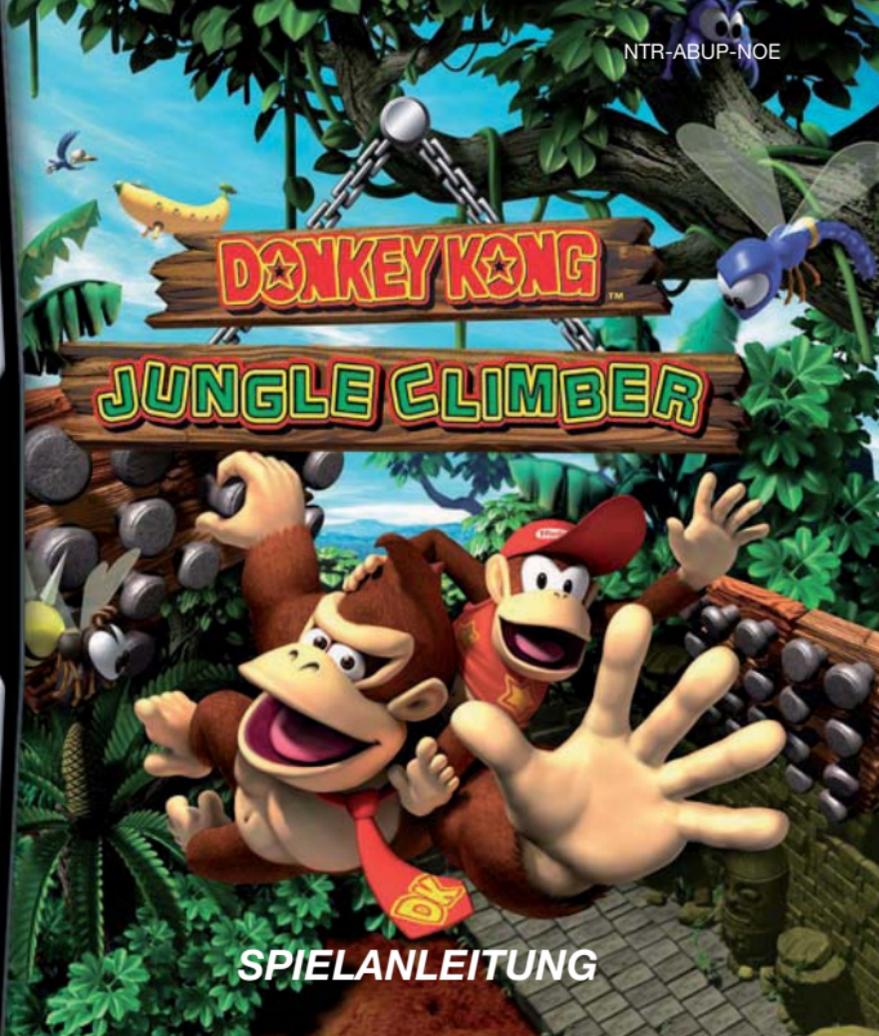


NINTENDO DS™



NTR-ABUP-NOE

SPIELANLEITUNG

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 bist, dass alles einwandfrei zu deinem Nintendo-System passt.



Wir freuen uns, dass du dich für die DONKEY KONG™ JUNGLE CLIMBER-Karte für dein Nintendo DS™-System entschieden hast.

WICHTIG: Bitte lies die beiliegenden Gesundheits- und Sicherheitshinweise genau durch, bevor du das Nintendo DS-System, eine Nintendo DS-Karte, ein Spielmodul oder sonstiges Zubehör verwendest. Sie enthalten wichtige Gesundheits- und Sicherheitsinformationen. Bitte lies die Spielanleitung sorgfältig durch, damit du viel Freude an deinem neuen Spiel hast. Sie beinhaltet zudem wichtige Garantie- und Service-Informationen. Hebe diese Anleitung zum Nachschlagen gut auf.

Diese Nintendo DS-Karte funktioniert ausschließlich mit dem Nintendo DS-System.



DRAHTLOSES EINZELKARTE-SPIEL

DIESES SPIEL UNTERSTÜTZT DRAHTLOSE MEHRSPIELER-PARTIEN, DIE VON EINER EINZIGEN DS-KARTE HERUNTERGELADEN WERDEN.

2-4

Inhalt

Hintergrund und Charaktere	4
Steuerung	6
Das Spiel beginnt	7
Das Abenteuer	10
Wettkampf	18

In dieser Spielanleitung stammen Abbildungen mit einem **grünen Rahmen** vom Topscreen des Nintendo DS™-Systems. Bildschirmfotos mit einem **orangefarbenen Rahmen** stammen vom Touchscreen.

Hintergrund und Charaktere

Donkey Kong und seine Freunde verbringen ihren wohlverdienten Urlaub am wunderschönen Sonnenstrand der tropischen Sonneninsel.

Nach einem erfrischenden Bad im Meer entdecken der hungrige Donkey Kong und seine Freunde eine Riesenbanane, die über einem Berggipfel zu schweben scheint. Ohne einen Moment zu zögern macht sich Donkey Kong auf den Weg zum Gipfel. In welches Abenteuer gerät er da nur wieder hinein?



Donkey Kong

Der sanfte Riese des Dschungels – und unser Held!



Diddy Kong

Er ist immer bereit, DK zu helfen.



Cranky Kong

Nicht mehr der Jüngste, aber voller Lebenserfahrung.



Xananab

Ein geheimnisvoller Außerirdischer. Er sieht aus wie... eine Banane?



Funky Kong

Der beste (weil einzige) Pilot von Funkys Flieger.

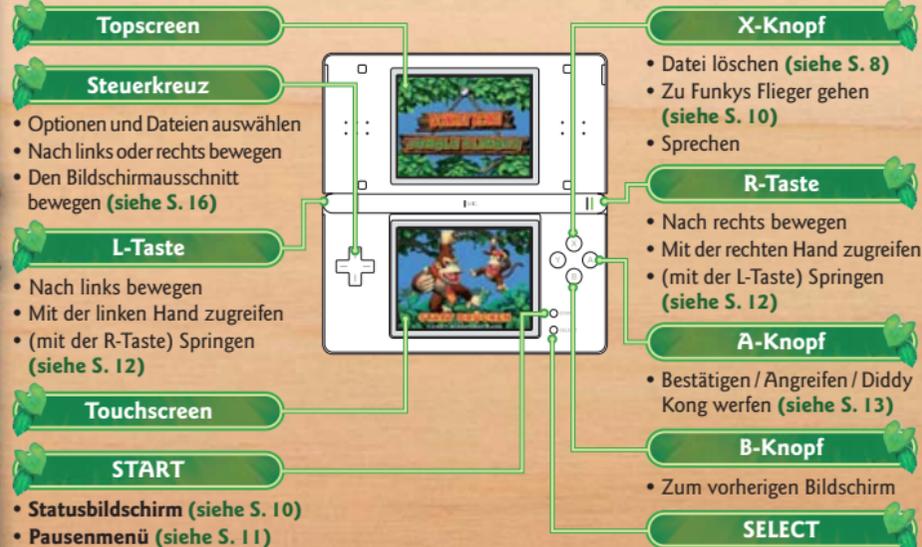


King K. Rool

Der Anführer der Kremlings und Erzfeind von Donkey Kong!

Steuerung

In DONKEY KONG™ JUNGLE CLIMBER werden hauptsächlich die L- und R-Tasten verwendet! Mehr Informationen über die Steuerung findest du auf den **Seiten 12 – 13**.



- Drücke gleichzeitig START, SELECT und die L- und R-Tasten, um das Spiel zurückzusetzen und zum **Titelbildschirm** zurückzukehren.
- Schließe dein Nintendo DS-System, um den **Standby-Modus** zu aktivieren. Wenn du es wieder öffnest, kannst du dein Spiel dort fortsetzen, wo du es verlassen hast. **Achtung:** Wenn du dies während eines Wettkampfes durchführst, wird die Drahtlose DS-Datenübertragung beendet.

Das Spiel beginnt

Vergewissere dich, dass dein Nintendo DS-System ausgeschaltet ist. Stecke die **DONKEY KONG JUNGLE CLIMBER-Karte** in den DS-Kartenschlitz auf der Rückseite deines Nintendo DS-Systems, bis du sie einrasten hörst.

Das Spiel starten

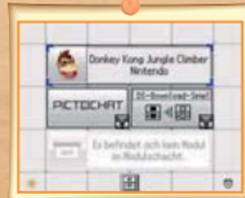
Nach dem Einschalten des Nintendo DS-Systems erscheint der **Gesundheits- und Sicherheitsbildschirm**. Lies dir diese Informationen sorgfältig durch und berühre danach den Touchscreen.

Berühre auf dem **DS-Menübildschirm** die Schaltfläche **DONKEY KONG JUNGLE CLIMBER**.

Wenn bei deinem Nintendo DS-System der **Auto-Modus** aktiviert ist, wird dieser Schritt automatisch übersprungen. Bitte schlage in der Bedienungsanleitung deines Nintendo DS-Systems nach, um weitere Informationen zu erhalten.

Wenn der **Titelbildschirm** angezeigt wird, drücke START, um zum **Dateiauswahl-Bildschirm** zu gelangen.

Grundsätzlich wird für dieses Spiel die Spracheinstellung des Nintendo DS-Systems übernommen. Das Spiel verfügt über fünf verschiedene Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch. Wurde für dein Nintendo DS-System bereits eine dieser Sprachen ausgewählt, wird diese automatisch im Spiel verwendet. Ist aber eine Sprache ausgewählt worden, die nicht oben angeführt ist, wird im Spiel englischer Bildschirmtext angezeigt. Die im Spiel wiedergegebene Sprache lässt sich mittels Spracheinstellung des Nintendo DS ändern. Bitte schlage in der Bedienungsanleitung des Nintendo DS-Systems nach, falls du weitere Informationen zur Spracheinstellung benötigst.



● Das Spiel speichern

Dieses Spiel speichert deinen Fortschritt automatisch. Im **Abenteuermodus** (siehe S. 10) wird dein Spiel immer dann gespeichert, wenn du einen Level beendest hast. Im **Minispiele-Modus** (siehe S. 17) wird deine Punktzahl gespeichert, nachdem du ein Minispiel abgeschlossen hast.

● Datei wählen

Drücke ◀ oder ▶ auf dem Steuerkreuz, um eine Datei auszuwählen. Wenn du ein neues Spiel beginnen möchtest, wähle ein Fass, über dem die Worte NEUES SPIEL STARTEN angezeigt werden. Wenn du ein begonnenes Spiel fortsetzen möchtest, wähle das Speicherfass, das du für das entsprechende Spiel verwendet hattest. Um deinen Fortschritt bei einem gespeicherten Spiel zu überprüfen, wähle das Fass aus und schaue dir den Topscreen an. Dort siehst du, wie viel Prozent des Spiels du bereits abgeschlossen hast. Auch deine restlichen Versuche, deine gesammelten Bananen und anderes werden dir hier angezeigt. Drücke den A-Knopf, um ein Fass auszuwählen und zum **Modusauswahl-Bildschirm** zu gelangen.

Levelname



● Datei löschen

Wähle eine Datei mit dem Steuerkreuz und drücke den X-Knopf. Wenn du die folgende Sicherheitsabfrage durch Drücken des A-Knopfes bestätigst, wird die ausgewählte Datei gelöscht.

Achtung! Dateien, die du löschst, sind für immer verloren!

Modus wählen

Wähle einen der vier Spielmodi mithilfe des Steuerkreuzes. Drücke den A-Knopf, um deine Auswahl zu bestätigen.



ABENTEUER (siehe S. 10)

In diesem **Abenteuermodus** für einen Spieler spielst du Donkey Kong.

MINISPIELE (siehe S. 17)

Während du den **Abenteuermodus** spielst, kannst du hier Minispiele freischalten.

EXTRAS (siehe S. 17)

Während du den **Abenteuermodus** spielst, kannst du hier besondere Funktionen freischalten.

WETTKAMPF (siehe S. 18)

Tritt in Mehrspielerkämpfen gegen bis zu drei andere Spieler an.

Das Abenteuer

Jede Insel besteht aus mehreren Leveln. Wenn du alle Level erfolgreich gemeistert und den Endgegner besiegt hast, kannst du zur nächsten Insel wechseln!

Kartenbildschirm

Wähle einen Level, indem du ◀ oder ▶ auf dem Steuerkreuz drückst, und bestätige deine Auswahl mithilfe des A-Knopfes, um diesen Level zu spielen. Drücke ▲ auf dem Steuerkreuz, um eine andere Insel auszuwählen. Drückst du während der Inselauswahl den A-Knopf, gelangst du zur derzeit ausgewählten Insel.

Levelname



Level

Wenn du einen Level erfolgreich beendet hast, färbt sich diese Anzeige blau.

Items (siehe S. 15)

Alle Items, die du in dem ausgewählten Level bereits gefunden hast, werden hier angezeigt.

Kristallsterne

Kristallsterne lassen Donkey Kong für eine kurze Zeit unverwundbar werden (siehe S. 13). Setze sie mit Bedacht ein.

Funkys Flieger

Wenn du alle Ölfässer einer Insel gesammelt hast (siehe S. 15), kann Funky Kong dich in seinem Flieger auf die jeweilige kleine Insel fliegen. Drücke den X-Knopf, um ihn zu besuchen.

Statusbildschirm

Drücke START, um den **Statusbildschirm** zu sehen. Dort wird detailliert angezeigt, welche Items du in welchem Level gefunden hast.

Spielbildschirm

Greife die Griffe, damit Donkey Kong um sie herum rotiert. Lass sie los, damit er sich in die Lüfte katapultiert. Weiche den Feinden aus (wenn er sie berührt, verliert Donkey Kong einen Versuch) und durchquere das Zieltor! Das ist praktisch alles, was du wissen musst!

Gesammelte Bananen
(siehe S. 15)

Für je 100 gesammelte Bananen erhältst du einen Extraversuch.

Feind

Sprechen

Drücke den X-Knopf, um mit Cranky oder Xananab, dem Bananen-Alien, zu sprechen.

Gesammelte Juwelen
(siehe S. 15)

Für je 100 gesammelte Juwelen erhältst du einen Kristallstern.

DKs
verbleibende Versuche

Griffe

Kristallstern



Zieltor und Endgegner

Schließe einen Level ab, indem du das Zieltor durchquerst. Wenn du gegen einen Endgegner kämpfst, musst du seine KP auf null reduzieren, um ihn zu besiegen.

Zieltor



KP des
Endgegners



Pausenmenü

Drücke START, während du spielst, um das **Pausenmenü** anzuzeigen. Wähle entweder FORTSETZEN oder ZURÜCK ZUR KARTE. Je nach Modus können auch andere Optionen verfügbar sein.

In Aktion

Die meisten Aktionen benötigen lediglich die L- und die R-Taste!



Nach links / rechts bewegen

Drücke die L-Taste, um dich nach links zu bewegen, und die R-Taste, um dich nach rechts zu bewegen. Dies ist auch in der Luft und unter Wasser möglich.

Du kannst Donkey Kong auch mit Hilfe des Steuerkreuzes steuern.



Vom Boden aus springen

Drücke gleichzeitig die L- und R-Tasten und lasse sie gleichzeitig los, um zu springen.



Greif den Griff

Drücke die L-Taste, damit Donkey Kong einen Griff mit der linken Hand greift, und drücke die R-Taste, damit er einen Griff mit der rechten Hand greift. Es ist auch möglich, mit beiden Händen gleichzeitig zuzugreifen.

Rotieren

Wenn du einen Griff längere Zeit greifst, rotiert Donkey Kong um diesen Griff herum. Hältst du die L-Taste gedrückt, rotiert er gegen den Uhrzeigersinn, und wenn du die R-Taste gedrückt hältst, rotiert er in die entgegengesetzte Richtung.



Von einem Griff abspringen

Während Donkey Kong einen Griff hält, kannst du die gedrückte Taste loslassen, damit er in die Richtung springt, in die er gerade blickt: Nach oben, nach unten, links, rechts, schräg... Wohin du magst!



Angriffswirbel

Drücke den A-Knopf, um während des Sprunges anzugreifen. Während Donkey Kong seinen Angriffswirbel vollführt, kann er Feinde besiegen und Fässer zerstören. Dies ist auch mit dem Y-Knopf und dem B-Knopf möglich.



Wurf

Wenn Donkey Kong einen Stein oder eine Bombe berührt, drücke die L- oder die R-Taste, um das Objekt zu ergreifen. Donkey Kong wird es werfen, sobald du die Taste wieder loslässt.

Achte auf Feinde mit Stacheln! Triff sie nur dort, wo keine Stacheln sind, um sie zu besiegen.

Unverwundbarkeit

Wenn du einen Kristallstern (oder mehrere) besitzt, kannst du Donkey Kong für kurze Zeit unverwundbar werden lassen, indem du den Kristallstern auf dem Touchscreen berührst. Während er unverwundbar ist, kann er außerdem frei durch die Luft fliegen! Verwende die L- und R-Tasten, um ihn dabei zu steuern.



Kristallstern



Verbleibende Zeit

• Diddy Kong hilft dir

Drücke den A-Knopf während eines Angriffswirbels, um Diddy Kong auf weit entfernte Gegner zu werfen oder um mit ihm Items einzusammeln, die Donkey Kong selbst nicht erreichen kann. Dies ist auch mit dem Y-Knopf und dem B-Knopf möglich.

Diddy Kong kann auch bestimmte Items für dich verwenden. Wenn Donkey Kong getroffen wird, während er Diddy trägt, verschwindet Diddy, aber Donkey Kong verliert keinen Versuch.



Fässer und mehr

Während du die Inseln erkundest, wirst du auf viele verschiedene Fässer und Items stoßen. Experimentiere mit ihnen, um herauszufinden, wozu sie zu gebrauchen sind. Hier ist eine kleine Übersicht.



Kanonenfass

Dieses Fass schießt Donkey Kong in eine festgelegte Richtung. Spring einfach hinein, und schon geht's los.



Drehfass

Spring in dieses Fass und drehe es mithilfe der L- und R-Tasten in die gewünschte Richtung. Drücke dann den A-Knopf, um in die gewählte Richtung abgefeuert zu werden.



DK-Fass

Wenn Donkey Kong allein unterwegs ist, findest du in diesem Fass Diddy Kong, der dich begleiten wird.



Bonusfass

Springe in dieses Fass, um ein kleines Bonusspiel zu spielen!



Schalter

Ergreife diesen Schalter mit beiden Händen, um ihn hinunterzuziehen und damit etwas... Unvorhergesehenes auszulösen!



Felsblock

Je nachdem, wo du dich an ihm festhältst, rollt er in die eine oder andere Richtung.

Items

In jedem Level findest du zahlreiche interessante Items.



Bananen

Es gibt drei verschiedene Bananenitems: Einzelne Bananen und Büschel mit fünf oder zehn Bananen. Sammle 100 Bananen, um einen Extraversuch zu erhalten.



Juwelen

Juwelen gibt es in drei Größen: klein (grün, Wert: 1), mittel (blau, Wert: 5), und groß (rot, Wert: 10). Wenn du 100 Juwelen sammelst, erhältst du einen Kristallstern.



KONG-Tafeln

Es gibt vier Buchstabentafeln, die zusammen das Wort KONG ergeben. Wenn du alle vier Tafeln in einem Level sammelst, erhältst du einen Extraversuch.



Ölfässer

Sammle die Ölfässer, um mit Funkys Flieger abheben zu können (siehe S. 10).



DK-Münze

Finde diese Münze in möglichst vielen Leveln, um besondere Funktionen unter EXTRAS freizuschalten (siehe S. 17).



Bananenmünzen

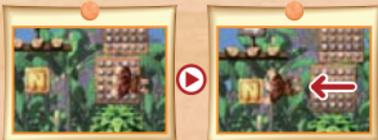
Sammle davon so viele wie möglich. Wer weiß, was dann passiert...?

Tipps

Hier sind ein paar Tipps, die dir den Einstieg erleichtern sollen!

Springe überallhin

Wenn du gezielt nach links, rechts, oben oder unten springen möchtest, greife die Griffe mit beiden Händen, um das Rotieren zu stoppen. Wenn du sicher bist, in die richtige Richtung zu blicken, lasse beide Tasten gleichzeitig los.



Schau dich um

Wenn du auf dem Boden stehst oder Griffe hältst, drücke ▲ oder ▼ auf dem Steuerkreuz, um den Bildschirmausschnitt vertikal zu bewegen und die Umgebung in Augenschein zu nehmen. Suche nach Feinden und Griffen in der Nähe, bevor du das Steuerkreuz wieder loslässt.



Schwebe in der Luft

Während du durch die Luft fliegst, kannst du die L- oder R-Taste drücken, um nach links oder nach rechts zu gleiten. Je länger du die Taste gedrückt hältst, desto weiter treibst du in diese Richtung. Noch etwas: Wenn du die L- oder die R-Taste gedrückt hältst, während du durch die Luft fliegst, greifst du automatisch den nächsten Griff, den Donkey Kongs Hand berührt.

Minispiele

Während du Level meisterst und dich durch die Inseln bewegst, wirst du im **Minispiele-Modus** neue Minispiele freischalten. Wähle ein Minispiel mit dem Steuerkreuz aus (die Spielbeschreibung erscheint jeweils auf dem Topscreen) und bestätige deine Auswahl durch Drücken des A-Knopfes.



Rollpanik

Springe über die Baumstämme, die den Hügel hinabrollen. Springst du mit einem einzigen Sprung über mehrere Baumstämme, erhältst du noch mehr Punkte.



Bananenfangen

Fange die fallenden Bananen. Du erhältst zusätzliche Punkte, wenn du mit der blinkenden Banane jonglierst.

Es gibt sechs verschiedene Minispiele.

Extras

Dieser Modus beinhaltet drei Unterpunkte. Wähle einen davon mithilfe des Steuerkreuzes aus und drücke den A-Knopf, um deine Wahl zu bestätigen.

ERKLÄRUNGEN	Hier kannst du dir Crankys Erklärungen aus dem Abenteuermodus noch einmal ansehen.
STORY	Hier kannst du dir alle bisher geschehenen Ereignisse aus dem Abenteuermodus noch einmal ansehen.
CHEATS	Hier kannst du besondere Funktionen und Fähigkeiten für den Abenteuermodus aktivieren. Sammle DK-Münzen, um sie freizuschalten (siehe S. 15).

Wettkampf

Bis zu vier Spieler können via Drahtloser DS-Datenübertragung mit nur einer einzigen DS-Karte gegeneinander antreten. Bitte lies zunächst das Kapitel „Drahtlose DS-Datenübertragung (Einzelkarte-Spiel)“ auf den Seiten 20 – 21, bevor du beginnst.

Den Wettkampf starten

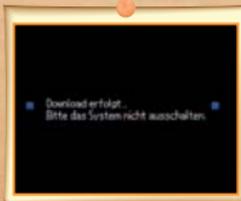
Spieler mit der DS-Karte (Gastgeber)

Warte auf dem **Eingangsbildschirm** auf andere Spieler, die beitreten möchten. Drücke den A-Knopf, um die Spieldaten zu senden. Wenn dieser Schritt abgeschlossen ist, gelangst du zum **Spielauswahl-Bildschirm**.



Spieler ohne die DS-Karte (Gast)

Lade die Spieldaten vom Gastgeber herunter. Sobald der Download abgeschlossen ist, gelangst du zum **Spielauswahl-Bildschirm**.



Verbindungsfehler

Wenn die Verbindung während des Spiels unterbrochen wird, wird der Wettkampf sofort beendet. Falls dies geschieht, befolge bitte die Anweisungen auf dem Bildschirm und versuche es erneut.



Spiel auswählen **Steuerung: Gastgeber**

Wähle mithilfe des Steuerkreuzes aus, welches Spiel ihr spielen wollt, und bestätige die Auswahl durch Drücken des A-Knopfes.

WETTKLETTERN	Klettere, so schnell du kannst!
SCHUBFASS-RENNEN	Erreiche mit dem Schubfass das Ziel vor deinen Freunden!



Charakter auswählen

Wähle aus der Liste den Charakter aus, den du spielen möchtest. Verwende das Steuerkreuz, um einen Charakter auszuwählen, und bestätige deine Auswahl durch Drücken des A-Knopfes. Sobald alle Mitspieler einen Charakter ausgewählt haben, beginnt das Spiel.



Gesamtpunkte **Steuerung: Gastgeber**

Sobald das Spiel beendet ist, wird der **Ergebnisbildschirm** angezeigt. Danach kannst du die Gesamtpunkte vergleichen. Wähle WEITERMACHEN, um zum nächsten Level zu gelangen, oder wähle BEENDEN, um zum **Spielauswahl-Bildschirm** zurückzukehren.

Gäste können das **Pausenmenü** nicht aufrufen.

Das Spiel wird fortgesetzt, bis du als Gastgeber **BEENDEN** auswählst.



Drahtlose DS-Datenübertragung (Einzelkarte-Spiel)

So stellst du eine Drahtlose DS-Datenübertragung mit dem Nintendo DS her:

Erforderliche Bestandteile

Nintendo DS-System	Eines pro Spieler
DONKEY KONG JUNGLE CLIMBER DS-Karte	Eine

Erforderliche Schritte

Gastgeber-System

1. Vergewissere dich, dass alle Nintendo DS-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die DS-Karte korrekt in den Kartenschlitz.
2. Schalte das Nintendo DS-System ein. Wenn als **Start-up-Modus** deines Nintendo DS-Systems der MANUELLE MODUS aktiviert ist, erscheint der **DS-Menübildschirm**. Sollte der AUTO-MODUS aktiviert sein, wird der nächste Schritt übersprungen und du kannst mit Schritt 4 fortfahren.
3. Berühre die DONKEY KONG JUNGLE CLIMBER-Schaltfläche.
4. Folge den Anweisungen auf Seite 18.

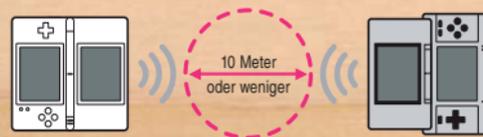
Gast-System

1. Schalte alle Nintendo DS-Systeme ein. Der **DS-Menübildschirm** wird eingeblendet.
HINWEIS: Vergewissere dich, dass im **Start-up-Modus** MANUELLER MODUS eingestellt ist.
Um nähere Informationen zur Einstellung des **Start-up-Modus** zu erhalten, lies bitte die Bedienungsanleitung deines Nintendo DS.
2. Berühre die Schaltfläche DS-DOWNLOAD-SPIEL. Der **Spieleauswahlbildschirm** wird eingeblendet.
3. Berühre die DONKEY KONG JUNGLE CLIMBER-Schaltfläche.
4. Bestätige deine Wahl. Wähle JA aus, um die Spielinformationen vom Gastgeber herunterzuladen.
5. Folge den Anweisungen auf Seite 18.

Hinweise zur Herstellung einer Drahtlosen DS-Datenübertragung

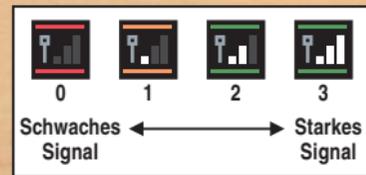
Beachte bitte folgende Hinweise, um den bestmöglichen Ablauf zu erzielen:

Das -Symbol zeigt die Drahtlose DS-Datenübertragung an. Es ist entweder im **DS-Menübildschirm** oder im **Spielbildschirm** sichtbar. Wenn das DS Drahtlos-Symbol eingeblendet ist, bedeutet dies, dass die Drahtlose DS-Datenübertragung aktiv ist. Der Einsatz drahtloser Kommunikationstechniken ist an einigen Orten, z. B. in Krankenhäusern und in Flugzeugen, nicht erlaubt. Lies bitte auch die Gesundheits- und Sicherheitshinweise bezüglich der Verwendung der Drahtlosen DS-Datenübertragung, die deinem Nintendo DS-System beiliegen.



Das -Symbol im Bildschirm zeigt die Stärke des Signals bei der Drahtlosen DS-Datenübertragung an. Es gibt 4 unterschiedliche Signalstärken. Bei einem stärkeren Signal funktioniert die Drahtlose DS-Datenübertragung reibungsloser.

Sobald eine Drahtlose DS-Datenübertragung stattfindet, wird dies durch schnelles Blinken der Betriebsanzeige angezeigt.



Für ein einwandfreies Ergebnis, beachte bitte folgende Hinweise:

- Zu Beginn der Drahtlosen DS-Datenübertragung halte einen Abstand von ca. 10 Metern oder weniger zwischen den Systemen, danach kann der Abstand verringert oder vergrößert werden. Die Signalstärke sollte bei mindestens 2 Einheiten liegen, um die besten Resultate zu erzielen.
- Die maximale Distanz zwischen den Nintendo DS-Systemen sollte 20 Meter nicht überschreiten.
- Die Systeme sollten, falls möglich, einander zugewandt sein.
- Vergewissere dich, dass die Verbindung nicht durch Personen, Wände, Möbelstücke oder andere große Gegenstände beeinträchtigt wird.
- Vermeide die Verwendung der Drahtlosen DS-Datenübertragung in der Nähe von Geräten, deren Funkfrequenzen stören könnten, wie beispielsweise schnurlose Telefone, Mikrowellenherde oder drahtlose Netzwerke (Wireless LANs). Suche dir eventuell einen anderen Ort oder schalte die störenden Geräte aus.

Credits

Director

Atsushi Kaneko
Masataka Sato

Assistant Director

Kanako Takada
Kouki Hayasaka

Programming Director

Kenichi Minegishi

Programming

Masahito Hatakeyama
Satoshi Ogasawara
Takeshi Myokaku
Kouji Goto
Akira Nakano

Design Director

Yuzuru Tsukahara

Graphic Design

Hiroaki Endo
Kazuto Sato
Youichi Magome
Ryuji Ishizaki
Wataru Nanaumi
Rika Hirono
Hiromi Itoh

Sound Director

Hiroaki Yoshida

Music & Sound Effects

Yuichi Kanno

Music

Yoshikata Hirota
Takashi Kouga

Sound Effects

Yukiko Togashi

Voices

Takashi Nagasako
Katsumi Suzuki
Kaoru Sasashima
Toshihide Tsuchiya
Satsuki Tsuzumi

Sound Support

Nintendo Sound Staff

Sound Supervisor

Koji Kondo

Graphic Supervisor

Kanae Kobata
Aya Oyama
Akiko Katoh
Tsuyoshi Watanabe

CG Illustrations

Ryusuke Yoshida

CG Illustrations Supervisor

Wataru Yamaguchi
Yusuke Nakano

Artwork

Toki Iida
Ryuichi Suzuki

Supervisor

Shigeru Miyamoto
Takashi Tezuka

North American Localisation

Rich Amtower
Thomas Connery

North American Localisation Management

Nate Bihldorff
Jeff Miller
Leslie Swan
Bill Trinen

Credits

Debug

Kimiharu Hyodo
Noboru Sunada
Super Mario Club
Digital Hearts
NOA Product Testing

Special Thanks

Kentaro Nishimura
Yuya Sato
Takao Seki

Assistant Producer

Shinya Sano
Nobuo Matsumiya

Producer

Toshiharu Izuno
Rikiya Nakagawa
Iwao Horita

Executive Producer

Satoru Iwata

NOE Localisation Management

Andy Fey
Martin Weers

European Software Localisation

German - Dierk Widmann
French - Florence Reidenbach
Spanish - Aquiles Kei Takahashi
Italian - Marco Morbin

NOE Manual Localisation and Layout

Silke Sczyrba
Adrian Michalski
Peter Swietochowski
Monika Humpe
Jan Muhl
Moni Jakob
Jasmina Libonati
Alexander van de Bergh
Nick Ziegler
Judith Matz

COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO AND PROGRAM RESERVED BY NINTENDO AND PAON,
EXCEPT THOSE COPYRIGHTS OWNED BY NINTENDO.
COPYRIGHTS OF ALL CHARACTERS AND MUSIC RESERVED BY NINTENDO.

Nintendo®