BIGN-CLUB.DE - SONDERAUSGABE 3 - 2025

BIG-N-CLUB-MAGAZIN

REVIEWS / SPECIALS / INTERVIEWS / RETRO



SPECIALS

DIE GESCHICHTE VON DONKEY KONG

Der bekannteste Gorilla der Videospielgeschichte

REVIEWS

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS HD

Wie schlägt sich das Remake auf der Nintendo Switch?

RETRO-REVIEWS

DONKEY KONG COUNTRY

Der Anfang der legendären Jump ‘n’ Run-Reihe

HOLERÖ UND HALLO, LIEBE NINTENDO-FANS!

Herzlich willkommen zur diesjährigen Sonderausgabe unseres BIG-N-Club-Magazins!

Ja, ihr seht richtig: Ich bin es, euer alter Cranky, der König der Videospiele und Meister aller Donkey Kong-Abenteuer. Für die Sonderausgabe habe ich den Chefredakteur „überreden" können, mir den Platz im Editorial zu überlassen (na gut, eigentlich habe ich ihn dazu gezwungen...). Eine bessere Einleitung als mit mir kann es doch gar nicht geben, findet ihr nicht auch? Doch was erwartet euch denn mit dieser Sonderausgabe? Die Pappnasen aus der Redaktion werfen (gemeinsam mit mir) einen umfangreichen Blick auf die bisherigen Spiele von mir und Donkey Kong. Warum von mir? Wusstet ihr etwa nicht, dass ich der Held der ersten Donkey Kong-Spiele bin? Nein, dann wird es aber Zeit! Aber zurück zum Thema: Wir werfen also einen Blick auf die vergangenen Spiele und Highlights, aber auch aktuelle Themen werden behandelt – das bringt die Bananen wirklich zum Platzen!

Im Namen des klapprigen Chefredakteurs und der gesamten Redaktion wünsche ich euch viel Spaß beim Lesen der aktuellen Sonderausgabe - und schickt mir weiterhin so schöne Fanpost!

Euer ~~Patrick Ernemann~~ Cranky Kong
Chefredakteur



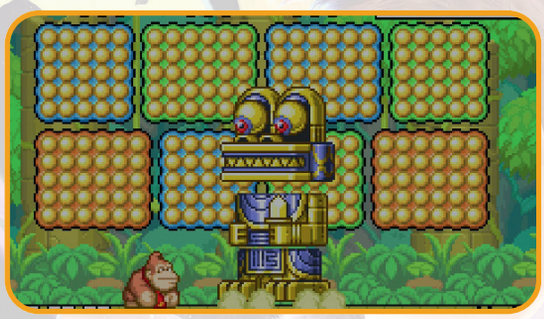
Inhaltsverzeichnis

3. Sonderausgabe - Jahrgang 2025

Editorial **02**
Die BIG-N-Club-Redaktion **06**
Der bekannteste Gorilla der Videospielwelt **08**
Reviews // NES **12**
Donkey Kong (NES) 12
Donkey Kong Jr. (NES) 13
Donkey Kong 3 (NES) 14
Reviews // SNES **15**
Donkey Kong Country (SNES) 15
Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest (SNES) 16
Donkey Kong Country 3:
Dixie Kong's Double Trouble (SNES) 17
Reviews // Game Boy **20**
Donkey Kong 94 (Game Boy) 20
Donkey Kong Land (Game Boy) 21
Donkey Kong Land 2 (Game Boy) 22
Donkey Kong Land 3 (Game Boy) 23
Reviews // Game Boy Color **24**
Donkey Kong Country (GBC) 24
Reviews // Game Boy Advance **25**
Donkey Kong Country (GBA) 25
Donkey Kong Country 2 (GBA) 26
Donkey Kong Country 3 (GBA) 27
Donkey Kong: King of Swing (GBA) 28
Reviews // N64 ..... **36**
Diddy Kong Racing (N64) 36
Donkey Kong 64 (N64) 38
Reviews // GameCube **40**
Donkey Konga (GameCube) 40
Donkey Konga 2 (GameCube) 41
Donkey Konga 3 (GameCube) 42
Donkey Kong Jungle Beat (GameCube) 43



08 | **Special** | *Der bekannteste Gorilla der Videospielwelt*



28 | **Reviews** | *Donkey Kong: King of Swing*



39 | **Special** | *Donkey Kongs Abenteuer*



Reviews // DS **48**
Diddy Kong Racing DS (DS) 48
Donkey Kong: Jungle Climber (DS) 49
Reviews // Wii **50**
Donkey Kong Country Returns (Wii) 50
Donkey Kong Jet Race (Wii) 51
Reviews // Wii U **52**
Donkey Kong Country: Tropical Freeze (Wii U) 52
Reviews // 3DS **55**
Donkey Kong Country Returns 3D (3DS) 55
Reviews // Switch **54**
Donkey Kong Country: Tropical Freeze (Switch) 54
Donkey Kong Country Returns HD (Switch) 56
Mario vs. Donkey Kong (Switch) 58
Special: Affiges Merchandise **18**
Special: Donkey Kongs Abenteuer **29**
Das Interview mit den Kongs **30**
Doppelposter: Donkey Kong **32**
Special: Retro Charts – Eure Donkey Kong-Top 10 ..... **35**
Special: Donkey Kong Racing – Das verlorene tierische Spektakel **37**
Interview mit David Wise **44**
Special: Donkey Kong im Super Nintendo World **47**
Special: Von Bananen und Boxringen: Der Affe, der alles kann! **61**



40 | **Reviews** | *Donkey Konga*



44 | **Interview** | *David Wise*



47 | **Special** | *Donkey Kong im Super Nintendo World*

Impressum

BIG-N-Club e.V.
Vertreten durch den Vorstand:
Patrick Ernemann
Eingetragen im Vereinsregister
Mannheim unter 70 34 22

Vereinsanschrift:
BIG-N-Club e.V.
Schloßstraße 14 in 68549 Ilvesheim
E-Mail-Adresse: info@bign-club.de
Webseite: bign-club.de

Chefredakteur:
Patrick Ernemann
Stellvertretender Chefredakteur:
Marcel Eidinger
Redaktion: Ruben Esch, Michael Breuer, Norbert Böhm, Sabrina Ernemann, Theresa Hammer, Fahid Hamdi, Christian Küllmer, David Ullmann, Leonard Kaul, Fabian Frenzel, Elena Fink, Dominik Christ, Steffi Kuiper, Márcio Tavares, Kilian Pfeiffer, Vanessa Herwartz, Olivier Watroba, Madeleine Genßler, Andi Hammerl, Christos Polentsis, Rachel Kuiper und Alex Loder

Layout und Gestaltung:
graberdesign

Druck:
RSC Druck GmbH, Frankenthal

Nachdruck nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung durch den Verein.

Der bekannteste Gorilla der Videospielwelt



Donkey Kong – jeder Videospielfan hat mit Sicherheit schon einmal etwas von dem legendären Gorilla aus dem Hause Nintendo gehört. Viele von euch haben ihre Videospielleidenschaft sogar mit ihm begonnen, so wie ich. Meine allererste Nintendo-Erfahrung hatte ich tatsächlich mit Donkey Kong, und zwar im Jahr 1988 auf dem Commodore 128 meines Vaters, ehe ich kurze Zeit später die Bekanntschaft mit dem NES machen durfte. Passend zur Sonderausgabe wollen wir die Entstehungsgeschichte und Hintergründe des bekanntesten Gorillas der Videospielwelt beleuchten.



Shigeru Miyamoto mit seinem „Sohn" Donkey Kong

Der geistige Vater von Donkey Kong

Shigeru Miyamoto – der Name dürfte wohl jedem Nintendo-Fan ein Begriff sein. Der im Jahr 1952 geborene Japaner ist nicht nur einer der genialsten Spieleentwickler der Welt, sondern auch der geistige Vater und Schöpfer von Donkey Kong. Doch damit nicht genug: Auch zahlreiche andere Nintendo-Marken wie etwa Super Mario, The Legend of Zelda, Star Fox oder auch Pikmin entstammen ursprünglich seiner Idee.

Miyamoto-san begann seine Karriere bei Nintendo im Jahr 1977, nachdem er sein Studium an der Hochschule für Kunsthandwerk in Kanazawa erfolgreich beendet hatte. Sein Vater war ein guter Freund des damaligen Nintendo-Präsidenten Hiroshi Yamauchi, sodass er ein Vorstellungsgespräch bekam. Zu seinen Bewerbungsunterlagen zählten unter anderem selbst designte Kleiderbügel aus Holz, die in lustigen Tiermotiven gestaltet waren. Miyamoto war der Meinung, dass Kinder sich an den damals in Kindergärten üblichen Kleiderbügeln aus Draht verletzen könnten. Bereits zu seiner Schulzeit war Miyamoto sehr an Trickfilmen interessiert, und so entwarf er eigene Figuren und fertigte Daumenkinos. Ebenso hatte er ein Faible für Kunst und Musik. Miyamoto spielte auch Gitarre und trat hin und wieder zusammen mit einem Banjo-Spieler als Duo in verschiedenen Lokalen in Kyoto auf. Viele Elemente seiner Spiele beruhen zudem auf eigenen Kindheitserinnerungen.

Auch wenn Yamauchi eher auf der Suche nach Ingenieuren statt nach Künstlern war, wurde Miyamoto schließlich eingestellt. Zu Beginn war es seine Aufgabe, Bildschirmfiguren für Arcade-Automaten zu gestalten. Obwohl er im Bereich Spieledesign bis dato noch keine Erfahrung hatte sammeln können, wurde er von Yamauchi beauftragt, ein Videospiel zu entwickeln. Das Grundkonstrukt für die Entwicklung bekam Miyamoto von Gunpei Yokoi (der später bei Nintendo den Game Boy erfinden sollte), von dem übrigens auch der Name „Donkey Kong" stammte.



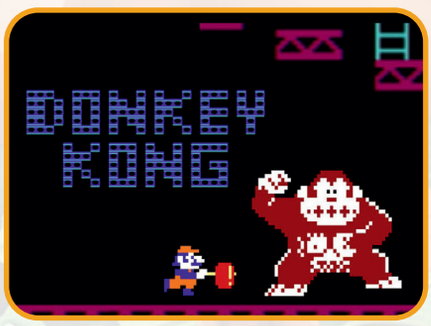
Der NES-Port erschien im Jahr 1983

Donkey Kong und Jumpman

Der große Erfolg war schließlich das Spiel Donkey Kong, das im Jahr 1981 in Japan und in den USA als Arcade-Automat für klingelnde Kassen sorgte und als Begründer des Jump 'n' Run-Genres in die Geschichte einging (die NES-Version folgte zwei Jahre später). Wie aber kam Shigeru Miyamoto überhaupt auf die Spielidee? Die Schöne

und das Biest und der Film King Kong dienten ihm als Vorbild. Der Affe war der Bösewicht des Spiels und entführte die Freundin seines Besitzers. Dies tat er aber nur, um diesen zu ärgern, da er sich von ihm schlecht behandelt fühlte.

In seinem Japanisch-Englisch-Wörterbuch wurde der Begriff „donkey" als Bezeichnung für „stur, dumm" verwendet. Der Gedanke hinter Donkey Kong war also, dass der Gorilla quasi stur wie ein Esel sei. Übrigens war der damalige Chef von Nintendo of America (der zudem Hiroshi Yamauchis Schwiegersohn war), Minoru Arakawa, zu Beginn nicht wirklich begeistert von der Spielidee. Schließlich gab es keine Zerstörung und keine wilde Action – wie sollte sich so etwas also verkaufen? Aber der Präsident von Nintendo, Hiroshi Yamauchi, glaubte an die einzigartige Vision von Miyamoto-san. Schließlich



Das Spielprinzip ist bis heute ungebrochen beliebt!

wurde ein Donkey Kong-Automat als Testballon in einer Kneipe aufgestellt und spielte bereits nach kürzester Zeit mehr Geld ein als alle anderen Automaten zusammen. Nintendos Erfolg war nicht mehr aufzuhalten!

Doch was ist das Besondere an Donkey Kong? Jumpman, der Protagonist in Donkey Kong (der später noch als Mario bekannt werden sollte), ist ein Allerweltsmensch, der als Zimmermann bzw. Tischler ein besonderes Haustier hält: den Gorilla Donkey Kong! Obgleich dieser im Grunde kein böses Gemüt hat, fühlt er sich den-



Das Brettspiel brachte das Spielkonzept auf den heimischen Wohnzimmertisch

noch in seinem Wesen erniedrigt und schlecht behandelt. So bricht er aus und nimmt schließlich Pauline, die Freundin von Jumpman, gefangen und versteckt sich mit ihr auf einer Baustelle. Das Prinzip des Spiels ist einfach: Als Jumpman rennt, springt und klettert der Spieler über rollende Fässer und allerlei Hindernisse, um am Ende seine geliebte Pauline wieder in den Armen halten zu können.

Ein Gorilla vor Gericht

Allerdings hatte die Tatsache, dass auch King Kong als Inspirationsquelle diente, im Jahr 1984 ein juristisches Nachspiel. Das Studio MCA Universal aus Hollywood sah durch den ähnlichen Namen und den Spielinhalt von Donkey Kong die Urheberrechte des Films King Kong verletzt. Dadurch war die Forderung von MCA eindeutig: Die kompletten Gewinne, die Nintendo durch das Spiel erwirtschaftete, sowie die Vernichtung aller noch unverkauften Spiele. Natürlich waren durch die Umstände auch Nintendos lukrative Donkey-Kong-Lizenzverträge mit anderen Unternehmen in der Medienbranche betroffen: Warner Communications (betraf die Heimversion für den Atari-Computer), CBS (betraf die Colecovision-Umsetzung) und Milton Bradley (betraf das Donkey Kong-Brettspiel). Zwar sah es so aus, als wolle sich der Präsident von MCA, Sid Sheinberg, mit den beiden Letztgenannten nicht anlegen, aber auf Nintendo hatte man es in der Tat abgesehen.

Jedoch hatte Sheinberg eine Person nicht auf dem Schirm: Nintendos Firmenanwalt Howard Lincoln! Gemeinsam mit dem Staranwalt aus New York, John Kirby, fand dieser heraus, dass MCA in einem früheren Prozess gegen King Kong argumentiert hatte. Damals hieß es, der besagte Affe sei eine Figur der Zeitgeschichte und könne daher unmöglich per Copyright geschützt werden. Zusätzlich wurde Donkey Kong vor Gericht vorgespielt, um zu beweisen, dass keine Paralle-



Donkey Kong 3 aus dem Jahre 1984 (Famicom/NES)

INFOBOX

Erstveröffentlichung: 1986 (Europa)
Entwickler: Nintendo
Vertrieb: Nintendo

Genre: Jump `n` Run
Spieler: 1
Seltenheit: häufig
Preis: mittel

NES-Klassik-Test: Donkey Kong

Liebe Mitglieder, ich präsentiere euch das wohl wichtigste Spiel in der Nintendo-Geschichte. Es ist nicht nur das erste Jump `n` Run-Spiel der Welt, sondern auch der erste Auftritt von Nintendos Superklempner Mario, der hier allerdings noch Jumpman hieß. Wer meint, es wäre auch der erste Auftritt von Donkey Kong, ist leider schief gewickelt. Denn bei dem Antagonisten dieses Spiels handelt es sich um keinen Geringeren als the one and only Cranky Kong.
Das Spiel erschien ursprünglich im Jahr 1981 für die Arcade und ist mit über 132.000 verkauften Exemplaren der vierterfolgreichste Videospielautomat überhaupt. Kein Wunder, dass das Spiel auch auf dem NES erscheinen musste.

Wo ist Peach... äh, Pauline?

Was sich später wieder wiederholt, nimmt hier seinen Anfang: Jumpmans aka Marios Freundin Pauline wird von einem riesigen Gorilla entführt, der mit ihr auf ein Hochhaus klettert. Natürlich lässt unser Held das nicht auf sich sitzen und kraxelt hinterher. Während ihr in der ursprünglichen Arcade-Version den Gorilla durch vier Level verfolgt, wurde ein Level – die Zement-Fabrik – in der NES-Version gekürzt. Auch im aktuellen Switch-Online-Service fehlt dieses Level, sodass Nostalgiker auf die 3DS-Version zurückgreifen müssen.

Jump, jump!

Das Gameplay von Donkey Kong ist schnell erklärt: Jumpman versucht über Leitern, sich bewegende Plattformen und Abgründe das Ende des Levels zu erreichen. Unser Gorilla hat jedoch etwas dagegen und wirft unserem hüpfenden Helden Fässer entgegen. Daneben bietet das Spiel aber noch einiges mehr: So könnt ihr auf dem Weg nach oben Paulines Schirm oder Handtasche für Extrapunkte einsammeln, die Fässer mit einem Hammer zerstören oder müsst im letzten Level Schrauben entfernen.

Das kenn ich doch!

Auch wenn das Spiel mittlerweile über 40 Jahre alt ist, erkennt man sofort, wohin die Reise mal gehen wird. Hat man z. B. diese hüpfenden Flammen nicht später auch in Bowsers Schlössern gesehen? Liebevolle Sounds, nette Melodien und sehr viel Liebe zum Detail runden ein tolles Spiel ab. Auch die Animationen sind für die Zeit der Entstehung mehr als beeindruckend.

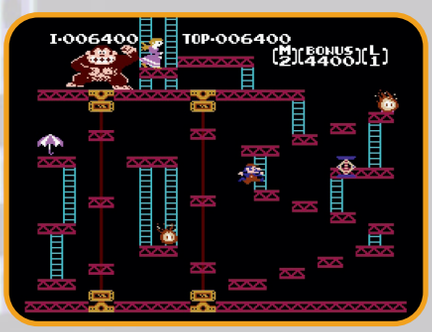
Fazit

Wer sich für die Geschichte von Nintendo, Platformer und Mario interessiert, sollte sich Donkey Kong unbedingt mal anschauen. Aber auch so macht das Spiel heute noch Spaß, ist in 6 Minuten durchgespielt und hat trotz seines Alters nichts von seiner Magie eingebüßt.

Michael Breuer
Redakteur



Pauline, ich rette dich!



Hier wird natürlich gehüpft


Ende gut, alles gut!

INFOBOX

Erstveröffentlichung: 1995
Entwickler: Rare
Vertrieb: Nintendo

Genre: Jump 'n' Run
Spieler: 1 - 2
Seltenheit: häufig
Preis: niedrig

SNES-Klassik-Test: Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest



Ende des Jahres 1995 gab es für Nintendo-Fans kein Halten mehr! Mit Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest erschien der lang erwartete Nachfolger zu Donkey Kong Country. Mit dem zweiten Teil legte Rare die Messlatte um einiges höher, kein Wunder, ist dieser für viele Fans bis heute ein Meilenstein.



Das Spiel ist eine Augenweide!



Einer der zahlreichen Bosskämpfe

Donkey Kong in Not!

Nachdem Donkey und Diddy im ersten Teil die gestohlenen Bananen erfolgreich zurückholen und dem bösen King K. Rool eine gehörige Abreibung verpassen konnten, sinnt dieser auf Rache. Und so kommt es, wie es kommen muss: Donkey Kong wird entführt! Nun liegt es an Diddy, seinem besten Freund, zu helfen. Unterstützt wird er dabei von seiner Freundin Dixie Kong, die hier erstmalig in Erscheinung tritt. Gemeinsam machen sich die beiden auf, die zahlreichen Level in den insgesamt acht Welten zu durchstreifen und den Bösewichten das Handwerk zu legen.

Geniale Ideen und viel Spielwitz

Wie der Vorgänger, ist auch der zweite Ableger ein klassischer 2D-Side-Scroller, der abermals mit vielen innovativen Ideen und jeder Menge Humor serviert wird. Während Diddy schneller rennen kann, kann Dixie ihre Haarpracht dazu verwenden, wie ein Helikopter zu schweben und so auch größere Abgründe zu überwinden. In Bonusräumen könnt ihr Bananen- und Krem-Münzen verdienen. Während Erstgenannte dazu verwendet werden, um beispielsweise in der Kongschule euren Spielstand zu speichern, benötigt ihr die Krem-Münzen als Zahlungsmittel, um den Zugang zur verlorenen Welt zu erhalten.
Ein großes Lob gebührt den Entwicklern für die tollen Gameplay-Ideen. So klettert ihr an klebrigem Honig empor oder seid auf einem Totenkopf-Gefährt auf einer Achterbahn unterwegs. Dabei ist jede Welt thematisch unglaublich vielseitig: Egal ob auf einem Piratenschiff, in einem düsteren Sumpf oder in der Nähe eines Vulkans – Abwechslung wird groß geschrieben! Dies trifft auch auf die tollen Bosskämpfe zu, die niemals unfair, dafür immer spaßig daherkommen.

Technisch ein Meisterwerk!

Obgleich bereits der Erstling ein Jahr zuvor technisch schon beeindrucken konnte, legte Rare mit Donkey Kong Country 2 nochmals einen deutlichen Zahn zu. Die SGI-Workstations liefen wohl rund um die Uhr, um eine solch geniale Grafik auf den Bildschirm zu zaubern. Die Welten sind unglaublich abwechslungsreich designt und verzücken das Auge des Spielers mit vielen Details. Auch die Animationen der Charaktere könnten besser nicht sein und lassen einen schnell vergessen, dass man es hier mit einem Spiel auf einer 16-Bit-Konsole zu tun hat.
Der Soundtrack ist ebenso überragend und verwöhnt euren Gehörgang mit wunderschönen Melodien, die stets perfekt zum Spielgeschehen passen. Unser Tipp: Schließt euer Super Nintendo an eure Musikanlage an und genießt!

Fazit

Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest toppt den schon genialen Vorgänger nochmals in allen Bereichen! Die Entwickler liefern ein einmaliges Gameplay-Erlebnis, das mit zahlreichen innovativen Ideen punkten kann. Hinzu kommt die unglaubliche technische Performance, die auf dem SNES einzigartig ist – Grafik und Sound verschmelzen zu einem Meisterwerk. Donkey Kong Country 2 gehört in jede SNES-Sammlung – ohne Wenn und Aber!

Patrick Ernemann
Redakteur

INFOBOX

Erstveröffentlichung: 2004
Entwickler: Rare
Vertrieb: Nintendo

Genre: Jump 'n' Run
Spieler: 1 - 2
Seltenheit: häufig
Preis: mittel

GBA-Klassik-Test:
Donkey Kong Country 2



Mit der Taschenlampe habt ihr den vollen Durchblick

Im Jahr 2004 schickte sich Kultentwickler Rare abermals an, ein kleines Wunder zu vollbringen. Schließlich war es nicht selbstverständlich, das mit Lob überschüttete Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest auf den Game Boy Advance zu portieren. Doch Rare wäre nicht Rare, wenn ihnen das nicht mit Bravour gelungen wäre!

Geschichtlich bleibt alles beim Alten

Storytechnisch erwarten euch keine Neuerungen: Noch immer möchte sich der böse King K. Rool für seine Niederlage rächen, sodass dieser kurzerhand Donkey Kong entführt. Wie beim SNES-Original, machen sich Diddy und Dixie Kong auf, ihren großen Freund zu retten und dem Obermotz eine gehörige Abreibung zu verpassen.

Perfekte Spielbarkeit und neue Inhalte

Das eigentliche Gameplay gleicht seinem großen Bruder wie ein Ei dem anderen. Glücklicherweise, wie man an dieser Stelle sagen darf – immerhin ist der zweite Teil der DKC-Trilogie bis heute eines der besten Spiele, welches die Videospielindustrie jemals hervorgebracht hat. Die Entwickler haben sich aber nicht auf ihren Lorbeeren ausgeruht, sondern zusätzliche Inhalte geschaffen. So dürft ihr in Diddy's Sprint auf der Jagd nach Bestzeiten durch die Level rasen. Wer möchte, darf sogar einen menschlichen Mitspieler mit einbeziehen. Im Espresso-Rennen dürft ihr mit bis zu drei weiteren Mitspielern ebenfalls rasante Renen austragen, während ihr in Funky Flights ins Cockpit eines Hubschraubers klettert, um für den Namensgeber des Modus' Aufträge zu absolvieren. Anschließend dürft ihr euch im Solo-Modus im Bonusspiel Wurmfang betätigen, wobei ihr auf einem Rundkurs Würmer aufsammeln müsst. Zwar mögen die Minispielchen für sich alleine genommen keinen Kauf des GBA-Moduls rechtfertigen, dennoch ist es löblich, dass sich die Entwickler Gedanken über neue Inhalte gemacht haben.

Perfekt an den GBA angepasst

Nun stellt sich die Frage, wie es Rare gelungen ist, das SNES-Original dem transportablen Game Boy Advance anzupassen. Durch den kleinen Bildschirm müsst ihr zwar mit einer geringeren Auflösung Vorlieb nehmen, eine wesentliche Beeinträchtigung stellt dies jedoch nicht dar. Der Kontrastunterschied zwischen dem Vorder- und Hintergrund fällt zwar stärker aus als beim Original, dafür bleibt aber die Übersicht stets gewahrt. Ansonsten spielt der Titel in der gleichen hohen Liga wie das Original im Jahr 1995: Butterweiche und geschmeidige Animationen verwöhnen das Auge, während der Soundtrack immer noch als einer der besten der Videospielgeschichte begeistert.



Die GBA-Version kann sich sehen lassen!

Fazit

Auch auf dem Game Boy Advance kann das zweite Abenteuer der beliebten DKC-Trilogie überzeugen. Die talentierten Entwickler von Rare schafften es gekonnt, das beeindruckende SNES-Original auf den GBA zu zaubern. Die tolle Technik und das geniale Gameplay sorgen auch heute noch für stundenlangen Spielspaß!

Patrick Ernemann
Redakteur



Donkey Kongs Abenteuer

Im Jahre 1996 feierte eine ganz besondere Fernsehserie Premiere: Donkey Kongs Abenteuer. Basierend auf dem gleichnamigen Videospielhit von Nintendo und Rare, brachte die Serie die beliebten Charaktere rund um Donkey Kong und dessen Widersacher wie King Kroko, auch bekannt als King K. Rool, erstmals in animierter Form ins Fernsehen. Es handelte sich in der Zeit um eine der ersten Serien, die vollständig mit CGI animiert wurde.



2017 veröffentlichte Pidax Film alle 14 Folgen der zweiten Staffel

Ein neues Abenteuer beginnt

Die Geschichte spielt auf einer tropischen Insel, auf der Donkey Kong zum Wächter der geheimnisvollen Kristall-Kokosnuss ernannt wird. Diese Kokosnuss besitzt große Kräfte und ist das Ziel zahlreicher Angriffe des Bösewichts King K. Rool, der mit seinen Kremlings ständig neue Pläne schmiedet, um sie in die Finger zu bekommen. Donkey Kong wird in seinem Abenteuer von seinem kleinen, aber klugen Freund Diddy Kong begleitet. Auch Figuren wie Cranky Kong oder Candy Kong tauchen regelmäßig auf und tragen zur humorvollen Stimmung der Serie bei.

Als der Videospielheld ins Fernsehen kam

Produziert wurde die Serie von dem französischen Animationsstudio Nelvana. Die Fernsehserie umfasste insgesamt 40 Episoden, die in zwei Staffeln produziert wurden. In Deutschland wurde jedoch nur die zweite Staffel mit 14 Episoden ins Deutsche synchronisiert, welche erstmals 2001 auf Super RTL ausgestrahlt wurde.
Neben den bekannten Figuren aus den Spielen brachte Donkey Kongs Abenteuer auch einige neue Charaktere mit sich, die eigens für die Serie entwickelt wurden. Dazu gehören zum Beispiel Bluster Kong, ein eitler und selbstverliebter Kong, der eine Parfümfabrik betreibt und ein Auge auf Candy Kong geworfen hat. Ebenfalls neu war Captain Skurvy, ein furchteinflößender Pirat, der regelmäßig mit seiner Bande auf der Insel auftaucht. Auch General Klump und Krusha, zwei eher trottelige Helfer von King K. Rool, bekamen in der Serie eigenständige Persönlichkeiten und sorgten mit ihrem komödiantischen Auftreten für zahlreiche Unterhaltung. Diese Figuren trugen ebenfalls zum Charme und zur Eigenständigkeit der Serie bei, da sie neue Dynamiken und Handlungsstränge ermöglichten, die es in den Spielen nicht gab.
Ein herausstechendes Merkmal der Serie waren die Gesangseinlagen. Jede Folge enthielt mindestens ein Lied, welches von den Charakteren gesungen wurde. Die Musik war übrigens ganz abwechslungsreich, mal poppig, mal jazzig oder im Musical-Stil, und verlieh der Serie einen unverwechselbaren Charme.
Technisch war Donkey Kongs Abenteuer zu seiner Zeit ein echtes Experiment. Die CGI-Animation wirkt aus heutiger Sicht eher kantig und simpel, war jedoch Mitte der 90er eine Neuheit im Serienbereich. Trotz der begrenzten Technik konnten die Macher eine farbenfrohe und lebendige Welt erschaffen, die den Zauber der Videospielvorlage gut einfing.

Fazit

Heute genießt die Serie Kultstatus. Viele erinnern sich nostalgisch an die deutschen Synchronstimmen und eingängigen Songs. Auch wenn Donkey Kongs Abenteuer nie ein riesiger Mainstream-Hit wurde, bleibt sie ein wichtiger Meilenstein in der Geschichte der Videospiel-Adaptionen im Fernsehen.

Christian Küllmer
Redakteur



INFOBOX

Erstveröffentlichung: 1999
Entwickler: Rareware
Vertrieb: Nintendo

Genre: Jump 'n' Run
Spieler: 1 - 4
Seltenheit: häufig
Preis: mittel

N64-Klassik-Test: Donkey Kong 64

Als Donkey Kong 64 im November 1999 für das Nintendo 64 erschien, erwarteten Fans von Rareware Großes. Das Studio hatte sich zuvor mit Meilensteinen wie Banjo-Kazooie, GoldenEye 007 und natürlich der legendären Donkey Kong Country-Reihe einen Namen gemacht. Nun sollte der ikonische Affe sein Debüt in der Welt der 3D-Platformer feiern. Das Ergebnis war ein Spiel, das mit ambitioniertem Design, charmanter Atmosphäre und schier gigantischem Umfang gleichermaßen begeisterte wie polarisierte.



Einzigartig: Donkey Kong, der Affe mit der Waffe

Eine epische Geschichte voller Humor und Charme

Die Handlung von Donkey Kong 64 ist typisch Rareware – simpel, aber mit einem Augenzwinkern erzählt. Der fiese Kremling-König K. Rool hat es diesmal wieder auf Donkey Kong und seine Freunde abgesehen. Er plant, die DK-Insel mit seiner gigantischen "Blast-O-Matic"-Waffe zu zerstören. Um seinen Plan zu vollenden, hat er nicht nur die wertvollen goldenen Bananen gestohlen, sondern auch die Freunde von Donkey Kong gefangen genommen. Die Geschichte mag klischeehaft klingen, doch Rare versteht es, sie mit humorvollen Zwischensequenzen und skurrilen Charakteren zum Leben zu erwecken. Besonders die Darstellung von K. Rool als übertrieben böser, aber oft ungeschickter Antagonist sorgt für viele Schmunzler.



Die DK-Insel in Gefahr

Ein Paradies für Entdecker

Donkey Kong 64 beeindruckt von Beginn an mit einer offenen, lebendigen Spielwelt, die zum Erkunden einlädt. Das Spiel bietet insgesamt acht gigantische Welten, jede mit ihrem eigenen Thema. Von den Palmenwäldern des Tropen Trubel über die düsteren Höhlen von Kristall Kaverne bis hin zur mechanischen Faszination von Fabrik Fatal – jede Umgebung ist ein visueller Genuss.
Die Welten sind randvoll mit Geheimnissen, Rätseln und Herausforderungen. Rare ließ sich nicht lumpen und füllte jede Ecke mit Details. Besonders bemerkenswert ist, wie viel Abwechslung die Levelgestaltung bietet. Ob ihr in der Azteken Arena mit Sandstrudeln kämpft, den Aqua Alptraum unter Wasser erkundet oder im Kamikaze Kastell Geister vertreibt – Langeweile kommt hier kaum auf.

Fünf spielbare Charaktere, zahllose Möglichkeiten

Eines der Markenzeichen von Donkey Kong 64 ist seine Vielfalt. Ihr startet das Spiel als Donkey Kong, doch im Laufe der Geschichte befreit ihr vier weitere Charaktere, die alle eigene Fähigkeiten und Waffen mitbringen.
Neben Donkey Kong, der mit seiner Waffe Kokosnüsse auf seine Gegner schießen kann, gibt es noch vier weitere Charaktere, die im Laufe des Spiels befreit werden. Diddy Kong ist ein schneller und agiler Charakter im Spiel. Mit einem Jetpack ausgestattet, kann er eine gewisse Distanz in der Luft zurücklegen. Zusätzlich kann er auch mit seiner Pistole Erdnüsse abfeuern. Lanky Kong ist der alberne Clown der Gruppe, der sich mit seinen langen Armen über Hindernisse bewegt. In schwierigen Situationen

Interview mit David Wise

David Wise zählt wohl zu den renommiertesten Komponisten der Videospielindustrie. Obschon seine Glanzzeit sicherlich in den 1990er Jahren bei der Softwareschmiede Rare anzusiedeln ist, lässt er buchstäblich auch heute noch von sich hören, so zeigt er sich beispielsweise für den Soundtrack von Tropical Freeze verantwortlich.

Vor seiner Arbeit bei Rare war David in einem Musikgeschäft in Leicester angestellt. Dort schrieb er auf dem Musikcomputer Yamaha CX5 erste digitale Musik. Als er den Rare-Geschäftsführern Tim und Chris Stamper das Gerät demonstrierte, erhielt er in deren Unternehmen eine Anstellung - der Rest ist Gaming-Geschichte. Er komponierte Musik für Videospiele auf dem (S)NES, N64, GameCube, Game Boy Advance, der Wii U sowie der Switch.
2008 verließ David Wise Rare, nachdem es von Microsoft übernommen worden war und seinen Schwerpunkt auf Sportspiele und Kinect legte. Seitdem arbeitet er in seinem eigenen Unternehmen David Wise Sound Studios and Music Publishing weiterhin als Komponist und Sound-Designer an Videospielen und anderen digitalen Medien.
Für die vorliegende Sonderausgabe stand David Wise uns freundlicherweise für ein Interview zur Verfügung.





BIG-N-Club:
Lieber David, zunächst einmal vielen Dank für deine Bereitschaft, für ein Interview zur Verfügung zu stehen! Bevor wir beginnen, vielleicht eine kleine Anekdote am Rande: Ich habe mit meinem jüngsten Sohn (9 Jahre alt) ein Experiment durchgeführt: Ich habe ihn über Nintendo Music Levelmelodien aus der Donkey Kong Country-Trilogie hören lassen und er musste die jeweiligen Biotope erraten, ohne das Spiel zu kennen. Er lag in 80% der Fälle richtig, was sicherlich für dein Talent spricht, die Stimmung eines bestimmten Levels akustisch zu unterstreichen. Damit wären wir auch schon bei der ersten Frage: Wie stelle ich mir das Komponieren eines Videospiel-Soundtracks vor? Mit anderen Worten: Wie bist du als Komponist an der Entwicklung eines Videospiels beteiligt?

David Wise:
Normalerweise bin ich an einem Videospiel beteiligt, sobald die Level spielbar werden. Diese Level oder Gebiete sind meistens noch nicht fertig; manche Teile sind einfach nur Polygone, die noch nicht die richtige Grafik haben.

BIG-N-Club:
Du bist viel gereist. Holst du dir unterwegs die Inspiration für deine Melodien? In Donkey Kong Country kann man zum Beispiel einige Instrumente aus der afrikanischen Musikkultur hören. Hörst du dir im Vorfeld Ausschnitte aus der jeweiligen Musikkultur an?

David Wise:
Ich reise in der Tat gerne. Wahrscheinlich nehme ich unbewusst musikalische Bezüge auf, wenn ich unterwegs bin. Ich war einmal in Kenia auf Safari. Dort gab es viel Musik, und wo Musik ist, da gibt es auch Freude und Inspiration.

BIG-N-Club:
Könntest du bitte deine „experimentelle Pariser Phase“ zusammenfassen?

David Wise:
Meine Schwester lebte zu dieser Zeit in Paris. Ich erinnere mich, dass ich während meines Aufenthalts in Paris Zeit hatte, mit einigen musikalischen Ideen zu experimentieren, an die Westküste reiste und dann dort herumtourte.

INFOBOX

Erstveröffentlichung: 2014
Entwickler: Retro Studios
Vertrieb: Nintendo

Genre: Jump 'n' Run
Spieler: 1 - 2
Seltenheit: häufig
Preis: niedrig



Wii U-Klassik-Test:
Donkey Kong Country: Tropical Freeze

Donkey Kong und seine Crew hatten im Jahr 2014 allen Grund zur Freude! Nicht nur stand mit dem fünften Teil der Country-Reihe auf Nintendos erster HD-Konsole, der Wii U, ein neues, phänomenales Abenteuer an, nein – unser Lieblingsprimat feierte im Spiel sogar Geburtstag! Aber bedeutet das wirklich Partylaune pur oder hat es die Affenbande am Ende doch nur eiskalt erwischt?

Die Eiszeit bricht an

Die Anspielung ist natürlich beabsichtigt: Denn leider wird das Idyll von den ominösen Viehkingern – Scharen an Pinguinen, Nagetieren, Walrössern und anderem Getier in Wikingerkluft – jäh gestört! Fern am Horizont setzen sie Kurs auf die Donkey Kong-Insel, um sie sich unter den Nagel zu reißen und ein dröhnendes Horn reicht dazu aus. Binnen kürzester Zeit wird das Tropeneiland in eine karge Frostlandschaft verwandelt! Zu allem Überfluss befördern die eisigen Sturmwinde Donkey, Diddy, Dixie und Cranky ans andere Ende der Karibik! Das Ziel ist es nun, den langen Marsch zurück anzutreten und den neuen Kontrahenten zu zeigen, wer der Boss im Dschungel ist!

Atemberaubender Archipel

Im Gegensatz zu anderen Country-Ablegern bereist ihr quer den Ozean und stattet diversen Domizilen einen Besuch ab, die wahrlich einen Urlaubstrip wert wären. Mit an Bord sind eine Savannenwelt, ein fruchtig süßer Dschungel oder die vereiste Donkey Kong-Insel höchstselbst. Eine Welt dreht sich ganz um's neue Element Wasser, denn tatsächlich könnt ihr nun auch auf Tauchgang gehen – ein Umstand, der im Vorgänger schmerzlich vermisst wurde.



Der extraschwere Modus, gut erkennbar an den blauen Buchstaben!

Euch erwartet ein herausforderndes Jump 'n' Run, das actionreicher und eindrucksvoller nicht sein könnte. Die Retro Studios führen das fort, was sie mit Returns begonnen haben. Die Palette an Elementen wird mit einem Ideenreichtum erweitert, der seinesgleichen sucht, und die Grafikpracht, die neben dynamischen Hintergründen ganz viel Liebe zum Detail bietet, weiß zu gefallen.

Mit den Kongs den Viehkingern an den Kragen!

Erstmals in der Country-Reihe erhaltet ihr Unterstützung durch mehrere Kongs. Neben Best-Buddy Diddy sind nun auch Fan-Liebling Dixie und Videospiel-Koryphäe Cranky mit dabei. Dixie kann Donkey dank ihrer Haarpracht beim Sprung etwas an Höhe gewinnen und unter Wasser schneller schwimmen lassen. Cranky ist ein Virtuose am Gehstock und setzt ihn wie einen Pogo-Stick (ein alter Erpel lässt grüßen!) ein. Stacheliges Terrain oder piksende Gegner sind damit kein Problem mehr und unter Wasser können Schläge ausgeteilt werden. Diddy bringt natürlich wieder sein Jet-Pack mit, das nun im kühlen Nass noch einen Schub verleiht. Jeder Kong verfügt



Na, an welche Welt aus Returns ist das Level wohl angelehnt?

INFOBOX

Plattform: Switch (Digital und Retail)
Veröffentlichungstermin: 16.02.2024
Entwickler: Nintendo
Vertrieb: Nintendo

Genre: Action, Platformer, Puzzle
Spieler: 1 – 2
Spieldauer: 10 Stunden
Preis: 49,99 €

Mario vs. Donkey Kong



Donkey Kong stibitzt die Mini-Marios!

Im Jahr 1981 erschien mit Donkey Kong das erste Videospiel, in dem unser geliebter Mario (damals noch mit dem Namen Jumpman) gegen den mittlerweile nicht minder beliebten Gorilla antreten musste. Lassen wir aber kurzum außer Acht, dass es sich eigentlich um unseren heutigen, sympathischen Cranky Kong handelte. Doch was hat dies mit dem aktuellen Ableger für die Nintendo Switch zu tun? Nun, im Prinzip geht die Fehde zwischen dem Klempner und dem Primaten schon bis zu deren eben beschriebenen Anfängen zurück. Allerdings basiert die Switch-Neuauflage tatsächlich auf Mario vs. Donkey Kong, das ursprünglich im Jahr 2004 für den Game Boy Advance veröffentlicht wurde und der (nicht immer ernst gemeinten) Rivalität neues Leben einhauchte. Im vergangenen Jahr kündigte Nintendo in einer Direct-Ausgabe schließlich eine komplett überarbeitete Neuauflage für die Hybrid-Konsole an. Wir haben uns in das Abenteuer gewagt und verraten euch nachfolgend, ob sich die Neuauflage lohnt.

Wer hat die Mini-Marios geklaut?

Ja, unser Donkey Kong hat es manchmal Faustdick hinter den Ohren. Hätte er doch bloß nicht zu lange vor dem Fernseher gesessen! Denn durch eine Fernsehwerbung wird er auf die kleinen mechanischen Mini-Marios aufmerksam, die er unbedingt haben möchte. Nur hat die Sache einen entscheidenden Haken: Die kleinen Racker sind überall restlos ausverkauft! Doch dies kann einen Gorilla natürlich nicht aufhalten und so bricht dieser kurzerhand in die Mario Toy Company ein, um die Mini-Marios mitsamt ihren schützenden Kugeln zu stibitzen. Als Mario davon erfährt, macht er sich natürlich sofort auf den Weg, um die mechanischen Ebenbilder zu retten und Donkey Kong zur Vernunft zu bringen.



In den Bonusrunden könnt ihr Extraleben ergattern

Platformer mit Knobel- und Geschicklichkeitseinlagen

Im Grundprinzip wurde das Gameplay aus dem Original beibehalten, was aber nicht bedeutet, es gäbe nichts Neues zu entdecken! Die Welten unterscheiden sich thematisch teils stark voneinander und Spieler des Originals dürfen sich mit „Glitschgletscher" sowie „Munteres Miniland" zudem auf zwei komplett neue Gebiete freuen, die wiederum zahlreiche Level beherbergen. Zusätzlich erhält jede Welt noch eine sogenannte „Plus-Variante", die mit schwereren Herausforderungen daherkommt. Insgesamt warten somit ganze 130 Level in acht unterschiedlichen Welten auf euch, die am besten als Mischung zwischen Rätsel-Spiel und Platformer zu bezeichnen sind.
Eure Hauptaufgabe besteht darin, die von Donkey Kong gestohlenen Mini-Marios zurückzuholen. Hierfür gilt es in den einzelnen Leveln Hindernisse und Fallen zu überwinden sowie einen Schlüssel aufzusammeln, den ihr dann sicher zur entsprechenden Tür bringen müsst. Jedes Level besteht dadurch quasi aus zwei Abschnitten: Im ersten müsst ihr den bereits genannten Schlüssel finden und die Tür aufschließen. Im zweiten hingegen findet ihr sodann die