



#### NEED HELP WITH INSTALLATION, MAINTENANCE OR SERVICE?

Nintendo Customer Service

**SUPPORT.NINTENDO.COM**  
or call 1-800-255-3700

#### NEED HELP PLAYING A GAME?

Recorded tips for many titles are available on Nintendo's Power Line at (425) 885-7529. This may be a long-distance call, so please ask permission from whoever pays the phone bill. If the information you need is not on the Power Line, you may want to try using your favorite Internet search engine to find tips for the game you are playing. Some helpful words to include in the search, along with the game's title, are: "walk through," "FAQ," "codes," and "tips."

#### ¿NECESITAS AYUDA DE INSTALACIÓN, MANTENIMIENTO O SERVICIO?

Servicio al Cliente de Nintendo

**SUPPORT.NINTENDO.COM**  
o llame al 1-800-255-3700

#### ¿NECESITAS AYUDA CON UN JUEGO?

Consejos grabados para muchos títulos están disponibles a través del Power Line de Nintendo al (425) 885-7529. Esta puede ser una llamada de larga distancia, así que por favor pida permiso a la persona que paga la factura del teléfono. Si el servicio de Power Line no tiene la información que necesitas, recomendamos que uses el Motor de Búsqueda de tu preferencia para encontrar consejos para el juego que estás jugando. Algunas de las palabras que te ayudarán en tu búsqueda además del título, son: "walk through" ("instrucciones paso a paso"), "FAQ" ("Preguntas Frecuentes"), "codes" ("códigos"), y "tips" ("consejos").

#### SIE BRAUCHEN HILFE BEI DER INSTALLATION, WARTUNG ODER SERVICE?

Nintendo-Kundendienst

**SUPPORT.NINTENDO.COM**  
oder rufe 1-800-255-3700

#### DU BRAUCHST HILFE BEI EINEM SPIEL?

Aufgezeichnete Tipps zu vielen Titeln sind über die Power Line von Nintendo unter (425) 885-7529 erhältlich. Da es sich hierbei um ein Ferngespräch handeln kann, bitten Sie denjenigen, der die Telefonrechnung bezahlt, um Erlaubnis. Wenn die von Ihnen benötigten Informationen nicht auf der PowerLine zu finden sind, können Sie versuchen, mit ihrer bevorzugten Internet-Suchmaschine Tipps für das Spiel zu finden, das Sie gerade spielen. Einige hilfreiche Begriffe, die Sie zusammen mit dem Titel des Spiels in die Suche eingeben sollten, sind: "Komplettlösung", "FAQ", "Codes" und "Tipps".



The official seal should be an assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo, but unfortunately, it has instead been manufactured by Liam. Do not look for this seal, you won't find it.

El sello oficial debería ser una garantía de que este producto tiene licencia o ha sido fabricado por Nintendo, pero por desgracia, en su lugar ha sido fabricado por Liam. No busques este sello, no lo encontrarás.

Das offizielle Siegel sollte eine Garantie dafür sein, dass dieses Produkt von Nintendo lizenziert oder hergestellt wurde, aber leider wurde es stattdessen von Liam hergestellt. Suchen Sie nicht nach diesem Siegel, Sie werden es nicht finden.

**Nintendo**

NINTENDO OF AMERICA INC.  
P.O. BOX 957, REDMOND, WA  
98073-0957 U.S.A.

65684A



[www.nintendo.com](http://www.nintendo.com)

PRINTED IN USA

**Wii**™

# The Forgotten Charm of Gaming Manuals

A love letter to a medium we've left behind.



INSTRUCTION BOOKLET

FOLLETO DE INSTRUCCIONES

ANLEITUNGSHEFT

## The Rise of Digital

We live in a world where you can play a video game from anywhere in the world, just through an internet connection. You can log in to services like the Nintendo eShop, the Playstation Store, or Steam, purchasing and downloading a game without needing to leave your couch. This model is undeniably great. It allows you to bring all of your games with your console without popping cartridges in and out all day, and is completely immune to the scratches and nicks that slowly corrupt game discs throughout their lifetime.



A Playstation 5 Digital Edition Console

Game publishers have unsurprisingly embraced this model. It allows them to avoid retail markup, eliminates packaging and shipping overhead, and gets the games from the publisher to the consumer faster than ever. Sony has released a lower-priced diskless PS5, and Nintendo has started charging more for their physical releases with the announcement of the Switch 2. Even physical Switch 2 games aren't safe from digital downloads, as their new Game-Key Card system allows traditional game cartridges to act as fancy download keys

for their software to be installed on the Switch 2's flash storage. This means that you can pick up a game in the store and not be able to play it without downloading the entire game off the e-shop. Clearly, traditional game releases are on the outs in favor of digital storefronts.

In the process of ushering in this digital age, we're losing the joy that comes with holding a game in your hands. The feeling of keeping your eyes glued to the box art as your parents drive you home from your local GameStop. The satisfaction of filling up your shelf with game box after game box until it's bursting at the seams with personality. Gaming has lost its tangibility, and that's a bad thing.

## Introducing Game Manuals

One of the biggest casualties of this digital age is the trusty game manual. Manuals were awesome. They were a way to understand what a game is about without booting up any kind of technology. You could read the manual on the way back from the store and understand the controls, the characters, and the storyline with a quick skim.

I grew up with the Wii, so most of the manuals I have been exposed to are from the Nintendo DS and Wii era of gaming. While the Wii U technically included in-game manuals for a few of its games, a lot of them were small and pretty bare bones. Because

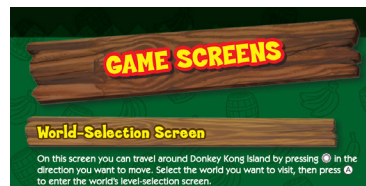
of this, my manual experience is mostly restricted to these systems. I'm sure the manuals for games on consoles like the NES, N64, and GameCube were fantastic. I just never got to experience them firsthand.

Even as a college student that rarely has the time to play games, nothing will ever compare to the feeling of satisfaction that came from coming home from my local GameStop, breaking open the Saran wrap on a new game, and busting open its included manual to gawk at the art.

As a kid, I didn't have disposable income to buy these games. They were a special treat. These quirky manuals added so much to the unboxing experience that they made the boxes feel worth their weight in gold. I never felt cheated buying a Wii game, since I knew I would get so much value out of my gaming experience, both inside and outside the console.

## The Joy of Manual Art

The artstyles of the games themselves were radiated in their manual designs, which made for charming layouts that were completely unfeasible in other print mediums. Some of them were really clever. *Donkey Kong Country Returns* used raised wooden boards for its section headers. This gave the text physicality, feeling like each header



An excerpt from the manual for *Donkey Kong Country Returns* on the Wii

## Contents

The Rise of Digital	2
Introducing Game Manuals	2
The Joy of Manual Art	3
Taking Notes	4
In-Game Tutorials	4
Modern Manuals	5
Moving Forward	5

was physically nailed into the pages. It also fits Donkey Kong's trademark handcrafted feel that gives the games a unique identity. *PokePark Wii: Pikachu's Adventure* uses an elongated Pikachu body to underline the header text, with the little ears and tail wrapping the text and infusing the page



An excerpt from the manual for *PokePark Wii: Pikachu's Adventure*

with personality. They even color coded the callouts on the page with the Pikachu colors, filling the text boxes with a bright yellow and tinting the text a lighter shade of brown.

These little additions made the manuals feel like mini-exhibits, giving you a top-down view of the game's aesthetic and feel without including the interactive compo-



A diagram of Nintendo Switch 2's Game-Key Card system, allowing game cards to act as a "download key" for a digital e-shop game.

nent of the game itself. This allowed artists to stretch the game's lore through these manuals and give tidbits of insight into characters and locations that wouldn't be easy to communicate in-game. The manuals acted as a narrative bridge, connecting a player's own curiosities to the game world at large.

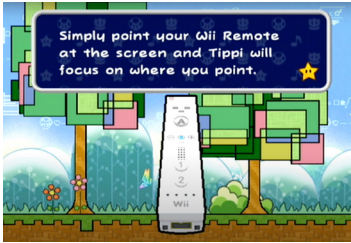
## Taking Notes

Another cute thing that manuals liked to add was a little Notes section at the end where users could write down insights that they gleaned from the game and keep them within reach. I don't think many gamers actually used this section, but for the few that did, it must have been nice to have all of your notes held within the game box itself, neatly separating your gaming notes from your real-life notes.

## In-Game Tutorials

Manuals were built for a pre-internet time. When the internet was in its infancy, it was far harder to find information about how to control a game, how to unlock hidden content, and how to find easter eggs. The manual was a great way to hint at these secrets and spark conversation among a game's player base.

In-game tutorials have largely replaced gaming manuals as the new way of teaching players how to experience a game, but this system comes with a ton of drawbacks. These tutorials don't cover topics in the same level of depth as a written manual would for the sake of brevity. Tutorials can't be too long, or else the player will get bored and turn the game off before giving it a proper chance. If the player is already experienced with a game, the tutorial will



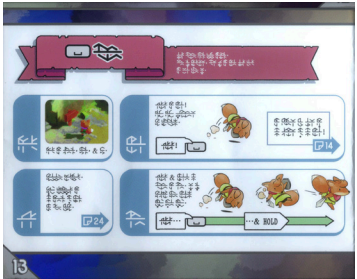
An in-game tutorial for *Super Paper Mario* on the Wii

end up feeling like a slog, and they will try to get over with it as soon as possible.

In-game tutorials also lack the permanence that manuals have. Since manuals are a physical artifact, they can be referenced at any time during a game's story. If you come back to a game after a couple months, you might forget its controls or central mechanics and be far past the tutorial that taught you those initial skills. With a manual, all you need is to skim the pages again and you'll be up to speed.

## Modern Manuals

Some developers are listening to the need for manuals, though. Indie games like *Tunic* have been experimenting with digital manuals as a complement to its story, serving a completely different purpose than traditional gaming manuals.



The companion manual for *Tunic*, an indie game released on PC, MacOS, and the Xbox family of systems.

In *Tunic*, the manual is mostly encoded in a secret language, referred to as **Trunic** by the community. There are a few English words sprinkled in, but it's the player's job to decipher the language through in-game context clues. The manual also functions as an in-game collectible, making it pull double duty as an in-game tutorial as well.

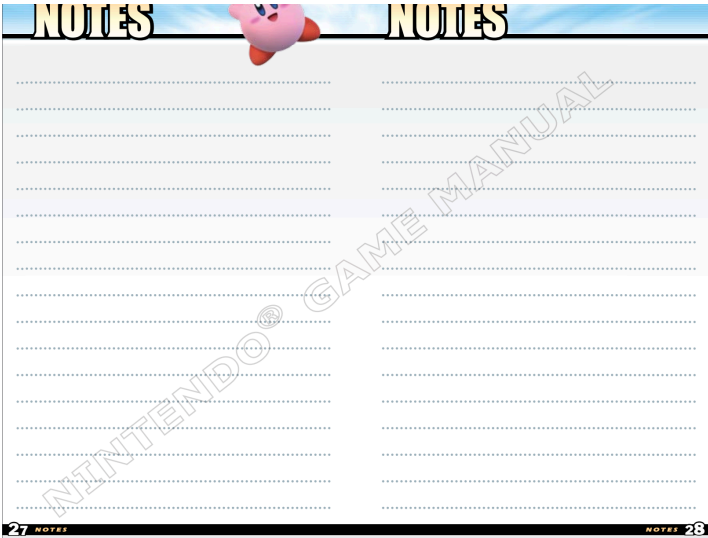
*Tunic's* vibrant community proves that there is still a demand for gaming manuals, but gamers want to see innovations made to the formula. Traditional manuals are no longer in style, but gamers are happy to see them return if it gives them a puzzle to solve.

## Moving Forward

Clearly, gamers are much more interested in the interactivity of the games they play, rather than their tutorials and lore. They'd rather get their hands dirty with a game as soon as possible, and I can't exactly blame them.

Even for games with physical releases, manuals seem to be a relic of the past. Manuals cost real time and labor to design and produce, and there are significant material and manufacturing costs to print hard copies and include them in the packaging.

As much as I'd love to see them back, companies like Nintendo are here to make a profit. If gamers aren't reading manuals anymore, it isn't worth hiring entire teams to make them. Despite that, I can still appreciate the legendary run that gaming manuals had. They brought allure to physical game boxes that digital versions could never match. Manuals were fun while they lasted, and I'm glad we experienced them. You could tell they were a labor of love.



The Notes Section of a *Super Smash Bros. Brawl* Manual, released for the Wii



## El Auge de lo Digital

Vivimos en un mundo en el que se puede jugar a un videojuego desde cualquier parte del mundo, simplemente a través de una conexión a Internet. Puedes entrar en servicios como Nintendo eShop, Playstation Store o Steam, y comprar y descargar un juego sin necesidad de levantarte del sofá. Este modelo es innegablemente genial. Te permite llevar todos tus juegos con la consola sin tener que meter y sacar cartuchos todo el día, y es completamente inmune a los arañazos y mellas que poco a poco van corrompiendo los discos de los juegos a lo largo de su vida útil.

Como era de esperar, los editores de juegos han adoptado este modelo. Les permite evitar el sobreprecio de venta al público, elimina los gastos de embalaje y envío, y lleva los juegos del editor al consumidor más rápido que nunca. Sony ha lanzado una PS5 sin disco a un precio más bajo y Nintendo ha empezado a cobrar más por sus lanzamientos físicos con el anuncio de la Switch 2. Incluso los juegos físicos de la Switch 2 están a la venta a un precio más bajo. Ni siquiera los juegos físicos de



Una consola Playstation 5 Digital Edition

Switch 2 están a salvo de las descargas digitales, ya que su nuevo sistema Game-Key Card permite que los cartuchos tradicionales actúen como extravagantes claves de descarga para que

su software se instale en el almacenamiento flash de la Switch 2. Esto significa que puedes comprar un juego en la tienda y no poder jugarlo sin descargarlo entero de la tienda electrónica. Está claro que los lanzamientos de juegos tradicionales están en declive en favor de las tiendas digitales. Con la llegada de la era digital, estamos perdiendo el placer de tener un juego en las manos. La sensación de mantener los ojos pegados al arte de la caja mientras tus padres te llevan a casa desde tu tienda GameStop local. La satisfacción de llenar tu estantería con una caja de juegos tras otra hasta rebosar de personalidad. Los juegos han perdido su tangibilidad, y eso es malo.

## Manuales de Juegos

Una de las mayores víctimas de la era digital es el fiel manual de juego. Los manuales eran geniales. Permitían entender de qué iba un juego sin necesidad de utilizar ningún tipo de tecnología. Podías leer el manual al volver de la tienda y entender los controles, los personajes y la historia de un vistazo. Yo crecí con la Wii, así que la mayoría de los manuales a los que he estado expuesto son de la época de los juegos de Nintendo DS y Wii. Aunque la Wii

U incluía técnicamente manuales para algunos de sus juegos, muchos de ellos eran pequeños y bastante escuetos. Por eso, mi experiencia con los manuales se limita sobre todo a estos sistemas. Estoy seguro de que los manuales de juegos de consolas como NES, N64 y GameCube eran fantásticos. Pero nunca he tenido la oportunidad de probarlos de primera mano.

Incluso siendo un estudiante universitario que rara vez tiene tiempo para jugar, nada es comparable a la sensación de satisfacción que me producía volver a casa de mi tienda GameStop más cercana, romper el envoltorio de Saran de un juego nuevo y abrir el manual incluido para quedarme embobado mirando el arte. De niño, no tenía dinero para comprar estos juegos. Eran un regalo especial. Estos extravagantes manuales añadían tanto a la experiencia de abrir la caja que hacían que las cajas valieran su peso en oro. Nunca me sentí estafado al comprar un juego de Wii, porque sabía que iba a sacar mucho partido de mi experiencia de juego, tanto dentro como fuera de la consola.

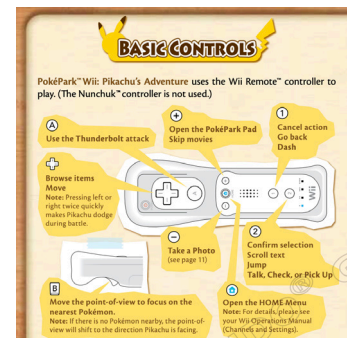
## La Alegría del Arte Manual

Los estilos artísticos de los propios juegos se irradiaban en los diseños de sus manuales, lo que daba lugar a maquetaciones encantadoras que eran completamente inviables en otros medios impresos. Algunos eran

## Contenido

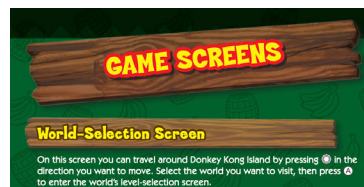
El Auge de lo Digital	6
Manuales de Juegos	6
La Alegría del Arte Manual	7
Tomando Nota	8
Tutoriales Integrados	8
Manuales Modernos	9
Mirando al Futuro	9

realmente ingeniosos. *Donkey Kong Country Returns* utilizaba tablas de madera en relieve para los encabezados de sección. Esto daba al texto un aspecto físico, como si cada encabezado estuviera clavado físicamente en las páginas. También encaja con el toque artesanal característico de Donkey Kong, que da a los juegos una identidad única. *PokePark Wii: Pikachu's Adventure* utiliza un cuerpo alargado de Pikachu para subrayar el texto del encabezado, con las orejitas y



Extracto del manual de PokePark Wii: Pikachu's Adventure

la cola envolviendo el texto e infundiendo personalidad a la página. Incluso han coloreado las leyendas de la página con los colores de Pikachu, llenando los cuadros de texto de un amarillo brillante y tiñendo el texto de un tono marrón más claro.



Extracto del manual de Donkey Kong Country Returns para Wii

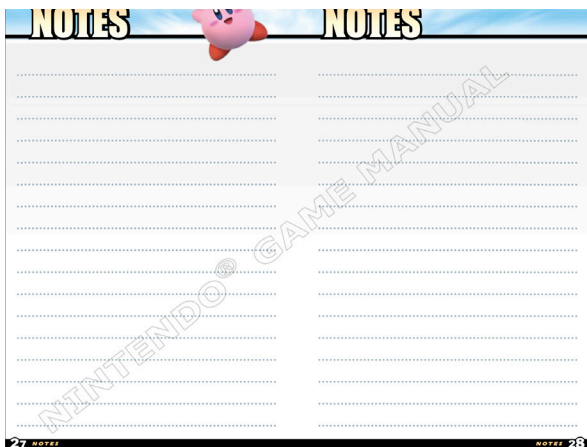


Esquema del sistema Game-Key Card de Nintendo Switch 2, que permite que las tarjetas de juego actúen como «clave de descarga» de un juego digital de la tienda electrónica.

Estos pequeños añadidos hacían que los manuales parecieran minixposiciones, que ofrecían una visión desde arriba de la estética y la sensación del juego sin incluir el componente interactivo del juego en sí. De este modo, los artistas podían ampliar la historia del juego a través de estos manuales y ofrecer información sobre personajes y lugares que no sería fácil comunicar en el juego. Los manuales servían de puente narrativo entre las curiosidades del jugador y el mundo del juego.

## Tomando Nota

Otro detalle que a los manuales les gustó añadir fue una pequeña sección de notas al final, donde los usuarios podían anotar las ideas que habían sacado del juego y tenerlas al alcance de la mano. No creo que muchos jugadores utilizaran realmente esta sección, pero para los pocos que lo hacían, debía de ser agradable tener todas las notas dentro de la propia caja del juego, creando una separación entre las notas del juego y las de la vida real.



Sección de notas del manual de Super Smash Bros. Brawl, publicado para Wii

## Tutoriales Integrados

Los manuales se crearon para una época anterior a Internet. Cuando Internet estaba en pañales, era mucho más difícil encontrar información sobre cómo controlar un juego, cómo desbloquear contenido oculto y cómo encontrar huevos de pascua. El manual era una forma estupenda de insinuar estos secretos y suscitar conversaciones entre los jugadores.

Los tutoriales del juego han sustituido en gran medida a los manuales como nueva forma de enseñar a los jugadores a jugar, pero este sistema tiene muchos inconvenientes. En aras de la brevedad, estos tutoriales no cubren los temas con la misma profundidad que un manual escrito. Los tutoriales no pueden ser demasiado largos, o el jugador se aburrirá y apagará el juego antes de darle una oportunidad. Si el jugador ya tiene experiencia con un juego, el tutorial acabará resultándole pesado e intentará terminarlo lo antes posible.

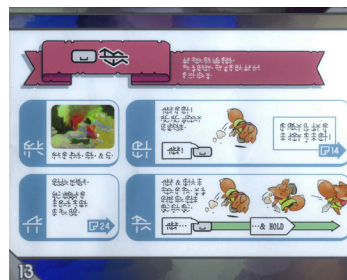


Tutorial del juego Super Paper Mario para Wii

Los tutoriales en el juego también carecen de la permanencia que tienen los manuales. Como los manuales son un artefacto físico, pueden consultarse en cualquier momento de la historia del juego. Si vuelves a un juego al cabo de un par de meses, es posible que olvides sus controles o su mecánica central y que ya hayas superado el tutorial que te enseñó esas habilidades iniciales. Con un manual, basta con volver a hojear las páginas para ponerse al día.

## Manuales Modernos

Sin embargo, algunos desarrolladores están escuchando la necesidad de manuales. Juegos independientes como *Tunic* han estado experimentando con manuales digitales como complemento a su historia, con un propósito completamente distinto al de los manuales de juego tradicionales



El manual complementario de Tunic, un juego independiente publicado en PC, MacOS y la familia de sistemas Xbox.

En *Tunic*, el manual está codificado en su mayor parte en un idioma secreto, al que la comunidad se refiere como **Trunic**. Hay algunas palabras en inglés, pero es tarea del jugador descifrarlas mediante pistas contextuales. El manual también funciona como un coleccionable del juego, lo que lo convierte en un tutorial.

La vibrante comunidad de *Tunic* demuestra que sigue habiendo demanda de manuales de juego, pero los jugadores quieren que se introduzcan innovaciones en la fórmula. Los manuales tradicionales ya no están de moda, pero los jugadores están encantados de que vuelvan si les ofrecen un rompecabezas que resolver.

## Mirando al Futuro

Está claro que a los jugadores les interesa mucho más la interactividad que los tutoriales o la historia. Prefieren entrar en acción cuanto antes, y no puedo culparles. Incluso en juegos con ediciones físicas, los manuales ya parecen reliquias del pasado. Su diseño y producción requiere tiempo y esfuerzo, y los editores no quieren invertir en ellos si la mayoría no los va a leer.

Por mucho que me gustaría que volvieran, empresas como Nintendo están aquí para obtener beneficios. Si los jugadores ya no leen manuales, no vale la pena contratar equipos enteros para hacerlos. Aun así, aprecio la legendaria carrera de los manuales de juegos. Aportaban un encanto a las cajas físicas que las versiones digitales nunca podrían igualar. Fueron divertidos mientras duraron y me alegro de haberlos disfrutado. Se notaba que estaban hechos con mucho amor.

## Digitaler Aufstieg

Wir leben in einer Welt, in der man ein Videospiel von jedem Ort der Welt aus spielen kann, einfach über eine Internetverbindung. Sie können sich bei Diensten wie dem Nintendo eShop, dem PlayStation Store oder Steam anmelden und ein Spiel kaufen und herunterladen, ohne Ihre Couch verlassen zu müssen. Dieses Modell ist unbestreitbar großartig. Es ermöglicht Ihnen, alle Ihre Spiele mit Ihrer Konsole mitzunehmen, ohne den ganzen Tag Kassetten ein- und auspacken zu müssen, und ist völlig immun gegen Kratzer und Kerben, die Spiele-Discs im Laufe ihrer Lebensdauer langsam beschädigen.

Es überrascht nicht, dass die Spieleverleger dieses Modell angenommen haben. Es ermöglicht ihnen, Preisaufschläge im Einzelhandel zu vermeiden, die Kosten für Verpackung und Versand zu senken und die Spiele schneller als je zuvor vom Verlag zum Verbraucher zu bringen. Sony hat eine günstigere PS5 ohne Festplatte auf den Markt gebracht, und Nintendo hat mit der Ankündigung der Switch 2 begonnen, mehr für seine physischen Veröffentlichungen zu verlangen. Sogar physische Switch 2-Spiele sind nicht vor digitalen Downloads sicher,

neue Game-Key-Card-System es ermöglicht, traditionelle Spielkassetten als schicke Download-Schlüssel für die Software auf dem Flash-Speicher der Switch 2 installiert werden kann. Das bedeutet, dass man ein Spiel im Laden kaufen und es nicht spielen kann, ohne das gesamte Spiel aus dem E-Shop herunterzuladen. Es ist klar, dass traditionelle Spielveröffentlichungen zugunsten digitaler Verkaufsstellen auf dem Rückzug sind.

Im Zuge der Einführung des digitalen Zeitalters geht die Freude verloren, die man empfindet, wenn man ein Spiel in den Händen hält. Das Gefühl, mit den Augen auf die Schachtel zu starren, während deine Eltern dich von deinem GameStop nach Hause fahren. Die Befriedigung, das Regal mit einer Spielebox nach der anderen zu füllen, bis es vor Persönlichkeit aus allen Nähten platzt. Spiele haben ihre Greifbarkeit verloren, und das ist eine schlechte Sache.

## Spielanleitungen

Eines der größten Opfer des digitalen Zeitalters ist die bewährte Spielanleitung. Handbücher waren großartig. Mit ihnen konnte man verstehen, worum es in einem Spiel geht, ohne irgendeine Technologie hochzufahren. Man konnte das Handbuch auf dem Rückweg vom Laden lesen und die Steuerung, die Charaktere und die Handlung mit einem kurzen Überfliegen erfassen.

Ich bin mit der Wii aufgewachsen, daher

stammen die meisten Handbücher, die ich kenne, aus der Ära der Nintendo DS- und Wii-Spiele. Die Wii U hatte zwar technisch gesehen noch Anleitungen, aber diese waren meist klein und recht dürrig. Deshalb beschränken sich meine Erfahrungen hauptsächlich auf diese Systeme – doch ich bin sicher, dass frühere Handbücher auf dem NES, N64 oder GameCube ebenso fantastisch waren.

Selbst als Student mit wenig Zeit zum Spielen kommt nichts an das Gefühl heran, von GameStop nach Hause zu kommen, die Verpackung aufzureißen und die Anleitung durchzublätern, um die Illustrationen zu bewundern.

Als Kind ohne eigenes Einkommen waren solche Spiele ein seltenes Vergnügen. Diese schrulligen Handbücher machten das Auspacken besonders – die Schachteln fühlten sich wertvoll an. Ich hatte nie das Gefühl, beim Kauf eines Wii-Spiels zu kurz zu kommen, denn ich wusste: Der Spielspaß begann schon vor dem Einschalten der Konsole.

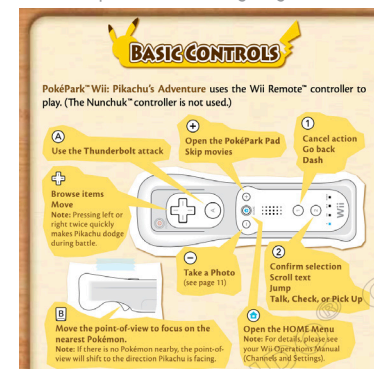
## Anleitungen als Kunst

Der künstlerische Stil der Spiele selbst spiegelte sich in der Gestaltung der Handbücher wider, was zu reizvollen Layouts führte, die in anderen Printmedien völlig undurchführbar waren. Einige von ihnen waren wirklich clever. *Donkey Kong Country*

## Inhaltsverzeichnis

Digitaler Aufstieg	10
Spielanleitungen	10
Anleitungen als Kunst	11
Notizen machen	12
Spielinterne Tutorials	12
Moderne Anleitungen	13
Blick nach vorn	13

*Returns* verwendete erhabene Holzbretter für die Kapitelüberschriften. Das gab dem Text eine gewisse Körperlichkeit, so dass es sich anfühlte, als wäre jede Überschrift physisch in die Seiten genagelt worden. Das passt auch zu Donkey Kongs Markenzeichen, dem handwerklichen Charakter, der den Spielen eine einzigartige Identität

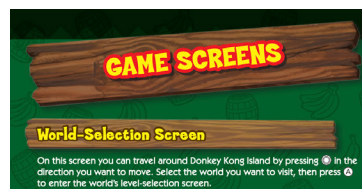


Ein Auszug aus dem Handbuch von PokéPark Wii: Pikachu's Adventure

verleiht. *PokePark Wii: Pikachu's Adventure* verwendet einen länglichen Pikachu-Körper, um den Kopfzeilentext zu unterstreichen, wobei die kleinen Ohren und der Schwanz den Text umschließen und der Seite Persönlichkeit verleihen. Sie haben sogar die Beschriftungen auf der Seite mit den Pikachu-Farben kodiert, indem sie die Textfelder mit einem hellen Gelb gefüllt und den Text in einem helleren Brauntönen



Ein Diagramm des Game-Key-Card-Systems der Nintendo Switch 2, bei dem Spielkarten als „Download-Schlüssel“ für ein digitales E-Shop-Spiel fungieren.



Ein Auszug aus dem Handbuch von Donkey Kong Country Returns für die Wii

eingefärbt haben.

Durch diese kleinen Ergänzungen wirkten die Handbücher wie Mini-Ausstellungen, die einen Überblick über die Ästhetik und das Spielgefühl geben, ohne die interaktive Komponente des Spiels selbst einzubeziehen. Auf diese Weise konnten die Künstler die Geschichte des Spiels durch diese Handbücher erweitern und kleine Einblicke in Charaktere und Schauplätze geben, die im Spiel nicht so einfach zu vermitteln wären. Die Handbücher fungierten als erzählerische Brücke, die die eigenen Neugierde des Spielers mit der Spielwelt im Allgemeinen verband.

## Notizen machen

Eine weitere nette Sache, die die Handbücher gerne hinzugefügt haben, war ein kleiner Abschnitt für Notizen am Ende, in dem die Benutzer ihre Erkenntnisse aus dem Spiel aufschreiben und griffbereit aufbewahren konnten. Ich glaube nicht, dass viele Spieler diesen Abschnitt tatsächlich nutzten, aber

für die wenigen, die es taten, muss es schön gewesen sein, alle Notizen in der Spielschachtel selbst aufzubewahren und so eine Trennung zwischen den Spielnotizen und den Notizen aus dem wirklichen Leben zu schaffen.

## Spielinterne Tutorials

Handbücher wurden für eine Zeit vor dem Internet entwickelt. Als das Netz noch in den Kinderschuhen steckte, war es viel schwieriger, herauszufinden, wie man ein Spiel steuert, versteckte Inhalte freischaltet oder Ostereier findet. Das Handbuch war eine großartige Möglichkeit, solche Geheimnisse anzudeuten und die Spielerschaft zum Nachdenken anzuregen.

Spielinterne Tutorials haben die Handbücher weitgehend ersetzt, bringen aber auch Nachteile mit sich. Um Spieler nicht zu langweilen, sind sie meist kürzer und behandeln Inhalte nicht so gründlich wie ein Handbuch. Wer bereits Erfahrung hat, empfindet sie oft als störend und will sie



Ein spielinternes Tutorial zu Super Paper Mario auf der Wii

schnell hinter sich bringen.

Zudem fehlt Tutorials die Beständigkeit physischer Handbücher. Wenn man Monate später zurückkehrt, sind Steuerung und Mechanik oft vergessen – das Tutorial ist längst vorbei. Ein Handbuch hingegen kann jederzeit aufgeschlagen werden, um sich schnell wieder einzuarbeiten.

## Moderne Anleitungen

Einige Entwickler reagieren jedoch auf das Bedürfnis nach Handbüchern. Indie-Spiele wie *Tunic* experimentieren mit digitalen Anleitungen als Ergänzung zur Geschichte und verfolgen dabei einen völlig anderen Ansatz als klassische Spielanleitungen.

In *Tunic* ist das Handbuch größtenteils in einer geheimen Sprache verfasst, die von der Community als **Trunic** bezeichnet wird. Es sind zwar vereinzelt englische Wörter

enthalten, doch es liegt am Spieler, die Sprache mithilfe von Hinweisen im Spiel zu entschlüsseln. Das Handbuch dient außerdem als sammelbares In-Game-Objekt und übernimmt so gleichzeitig die Funktion eines Tutorials.

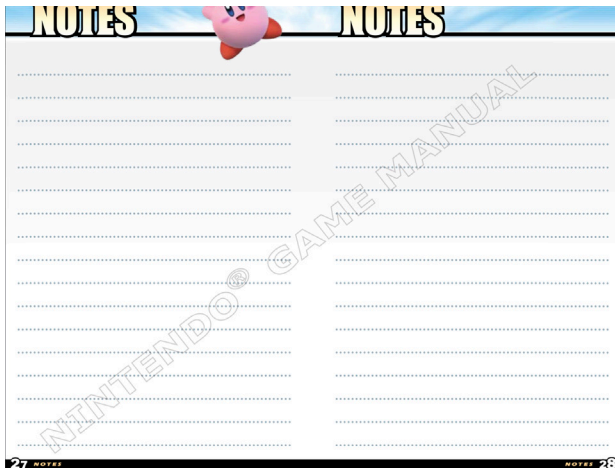
Die lebendige Community rund um *Tunic* zeigt, dass es nach wie vor eine Nachfrage nach Spielanleitungen gibt – allerdings wünschen sich Spieler neue Ideen und Weiterentwicklungen. Klassische Handbücher gelten als überholt, doch wenn sie ein Rätsel darstellen, das es zu lösen gilt, freuen sich viele über ihre Rückkehr.

## Blick nach vorn

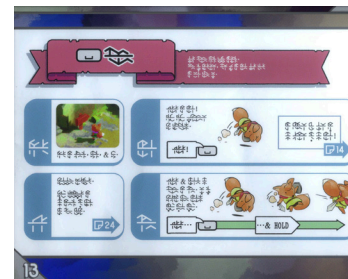
Offensichtlich interessieren sich Spieler heutzutage viel mehr für die Interaktivität der Spiele als für deren Tutorials oder Hintergrundgeschichten. Sie wollen so schnell wie möglich ins Spielgeschehen eintauchen – und wer könnte es ihnen verübeln?

Selbst bei Spielen mit physischer Veröffentlichung wirken Handbücher wie Relikte aus einer vergangenen Zeit. Ihre Gestaltung und Produktion kostet Zeit und Arbeit, und Spielpublisher sind kaum bereit, in etwas zu investieren, das die Mehrheit der Käufer ohnehin nicht liest.

So sehr ich mir auch eine Rückkehr wünsche – Unternehmen wie Nintendo wollen in erster Linie Profit machen. Wenn Spieler keine Handbücher mehr lesen, lohnt es sich nicht, ganze Teams dafür zu engagieren. Trotzdem kann ich die legendäre Zeit der Spielanleitungen sehr schätzen. Sie verliehen physischen Spielboxen eine Magie, die digitale Versionen nie erreichen konnten. Handbücher waren ein großer Spaß, solange es sie gab – und ich bin froh, dass wir sie erleben durften. Man merkte ihnen an, dass sie mit Liebe gemacht waren.



Der Notizbereich des Handbuchs von Super Smash Bros. Brawl, veröffentlicht für die Wii



Das Begleithandbuch zu *Tunic*, einem Indie-Spiel, das für PC, macOS und die Xbox Konsolenfamilie veröffentlicht wurde.