der Wii-Fernbedienung gespeicherten Einstellungen zur Registrierung im Standard-Modus werden dadurch nicht überschrieben. In diesem Modus bleibt die Wii-Fernbedienung mit der Wii-Konsole verbunden, solange sie eingeschaltet ist. Sobald die Wii-Konsole ausgeschaltet wird, geht die Registrierung an der Wii-Konsole verloren.

- An einer Wii-Konsole können bis zu 16 Wii-Fernbedienungen gleichzeitig registriert sein – zehn im **Standard-Modus** und sechs im **Einmal-Modus**.
- Nur eine im **Standard-Modus** registrierte Wii-Fernbedienung kann die Konsole ein- oder ausschalten.

Registrierung via Einmal-Modus

HINWEIS: Die Verwendung dieses Modus setzt die Registrierungskonfigurationen aller Wii-Fernbedienungen außer Kraft, bis die Wii-Konsole ausgeschaltet wird. Wird die Wii-Konsole danach wieder eingeschaltet, treten die Konfigurationen des **Standard-Modus** wieder in Kraft.

1. Drücke den HOME-Knopf an einer Wii-Fernbedienung, die an der Wii-Konsole registriert ist.
2. Wähle die Option Wii-FB-EINSTELLUNGEN aus dem **HOME-Menü** aus und wähle danach die Option NEU ANMELDEN aus.
3. Drücke gleichzeitig den 1- und den 2-Knopf auf der Wii-Fernbedienung, die an der Wii-Konsole registriert werden soll. **Die Reihenfolge, in der die Wii-Fernbedienungen registriert werden, bestimmt, wer Spieler 1, Spieler 2 usw. ist.**
4. Die Spieler-LED blinkt während des Registrierungs Vorganges. Halte die Knöpfe gedrückt, bis das Blinken aufhört. Dadurch wird signalisiert, dass die Verbindung eingerichtet wurde.



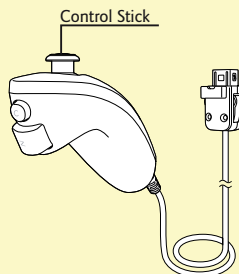
Weitere Informationen zur Registrierung erhältst du in der Wii-Bedienungsanleitung – Vorbereitung des Systems.

Wiederherstellung der neutralen Position für das Nunchuk

HINWEIS: Sollte sich der Control Stick beim Einschalten bzw. beim Anschließen an die Wii-Fernbedienung nicht in der neutralen Position befinden, so wird diese falsche Position als neutrale Position übernommen. Dies führt zu einer Fehlfunktion der Steuerung. Lass den Control Stick in die zentrale Position zurückkehren und drücke auf der Wii-Fernbedienung gleichzeitig für drei Sekunden die A-, B-, Plus- und Minus-Knöpfe, um die neutrale Position wiederherzustellen.

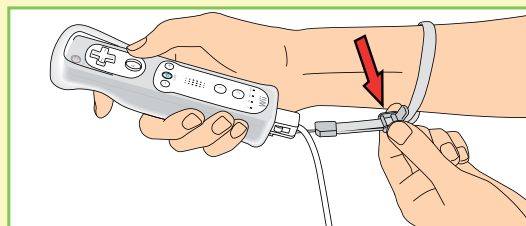
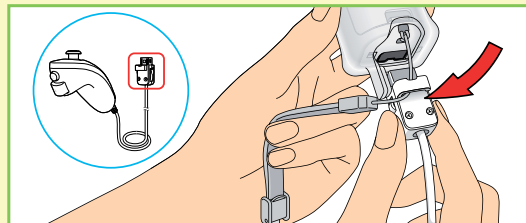
Um dies zu verhindern, bewege den Control Stick in den folgenden Fällen nicht:

- beim Einschalten der Wii-Konsole
- beim Anschließen des Nunchuks an die Wii-Fernbedienung
- beim Starten von Kanälen im **Wii-Menü**
- beim Beenden von Wii-Software bzw. Verlassen von Kanälen und Zurückkehren zum **Wii-Menü**



Achtung – Handgelenksschleife verwenden

Führe die Schnur der Handgelenksschleife der Wii-Fernbedienung durch den Haken. Stecke den Nunchuk-Stecker in den Erweiterungsanschluss an der Unterseite der Wii-Fernbedienung. Führe deine Hand durch die Handgelenksschleife der Wii-Fernbedienung und nimm die Wii-Fernbedienung sicher in die Hand. Justiere den Stopper, so dass die Schleife sich nicht vom Handgelenk lösen kann. Gib Acht, den Stopper nicht übermäßig festzuziehen. Es genügt, wenn die Schleife nicht verrutschen kann.



VORSICHT: Halte die Wii-Fernbedienung und das Nunchuk stets sicher in der Hand. Bitte verwende stets die Wii-Fernbedienungshülle (RVL-022) und die Handgelenksschleife der Wii-Fernbedienung, um zu verhindern, dass dir die Wii-Fernbedienung beim Spielen aus der Hand gleitet und dadurch Schäden an der Umgebung sowie der Wii-Fernbedienung entstehen oder andere Personen verletzt werden. Die Wii-Fernbedienungshülle bietet Schutz, falls die Wii-Fernbedienung beim Spielen versehentlich aus der Hand gleitet oder fallen gelassen wird. Achte bitte auf ausreichenden Abstand zu anderen Personen oder Gegenständen, wenn du Wii-Spiele spielst. Unterbrich das Spiel und trockne deine Hände, sollten diese verschwitzt oder feucht sein. Vermeide es außerdem, mit der Wii-Fernbedienung stärker zu schwingen als notwendig, da die Wii-Fernbedienung durchaus auch auf weniger schwingungsvolle Bewegungen reagiert. Stelle sicher, das Nunchuk wie beschrieben vorzubereiten. Verwende den Haken am Nunchuk-Stecker gemeinsam mit der Schnur der Handgelenksschleife, um zu verhindern, dass sich der Nunchuk-Stecker vom Erweiterungsanschluss der Wii-Fernbedienung löst und gegen andere Gegenstände oder Personen schlägt.

WARNUNG: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Die Handgelenksschleife der Wii-Fernbedienung und das Kabel des Nunchuks können sich um den Hals schnüren.

Inhalt

Einleitung	7
Steuerung	8
Vor dem Spiel	10
Spielbildschirme	13
Aktionen	18
Sammelobjekte und Items	24
Cranky Kongs Laden	25
2-Spieler-Modus	26
Crankys Tipps	26
Super-Assistent	27

Update des Wii-Menüs

HINWEIS: Wenn du die Disc das erste Mal in deine Wii™-Konsole einlegst, wird überprüft, ob die aktuellste Version des **Wii-Menüs** verfügbar ist. Falls nicht, erscheint automatisch der **Wii-System-Update-Bestätigungsbildschirm**. Wähle O.K., um fortzufahren. Das Update kann einige Minuten in Anspruch nehmen und es ist möglich, dass dabei dem **Wii-Menü** neue Kanäle hinzugefügt werden. Beachte bitte, dass die Wii-Konsole über das aktuellste Update des **Wii-Menüs** verfügen muss, um diese Disc abzuspielen.

HINWEIS: Sollte nach dem Durchführen des Updates im Disc-Kanal nicht der eingeschobenen Disc angezeigt werden, ist ein weiteres Update notwendig. Wiederhole in diesem Falle die oben genannte Vorgehensweise.

Während eines Updates des **Wii-Menüs** hinzugefügte Kanäle werden im Speicher der Wii-Konsole abgelegt, sofern genügend Speicherplatz vorhanden ist. Diese zusätzlichen Kanäle können auf dem **Datenverwaltungs Bildschirm** in den Wii-Optionen gelöscht werden. Wurden die Kanäle gelöscht, können sie später im **Wii Shop-Kanal** erneut kostenlos heruntergeladen werden.

Wenn das **Wii-Menü** auf den neuesten Stand gebracht wird, werden Speicherdaten oder Programme, die auf nicht autorisiertem Wege erstellt wurden, aus dem Speicher der Wii-Konsole gelöscht, da sie die Wii-Konsole beschädigen und/oder Fehler in Spielesoftware verursachen können. Wir möchten darauf hinweisen, dass Nintendo keine Gewährleistung für die Funktionsfähigkeit von unlizenzierter Software oder unlizenzierterm Zubehör nach diesem oder einem zukünftigen Update des **Wii-Menüs** gibt.



Einleitung



Kann ein müder alter Affe hier nicht mal in Ruhe ein Nickerchen machen? Ein musikalischer Haufen von Schlitzohren hat gerade unseren Vulkan zum Ausbruch gebracht und sich unsere Donkey Kong-Insel unter den Nagel gerissen! Ist jetzt mal Schluss mit dem Lärm da draußen?!

Diese Rhythmus-Banditen führen Übles im Schilde: Nicht nur haben sie unsere tierischen Freunde mittels seltsamer Musiktalimane in ihren Bann gezogen, sondern sie haben auch noch alle Bananen mitgehen lassen. Aber es kommt noch schlimmer: Donkey Kongs geheimen Vorrat haben sie auch noch abgeräumt! Nichts bringt den Jungen so in Rage, als wenn jemand Hand an seine wertvollen Früchte legt!

Was haben die überhaupt mit den ganzen geklauten Bananen vor? Zu meiner Zeit hätte ich mich mühelos um diese geheimnisvolle Angelegenheit gekümmert, aber ich sehe schon: Donkey Kong und sein kleiner Freund Diddy Kong sind Feuer und Flamme und bereits in den Startlöchern. Wenn irgendjemand zum Ursprung dieser Bananenstehlerei rennen, springen und schwingen kann, dann sind es wohl diese beiden!



Steuerung

DONKEY KONG™ COUNTRY RETURNS kann mit Wii-Fernbedienung und Nunchuk™ oder auch nur mit einer Wii-Fernbedienung gespielt werden. Diese Spielanleitung erklärt die Steuerung im Spiel, und geht davon aus, dass du Wii-Fernbedienung und Nunchuk verwendest.

Nunchuk-Methode (Wii-FB und Nunchuk)

- Steuerung im Spiel
- Donkey Kong-Steuerung (2-Spieler-Modus)
- Steuerung im Menü
- Diddy Kong-Steuerung (2-Spieler-Modus)

Für spezielle Donkey Kong-Aktionen, lies bitte S. 18–19.
Für spezielle Diddy Kong-Aktionen, lies bitte S. 20–21.

A-Knopf

- Springen
- Gedrückt halten, um Diddy Kongs Fässer-Jetpack zu verwenden.
- Bestätigen

Minus-Knopf

- Pausenmenü anzeigen

HOME-Knopf

- HOME-Menü anzeigen

B-Knopf

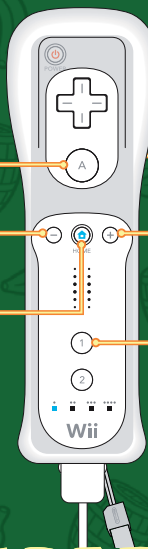
- Gedrückt halten, um Fässer, Lianen und Kletterstellen zu greifen. Loslassen, um Fässer zu werfen und dich von Lianen bzw. Kletterstellen fallen zu lassen.
- Zurück/Löschen
- Diddy Kong tragen
- Auf Donkey Kong aufsteigen / von ihm absteigen

Plus-Knopf

- Pausenmenü anzeigen

I-Knopf

- Spieler zurückholen (Rückkehr in einem schwebenden DK-Fass (S. 26))



Schüttle Wii-Fernbedienung und Nunchuk:

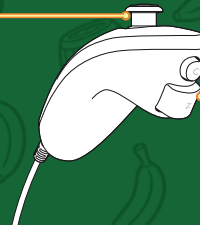
- Trommelattacke
- Pusten (Control Stick nach unten neigen)
- Rollen (Control Stick nach links oder rechts neigen)

Control Stick

- Laufen / Rennen (nach links oder rechts neigen)
- Ducken (nach unten neigen)
- Option anwählen

Z-Knopf

- Gedrückt halten, um Fässer, Lianen und Kletterstellen zu greifen. Loslassen, um Fässer zu werfen und dich von Lianen bzw. Kletterstellen fallen zu lassen.
- Diddy Kong tragen
- Auf Donkey Kong aufsteigen / von ihm absteigen



Waagrechte Position (Wii-FB)

Steuerkreuz

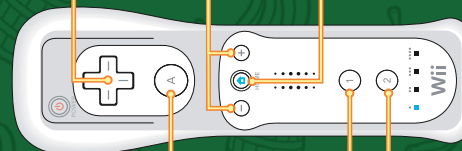
- Laufen
- Rennen (I-Knopf drücken)
- Ducken (Steuerkreuz nach unten drücken)
- Option anwählen

Plus- / Minus-Knopf

- Pausenmenü anzeigen

HOME-Knopf

- HOME-Menü anzeigen



A-Knopf

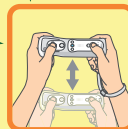
- Spieler zurückholen (Rückkehr in einem schwebenden DK-Fass (S. 26))

I-Knopf

- Gedrückt halten, um Fässer, Lianen und Kletterstellen zu greifen. Loslassen, um Fässer zu werfen und dich von Lianen bzw. Kletterstellen fallen zu lassen.
- Zurück / Löschen
- Diddy Kong tragen (Steuerkreuz nach oben drücken) / Von Donkey Kong absteigen (Steuerkreuz nach unten drücken)

2-Knopf

- Springen
- Gedrückt halten, um Diddy Kongs Fässer-Jetpack zu verwenden.
- Bestätigen

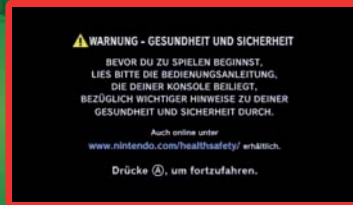


Schüttle die Wii-Fernbedienung:

- Trommelattacke
- Pusten (Steuerkreuz nach unten drücken)
- Rollen (Steuerkreuz nach links oder rechts drücken)

Vor dem Spiel

1 Schiebe die DONKEY KONG COUNTRY RETURNS-Disc korrekt in den Disc-Schacht der Wii-Konsole. Die Wii-Konsole schaltet sich daraufhin automatisch ein. Der abgebildete **Gesundheits- und Sicherheitsbildschirm** wird angezeigt. Lies die Informationen auf diesem Bildschirm sorgfältig durch und drücke den A-Knopf. Der **Gesundheits- und Sicherheitsbildschirm** wird auch dann angezeigt, wenn du die Disc erst nach dem Einschalten der Wii-Konsole einschiebst.



2 Zeige mit der Wii-Fernbedienung auf den Disc-Kanal im **Wii-Menü** und drücke den A-Knopf.



3 Der **Startbildschirm des Kanals** wird angezeigt. Wähle **START** aus und drücke den A-Knopf.



4 Es werden Informationen zur Handgelenksschlaufe angezeigt. Stelle sicher, dass die Handgelenksschlaufe fest sitzt und drücke anschließend den A-Knopf. Der **Titelbildschirm** erscheint.



Anlegen eines Spielstandes

1 Drücke auf dem **Titelbildschirm** gleichzeitig den A- und B-Knopf, um zum **Spielauswahlbildschirm** zu gelangen.



2 Wenn du zum ersten Mal spielst, wähle einen neuen Spielstand aus, indem du den Control Stick verwendest und den A-Knopf drückst. So gelangst du zum **Startbildschirm**.



3 Solltest du ein bereits gespeichertes Spiel fortsetzen wollen, wähle den entsprechenden Spielstand und drücke den A-Knopf, um fortzufahren.



Kopieren und Löschen von Spielständen

Möchtest du einen bereits existierenden Spielstand kopieren, drücke den Plus-Knopf und wähle den Spielstand, den du kopieren möchtest. Wähle danach einen Zielspeicherplatz. Möchtest du einen Spielstand löschen, drücke den Minus-Knopf und wähle dann den Spielstand, den du löschen möchtest.

Hinweis: Einmal gelöschte Spielstände können nicht wiederhergestellt werden. Setze diese Option daher mit Bedacht ein.

Spiel starten

Nachdem du einen Spielstand ausgewählt hast, gelangst du zum **Startbildschirm**. Dort hast du die Möglichkeit, ein Spiel im **1-Spieler-Modus** oder **2-Spieler-Modus** zu starten oder das **Optionsmenü** bzw. das **Extras-Menü** zu betreten.

Optionsmenü

AUDIO

Stelle hier die Lautstärke der Musik bzw. der Soundeffekte ein.

STEUERUNG

Bestätige hier die Nunchuk-Methode (Wii-FB und Nunchuk) bzw. die waagrechte Position (Wii-FB) (S. 8–9). Wähle die gewünschte Konfiguration aus und drücke den A-Knopf. Du kannst jederzeit deine Konfiguration ändern, indem du das Nunchuk an die Wii-Fernbedienung anschließt oder es von ihr entfernst.



Extras-Menü

Machst du im Spiel Fortschritte und erfüllst du zudem bestimmte Bedingungen, schaltest du Bilder, Dioramen und Musik frei. Diese findest du in diesem Menü.

Speichern

Dein Spielfortschritt und die von dir gesammelten Objekte werden automatisch im Speicherstand abgelegt, den du auf dem **Spielauswahlbildschirm** ausgewählt hast. Betätigst du den POWER-Schalter bzw. setzt die Wii-Konsole über das **HOME-Menü** oder mithilfe des RESET-Knopfes während deines Spiels zurück, wird dein letzter Spielfortschritt nicht gespeichert.

- Bitte betätige weder den POWER-Schalter noch den RESET-Knopf, während das Spiel gespeichert wird.
- Hinweise zum Löschen von Speicherdaten im Speicher der Wii-Konsole findest du in der Wii-Bedienungsanleitung unter Wii-Kanäle und Wii-Systemeinstellungen.
- Du benötigst freien Platz (2 Blöcke) im Speicher der Wii-Konsole, um Speicherdaten anzulegen.

Spielbildschirme

Weltenauswahlbildschirm

Auf diesem Bildschirm kannst du die Donkey Kong-Insel erkunden, indem du den Control Stick in die gewünschte Richtung neigst. Wähle eine Welt, die du betreten möchtest und drücke den A-Knopf, um zum **Levelauswahlbildschirm** zu gelangen.

Hinweis: Du musst den Bösewicht der aktuellen Welt besiegen, um weitere Welten auf der Donkey Kong-Insel auskundschaften zu können.

Drücke den Z-Knopf, um die Panoramaansicht zu aktivieren. Verwende in dieser den Control Stick, um dir einen Überblick über die Donkey Kong-Insel zu verschaffen. Drücke den Z-Knopf erneut, um die Panoramaansicht zu verlassen.



Levelauswahlbildschirm

Auf diesem Bildschirm siehst du, welche Level du durchspielen musst, um zur nächsten Welt zu gelangen. Wenn du zum ersten Mal in einer neuen Welt bist, ist nur ein Level verfügbar. Sobald du den Level gemeistert hast, eröffnet sich dir ein neuer Pfad. Besiege den Bösewicht am Ende der aktuellen Welt, um zur nächsten zu gelangen. Du kannst jederzeit zum **Weltenauswahlbildschirm** zurückkehren, indem du den B-Knopf drückst.

KONG-Buchstaben-Symbol

Zeigt an, dass die KONG-Buchstaben dieses Levels gefunden wurden (S. 24).

Puzzleteile-Symbol

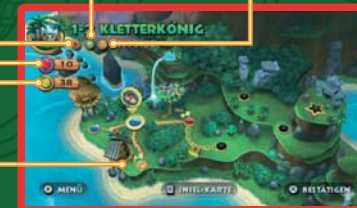
Zeigt an, dass die Puzzleteile dieses Levels gefunden wurden (S. 24).

Spiel auf Zeit-Medaille (S. 17)

Ballons (S. 24)

Bananenmünzen (S. 24)

Cranky Kongs Laden (S. 25)



Pausenmenü (Karte)

Drücke auf der Karte den Plus- oder Minus-Knopf, um zum **Pausenmenü** zu gelangen.

1/2 SPIELER

Füge hier einen Spieler hinzu oder entferne ihn. Wenn Diddy Kong nicht anwesend ist, musst du einen Ballon (S. 24) verbrauchen, um Spieler 2 hinzuzufügen.

- Du kannst auf dem **Level-** oder dem **Weltenauswahlbildschirm** jederzeit einen Spieler hinzufügen.
- Um mit einem anderen Spieler gemeinsam zu spielen, benötigst ihr pro Spieler eine Wii-Fernbedienung samt Nunchuk oder eine Wii-Fernbedienung allein. (Zusätzliches Zubehör kann einzeln im Handel erworben werden.)



LEVELSTATISTIK

Der **Levelstatistik-Bildschirm** zeigt bisher freigeschaltete Level an sowie deine bisher gesammelten Items wie KONG-Buchstaben, Puzzleteile und deine hochwertigste Spiel auf Zeit-Medaille.

Neige den Control Stick nach links oder rechts, um Informationen zu anderen Welten einzusehen.



OPTIONEN

Weitere Informationen hierzu findest du auf S. 12.

SPIEL BEENDEN

Hiermit gelangst du zurück zum **Titelbildschirm**.

Einen Level starten

Verwende den Control Stick, um das Donkey Kong-Symbol zu dem Level zu bewegen, den du spielen möchtest und drücke den A-Knopf, um das folgende Menü aufzurufen:



SPIELEN

Diese Option startet den Level.

SPIEL AUF ZEIT

Diese Option erscheint, wenn du einen bereits erfolgreich beendeten Level noch einmal spielen möchtest. Weitere Informationen hierzu findest du auf S. 17.

INVENTAR

Diese Option erlaubt es dir, die in einem von Cranky Kongs Läden (S. 25) erstandenen Items zu verwenden. Setze den Control Stick ein, um das gewünschte Item auszuwählen und drücke den A-Knopf, um deine Auswahl zu bestätigen. Drücke den B-Knopf, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren und den Level zu starten.

Möchtest du ein Item entfernen, wähle  und drücke den A-Knopf.



Pausenmenü (im Level)

Drücke den Plus- oder Minus-Knopf, um das Spiel zu unterbrechen und das **Pausenmenü** aufzurufen. Dieses Menü zeigt dir auf der linken Bildschirmseite deinen aktuellen Status und auf der rechten Seite die Menüpunkte. Wähle mithilfe des Control Sticks einen Menüpunkt und bestätige durch Drücken des A-Knopfes.

Herzen
Donkey Kongs und Diddy Kongs verbleibende Herzen. Diese Anzeige ist jederzeit sichtbar.

Bananen
Anzahl der gesammelten Bananen

Ballons
Anzahl der verbleibenden Versuche

Bananenmünzen
Anzahl der gesammelten Bananenmünzen

Puzzleteile
Anzahl der Puzzleteile, die du bisher im aktuellen Level gefunden hast

KONG-Buchstaben
Buchstaben, die du bisher im aktuellen Level gefunden hast

OPTIONEN
Rufe das **Optionsmenü** auf (S. 12).

FORTFAHREN
Fahre mit dem Level fort.

LEVEL VERLASSEN
Kehre zum **Levelauswahlbildschirm** zurück.

Weitere Informationen zu diesen Items findest du auf S. 24.

Checkpoints

Sobald du an einen Checkpoint gelangst, speichert das Tutorial-Schwein deinen Fortschritt. Ab diesem setzt du wieder ein, falls du im weiteren Spielverlauf einen Fehler machen solltest.

Wenn du den Level durchspielst, all deine Versuche verlierst oder zum **Levelauswahl-Bildschirm** zurückgehst, musst du den Level beim nächsten Mal von Anfang an spielen.



Spiel auf Zeit-Modus

Einen erfolgreich beendeten Level kannst du noch einmal im **Spiel auf Zeit-Modus** spielen, um eine Gold-, Silber- oder Bronzemedaille zu gewinnen. Bewege auf dem **Levelauswahl-Bildschirm** (S. 13) das Donkey Kong-Symbol zum gewünschten Level und wähle SPIEL AUF ZEIT im Menü (S. 15).

Sobald du den Level beginnst, erscheint eine Zeit in der unteren linken Ecke des Bildschirms. Diese gibt dir die Zeitvorgaben für das Erringen der verschiedenen Medaillen an. Unter ihr findest du deine aktuelle Spielzeit. Sollte deine Spielzeit die Zeitvorgabe der hochwertigsten Medaille überschreiten, gilt die Zeitvorgabe der nächstmöglichen Medaille. Der hochwertigste von dir errungene Medaille wird auf dem **Levelauswahl-Bildschirm** (S. 13) und dem **Levelstatistik-Bildschirm** abgebildet (S. 14). Möchtest du den Level von vorne spielen, um eine bessere Zeit zu erzielen, drücke den Plus-Knopf auf dem **Level geschafft!-Bildschirm** oder wähle LEVEL NEU STARTEN im **Pausenmenü**.

Hinweis: Die Option LEVEL NEU STARTEN ist im **Spiel auf Zeit-Modus** im **Pausenmenü** auswählbar. Im **Spiel auf Zeit-Modus** startest du den Level ohne Diddy Kong.



Aktionen

Donkey Kongs Aktionen



Im Folgenden werden Donkey Kongs Standardaktionen erläutert. Wenn du ein DK-Fass findest und Diddy Kong befreist, springt er automatisch auf Donkey Kongs Rücken und verleiht ihm zusätzliche Fähigkeiten.

Im **2-Spieler-Modus** (S. 26) springt Diddy Kong nicht automatisch auf Donkey Kongs Rücken. Drücke den Z- oder B-Knopf, wenn du neben Diddy Kong stehst, um ihn auf Donkey Kongs Rücken reiten zu lassen.

Laufen / Rennen

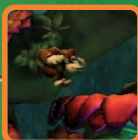
Neige den Control Stick nach links oder rechts, um zu laufen. Neigst du den Control Stick stärker in eine Richtung, beginnt Donkey Kong zu rennen.

Ducken

Neige den Control Stick nach unten, um dich zu ducken.

Springen

Drücke den A-Knopf, um zu springen. Drücke und lasse los, um kurze Sprünge auszuführen, halte ihn gedrückt, um lange Sprünge auszuführen.



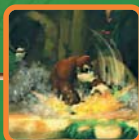
Purzelbaum-Attacke

Schüttele Wii-Fernbedienung oder Nunchuk und neige gleichzeitig den Control Stick nach links oder rechts, um zu rollen.



Trommelattacke

Schüttele Wii-Fernbedienung und Nunchuk, um die Trommelattacke auszuführen. Diese betäubt Gegner in deiner unmittelbaren Nähe und ermöglicht Donkey Kong, mit bestimmten Objekten in seinem Umfeld zu interagieren, beispielsweise DK-Plattformen.



Pusten

Neige den Control Stick nach unten und schüttele Wii-Fernbedienung oder Nunchuk.



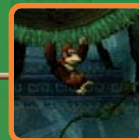
Greifen

Halte den Z- oder B-Knopf gedrückt, um Fässer und andere Objekte sowie Lianen zu greifen. Lasse den Knopf los, um ein Fass zu werfen oder ein Objekt bzw. eine Liane loszulassen.



Hangeln

Halte den Z- oder B-Knopf gedrückt, um dich an bestimmten Oberflächen wie Gras, Segeln und Ketten entlangzuhangeln. Neige den Control Stick in die gewünschte Richtung, um dich an der Oberfläche entlangzubewegen. Schüttele Wii-Fernbedienung oder Nunchuk, um zu trommeln. Lasse los, um dich fallen zu lassen.



Fässer-Jetpack

Reitet Diddy Kong auf Donkey Kongs Rücken, dann halte nach einem Sprung den A-Knopf gedrückt, um für eine kurze Zeit zu schweben.



Kong-Rolle

Reitet Diddy Kong auf Donkey Kongs Rücken, schüttele Wii-Fernbedienung oder Nunchuk und neige gleichzeitig den Control Stick nach links oder rechts, um eine Kong-Rolle auszuführen. Donkey Kong rollt so lange, bis du aufhörst, Wii-Fernbedienung oder Nunchuk zu schütteln.



Hier hast du einen Tipp aus meiner alten Zeit als strahlender Held: Versuche mal, dich rollend einen Abgrund hinunterzustürzen und im freien Fall zu springen. Das bringt dein Blut in Wallung!

Diddy Kongs Aktionen



Diddy Kong kann nur im **2-Spieler-Modus** (S. 26) gespielt werden und wird von Spieler 2 gesteuert.

Lass Diddy Kong auf Donkey Kongs Rücken auf- oder absteigen, indem du den Z- bzw. B-Knopf drückst.

Verwendest du die waagrechte Position (Wii-FB), drücke das Steuerkreuz nach oben und den I-Knopf, um auf Donkey Kongs Rücken zu springen. Um abzusteigen, drücke das Steuerkreuz nach unten und den I-Knopf.

Laufen / Rennen

Neige den Control Stick nach links oder rechts, um zu laufen. Neigst du den Control Stick stärker in eine Richtung, beginnt Diddy Kong zu rennen.

Ducken

Neige den Control Stick nach unten, um dich zu ducken.

Springen

Drücke den A-Knopf, um zu springen. Drücke und lasse los, um kurze Sprünge auszuführen, halte ihn gedrückt, um lange Sprünge auszuführen.



Fässer-Jetpack

Springe und drücke den A-Knopf, während Diddy Kong in der Luft ist, um seinen Fässer-Jetpack zu aktivieren. Reitet Diddy Kong auf Donkey Kongs Rücken, kontrolliert Donkey Kong den Fässer-Jetpack.



Radschlag-Attacke

Schüttele Wii-Fernbedienung oder Nunchuk und neige gleichzeitig den Control Stick nach links oder rechts, um die Radschlag-Attacke auszuführen.



Peanut-Pistole

Springe und schüttele, während du in der Luft bist, Wii-Fernbedienung und Nunchuk, um Diddy Kongs Peanut-Pistole zu verwenden. Reitet Diddy Kong auf Donkey Kongs Rücken, kann er trotzdem mit seiner Peanut-Pistole schießen.



Pistolentrommler

Schüttele Wii-Fernbedienung und Nunchuk, um mit Diddy Kongs Peanut-Pistole Richtung Boden zu schießen. Dies löst kleine Erschütterungen aus, die Gegner in deiner unmittelbaren Umgebung betäuben, und ermöglicht Donkey Kong, mit bestimmten Objekten in seinem Umfeld zu interagieren, beispielsweise DK-Plattformen.



Pusten

Neige den Control Stick nach unten und schüttele Wii-Fernbedienung oder Nunchuk.



Greifen

Halte den Z- oder B-Knopf gedrückt, um Fässer und andere Objekte sowie Lianen zu greifen. Lasse los, um ein Fass zu werfen oder ein Objekt bzw. eine Liane loszulassen.



Hangeln

Halte den Z- oder B-Knopf gedrückt, um dich an bestimmten Oberflächen wie Gras, Segeln und Ketten entlangzuhangeln. Neige den Control Stick in die gewünschte Richtung, um dich an der Oberfläche entlangzubewegen. Schüttele Wii-Fernbedienung oder Nunchuk, um zu trommeln. Lasse los, um dich fallen zu lassen.



Rambis Aktionen



In manchen Leveln findest du Rambi, das Nashorn, das dir auf deiner Suche helfen möchte. Rambis Standardaktionen sind dieselben wie die von Donkey Kong, er verfügt jedoch auch über zusätzliche, eigene Aktionen.

Mit Rambi spielen kannst du erst, wenn du auf deinem Weg eine mit dem Rambi-Logo markierte Kiste ausfindig machst. Springe auf diese und wende die Trommelattacke an, um das Nashorn zu befreien.



Um auf Rambis Rücken zu springen, stelle dich neben ihn und drücke den A-Knopf. Um von Rambi abzusteigen, drücke entweder den Z- oder den B-Knopf.

Verwendest du die waagrechte Position (Wii-FB), stelle dich neben Rambi und drücke den Z-Knopf, um auf seinen Rücken zu springen. Drücke das Steuerkreuz nach unten und den I-Knopf, um von ihm abzusteigen.

Solange Donkey Kong auf Rambis Rücken reitet, können ihm die meisten Gegner und Gefahren nichts anhaben, da Rambi diese einfach aus dem Weg rammt.



Schüttelst du Wii-Fernbedienung und Nunchuk, führt Rambi die Trommelattacke aus.

Schüttelst du Wii-Fernbedienung und Nunchuk und neigst dabei den Control Stick nach links oder rechts, greift Rambi an.

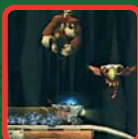


Loren



Wenn du in einer Lore fährst, kannst du springen oder dich ducken (S. 18), um Hindernissen auszuweichen.

In manchen Leveln, in denen Loren vorkommen, kann Donkey Kong von diesen ab- und wieder aufspringen. Hierzu musst du deine Sprünge zeitlich so abstimmen, dass er wieder auf der fahrenden Lore landet.



Raketenfass

Raketenfässer steuern selbst ihre Flugrichtung. Drücke, nachdem du in ein Raketenfass gesprungen bist, zügig den A-Knopf, um die Rakete zu starten. Bist du in der Luft, drücke oder halte den A-Knopf, um die Raketen Schubkraft zu erhöhen. Lasse den A-Knopf los, um die Schubkraft zu verringern.



Raketen?!? PAH! Zu meiner Zeit mussten wir bergauf und bergab wandern, um die Insel zu durchqueren!

Fässer



Fass

Diese gewöhnlich aussehenden Fässer eignen sich wunderbar dazu, auf Gegner oder Objekte in deiner Umgebung geworfen zu werden.

DK-Fass

Die mit „DK“ markierten Fässer beherbergen deinen Freund Diddy Kong. Zerbreche sie, um ihn zu befreien. Dies füllt übrigens auch gleichzeitig deine Herzen auf.

Kanonenfass

Diese Fässer mit dem weißen Pfeil schleudern dich über Abgründe und lange Distanzen. Springe hinein und drücke den A-Knopf.

Explosionsfass

Mit einer weißen Explosionswolke markierte Fässer schießen dich automatisch heraus, wenn du hineinspringst.

Überraschungsfass

Dieses Fass findest du am Ende eines Levels. Zerbrich es im richtigen Moment, um eine der folgenden Belohnungen zu ergattern:



Bananenstaude
Du erhältst fünf Bananen.



Bananenmünze
Du erhältst eine Bananenmünze.



Balloon
Du erhältst einen Extraversuch.



DK-Symbol
Du erhältst ein Zufalls-item. (Schüttle die Controller, um mehrere Items einer Sorte zu erhalten.)

Hinweis: Manche Kanonenfässer sind mit einem Totenkopf und zwei gekreuzten Knochen markiert. Diese Fässer verschwinden, nachdem du sie verwendet hast.

Sammelobjekte und Items



Banane

Diese gelbe Frucht ist der Grund für Donkey Kongs Suche. Sammelst du 100 Bananen, erhältst du einen Ballon.



Bananen- münze

Sammele diese Münzen, um sie in Cranky Kongs Laden auszugeben.



KONG- Buch- stabe

Finde in jedem Level die vier versteckten KONG-Buchstaben, um mit diesem Buchstaben-Symbol belohnt zu werden (S. 13).



Puzzleteil

In jedem Level verbergen sich Puzzleteile. Nutze alle Donkey Kong und Diddy Kong zur Verfügung stehenden Aktionen, um sie ausfindig zu machen.



Ballon

Ein Ballon entspricht einem Extra-Versuch.



Herz

Ein Herz füllt eines von Donkey Kongs oder Diddy Kongs Herzen auf.



Pssst! Jemand hat mir gezwitschert, dass etwas ganz Famoses passiert, wenn du alle KONG-Buchstaben und Puzzleteile findest. Na dann mal los!

Cranky Kongs Laden

Cranky Kong, Donkey Kongs griesgrämiger Großvater mit dem weißen Bart, hat in jeder Welt einen Laden eröffnet, in dem er allerlei Dinge zum Verkauf anbietet, um seinem Enkel zu helfen. Cranky Kong mag zwar über alles Mögliche vor sich hin faseln, aber ab und zu hat er wertvolle Ratschläge parat. Es lohnt sich also, ihm aufmerksam zuzuhören!



1 Ballon

Gibt dir ein Extraleben.



3 Ballons

Gibt dir drei Extraleben.



7 Ballons

Gibt dir sieben Extraleben.



Squawks

Squawks hilft dir dabei, Puzzleteile zu finden.



Extraherz

Fügt deiner Herzleiste ein Extraherz hinzu. Wenn du den Level durchspielst oder aber frühzeitig verlässt, geht der Effekt verloren.



Bananen- saft

Mit diesem Item wirst du unverwundbar. Gib aber acht, dass du nicht zu oft getroffen wirst, denn die Wirkung geht nach einigen Treffern verloren.



Karten- schlüssel

Mit diesem Schlüssel kannst du verschlossene Pfade auf dem Levelauswahlbildschirm aufschließen.

2-Spieler-Modus



Denke bitte daran, dass sich das Spielverhalten in diesem Modus von dem im **1-Spieler-Modus** unterscheidet.

Sollte dein Charakter einen Versuch verlieren, drücke den I-Knopf, um einen Ballon einzulösen. Dank dieser Aktion kommst du in einem DK-Fass zurückgeschwebt.

Berührt das Fass den Charakter deines Mitspielers, zerbricht es und du bist zurück im Spiel. Schüttle Wii-Fernbedienung und Nunchuk, um in Richtung deines Mitspielers zu schweben. Du kannst einen Charakter auch zurückholen, indem du ein DK-Fass zerbrichst, das du im Level findest.

Hinweis: Pro zurückgeholtem Charakter wird ein Ballon verbraucht.

Reitet Diddy Kong auf Donkey Kongs Rücken, werden beider Bewegungen von Donkey Kong gesteuert. Dies schließt Folgendes mit ein: Reiten auf Rambo, Raketenfässer, Loren und Diddy Kongs Fässer-Jetpack (S. 19). Reitet Diddy Kong nicht auf Donkey Kongs Rücken, kann jeder der beiden Rambo, Raketenfässer und Loren steuern.

Sowohl Donkey Kong als auch Diddy Kong müssen in Raketenfässer, Loren und Kanonenfässer springen, um sie zu aktivieren.

Werden Donkey Kong und Diddy Kong getrennt und ein Charakter befindet sich außerhalb des Bildschirms, wird letzterer nach wenigen Sekunden auf den Bildschirm teleportiert.

Crankys Tipps

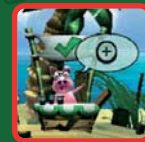


- 1 Erkunde jeden Level gründlich, um alle Geheimnisse aufzuspüren. Dieser nervtötende Stamm der Tiki Taks hat noch nicht alles, was auf dieser Insel versteckt ist, aufgefunden gemacht.
- 2 Solltest du dich verlaufen, versuche mal, nach rechts zu gehen... oder war es links? Oder doch oben? Uuups, kleiner Anfall von Altersschwäche.

Super-Assistent

Solltest du in einem besonders anspruchsvollen Level Schwierigkeiten haben oder viele Versuche verloren haben, erscheint das Tutorial-Schwein und bietet Super Kongs Hilfe an, um den Level durchzuspielen.

Aktiviere den Super-Assistenten, indem du dich vor das Tutorial-Schwein stellst, den Plus- oder Minus-Knopf drückst und die Anweisungen auf dem Bildschirm befolgst.



Ist der Super-Assistent aktiviert, drücke den Plus- oder Minus-Knopf, um Super Kong zu steuern. Verwendest du diesen Charakter, um einen Level durchzuspielen, schaltest du zwar den Pfad zum nächsten Level frei, erhältst jedoch keine Sammelobjekte (S. 24) und das Level-Symbol auf dem **Levelauswahlbildschirm** bleibt rot (anstatt sich blau zu färben). Spielst du den Level ohne Hilfe durch, färbt sich das Symbol blau.



Super Kong? Pffft, Papperlapapp! Ich würde das selbst mit verbundenen Augen besser hinbekommen! So, und wo ist mein Gehstock jetzt schon wieder abgeblieben?

- 3 Manche Gegner lassen sich nicht mit einem einfachen Sprung besiegen. Probiere verschiedene Aktionen aus, wenn du auf einen neuen Gegner triffst, wie beispielsweise die Trommelattacke. Oder noch besser: Kauf einfach etwas aus meinem Laden!
- 4 Lass keine einzige Banane zurück! Sammelst du genug von ihnen, bekommst du einen Extra-Ballon. Ich bin nicht sicher, wie viele Bananen du genau benötigst. Ich bin schließlich so eine harte Nuss, dass ich nur einen Ballon brauche!
- 5 Dieser Donkey Kong mag ja stark sein, aber er ist nicht der einzige Affe im Fass. Er wird Diddy Kongs Hilfe sicherlich brauchen, wenn er an die schwer erreichbaren Orte kommen möchte.

Credits

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'Henly

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 Zafras

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 Nakau

Character Supervisors

Tsuyoshi Watanabe

Yusuke Nakano

Artwork

Yoshitomo Kitamura

Yasuo Inoue

Technical Support

Yoshiito 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

Kenji Yamamoto

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 Sánchez

de Moya Rodriguez

Quality Assurance

Coordination

Wolfgang Weber

Translation

Eren Baykal

Arielle Walter

Gurvan Le Guen

Giovanna Canta

Adriano Antonini

Jessica Ferlmann

Janine Wetherell

Alejandro Luis Valero Fernández

Ariel del Rio de Angelis

Quality Assurance

Roisin McCorkell

Sean Keoghgan

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

Uschi 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-NOE

Nintendo®