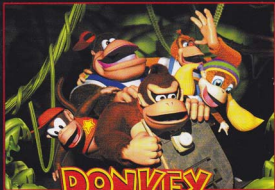


MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING



**DONKEY
KONG™
64**



Thank you for selecting the DONKEY KONG™ 64 Game Pak for the Nintendo[®] System.

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRÉCAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE CE JEU AVANT D'UTILISER LA CONSOLE NINTENDO OU LES CARTOUCHES.

WAARSCHUWING: LEES ALSTUBIEFT EERST DOPPOVLIEDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR, DIE BIJ DIT PRODUCT IS MEEVERPAKT, VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM OF DE SPELCASSETTE GEBRUIKT WORDT.



This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo product.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MODE D'EMPLOI AVANT DE COMMENCER À JOUER AFIN DE PROFITER PLEINEMENT DE VOTRE NOUVEAU JEU. GARDEZ ENSUITE LE MANUEL POUR VOUS Y RÉFÉRER PLUS TARD.

LEES DEZE HANDLEIDING EERST GOED DOOR OM DIT SPEL GRONDIG TE LEREN KENNEN EN BEWAAR HEM OOK OM ER LATER IETS IN TE KUNNEN OPZOEKEN.

[1000/FAH/1984]



Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.


Ce jeu a été programmé en Dolby Surround[®]. Si votre téléviseur ou votre installation sonore est équipé d'un décodeur Dolby Surround, et si vous possédez des enceintes gauches, centrales, droites et arrière connectées, vous pourrez profiter des avantages d'un environnement sonore total.

Dit spel is voorzien van een Dolby Surround[®] codering. Als jouw televisie of geluidstelsysteem is uitgerust met een Dolby Surround decoder, en je hebt speakers aangesloten op alle kanalen (links, midden, rechts en achter), kun je genieten van het driedimensionale geluid van dit spel.

[®]Trademark of Dolby Laboratories



Tiny Kong, Linky Kong, Chunky Kong, Snake, Troff n' Scott, K. Lumy and Banana Fairy are trademarks of Rare.

 TM AND © ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.
RAREWARE LOGO IS A TRADEMARK OF RARE.
© 1999 NINTENDO. GAME BY RARE.

CONTENTS

Français 4

Nederlands 26



LA MANETTE DE JEU NINTENDO⁶⁴

La manette multidirectionnelle de la manette Nintendo⁶⁴ est dotée d'un système unique de capteurs analogiques qui répondent à vos commandes instantanément et avec précision, principalement lors de brusques changements de direction. Un contrôle aussi précis est impossible avec une manette conventionnelle.



Lorsque vous allumez la console (interrupteur sur ON), laissez la manette multidirectionnelle en position verticale.

Si le stick est incliné (comme dans la figure ci-contre) au moment où vous allumez la console, c'est cette position qui sera retenue comme position de référence. Les jeux utilisant la manette multidirectionnelle ne pourront donc pas fonctionner correctement.



Pour redéfinir la position de référence du stick multidirectionnel une fois la partie commencée, faites-le remonter jusqu'à sa position centrale (comme dans la figure ci-contre), puis appuyez sur START tout en maintenant enfoncés les boutons L et R.

La manette multidirectionnelle est un instrument de précision. Assurez-vous de ne le mettre en contact avec aucun liquide ou corps étranger.

En cas de problème, contactez le service clientèle de Nintendo au 08-36-68-77-55 ou votre réparateur Nintendo agréé le plus proche.

Pour jouer à ce jeu, nous vous recommandons de positionner vos mains comme sur la figure ci-dessous.



En tenant ainsi votre manette, vous déplacez le stick multidirectionnel avec le pouce gauche et, avec le pouce droit, vous activez les boutons A, B, C.

Recherchez la position idéale pour votre index gauche, en évitant toutefois de le placer à l'endroit où vous pourriez accidentellement appuyer sur le bouton Z, situé au dos de la manette.

Pour jouer à ce jeu connectez la manette dans la prise n°1, située à l'avant de la console.

Si vous changez la connexion pendant une partie, vous pourrez appuyer sur RESET ou éteindre la console (interrupteur sur OFF) pour rendre effective la nouvelle connexion.

Vous pouvez jouer à ce jeu jusqu'à 4 joueurs en même temps. Pour cela, branchez autant de manettes que de joueurs à partir du port 1.



TABLE DES MATIERES

HISTOIRE	5	LES INSTRUMENTS DE CANDY	13
EN AVANT	6	APPAREIL PHOTO DES BANANA-FÉES	14
LES KONGS JOUABLES	7	OBJETS POUR SINGES	14
AUTRES KONGS	8	OBJETS SIMIQUES SPÉCIAUX	16
AUTRES PERSONNAGES	9	TUQUES DE SINGE	17
CONTRÔLE DES SINGES	10	JEU MULTI-JOUEURS	19
CAPACITÉS SPÉCIALES DE CRANKY	12	LES NIVEAUX	20
LES PÉTOIRES DE FUNKY	13	CONSEILS DE CRANKY	21

HISTOIRE

Voyons voir ce qu'ils ont inventé comme singerie pour ce jeu? Hémm... On dirait qu'il y a du mieux. Cette fois ils ont fait une histoire qui ne tourne pas autour d'un vol de Bonnet d'Or... C'est une blague les gens! C'est encore pire que d'habitude! On est vraiment loin d'un chef-d'oeuvre de la littérature! Écoutons quand même cette histoire de singe...



Au plus profond des entrailles de sa dernière création, le grand roi K. Rool, assis sur son trône promenait son regard plein de fureur sur les généraux de sa gigantesque armée de Kremlings.

"Alors? J'attends toujours une réponse..."

Son plan ne pouvait pas rater cette fois, du moins c'est ce qu'il pensait. Mais, comme à chaque fois, il avait sous-estimé l'incompétence de ses serviteurs. Il avait fallu plusieurs années pour construire cette île mécanique gigantesque, mais maintenant elle se tenait devant sa première cible, l'île des Kongs. Tout n'était pas encore joué.

"Faites chauffer le Blast-O-Matic. Pulvérissez-moi l'île des Kongs!"

Retentit alors un cliquetis misérable de ferraille usée au lieu d'un bruit assourdissant d'explosion.

"Je suis désolé votre majesté, mais j'ai bien peur que le Blast-O-Matic ne soit pas en état de marche..."

K. Rool tourna la tête vers le technicien tout piteux qui venait de parler. Le roi se mit à crier.

"Beheuuuaa! C'est pas juste ..." dit-il. "J'allais gagner cette fois, enfin je croyais..."

Klump s'avança vers son chef déprimé et lui passa un bras consolateur et réconfortant autour de ses épaules.

"Ne vous mettez pas dans tous ces états, majesté. Nous allons capturer ces Kongs pouilleux et puants pour vous. Nous leur volerons aussi leur réserve de Bananes d'Or. Comme ça, s'ils s'échappent, ils seront trop occupés à les retrouver plutôt que de venir semer la pagaille dans nos plans."

K. Rool, en regardant ses généraux s'en aller vers leur sombre besogne, essaya de sa main ses larmes de crocodile et se mit à rire. Sa petite comédie avait parfaitement marché et son piège diabolique allait se refermer sur les satanés Kongs. Il s'adressa à son technicien désabusé.

"Qu'attends-tu? Va me préparer mon Blast-O-Matic. J'ai une île à pulvériser, moi!"

EN AVANT

Bien, maintenant mettez une petite pièce dans la machine et... Heu, pardon j'me trompe de jeu. Appuyez sur **START** pour afficher la **PAGE DE SÉLECTION**. Utilisez le **Stick** pour sélectionner une des cinq icônes et appuyez sur le **Bouton A** pour valider votre choix.

Aventure

Ce menu vous permettra de commencer ou de continuer une partie. L'écran de sélection de jeu possède trois emplacements de sauvegarde et une option pour effacer une sauvegarde. Choisissez un emplacement en appuyant sur le **Bouton A** et les statistiques de cette partie seront affichées. Appuyez de nouveau sur le **Bouton A** pour commencer la partie.

Options

Vous pourrez sélectionner la langue, l'angle de caméra et les scènes cinématiques dans ce menu. Utilisez le **Stick** pour sélectionner une option et pour la changer.

Mystère

Cette icône ne sera valide que si vous avez sauvé au moins une Banana-Fée dans la partie. Bougez le **Stick** à gauche ou à droite pour choisir un menu et de haut en bas pour choisir les options de ce groupe.

Bataille Kong

Cette icône n'apparaîtra que si vous avez déjà libéré un des Kongs dans la partie. Bougez le **Stick** vers la droite ou la gauche pour sélectionner un menu et de haut en bas pour faire défiler les options de ce groupe.

Son

Ce menu vous permettra de régler les options sonores. Bougez le **Stick** à gauche ou à droite pour choisir une option et de haut en bas pour changer le réglage.



LES KONGS JOUABLES

Avant il y avait Donkey, Diddy, Dixie et Kiddy. Je me demande si ces vieux personnages auraient assez de tripes pour risquer leur peau poilueuse dans cette aventure, jetons un oeil sur nos héros, voulez-vous ?



Donkey Kong

Il est le chef de ce clan de singes et il a certainement appris plein de nouveaux trucs pour écraser les reptiles "pas-beaux" et en faire des sacs à main.

Je ne crois pas que l'on puisse trouver mieux que lui ...



Tiny Kong

Vous reconnaîtrez certainement la technique de torsion de cheveux de Dixie, mais Tiny peut aussi réduire sa taille. Bien qu'elle ne soit qu'une pale imitation, elle est très vivace.



Chunky Kong

Il est le frère aîné de Kiddy. Son passe-temps favori consiste à écraser, broyer, fracasser et pulvériser du Kremling. Cette grosse masse de muscle est extrêmement lente et patarde. Finalement il y a peut-être un petit espoir pour que ces singes puissent s'en sortir.

Diddy Kong

Il est rapide, il est agile et il est courageux, mais il est un peu léger comparé à mon physique avantageux. Il ne jure plus que par son nouveau gadget: le Jetpack, mais je crois que ça ne sert qu'à faire du bruit et de la fumée.



Lanky Kong

Un des nouveaux membres du clan des Kongs, il est le bouffon du groupe. Ses bras extensibles lui donnent un bon avantage quand il arrive de faire le crétin.



LES AUTRES KONGS

Ces héros qui restent dans l'ombre vont vous rendre de grands services dans votre quête débile de bananes. Je vais maintenant vous présenter le personnage le plus important de cette aventure ainsi que mes assistants qui ont un rôle mineur. Souvenez-vous: nous attendons que votre talent soit dûment récompensé, alors amassez un gigantesque tas de médailles bananes avant d'oser me déranger.

Professeur Cranky Kong

Eh, ouais, mes petits gars, j'avez bien lu! Je suis le "Professeur" Cranky! Mes super potions vous donneront des capacités extraordinaires, super simiesque même, à condition que vous ayez de quoi me payer et pas en monnaie de singe. Heureusement que je suis là pour sauver l'intérêt de ce jeu grâce à mon génie.

Funky Kong

Funky possède tout l'armement nécessaire pour vous tailler un chemin à travers ces trucs médiocres et inintéressants qu'on appelle les niveaux. Faites tout de même attention, car la garantie des produits de Funky s'arrête quand vous sortez de sa hutte.

Candy Kong

Candy attend dans sa hutte prête à offrir ses services à mon abruti de fils et ses petits copains en polygones. Bwarkkk!

Wrinkly Kong

Elle a légèrement changé depuis votre dernière aventure, mais elle sera toujours là pour vous aider quand nos petits crétins de singes tout poilueux seront coincés, ce qui ne manquera pas d'arriver, bien sûr!



AUTRES PERSONNAGES

Roi K. Rool

Comme d'habitude, K. Rool est très très méchant et très très en colère. J'aurais l'envie d'une main au terminus des crocs prétentieux et énervés, mais y'aurait plus de super aventure pour vous.



Snide

Une étrange belette qui voue une haine farouche à ce gros lourdaud de K. Rool. Je ne vais pas me casser la banane pour vous dire ce qu'il fait dans ce jeu, vous lui demanderez vous-même.



Troff et Scoff

Ils sont vautrés comme des porcs dans leur petite chambre pépère. Ils sont prêts à vous aider si vous leur donnez à manger, et c'est qu'ils en brouffent des bananes ces gros cochons. Enfin je ne sais pas pourquoi je perds mon temps à expliquer ça, jamais un joueur novice comme vous ne pourra leur donner assez de bananes.



K. Lumsy

Il est grand, gros et complètement inutile. Nan, c'est pas Chunky, mais un énorme Kremling tout gentil que K. Rool a emprisonné parce qu'il n'était pas assez vicieux et méchant. Je reconnais que l'on pourra compter sur le charme sensuel des Kongs pour le rallier à notre cause. Il pourra certainement nous donner un coup de main de taille impressionnante pour déjouer les plans de son maître.

Banana-Fée

Qui est-ce? Elle ... heu, doit être un personnage secret ou un truc du genre. Ouais, j'me souviens, on parle d'un personnage secret dans le scénario, en rapport avec des bananes. Je sais ... où elle habite, mais ... j'le dirai pas. Voilà, sinon y'aurait plus de challenge! Je sais tout sur elle, mais je n'en dirai pas plus ... Ben, passons à autre chose!



CONTROLE DES SINGES

Argh! C'est quoi ce truc! Ça se prend comment? Y'a trop de boutons... et ce truc au milieu qui bouge, ça a l'air tout cassé! Je refuse de croire que les joueurs utilisent ce machin-joy-stick pour jouer aux jeux! Un bon vieux joystick solide avec un bouton, c'est ça qu'il faut!



Boutons C

C+ / + : changer l'angle de la caméra.

C- / - : changer la profondeur du champ de vision. Appuyez sur **C+** pour voir par les yeux de votre Kong. Bougez le Stick pour regarder autour de vous. Appuyez de nouveau sur **C+** pour revenir à une vue normale. **C+** vous permettra de changer la profondeur du champ de vision.

START

Activer le **MENU PAUSE** et l'écran des statistiques.

Bouton R

Appuyer une fois pour recentrer la vue derrière le Kong. Maintenir pour garder cet angle de vue.

Bouton Z

Pour que le Kong s'accroisse.

Bouton A

Pour faire sauter le Kong. Maintenir pour qu'il saute plus haut.

Stick Analogique

Pour faire courir ou marcher le Kong selon la pression exercée.

Bouton B

Pour faire attaquer le Kong.

Nintendo⁶⁴ Expansion Pak™

Pour jouer à **Dixie Kong™ 64**, vous **DEVEZ** avoir un Nintendo⁶⁴ Expansion Pak (expansion de mémoire) inséré dans votre console.

Kit Vibration Nintendo⁶⁴

Ce jeu est compatible avec le Kit Vibration. Avant de le brancher, lisez attentivement la notice d'utilisation. Assurez-vous que votre console est hors tension quand vous connectez le Kit Vibration.



Menu Pause et Ecran de Statistiques

Les Kongs vont avoir tellement de tracas à ramasser et à trimballer avec eux que je ne les imagine même pas finir le premier niveau. Pour examiner leur cargaison de machines à ustiles et jaunes appuyez vigoureusement sur START pendant le jeu.

Les options disponibles dans le MENU PAUSE varient en fonction de votre progression dans l'aventure.

Retour – Quitter le menu et revenir au jeu.

Sauvegarder – Sauvegarder la partie en cours.

Quitter jeu – Quitter et sauvegarder la partie en cours.

Sortie niveau – Quitter le niveau actuel pour revenir sur l'île des Kongs.

Recommencer – Recommencer un mini-jeu.

Sortie vers niveau – Quitter un mini-jeu pour revenir au niveau.

Ecran de statistiques – Une fois que vous aurez trouvé votre première Banane d'Or vous pourrez afficher cet écran en appuyant sur le Bouton R.

Mouvements avancés

Escalader – Les Kongs peuvent escalader des échelles, des rampes, des arbres et plein d'autres choses. Faites-les sauter sur une de ces surfaces et utilisez le Stick pour les faire grimper. Appuyez sur le Bouton A pour lâcher prise.

Nager – Utilisez le Stick pour nager à la surface de l'eau. Vous pouvez nager plus vite en maintenant le Bouton B enfoncé ou vous pouvez plonger en appuyant sur le Bouton Z.

Sous l'eau vous pouvez nager à deux vitesses différentes: maintenez B pour faire nager votre Kong lentement, ou maintenez A pour le faire nager plus vite. Appuyez sur Z pour le stabiliser.

Charge – Prenez de la vitesse et appuyez sur le Bouton B.

Attaque sautée – Appuyez sur A pour sauter et ensuite sur B pour attaquer en l'air.

Saut périlleux – Maintenez le Bouton Z et appuyez ensuite sur A pour sauter. Utilisez le Stick pour contrôler votre déplacement en l'air.

Saut en longueur – Prenez de la vitesse, appuyez sur Z et ensuite sur A.



CAPACITES SPECIALES DE CRANKY

Ah, c'est maintenant que j'entre en jeu! Que les choses soient claires, les Kongs sont plutôt mauvais comparés à mes anciens exploits. Pour leur donner une chance de s'en sortir je vous permettrai de leur acheter mes potions magiques. Ça les rendra un peu moins inutiles et crétins. Certaines capacités peuvent être utilisées n'importe où, d'autres ont besoin d'un socle ou d'un tonneau pour être activées.



Tous les Kongs

Slam Simiesque – Appuyez sur A pour sauter, ensuite appuyez sur Z en plein saut.

Super-Slam Simiesque – Appuyez sur A pour sauter, ensuite appuyez sur Z en plein saut.

Méga-Slam Simiesque – Appuyez sur A pour sauter, ensuite appuyez sur Z en plein saut.

Offres spéciales de Cranky!

Comme vous allez certainement avoir besoin d'aide, un seul des Kongs devra payer pour tous les autres. Une fois que ce Kong aura acquis un de ces pouvoirs, les autres pourront aussi en disposer. Mais attention, les pouvoirs suivants ne font pas partie de mon offre généreuse et gratuite, chacun devra payer pour poser une de ses sales pattes pouilleuses sur une de mes belles potions.

Donkey Kong

Blasto-Babouin – Appuyez sur Z sur un socle de Donkey.

Chape-Singlisme – Appuyez sur B devant un levier.

Kong Kostaad – Sauter dans un tonneau Donkey. Appuyez sur Z et C+ pour annuler ce mouvement.

Consomme des Coco-Cristaux.

Diddy Kong

Charge Chimpanzé – Maintenez Z et appuyez ensuite sur le bouton B.

Rapido Rocket – Sauter dans un tonneau Diddy. Appuyez sur Z et C+ pour annuler ce mouvement.

Consomme des Coco-Cristaux.

Saut Simiesque – Appuyez sur Z sur un socle Diddy.

Tiny Kong

Mini Macaque – Sauter dans un tonneau Tiny. Appuyez sur Z et C+ pour annuler ce mouvement.

Consomme des Coco-Cristaux.

Nette-Attaque – Appuyez sur A pour sauter, ensuite appuyez de nouveau sur A pour planer.

Primatopertation – Appuyez sur Z sur un socle Tiny.

Lanky Kong

Orang-Oumarche – Maintenez Z et appuyez sur B. Maintenez toujours Z et déplacez-vous avec le Stick.

Ballon Babouin – Appuyez sur Z sur un socle Lanky. Ne dure qu'un temps limité.

Orang-Ousprint – Sauter dans un tonneau Lanky. Consomme des Coco-Cristaux.

Chunky Kong

ChâtaignoChunky – Sauter dans un tonneau Chunky. Consomme des Coco-Cristaux.

Poing-Primate – Maintenez Z et appuyez sur B.

Primato-plus-là – Appuyez sur Z sur un socle Chunky pour devenir invisible.

LES PÉTOIRES DE FUNKY

Quand la horde de Kremlings deviendra trop grande pour être contenue par les simples paluches d'honnêtes singes, il sera temps pour vous d'équiper vos Kongs avec du matos un peu plus offensif. Chez Funky vous pourrez trouver des pétoires crachant différents machies pour chaque Kong. Faites le plein de munitions en ramassant des caisses. Certains interrupteurs ne peuvent être activés que par un certain tir de pétoire.

Si vous jouez suffisamment bien pour en attraper une (ce qui m'étonnerait!), maintenez Z et appuyez sur C+ pour dégainer votre engin de mort. Appuyez sur B pour tirer. Appuyez sur C+ pour passer en vue inferne, et visiez avec le Stick. Maintenez Z et appuyez sur C+ pour ranger votre pétoire.

Si vous maintenez Z et que vous appuyez deux fois très vite sur C+ vous passerez tout de suite en mode visée en un seul mouvement. Exécutez la même manœuvre pour repasser en mode normal.

Funky a en stock les pétoires suivantes. Vous pourrez les améliorer si vous pouvez aller suffisamment loin dans le jeu sans vous endormir: **Dankey Kong** – Crache-Caca / **Diddy Kong** – Kawouetto-Flingue / **Tiny Kong** – Arc-à-Plumes / **Lanky Kong** – Crache-Prunes / **Chunky Kong** – Bazookananas.

Offres Spéciales de Funky!

Bah! Y'a qu'il s'y met aussi. Y font rien qu'à m'écouter! Une fois que vous aurez des pétoires, Funky pourra vous proposer des améliorations. Une fois qu'un Kong l'a acheté, tous les autres en bénéficieront.



LES INSTRUMENTS DE CANDY



Ça m'a l'air d'être une bonne idée de faire une petite visite à Candy. Ses instruments musicaux semblent produire un effet étonnant sur les tympans des Kremlings. Elle dit aussi que si vous jouez d'un instrument sur un socle correspondant, il se passera plein de choses bizarres. Bruh! C'est pas de la musique, c'est du bruit! Ça m'a l'air d'être une belle perte de temps c't'histoire d'instruments!

Si par miracle vous obtenez un de ces trucs qui font du bruit, appuyez sur C+ en maintenant Z pour en jouer.

Candy pourra vous apprendre à jouer des instruments suivants: **Dankey Kong** – Blaste-Songo / **Diddy Kong** – Dingo-Gaflare / **Tiny Kong** – Slam-Saxophone / **Lanky Kong** – Terriblo-Trombone / **Chunky Kong** – Trouillo-Triangle.

Offres Spéciales de Candy!

Une fois que vous aurez des instruments, Candy vous proposera des améliorations musicales. Elle vous proposera même d'augmenter votre misérable niveau d'énergie. Comme d'hab' si un de vos Kongs pale ce bonus, les autres peuvent en profiter aussi. Après tout ça, si vous pouvez pas finir ce jeu, y'aura plus grand chose à faire pour votre cas.

APPAREIL PHOTO DES BANANA-FEES

Tiens voilà cette petite Banana-Fée. Elle a un appareil photo? Heu ... oui oui bien sûr (c'est quoi une photo?), j'avais oublié! Elle a un truc pour faire des images de vous, heu ... non des fées. Ça sert à avoir des trucs secrets, je crois...

Maintenez Z et Appuyez sur C+ pour sortir votre appareil. Visez bien et appuyez sur B pour prendre une ... heu ... photo! Oui voilà, c'est ça! Une belle photo!

OBJETS POUR SINGES

Vous allez avoir tellement de boulot à ramasser tous ces trucs que vous remarquerez même pas la médiocrité du scénario.



Bananes d'Or

La chose la plus précieuse de ce jeu, à part moi bien sûr! Il en faut beaucoup pour progresser dans le jeu, et un maximum pour le finir. Si vous en trouvez plus de 10 vous m'impressionnez!



Bananes

Il y en a de 5 couleurs différentes. Ramassez-les pour nourrir Troff et Scoff. Les jaunes pour Donkey, les rouges pour Diddy, les violettes pour Tiny, les bleues pour Lanky et les vertes pour Chunky.



Pièces Bananes

Il y en a aussi de 5 couleurs différentes qui correspondent aux Kangs. Elles servent à acheter des potions, des pétroles et plein de trucs pour vos p'tits singes.



Caisse de Munitions

Elles contiennent des munitions pour les pétroles de vos Kangs.



Oranges

Elles rebondissent et explosent. Les Kremlings n'aiment vraiment pas ça. Hmph! Ça devient trop facile! Y'a plus de mérite à casser du croco.



Coco-Cristal

Ces cristaux étranges ont des propriétés magiques hallucinantes qui permettent aux Kongs de faire des trucs franchement hallucinants.



Papier Banane

Rassemblez-les pour prendre des photos de Banana-Fées pour avoir... des trucs secrets, je crois.



Caisse de Pastèques

Elles contiennent des tranches de pastèque qui redonneront de l'énergie à vos Kongs. Vous allez certainement en avoir besoin.



Plans

En couleur comme les bananes et les pièces, il y en a 5 dans chaque niveau. Ils sont toujours gardés par un gros Kremling pas beau. Donnez-les à ce sournois de Seïde, il vous récompensera.



OBJETS SIMIESQUES SPECIAUX

Spéciaux? Je me demande bien ce qu'ils ont de si spéciaux, pour moi ils ont l'air aussi inutile que les autres. Un peu plus brillant peut-être.



Médailles Bananes

Ramassez 75 bananes par Kong dans chaque niveau et vous gagnerez une belle médaille. J'en aurai besoin d'un bon paquet vers la fin du jeu, alors commencez à les collectionner, p'tits gars.



Couronnes Bataille

Si vous survivez aux bordes de Krenlings qui vous seront opposées dans les Arènes de Bataille, vous gagnerez une jolie couronne. Désolé, j'me souviens pas à quoi ça sert...

Banana-Fée

Collectionnez les photos de ces p'tites fées cachées un peu partout pour obtenir des trucs bizarres et secrets.



Clés de Boss

Une fois un des Boss réduit à l'état de sac à main, vous gagnerez une grosse clé. A quoi ça sert? Moi je sais. Et vous?



Pièces Rareware et Nintendo

Explorés au plus profond des niveaux, dans les recoins les plus difficiles à atteindre se trouvent ces pièces fabuleuses qui vous donneront accès aux derniers mystères du jeu.

TRUCS DE SINGE

Hé là là, vous devez être un joueur un peu crétin si vous continuez à lire ce manuel pour débutants. Je sais qu'un maximum d'aide ne sera pas de trop! Personne ne pourra m'accuser de non-assistance à joueur coincé (et débile aussi), alors lisez attentivement ce qui suit.

Voici ce que vous pourrez trouver dans les niveaux! (Si vous n'êtes pas trop empêtrés!)



Portails DK

Ce sont de belles portes fortes brillantes qui vous transporteront dans l'antichambre d'un niveau ou dans un niveau lui-même.



Porte Wrinkly

On peut les trouver dans les antichambres des niveaux. Wrinkly se trouve derrière et vous donnera de précieux conseils.



Interrupteurs

Vous en trouvez un peu partout éparpillés dans les niveaux. Ils servent à plein de choses cool, mais le plus important des interrupteurs est celui au-dessus de votre console. Activez-le pour que je puisse enfin aller dormir.



Casque de Candy

Toucher-les et vos instruments seront comme neufs!



Socle d'Arène de Bataille

Vous en trouvez un par niveau, si vous n'êtes pas trop manchot. Placez-vous dessus et appuyez sur Z pour être transporté dans une arène de combat lésoce et épique. Si vous gagnez, les reptiles vous respecteront, mais ça veut pas dire grand chose.



Tonneaux de Cranky Kong

L'une de mes géniales créations. Sautez dedans pour déclencher une impressionnante démonstration de mes capacités fabuleusement extraordinaires.



Socle de Cranky Kong

Placez-vous dessus et appuyez sur Z. Les yeux humides de larmes d'admiration, le cœur serré de bonheur et les mains tremblantes de respect, vous assisterez à la révélation de mon talent incommensurable et inébranlable. Hahaha! L'suis tré 0000rt!



Tonneau Equipe

Sauter à l'intérieur pour changer de Kong. Une fois que vous aurez libéré un des copains de mon abruti de fils, sa vitaine trogne apparaîtra dans le tonneau et vous pourrez le sélectionner. Les joueurs moins forts que moi (c'est à dire vous tous, bande de minables!) remarqueront avec soulagement que l'énergie d'un Kong qui entre dans un tonneau est restaurée. (Faut bien vous aider un peu...)



Socle de Banaportation

Une fois ces socles actifs, ils permettent à vos Kongs de voyager rapidement à travers les parties d'un niveau déjà explorées. Trouvez deux socles identiques pour les activer en les touchant, placez-vous dessus et appuyez sur Z pour vous Banaporter d'un socle à l'autre. Une grosse banane apparaîtra et il y aura un éclair de... lumière! Faudra pas avoir trop peur...



Caisse Animal

Sauter à l'intérieur pour vous transformer en animal correspondant au dessin sur la caisse. Il y a de fortes chances pour que cela soit un rhino qui apparaisse...



Portail de Troff et Scoff

Il y en a plusieurs répartis dans un niveau, mais ils mènent tous au même endroit: la chambre de Troff et Scoff.



JEU MULTI-JOUEURS

Malheureusement ils ont trouvé le moyen d'inclure un mode multi-joueur dans ce jeu déjà sans intérêt. C'est le mode à ce qui paraît... Je suis sûr que je suis dedans - j'adore battre le dernier des nouveaux p'tits singes. J'ai l'meilleur, que ça se sache.



Il y a deux types de jeu MULTI-JOUEURS: SINGE-SMASH et ARÈNE DE BATAILLE. Bougez le Stick de haut en bas pour sélectionner une arène dans le mode SINGE-SMASH. Appuyez sur A dans l'écran de sélection de personnage.

Ecran de sélection de personnage

Appuyez sur START pour vous inscrire dans le tournoi. Bougez le Stick à droite ou à gauche pour sélectionner le Kog que vous voulez, et de haut en bas pour en changer la couleur. Appuyez sur C+ pour sélectionner un type de jeu. Utilisez le Stick pour sélectionner le type de jeu et les règles. Appuyez sur C+ pour revenir à l'écran de sélection de personnage, appuyez de nouveau sur A une fois prêts.

Jeux Singe-Smash

Survie - Le dernier joueur en jeu est le gagnant.

Chasse aux Pièces - Le joueur qui a le plus de pièces est le gagnant.

Victoires - Le premier joueur qui atteint un certain score est le gagnant.

Temps - Le joueur qui a le plus de SINGE-SMASH est le gagnant.

Capture - Le joueur qui garde la pièce le plus longtemps est le gagnant.

Socle de Capture - Activez les socles en appuyant sur Z avec la pièce.

Le joueur qui active tous les socles gagne.

Jeux Arène de Bataille

Victoires - Le premier joueur qui atteint un certain score est le gagnant.

Chasse au Pièces - le joueur qui a le plus de pièces est le gagnant.

Survie - Le dernier joueur en jeu est le gagnant.

Capture - Le joueur qui garde la pièce le plus longtemps est le gagnant.

Temps - Le joueur qui a le plus de SINGE-SMASH est le gagnant.

Un certain nombre d'objets apparaîtront durant une partie.

Vous pouvez les ramasser mais certains ne seront pas forcément bénéfiques.

LES NIVEAUX

Bon, ou est-ce qu'ils ont mis ce niveau que j'avais créé... Il s'appelait "Grande Gloire de Cronky". Bah, il devait être trop bien pour eux. Ils l'ont peut-être mis comme niveau ultra-secret super-bonus pour les excellents joueurs, une sorte de trésor fabuleux à la hauteur de mon génie que personne ne trouvera jamais.



Les îles

L'autrefois paisible et merveilleuse île des Kangs a maintenant un nouveau voisin. L'île de ce gros lard de K. Roal. Et entre les deux se trouvent toutes les entrées des niveaux.



Jungle des jobards

Les tunnels humides et les clairières luxuriantes de ce niveau servent de refuge au terrible peuple des castors enragés et stupides. Même un joueur de second ordre comme vous devrait pouvoir se frayer un chemin à coups de claques jusqu'à la hutte de Funky et surtout la mineuse. Vous pourrez libérer ici le p'tit Diddy qui vous emmènera faire un tour.



Aztec à sec

Cassez-moi cette bande de Kremlings bestiaux, j'ai pas envie de quitter mon labo pour du mens tréfin. Une ancienne civilisation a édifié de mystérieux temples ici. Ils servent de prison à Lanky et Dixie... heu je veux dire Tiny Kong. Allez voir Candy, et n'oubliez pas de venir me voir, sans moi vous n'êtes rien!



Usine pas fine

L'orgueil de K. Roal. C'est une gigantesque usine bruyante et dangereuse qui produit des jouets. Enfin si on peut appeler ça des jouets. Le côté marrant des ces p'tits machins qu'on y trouve c'est qu'ils attaquent tout ce qui bouge! N'oubliez pas de sauver ce gros lourdaud de Chunky, et surtout passez chez moi! Je vous salue vital!



Galion tout glauque

Vos p'tits pecheux de singes vont enfin prendre un bain, il était temps. N'hésitez pas à leur faire boire la tasse dans les marais infestés de crocos. Vous y trouverez aussi un grand truc inutile qui ne fonctionne pas. Je sais, je vous ai déjà présenté Chunky, c'est pas de lui mais d'un plume dont je parle. Réussirez-vous à trouver une utilité aux deux? Ça pourrait peut-être servir.



Forêt foldingue

Y'en a qui travaillent trop du ciboulot ... Il paraît qu'en haut d'un champignon géant il y a un coucou qui peut appeler la nuit ou le jour. C'est pas à un vieux singe comme moi qu'on apprendra à faire la grimace. Attendez! Ils parlent même d'un arbre magique en forme de champignon avec plein de trucs bizarres comme des moules abandonnés ... Ils ne savent plus quoi inventer! Je crois qu'on pourrait appeler ce lieu: La Gentille Forêt Abandonnée Magique de N'importe Quel Diable!



Caverne cristal

Yep! Je savais bien qu'ils vous mettraient un bon vieux niveau pris dans les glaces. Mais il est glissant et pas très stable (normal, il est tout gelé partout!). Prenez garde aux chutes de glace. Et dépêchez-vous de le finir, je me gèle les poils ici.



Château chocottes

C'est un château, et il fait ... peur. Enfin à vous, pas à moi ... Moi, j'ai jamais peur! Enfin, je vais faire de mon mieux pour le rendre intéressant: armez-vous de courage pour franchir les différents précipices insondables alors que vous essaieriez de trouver désespérément une entrée à cette forteresse. Une fois à l'intérieur, l'honneur des cryptes et des salles gigantesques vous saisis à la gorge alors que d'affreux serbisseurs horribles voudront vous disséquer, vous étripier, vous concasser et tout et tout! Oh, y sont pas bien méchants, ils veulent juste jouer.



Planque panique

C'est ici que vous attend la plus dure de vos épreuves. Les cinq Kongs vont devoir travailler paluche dans la paluche, s'ils ne sont pas trop stupides. Enfin ce n'est peut-être pas la fin fin ...

LES CONSEILS DE CRANKY

Bonne chance les p'tits gars, y'en a qui vont en avoir vraiment besoin. Réussir à faire quelque chose de ces Kongs, c'est pas évident. Enfin, tout aimer les jeux en 3D. Mais bon, allez donc faire un tour sur internet, vous savez ce truc moderne dont tout le monde parle ... Et puis s'il vous reste des amis après avoir passé des jours et des jours à jouer à ce jeu trop dur pour vous, vous pourrez toujours échanger vos p'tits trucs de minable. Et puis si avec tous mes conseils vous êtes encore coincés, z'avez qu'à jouer mieux!



AVERTISSEMENT

Ce jeu NINTENDO ne doit pas être utilisé conjointement avec d'autres appareils tels qu'adaptateurs, copieurs ou autres matériels modificateurs du jeu.

La garantie du produit NINTENDO ne s'appliquera pas en cas de perte ou dommage résultant de l'utilisation de tels appareils.

NINTENDO (et/ou tout distributeur ou licencié NINTENDO) ne peut être tenu pour responsable des dommages ou pertes dus à l'utilisation de ces appareils. Si l'utilisation d'un tel appareil entraîne l'arrêt de votre jeu, déconnectez délicatement l'appareil afin d'éviter tout dommage aux connecteurs, et recommencez à jouer normalement.

Si votre jeu ne fonctionne pas alors qu'aucun appareil n'est connecté, contactez votre distributeur NINTENDO ou appelez NINTENDO aux numéros suivants:

POUR LA FRANCE, appelez le S.O.S. NINTENDO au 08.36.68.77.55 (2,23 FTTC par minute) ou, si vous avez un Minitel, composez le 3615 NINTENDO (2,23 FTTC par minute).

POUR LA BELGIQUE, appelez le NINTENDO EXPERT WORLD au 0900.00900 (6,05 Fb/20 sec.)

ATTENTION

POUR LA FRANCE SEULEMENT

Par application des règles légales et réglementaires françaises et communautaires, il est strictement interdit de faire des copies des jeux NINTENDO à des fins autres que l'établissement d'une copie de sauvegarde ou d'un usage strictement privé du copiste (Code de la Propriété Intellectuelle et Directive n° 91/250 du Conseil des Communautés Européennes du 24 mai 1991). Toute infraction sera poursuivie.

POUR LA BELGIQUE SEULEMENT

Par application des règles légales et réglementaires communautaires, il est strictement interdit de faire des copies des jeux NINTENDO à des fins autres que l'établissement d'une copie de sauvegarde ou d'un usage strictement privé du copiste (Directive n° 91/250 du Conseil des Communautés Européennes du 24 mai 1991). Toute infraction sera poursuivie.

MEMO

A series of horizontal lines forming a memo template. The lines are evenly spaced and extend across the width of the page. There are approximately 18 lines in total, providing space for writing the content of the memo.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A SIX MOIS

Nintendo France garantit pendant une période de six mois à compter de la date d'achat tout logiciel, console ou accessoire Nintendo distribué par Nintendo France (c'est-à-dire "le produit").

1. Tout produit qui présenterait un défaut d'origine sera, au choix de Nintendo France, soit réparé gratuitement, soit remplacé, et retourné en port payé, à condition que le produit soit renvoyé à Nintendo France au plus tard six mois après la date d'achat. Au cas où vous ne souhaitez pas que le produit défectueux soit remplacé, vous devez le préciser expressément et par écrit lors du retour de ce produit à Nintendo France, auquel cas ce produit sera réparé si cela est possible. Sinon, il sera remplacé dans les conditions prévues à la présente garantie.
2. Pour tout problème rencontré, adressez votre produit en recommandé et en port payé accompagné d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

S.A.S. NINTENDO FRANCE

ZI des Bethunes, Cité Artisanale de la Mare 2 - 24, Rue du Fief - 95310 St-Ouen l'Aumône

Tél: 08 36 68 77 55 (2,23 FTTC par minute)

3. N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés. Tout produit retourné sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou dont la garantie est périmée sera aux choix de Nintendo France soit réparé, soit remplacé à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. Nintendo France vous fera connaître par devis le coût de l'intervention. Un chèque bancaire, mandat ou CCP pour le montant correspondant au devis, libellé à l'ordre de Nintendo France, devra être joint préalablement à toute réparation ou remplacement.
4. Cette garantie ne s'applique pas si le produit a été détérioré par une cause étrangère, endommagé par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'appareils non agréés par Nintendo ou s'il a été modifié après son acquisition.
5. En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'applique dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.
6. Tout produit remplacé ne donnant pas satisfaction, pourra être retourné à Nintendo France dans le délai de 7 jours suivant sa réception. A défaut de retour dans le délai de 7 jours, le remplacement sera considéré définitivement accepté par le client. Les frais de port retour correspondants sont à la charge de Nintendo France uniquement pour les produits sous garantie.

POUR TOUTE INFORMATION SUR LES JEUX NINTENDO

Appelez 7 jours sur 7 et 24h/24

S.O.S. NINTENDO par téléphone au 08.36.68.77.55 (2,23 FTTC par minute)

ou par Minitel au 3615 NINTENDO (2,23 FTTC par minute)

ou écrivez à NINTENDO FRANCE - BP 14 - 95311 CERGY PONTOISE CEDEX

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Vous êtes bloqué dans un niveau?

Vous êtes perdu dans un labyrinthe?

Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes?

N'hésitez pas et appelez nos conseillers en jeux! Pour vous, ils feront l'impossible!

Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

Appelez 7 jours sur 7 et 24h/24 S.O.S. NINTENDO par téléphone

au 08 36 68 77 55* ou par Minitel au 3615 NINTENDO* Ou écrivez à Nintendo

France Service Consommateurs - BP 14 95311 CERGY PONTOISE CEDEX

[0607NBE-FR/164]

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS
Nintendo[®] GAME PAKS

CONTACT DATA BELGIUM ("NINTENDO") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO[®] Game Pak ("Cartouche") ne comporte aucun défaut de matériel ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît pendant cette période, CONTACT DATA BELGIUM soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche. Pour faire jouer cette garantie, retournez votre cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

CONTACT DATA BELGIUM
 Coremonestraal 34
 2600 Berchem
 Belgique
 Tél. 03/287.09.11

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de CONTACT DATA BELGIUM, soit réparées soit remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. Pour connaître le montant qui vous sera facturé, vous pouvez consulter nos services au:

03/287.09.11

Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de CONTACT DATA BELGIUM, devra être joint à votre envoi. Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle a été modifiée après acquisition.

Pour toutes informations appelez 7 jours sur 7 et 24 h. sur 24 h.
 le 0900-00 900 (70 s.06 / 20 sec.)

[0307NBE-FR/164]



En cas de coup dur, branche-toi sur le Nintendo EXPERT World.
 Des conseillers percutants se tiennent à ta disposition et plus de problèmes.
 Tu veux connaître les nouveautés Nintendo?
 Tu veux participer à des concours?
 Tu veux utiliser les boîtes aux lettres vocales?

1 seul numéro, compose le 0900-00 900*
et le Nintendo Expert World

le centre nerveux de Nintendo en Belgique te répondra en moins
 de temps qu'il ne faut.

* 60 s FR / 20 sec.



France:

Nintendo France SARL
1, Rue de la Croix des Mathes, 95001 Cergy Pontoise

Nederland:

Nintendo Netherlands B.V.
Postbus 664, 3430 AN Nieuwegein

Belgium, Luxembourg:

Contact Data Belgium N.V.
Corenansstraat 34, B-2000 Berchem, Belgium