

1 Belangrijke informatie

## Over het spel

2 Inleiding

3 Om te beginnen

4 Gegevens opslaan/verwijderen

## Acties

5 Donkey Kongs bewegingen

6 Diddy Kongs bewegingen

## Speluitleg

7 Spelplattegronden

8 Schermuitleg

9 Speluitleg

10 Rijden/vliegen

11 Tonnen

12 Voorwerpen

## Local Play

14 Contactgegevens

Bedankt dat je hebt gekozen voor Donkey Kong™ Country Returns 3D voor Nintendo 3DS™.

Deze software werkt alleen met de Europese/Australische versie van het Nintendo 3DS-systeem.

Lees deze handleiding zorgvuldig door voordat je begint met spelen. Als kinderen deze software gebruiken, dient een ouder of voogd deze handleiding te lezen en aan hen uit te leggen.

Lees voor het spelen ook de handleiding van je Nintendo 3DS-systeem voor meer informatie en tips om meer plezier met deze software te hebben.


- ◆ Tenzij anders vermeld, heeft elke verwijzing in deze handleiding naar "Nintendo 3DS" betrekking op zowel het Nintendo 3DS-systeem als het Nintendo 3DS™ XL-systeem.

## Gezondheids- en veiligheidsinformatie



### BELANGRIJK

Belangrijke informatie over je gezondheid en veiligheid vind je in de applicatie Gezondheids- en veiligheidsinformatie in het HOME-menu.

Raak in het HOME-menu  aan, gevolgd door OPENEN en lees elk onderdeel zorgvuldig door. Druk als je klaar bent op  om terug te keren naar het HOME-menu.

Lees ook de Nintendo 3DS-handleiding, in het bijzonder het hoofdstuk "Gezondheids- en veiligheidsinformatie", zorgvuldig door voordat je Nintendo 3DS-software gebruikt.

In het hoofdstuk "Gezondheids- en veiligheidsinformatie" in de Nintendo 3DS-handleiding vind je tevens voorschriften over draadloze communicatie en online spelen.

## Delen van informatie

Upload, verstuur en wissel geen content uit die illegaal of aanstootgevend is, of de rechten van anderen schendt, wanneer je content deelt met andere gebruikers. Voeg geen persoonlijke informatie toe en zorg dat je over de benodigde rechten en toestemming van anderen beschikt.

## Taalkeuze

De taal in de software is afhankelijk van de taal die is ingesteld voor het systeem. De software ondersteunt vijf verschillende talen: Engels, Duits, Frans, Spaans en Italiaans. Als een van deze talen is ingesteld voor het Nintendo 3DS-systeem, wordt die automatisch gebruikt in de

software. Als voor het Nintendo 3DS-systeem een andere taal is ingesteld, wordt in de software Engels als taal gebruikt. Lees de elektronische handleiding van de systeeminstellingen voor meer informatie over het instellen van de taal.

## Leeftijdsclassificatie

Informatie over leeftijdsclassificatie voor deze en andere software vind je op de website van het in jouw regio gebruikte classificatiesysteem.

PEGI (Europa):  
[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

USK (Duitsland):  
[www.usk.de](http://www.usk.de)

Classification Operations Branch  
(Australië):  
[www.classification.gov.au](http://www.classification.gov.au)

OFLC (Nieuw-Zeeland):  
[www.censorship.govt.nz](http://www.censorship.govt.nz)

## Belangrijke informatie

Deze software (inclusief alle bijbehorende digitale content of documentatie die je downloadt of gebruikt) wordt door Nintendo® uitsluitend gelicenseerd voor persoonlijk en niet-commercieel gebruik op je Nintendo 3DS-systeem. Jouw gebruik van netwerkdiensten voor deze software is onderhevig aan de gebruikersovereenkomst voor

Nintendo 3DS-diensten en het privacybeleid, waarin ook de Nintendo 3DS-gedragscode inbegrepen is.

Ongeoorloofde reproductie of ongeoorloofd gebruik is niet toegestaan.

Deze software is beveiligd tegen kopiëren om de reproductie en het kopiëren van content te verhinderen.

Je Nintendo 3DS-systeem en de software zijn niet ontworpen voor gebruik met bestaande of toekomstige ongeoorloofde technische wijzigingen van de hardware of software, of gebruik in combinatie met ongeoorloofde apparatuur.

Nadat het Nintendo 3DS-systeem of de software is bijgewerkt, kunnen bestaande of toekomstige ongeoorloofde technische wijzigingen van de hardware of software op je Nintendo 3DS-systeem, of het gebruik van ongeoorloofde apparatuur met je Nintendo 3DS-systeem, tot gevolg hebben dat je Nintendo 3DS-systeem permanent ophoudt te functioneren. Content die terug te voeren is op ongeoorloofde technische wijzigingen van de hardware of software op je Nintendo 3DS-systeem, kan worden verwijderd.

Deze software, de handleiding en

andere teksten bij deze software  
worden beschermd door nationale  
en internationale wetgeving voor

© 2010-2013 Nintendo Co., Ltd.

Trademarks are property of their  
respective owners. Nintendo 3DS is  
a trademark of Nintendo.

Powered by  **mobiclip**

CTR-P-AYTP-EUR-00



Donkey Kong Country Returns 3D is een remake voor de Nintendo 3DS van het op de Wii™ uitgebrachte Donkey Kong™ Country Returns.

Het spel kent vele toevoegingen, zoals nieuwe levels en de New Mode (nieuwe modus; zie pag. 3), geschikt voor beginners.



### 3 Om te beginnen

## Spel kiezen

Kies NEW GAME (nieuw spel) om een nieuw spel te starten. Om verder te gaan met een bestaand spel, kies je met  een opgeslagen spelbestand en bevestig je je keuze met .



## Nieuw spel

Kies een spelmodus.

### **New Mode**

New Mode (nieuwe modus) is een beginnersvriendelijke spelstand waarin je met een maximum van drie harten (zie pag. 8) speelt en een grotere selectie aan voorwerpen (zie pag. 12) kunt kopen dan in Original Mode (originele modus).

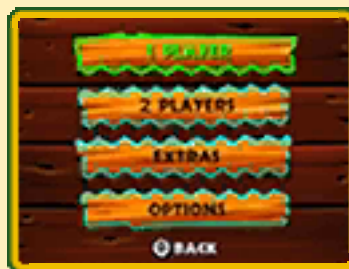
### **Original Mode**

De originele modus is identiek aan de Wii-versie van het spel. Donkey Kong heeft maximaal twee harten.

- ◆ Beide spelstanden bevatten nieuwe levels.

## Spel starten

Kies het aantal spelers.



- ◆ De duostand voor twee spelers maakt gebruik van Local Play (zie pag. 13).

Extras	<p>Bekijk via EXTRAS (extra's) afbeeldingen, diorama's en filmpjes, of luister naar muziek.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>◆ Je speelt deze vrij door voortgang in het spel te boeken.</li></ul>
Options	<p>Kies OPTIONS (opties) om audio- en bestu- ringsinstellingen te bekijken of aan te passen. Je kunt kiezen tussen besturing met de draaiknop of de richtingsknop.</p>

- ◆ De informatie in deze handleiding gaat uit van besturing met de draaiknop.




4

## Gegevens opslaan/verwijderen



## Gegevens opslaan

Je spelvoortgang en verzamelde voorwerpen worden automatisch opgeslagen in het spelbestand dat je hebt gekozen in het spelkeuzescherf, onder Select Game (spel kiezen).

- ◆ Wanneer het spel bezig is met opslaan, wordt een ronddraaiend -pictogram weergegeven.

## Gegevens verwijderen

Om opgeslagen spelgegevens te verwijderen, druk je eerst op  $\otimes$  in het spelkeuzescherf en kies je vervolgens een spelbestand om te wissen. Om alle opgeslagen gegevens te verwijderen, houd je tegelijkertijd  $\textcircled{A}+\textcircled{B}+\textcircled{X}+\textcircled{Y}$  ingedrukt terwijl het spel vanuit het HOME-menu wordt geladen.

- ◆ **Verwijderde gegevens kunnen niet hersteld worden, dus wees voorzichtig.**

## Gegevens kopiëren

Om spelbestanden te kopiëren druk je in het spelkeuzescherf op  $\textcircled{Y}$ , selecteer je vervolgens het te kopiëren bestand en kies je daarna een leeg opslagvakje.

- Zet het systeem niet uit, start het niet opnieuw op en verwijder de Game Card/SD-kaart niet terwijl je gegevens opslaat, en zorg dat er geen vuil in de aansluitingen komt. Hierdoor kunnen gegevens verloren gaan.
- Gebruik geen externe accessoires of software om je opgeslagen gegevens te modificeren. Dit kan ertoe leiden dat je niet verder kunt komen in het spel of opgeslagen gegevens verliest. Elke modificatie is blijvend, dus wees voorzichtig.





### Verplaatsen / bukken

Beweeg **○** naar links of rechts om je te verplaatsen en naar beneden om te bukken.

### Springen

Druk op **Ⓐ/Ⓑ** om te springen, of houd deze ingedrukt om hoger te kunnen springen. Als je op een vijand springt en op het juiste moment op **Ⓐ/Ⓑ** drukt, kun je nog hoger komen.

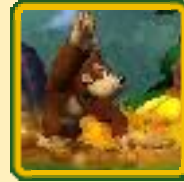
### Pakken

Houd **Ⓛ/Ⓡ** ingedrukt om tonnen en andere voorwerpen op te pakken, of om je vast te klampen aan gras, touwen, lianen enz. Laat **Ⓛ/Ⓡ** los om een ton of voorwerp weg te gooien, of het oppervlak of voorwerp waaraan je je vastklampt los te laten.



## Gronddreun

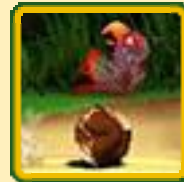
Gebruik (X)/(Y) om een gronddreun uit te voeren. Deze aanval verdooft nabije vijanden en onthult verborgen voorwerpen en objecten. Wanneer Donkey Kong zich aan gras vastklampt en deze beweging gebruikt, slaat hij op een muur of plafond.



- ◆ Sommige vijanden zijn niet te verdooven.

## Koprol

Druk wanneer je Donkey Kong beweegt op (X)/(Y) om een koprol te maken en daarmee vijanden aan te vallen. Druk tijdens het rollen op (A)/(B) om een verre sprong te maken.



- ◆ Sommige vijanden zijn bestand tegen de koprol.

## Blazen

Buk en druk op (X)/(Y) om te blazen. Je kunt hiermee vuurtjes doven of verborgen voorwerpen onthullen.



## Samen met Diddy Kong

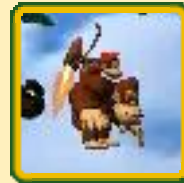
Diddy Kong (zie pag. 8) springt op Donkey Kongs rug wanneer de

twee elkaar tegenkomen. Dit stelt je in staat de volgende acties uit te voeren.

- ◆ Als je alleen speelt, kun je Diddy Kong niet van Donkey Kongs rug af laten springen.

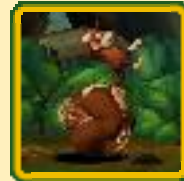
### Ton-jet

Houd tijdens een sprong (A)/(B) ingedrukt om kortstondig te zweven.



### Kong-rol

Druk wanneer je Donkey Kong beweegt herhaaldelijk op (X)/(Y) om een Kong-rol uit te voeren.



- ◆ Sommige vijanden zijn bestand tegen de Kong-rol.



## Diddy Kong dragen

Wanneer een andere speler in de duostand (zie pag. 13) Diddy Kong bestuurt, dan kunnen beide spelers hem op Donkey Kongs rug laten klimmen door de twee personages vlak bij elkaar te positioneren en op **L/R** te drukken.

- ◆ Als je in de opties de richtingsknop als besturingswijze hebt ingesteld, gebruik dan **+X/Y**.





Diddy Kong is alleen speelbaar in de duostand. Zijn basisbewegingen zijn identiek aan die van Donkey Kong, al kent hij ook enkele unieke handelingen.

### Ton-jet

Houd tijdens een sprong (A)/(B) ingedrukt om kortstondig te zweven.



### Pindaschieter

Druk op (X)/(Y) om met de pindaschieter te vuren.



- ◆ Het effect van de pindaschieter verschilt per vijand; sommigen brengt het geen schade toe.

## Op Donkey Kongs rug springen

Druk op **L/R** om op Donkey Kongs rug te springen. Druk nogmaals op **L/R** om ervanaf te springen.

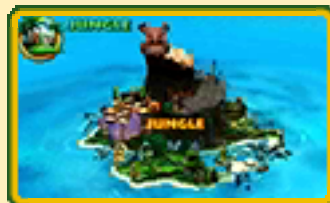
- ◆ Als je in de opties de richtingsknop als besturingswijze hebt ingesteld, gebruik dan **+X/Y** om op Donkey Kongs rug te klimmen en **+X/Y** om ervanaf te springen.
- ◆ Zolang Diddy Kong op Donkey Kongs rug zit, kan hij enkel de pindaschieter gebruiken.



## 7 Spelplattegronden

### Eilandkaart

Dit is de kaart van het hele eiland. Kies de te bezoeken spelwereld.



### Spelwereldkaart




Voor elke spelwereld is er een gedetailleerde plattegrond. Kies het level dat je wilt spelen.

- ◆ De hoeveelheid ballonnen (zie pag. 9) en bananenmunten (zie pag. 12) die je verzameld hebt, worden op het touchscreen weergegeven.



① Levelnaam

② Level

-  : Voltooid
-  : Niet voltooid, of voltooid met supergids (zie pag. 9)
-  : Vergrendeld

### ③ Cranky Kongs winkel

Hier kun je voorwerpen kopen (zie pag. 12).

### ④ Leveloverzicht

Als je aan bepaalde voorwaarden voldoet, verschijnen de onderstaande pictogrammen.



: Vind alle KONG-letters (zie pag. 12)



: Vind alle puzzelstukjes (zie pag. 12)



: Behaal een medaille in Time Attack

- ◆ De kleur van het medaillepictogram verschilt afhankelijk van je snelste tijd.

### ⑤ Eindbaaslevel

### ⑥ Afgesloten pad

Koop plattegrondsleutels (zie pag. 12) om afgesloten paden te openen.

## Pauzemenu op de plattegrond

Druk op **START** wanneer je een plattegrond bekijkt om het bijbehorende pauzemenu te openen. Bekijk via **LEVEL SUMMARY** (leveloverzichtsscherm) je voortgang door de levels in alle vrijgespeelde spelwerelden. In **OPTIONS** (opties) kun je spelopties aanpassen, en met **QUIT GAME** (spel beëindigen) keer je terug naar het titelscherm.

## Startmenu

Kies PLAY (spelen) om het level (zie pag. 8) te starten.



## Time Attack

Voltooi in TIME ATTACK (tijduitdaging) het level binnen de gestelde tijd om een medaille te behalen.

- ◆ De spelstand Time Attack verschijnt zodra je een level uitspeelt.
- ◆ Time Attack is alleen beschikbaar wanneer je in je eentje speelt.

## Inventory

Via INVENTORY (inventaris) kun je voorwerpen inzetten die je in Cranky Kongs winkel hebt gekocht. Keer terug naar het startmenu wanneer je gereed bent om het level te starten.

- ◆ In de originele modus kun je maximaal één voorwerp inzetten; in de nieuwe modus drie.
- ◆ In de nieuwe modus kunnen niet opgebruikte, in het level meegenomen voorwerpen hergebruikt worden in andere levels.
- ◆ In Local Play en sommige levels is het niet mogelijk om bepaalde

voorwerpen in te zetten.





## 8 Schermuitleg



### ① Harten

Als je geraakt wordt, verlies je harten.

- ◆ De harten van Diddy Kong worden onder die van Donkey Kong getoond.

### ② Verzamelde voorwerpen

## Over Diddy Kong

### Eén speler

Diddy Kong komt tevoorschijn wanneer je een DK-ton (zie pag. 11) breekt. Hij springt nadat hij is bevrijd op Donkey Kongs rug om een handje te helpen.

- ◆ Diddy Kong verliest harten wanneer hij geraakt wordt; raken al zijn harten op, dan verdwijnt hij.

### Duostand

In de duostand wordt Diddy Kong door een speler bestuurd, en doet hij vanaf het levelbegin mee.

### Pauzemenü

Druk op  om het pauzemenü te openen. Hier kun je de spelopties wijzigen of het level verlaten.





Versla vijanden en overwin obstakels terwijl je de levels probeert te voltooien.

### Controleposten

Als je na het passeren van een controlepost een leven verliest, vervolg je daarvandaan je weg door het level.




- ◆ De bij een controlepost opgeslagen voortgang wordt verwijderd wanneer je het desbetreffende level voltooit, je al je levens verliest of terugkeert naar de spelwereldkaart.

## Level voltooien

Breek de bonuston om een level te voltooien. Je beloning is afhankelijk van het pictogram voorop de ton op het moment dat je deze openbreekt.



- ◆ Als je een ton met het -pictogram openbreekt, is de beloning willekeurig. Druk snel en herhaaldelijk op (X)/(Y) om meerdere exemplaren te ontvangen.

### Bonuskamers

De meeste levels bevatten verborgen bonuskamers. Pak binnen de tijdslimiet alle voorwerpen om een puzzelstukje te ontvangen!



## Levens en ballonnen

Als je al je harten verliest of in een gat valt, verlies je een ballon. Dit betekent dat je het level opnieuw moet beginnen of, waar van toepassing, vanaf de laatste controlepost je weg moet vervolgen.

## Speleinde

Als je een leven verliest wanneer al je ballonnen op zijn, dan is het spel ten einde. Druk op **A** om met vier ballonnen te herstarten.

- ◆ In de duostand herstart je met drie ballonnen.

## Supergids

Het hiernaast getoonde hulpvarkentje verschijnt wanneer je in de originele modus acht levens verliest in één level - of vijf levens in de nieuwe modus - en stelt je in staat Super Guide (supergids) te activeren. Benader het hulpvarkentje en druk op **START** om de onoverwinnelijke Super Kong het level te laten voltooien.



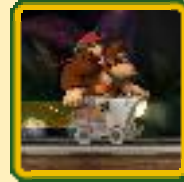
- Druk wanneer supergids geactiveerd is op **START** om Super Kong te gebruiken.
- Het pad naar het volgende level wordt ontgrendeld wanneer je een level voltooit met hulp van Super Kong.
- Door Super Kong opgeraapte voorwerpen worden niet opgeslagen.
- Super Kong is enkel beschikbaar wanneer je in je eentje speelt.





## Mijnwagens

Spring in een mijnwagen om erin te rijden. Druk op (A)/(B) om te springen en beweeg (C) omlaag om te bukken.



## Raketton

Spring in een raketton en druk herhaaldelijk op (A)/(B) om deze te starten. De besturing is afhankelijk van de vliegrichting.

### Horizontaal

Druk op en/of houd (A)/(B) ingedrukt om de ton te laten stijgen. Laat (A)/(B) los om te dalen.



### Verticaal

Versnel met (A)/(B). Laat (A)/(B) los om tot de standaardsnelheid terug te vallen. Stuur naar links of rechts met (C).



## Rambi

Breek een kist met het Rambi-logo om Rambi te doen verschijnen. Spring op Rambi's rug om hem te berijden en zo obstakels te vernielen en vijanden omver te kegelen. Druk wanneer Rambi loopt op (X)/(Y) om een stormaanval te doen.



- ◆ Druk op (L)/(R) om af te stijgen. Als je in de opties de richtingsknop als besturingswijze hebt ingesteld, gebruik dan ++(X)/(Y).





## DK-ton

Bevrijd Diddy Kong door de DK-ton weg te werpen. Je harten worden hierbij aangevuld. Je kunt de DK-ton ook als gewone ton gebruiken.



## Gewone ton

Gooi deze naar vijanden, speciale muren of obstakels.



## Kanon- en knaltonnen

Spring hierin om in een specifieke richting geknald te worden.



Druk op (A)/(B) om weggeknaald te worden.



Druk op (A)/(B) om weggeknaald te worden. Hierna breekt de ton.



Deze ton schiet je automatisch weg.



Deze ton schiet je automatisch weg en gaat vervolgens kapot.



## Voorwerpen in levels

### Banaan



Verzamel 100 bananen om één ballon te ontvangen.

### Bananenmunt



Met bananenmunten kun je voorwerpen in CrankyKongs winkel kopen.

### Hart



Vult één van Donkey Kongs of Diddy Kongs harten aan.

### Ballon



Rode ballonnen zijn goed voor extra levens.

### KONG-letter



Verzamel vier KONG-letters op rij per level. Wanneer je in een spelwereld alle KONG-letters verzamelt, gebeurt er iets leuks!

## Puzzelstukje



Verzamel alle Puzzle Pieces (puzzelstukjes) in een level om iets in EXTRAS (extra's) vrij te spelen.

## Cranky Kongs winkel

Ingezette voorwerpen behouden hun effect totdat je een leven verliest, of het level voltooit of verlaat.

- ◆ Wanneer je in New Mode (nieuwe modus) een leven verliest, blijven sommige voorwerpen actief. Dit zijn: Squawks, Heart Boost (extra hart), Banana Juice (bananensap) en Crash Guard (botsbescherming).

## Rode ballonnen



Het getal geeft aan hoeveel ballonnen je erbij krijgt.

## Squawks



Squawks wijst je op nabije puzzelstukjes.

## Extra hart



De Heart Boost (extra hart) verhoogt je aantal harten gedurende een level met één.

## Bananensap



Banana Juice (bananensap) beschermt je vijfmaal tegen schade in de nieuwe modus en tienmaal in de originele modus.

## Plattegrondsleutel



De Map Key (plattegrondsleutel) opent een gesloten pad op de spelwereldkaart.

## Groene ballon



Een Green Balloon (groene ballon) wordt automatisch opgebruikt wanneer je in een afgrond valt, en voorkomt eenmalig dat je een leven verliest.

## Botsbescherming



De Crash Guard (botsbescherming) beschermt je mijnwagen of raketton tweemaal tegen schade.

## Draagbare DK-ton



Tik op het touchscreen om de DK Barrel (DK-ton) te gebruiken. Je kunt deze te allen tijde inzetten wanneer je zonder Diddy Kong speelt.

Groene ballonnen,  
botsbescherming en draagbare  
DK-tonnen zijn alleen  
beschikbaar in de nieuwe  
modus.



## 13 Twee spelers





## Duostand (Local Play)

Via Local Play kunnen twee spelers samen spelen als Donkey Kong en Diddy Kong.

Wees je ervan bewust dat, mocht je besluiten om draadloze communicatie in te schakelen, de gebruikersnaam gekozen in de systeeminstellingen van de Nintendo 3DS zichtbaar zal zijn en gedeeld zal worden met andere spelers.

### Benodigheden:

- Eén Nintendo 3DS-systeem per speler
- Eén exemplaar van de software per speler

### Instellen

Eén speler kiest Donkey Kong en de ander Diddy Kong. De speler die als Diddy Kong speelt, voegt zich vervolgens bij het spel door op het bijbehorende pictogram op het touchscreen te tikken. De speler die Donkey Kong bestuurt, drukt hierna op **(A)** om het spel te starten, of op **(B)** om terug te gaan naar het vorige scherm.



◆ Het systeem van de speler die

Donkey Kong kiest, dient als hoofdsysteem, en voortgang wordt opgeslagen in het spelbestand van deze speler.

- ◆ Wanneer deze software in gebruik is, gaat het Nintendo 3DS-systeem tijdens Local Play niet in de slaapstand, zelfs niet wanneer het systeem is gesloten.

## Levens verliezen en terugkeren

Als een personage een leven verliest, verdwijnt hij uit het level. Druk op **(A)** om een ballon te gebruiken en in een DK-ton terug het level in te zweven. Druk op **(X)/(Y)** om bij de andere speler in de buurt te komen. Raakt je ton de andere speler aan, dan gaat deze kapot en kun je weer meespelen.



- ◆ Als de de ton met het personage buiten het scherm neerkomt, verlies je één ballon.

### DK-ton

Door een in het level aanwezige DK-ton te breken, kun je een speler in het spel laten terugkeren zonder een ballon op te gebruiken.

### Gelijktijdig levenverlies

Mochten beide spelers gelijktijdig een leven verliezen, dan worden ze teruggezet naar het levelbegin of de laatste controlepost. Hierbij worden twee ballonnen verbruikt. Ditzelfde gebeurt wanneer de resterende speler afgaat terwijl de andere speler zich nog in een zwevende DK-ton bevindt.

## Opgesplitst raken

Mochten beide spelers op een van de hieronder beschreven wijzen gescheiden raken, dan wordt de achtergebleven speler na aftellen automatisch naar de locatie van de voorliggende speler overgezet:

- Een van de twee personages is niet langer zichtbaar.
- Een van de twee personages springt een kanon- of knalton in.



## 14 Contactgegevens

Meer informatie over onze producten is te vinden op de Nintendo-website: [www.nintendo.com](http://www.nintendo.com)

Voor hulp bij het oplossen van problemen lees je de handleiding van je Nintendo 3DS-systeem, of ga je naar: [support.nintendo.com](http://support.nintendo.com)