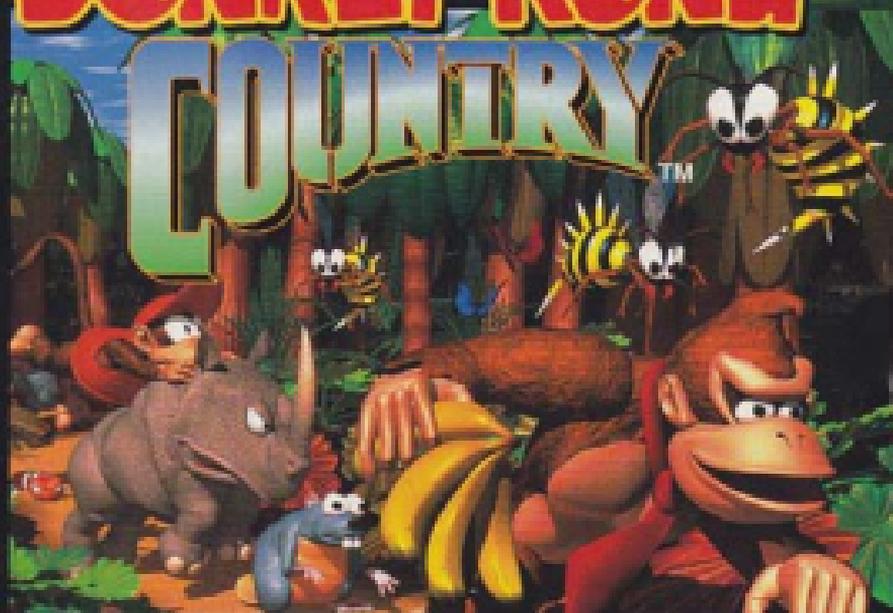


SNSP-8X-FAM

DONKEY KONG COUNTRY™



MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

www.oldherisling.com

www.oldherisling.com

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



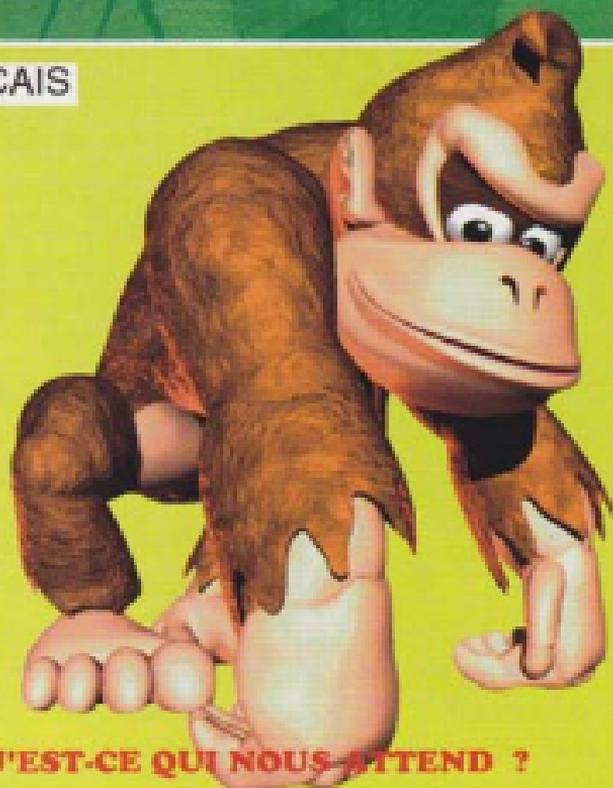
Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir acheté la cartouche de jeu DONKEY KONG COUNTRY™ pour votre Super Nintendo Entertainment System™.

Veillez 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.

ATTENTION : Si vous allumez et éteignez sans cesse l'interrupteur, les données accumulées dans la pile à lithium de votre jeu Super NES risquent d'être effacées.

FRANÇAIS



QU'EST-CE QUI NOUS ATTEND ?

Par une sombre nuit d'orage.....	4
Préparatifs	8
Commandes de base	10
La star : Donkey Kong !	12
Je vous présente : Diddy Kong.....	14
Tonneaux et barils	16
Attendez, ce n'est pas tout !	18
L'Atlas du Pays de Donkey Kong	20
Vos fidèles amis.....	24
La famille de Donkey Kong.....	26
Des méchants à la pelle !	28
Le conseil de Papy Cranky.....	31
Naissance de Donkey Kong Country.....	32



Par une sombre nuit d'orage...

Un orage apocalyptique s'abat sur Donkey Kong Island, l'île du célèbre singe et de sa famille. Tout près de l'arbre qui leur sert de maison, un petit singe du nom de Diddy tremble sous les éclairs qui déchirent sauvagement le ciel, illuminant la végétation luxuriante de l'île. Planté là par

Donkey Kong pour monter la garde en cette nuit d'épouvante, Diddy maudit amèrement son sort...

Les paroles de Donkey Kong lui reviennent sans cesse à l'esprit. "Allez, mon p'tit gars", lui a-t-il dit de son ton condescendant, "cette nuit, dans le cadre de ton parcours initiatique, tu devras monter la garde sur mes bananes. La relève sera prise à minuit, tâche de ne pas t'endormir !"

Mon p'tit gars. Tu parles. En attendant il est tout seul. Avec pour toute compagnie les innombrables menaces qui le guettent derrière chaque arbre illuminé par les éclairs. Déjà, il y a les Kremings, qui ont des vues sur le stock de bananes de Donkey Kong - le plus grand de l'île, voire du monde. Un vrai trésor de potassium et de vitamine A. "Mmh, des baanaanes..." La pensée de ce délice jaune lui fait presque oublier le danger. Mais un bruit dans les fourrés et quelques brindilles brisées le ramènent vite fait à la réalité.

"Ou-qui va là ?", demande-t-il à son interlocuteur invisible. Pour toute réponse, un grondement de tonnerre accompagne l'éclair furtif des dents et des yeux des redoutables reptiles tapis dans l'ombre. Diddy saute sur l'adversaire avec son habituelle attaque en roue, mais est bientôt submergé sous le nombre des assaillants. L'énorme carcasse de Klump le Kremling s'abat sur lui. Avant de perdre connaissance, il entend une voix persiflante... "Ccc'est le petit... Mettez-le dans occc tonneau et jetez-le dans les buissons... A nous le sstock de bananes", puis le couvercle se referme sur lui, et le tonneau est propulsé dans les fourrés par un shoot magistral. Et c'est le trou noir.

Tandis que Donkey Kong et ses proches dorment paisiblement, les Kremlings chargent le précieux fardeau sur leurs charrettes et disparaissent dans la jungle, laissant sur leur sillon des amas de peaux de bananes.

Le lendemain matin, Donkey Kong est réveillé par des appels insistants. "Silence !", grogne-t-il avant de réaliser l'heure qu'il est. Dégringolant de son lit, il sort de chez lui, dévale l'échelle, et affronte l'adversaire, les yeux encore embués de sommeil... Un seul coup suffit pour le mettre K.O. ! Ouvrant péniblement un oeil, il reconnaît le visage ridé et la barbe blanche de son grand-père Cranky Kong. A son heure de gloire, il fut le premier Donkey Kong, qui combattit Mario dans plusieurs jeux.

"Non mais ça va pas ?", l'apostrophe Donkey Kong, connaissant pertinemment le caractère un brin fougueux de son aïeul.

"Va jeter un coup d'oeil dans ta réserve de bananes. Une petite surprise t'attend", ricane le vieillard.

Sans faire ni une ni deux, Donkey se rue vers la caverne. Là,



au lieu de la lueur dorée de milliers de bananes, seules quelques épiluchures jonchent le sol. A en juger par d'innombrables traces de pas à trois orteils, la caverne a été visitée par des centaines de monstres au sang froid. Et ce n'est pas tout...

"Et en plus, Diddy a disparu !", s'esclaffe Cranky. "Voilà ce que c'est de fuir ses responsabilités, espèce de bon à rien ! De mon temps, on se serait estimé heureux de monter la garde sous la pluie. Ça nous aurait valu quelques images de plus. Bien sûr, il n'y aurait pas eu de pluie. Notre puissance de traitement était bien trop faible pour ça, mais..."

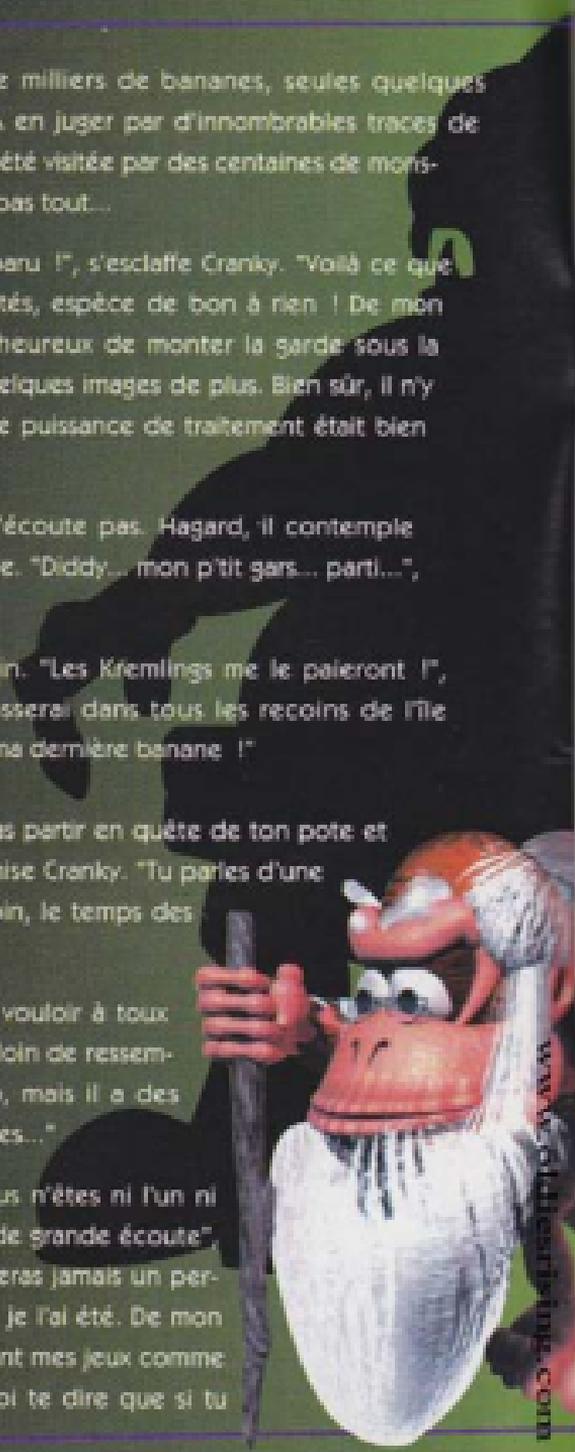
Mais Donkey Kong ne l'écoute pas. Hagard, il contemple avec désespoir la caverne vide. "Diddy... mon p'tit gars... parti...", se lamente-t-il.

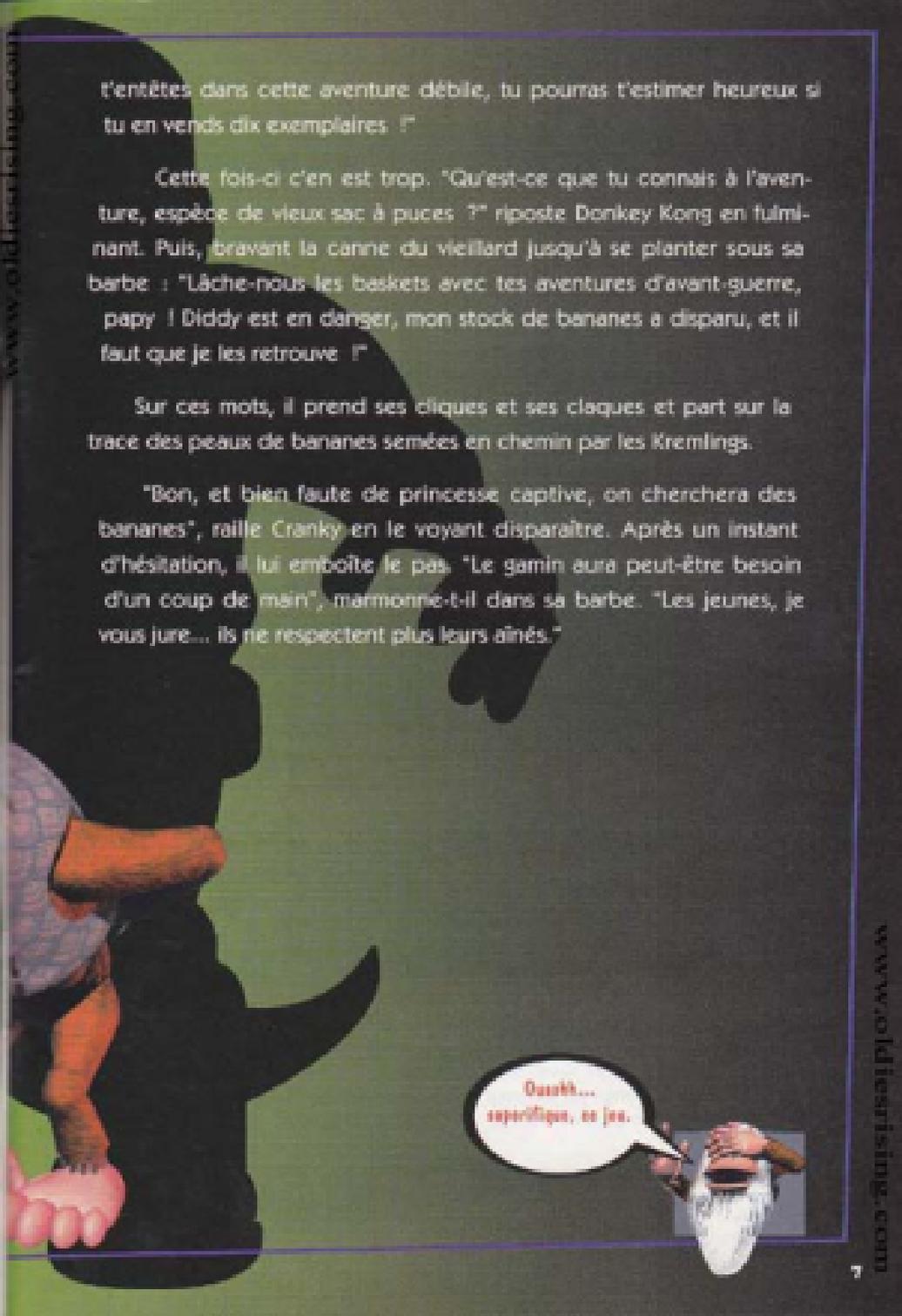
Mais il se ressaisit soudain. "Les Krémilings me le paieront !", vocifère-t-il. "Je les pourchasserai dans tous les recoins de l'île jusqu'à ce que j'aie récupéré ma dernière banane !"

"Ne me dis pas que tu vas partir en quête de ton pote et d'un régime de bananes", ironise Cranky. "Tu parles d'une idée pour un jeu. Ah, il est loin, le temps des belles princesses captives !"

"Voilà où ça t'a mené de vouloir à tous prix me copier. Bon, Diddy est loin de ressembler à un héros de jeu vidéo, mais il a des qualités : le courage, les réflexes..."

"Si tu veux mon avis, vous n'êtes ni l'un ni l'autre prêts pour les heures de grande écoute" l'interrompt Cranky. "Tu ne seras jamais un personnage aussi populaire que je l'ai été. De mon temps, les gosses s'arrachaient mes jeux comme des petits pains ! Laisse-moi te dire que si tu





t'entêtes dans cette aventure débile, tu pourras t'estimer heureux si tu en vendis dix exemplaires !"

Cette fois-ci d'en est trop. "Qu'est-ce que tu connais à l'aventure, espèce de vieux sac à puces ?" riposte Donkey Kong en fulminant. Puis, bravant la canne du vieillard jusqu'à se planter sous sa barbe : "Lâche-nous les baskets avec tes aventures d'avant-guerre, papy ! Diddy est en danger, mon stock de bananes a disparu, et il faut que je les retrouve !"

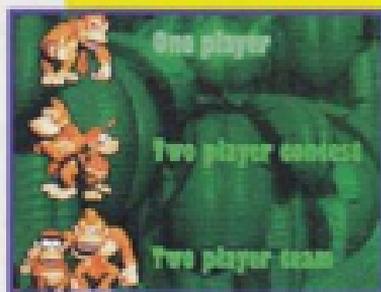
Sur ces mots, il prend ses cliques et ses claques et part sur la trace des peaux de bananes semées en chemin par les Kremlings.

"Bon, et bien faute de princesse captive, on cherchera des bananes", raille Cranky en le voyant disparaître. Après un instant d'hésitation, il lui emboîte le pas. "Le gamin aura peut-être besoin d'un coup de main", marmonne-t-il dans sa barbe. "Les jeunes, je vous jure... ils ne respectent plus leurs aînés."

Ouah...
superflaque, ce jeu.

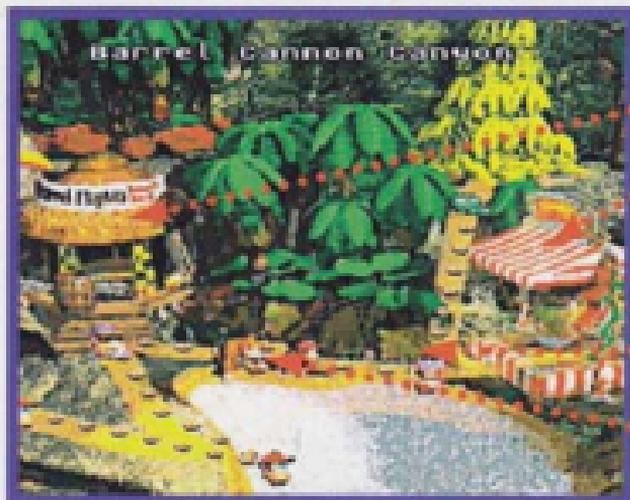
Préparatifs

Rien de plus simple que d'accéder à ce jeu ! Après l'écran Titre et les informations légales, l'écran d'options s'affiche. De là, vous pouvez restaurer ou effacer un jeu sauvegardé et choisir parmi le français, l'anglais ou l'allemand pour les textes écran. Dès que les options sélectionnées vous conviennent, appuyez sur Start pour démarrer !



Modes de jeu

Vous pouvez jouer à Donkey Kong en solo ou à deux. En mode CONTEST (compétition) à deux joueurs, vous jouez en alternance, jouez en alternance avec un ami pour voir qui finit le plus de niveaux en un temps record. En mode TEAM (équipe) à deux joueurs, un joueur commande Donkey Kong tandis que l'autre commande Diddy Kong. Ce mode est conseillé lorsque les deux joueurs sont de niveau inégal.



- **FUNKY KONG**
- **CANDY KONG**
- **KREMLINGS!**
- **VOTRE POSITION**

Les Ecrans Cartes

Les Kremlings ont volé le stock de bananes de Donkey Kong. A vous de l'aider à le retrouver. Entre chaque niveau, l'écran carte vous indiquera votre position ainsi que celle des Kremlings, de Cranky Kong, de Funky Kong et de Candy Kong. Les membres de la famille Kong vous aideront de diverses manières. Pour en savoir plus, voir plus loin dans ce manuel.



Ecran de jeu



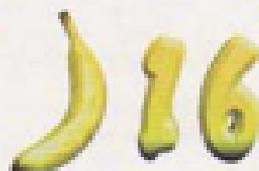
VOUS

KREMLING

Mais où sont donc la barre de points, le compteur de vie, l'indicateur de vitesse ? En dehors de votre champ de vision, pour ne pas gâcher le paysage. Lorsque vous récupérez des bananes, une vie supplémentaire ou Dieu sait quoi, le symbole correspondant apparaît momentanément à l'écran. Vous verrez les symboles suivants :

COMPTEUR DE BANANES

Il recense vos bananes.



LETTRES K.O.N.G.

Épelez Kong à un niveau donné, et vous obtiendrez une vie supplémentaire.



BALLONS DE VIES

Ils indiquent le nombre de vies qui vous restent.

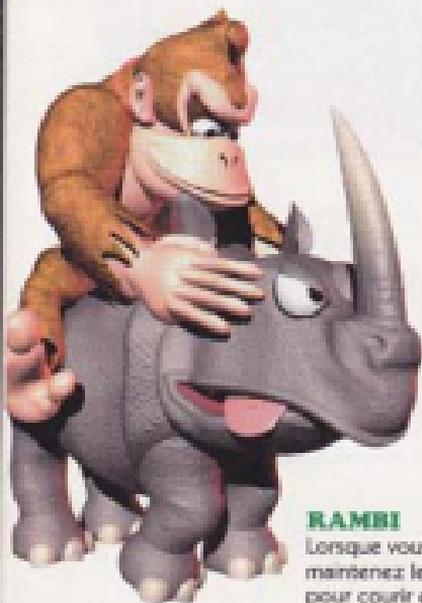
Pour tout savoir sur ces items, rendez-vous au chapitre "Tonneaux et Barils".



Commandes de base



Et si vous profitez des graphismes et du son plutôt que de choper une migraine en essayant de retenir quel bouton correspond au triple salto arrière avec double wille piquée ?! N'est avis que vous vous y retrouverez tout seul comme un grand, mais au cas-où, voici les fonctions. Certaines ne fonctionnent que dans des circonstances précises.



RAMBI

Lorsque vous chevauchez Rambi, maintenez le bouton Y enfoncé pour courir et appuyez sur B pour sauter.



EXPRESSO

Lorsque vous chevauchez Espresso, utilisez Y pour courir (accrochez-vous, ça décoiffe !) et B pour sauter. En vol, tapoter le bouton B pour battre des ailes.

Mes amis, vraiment,
qu'est-ce qu'il faut pas
voir ! Un bon jeu se passe
d'explications !



UPPER NINTENDO



BOUTON SELECT

En équipe :

- Passage de Donkey Kong à Diddy Kong et vice-versa
- Passage d'un joueur à l'autre en mode TEAM à deux joueurs



WINKY

Utilisez le Bouton B pour faire des super bonds avec Winky !



BOUTON Y

- Appuyer pour Rouler ou pour flou
- Maintenir enfoncé pour Courir
- Appuyer pour soulever un tonneau, relâcher pour le lancer
- Maintenir enfoncé pour grimper plus vite aux lianes
- A combiner avec Bas pour que Donkey Kong utilise l'attaque de la -grosse baffe-

BOUTON START

- Pour débattre (on s'en serait douté) et pour faire une pause!



ENGUARDE

Avec le Bouton Y ou B, Enguarde mettra les gaz et assommera tout ce qui bouge avec son nez redoutable !

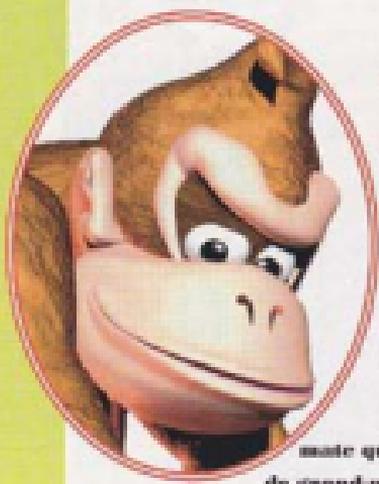
BOUTON A

- Pour descendre de votre fidèle monture
- Pour passer de Diddy à Donkey et vice-versa
- Pour changer de joueur dans le mode TEAM

BOUTON B

- Sauter
- Nager

La Star :



mesdames et Messieurs, voici le singe à méninges, le gorille qui brille, le primate qui épate, j'ai nommé : Donkey Kong ! Pas celui de grand-papa, mais un tout nouveau Donkey Kong encore plus beau, encore plus puissant ! On l'applaudit bien fort !

LES ACTIONS DE DONKEY KONG

SAUTER

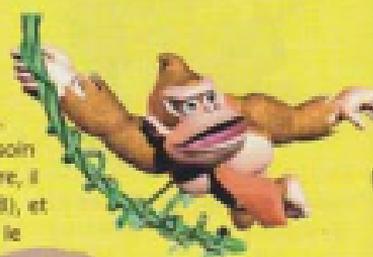
Je vous le demande un peu, qu'est-ce qu'un jeu d'action à plateformes sans sauts ? Rien de tel pour explorer tous les recoins du Pays de Donkey Kong. Si vous sautez sur la tête d'un ennemi, vous pourrez lui dire adieu !

COURIR

Fatigué de marcher ? Alors, courez, maintenant ! Pour ce faire, maintenez le Bouton Y enfoncé. En plus, Donkey Kong saute plus loin avec un peu d'élan.

VOLTIGER

Donkey Kong est un as de la voltige. Pour qu'il attrape une liane, pas besoin de le lui demander ! Pour descendre, il suffit de sauter (à l'aide du Bouton B), et pour grimper plus vite, appuyez sur le Bouton Y.



ROULER

Pour semer la pagaille chez l'ennemi, DK a la technique : hop, on se met en boule !



NAGER

Etant une île, le Pays de Donkey Kong est entouré d'eau (sans blague !). Pour nager, tapoter le bouton B. Appuyez sur Bas pour couler plus vite.

LANCER DES TONNEAUX

Que je te soulève un tonneau d'une main (Bouton Y), que je te le transporte à bout de bras... Donkey Kong manie tout ça avec une grâce de ballerine. Mais si vous relâchez le Bouton Y, gare aux chutes de tonneau ! Pour le déposer sans dégâts, appuyez sur Bas en relâchant le Bouton Y.



FORCE BRUTE

A côté de Donkey Kong, même Mr Muscle fait figure de gringalet. S'il atterrit sur un point sensible du terrain, il peut faire apparaître des cachettes de tonneaux, pneus et autres. Appuyez simultanément sur le bouton Y et sur Bas de la manette multidirectionnelle pour que DK mette en route son attaque de la «grosse baffe» ! Très pratique pour vous débarrasser des ennemis et révéler les secrets enfouis dans le sol...

Je vous présente :

DIDDY KONG



i l envierait sa casquette plutôt que de l'admire, mais les faits sont là : la grande ambition de Diddy Kong, c'est de devenir un héros de jeu vidéo, comme son frère Donkey Kong. Et même si ça lui brûlerait la langue de le lui dire en face, Donkey Kong doit bien reconnaître que ce gamin a des atouts en poche : la rapidité, l'agilité et assez de tripes pour faire une carrière internationale. Tout ce qui lui manque, c'est un peu d'expérience...

LES ACTIONS DE DIDDY KONG



SAUTER

Là où Diddy bat DK à plates coutures, c'est en saut. Bien utile pour l'exploration ou le plaquage des ennemis ! Cependant, Diddy doit parfois sauter deux fois sur le même ennemi pour l'anéantir.

ATTAQUE EN ROUE

Son truc, à lui, c'est l'attaque en roue. Evidemment, rien à voir avec le roulé en tonneau de DK, mais le principal c'est que ce soit efficace, même contre les balèzes comme Klump.

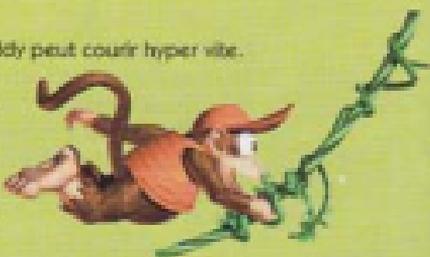


COURIR

En maintenant le bouton Y appuyé, Diddy peut courir hyper vite.

VOLTIGER

Diddy adore grimper et se balancer aux cordes et aux lianes. Normal, me direz-vous, c'est un singe. Appuyez sur B pour sauter en vol, et maintenez Y enfoncé pour grimper plus vite.





NAGER

Dans les niveaux aquatiques, Diddy évolue comme un poisson dans l'eau.

LANCER DES TONNEAUX

Avec les tonneaux, Diddy se débrouille comme un grand. Il sait les ramasser et les lancer, mais pour les transporter, c'est une autre histoire : foute de mieux, il les trimballe péniblement devant lui.



RIKIKI MAIS COSTAUD

Diddy sait tirer parti de sa petite taille. Il esquive plus facilement les ennemis, et sait se tirer d'affaire sous l'eau, où les passages étroits ne manquent pas. Et sa façon peu élégante de porter les tonneaux peut lui servir à révéler des zones cachées...

TRAVAIL EN EQUIPE

Quand Donkey Kong et Diddy font équipe, attention les yeux ! Il vous suffit de commander l'un d'eux, et l'autre suit automatiquement. Si l'un prend un coup, il décampent sans demander son reste et fait place à l'autre. Pour passer de l'un à l'autre, appuyez sur SELECT. A vous de trouver celui qui convient le mieux à chaque passage !



Tonneaux et Barils

Donkey Kong et Diddy Kong peuvent tous les deux soulever et lancer des tonneaux. Il en existe une multitude au Pays de Donkey Kong, et certains ont des fonctions très spéciales.

TONNEAU NORMAL (A)

Des projectiles du tonnerre. Au moindre obstacle, ils volent en éclats. Les tonneaux cerclés d'acier roulent sur les ennemis jusqu'à ce qu'ils cognent contre un mur.



TONNEAU DE TNT (B)

Avec ce tonneau de trinitrotoluène (TNT pour les intimes), bonjour les dégâts ! La plupart des ennemis y laissent leur peau, et il peut enfoncer des portes dérobées. Si vous reposez ce tonneau après l'avoir soulevé (appuyez sur Bas en relâchant le Bouton Y), il explosera quelques secondes plus tard, comme une bombe à retardement !



CANONS-TONNEAUX (C & D)

Ils sont suspendus dans le ciel comme par magie. Sautez dedans, et vlam ! Ils vous propulseront dans les airs. Il existe deux sortes de canons-tonneaux : les canons normaux (D) qui s'activent en appuyant sur le Bouton B, et les canons automatiques (C) signalés par un symbole d'explosion blanc, qui se déclenchent dès que vous sautez dedans.



TONNEAU DE FUNKY

Vous voulez faire marche arrière pour gagner des vies supplémentaires, pour retrouver votre pote ou chercher des objets cachés ? Le tonneau de Funky vous réexpédie dans l'un des niveaux déjà terminés.

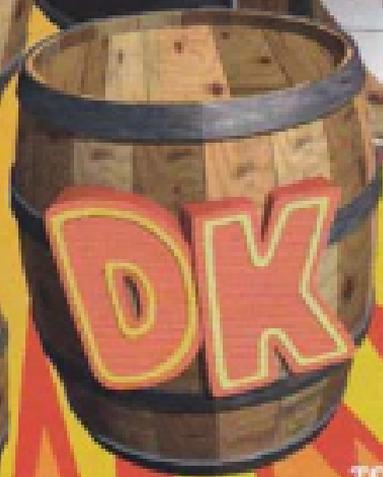


BARILS EN ACTE

Si vous voulez les casser, vous pourrez attendre longtemps. Une fois lancés, ils écrasent tout ce qui passe sans jamais s'arrêter. Essayez un peu, pour voir, d'en lancer un contre un mur et de sauter dessus quand il rebondit - sensations fortes garanties !



(D)



(E)

TONNEAU DE SAUVEGARDE

Le tonneau de Candy Kong vous permet de sauvegarder votre jeu en cours de route. Il vous suffit de sauter dedans, et votre jeu sera stocké dans la mémoire équipée d'une pile à lithium. Grâce à celle-ci, vous pouvez sauvegarder trois parties.



(E)

(E) TONNEAUX "CONTINUE"

Éliminez donc l'un de ces tonneaux joliment décorés d'étoiles blanches. Lorsque vous perdez une vie, vous pourrez repartir à l'emplacement du tonneau !

TONNEAU DE DONKEY KONG

Vous êtes seul ? Alors le tonneau frappé du logo DK renferme votre camarade. Libérez-le, et il se joindra à vous. Si vous avez déjà les Deux Kong, il fonctionne comme un tonneau normal.

But Wait!

Attendez ! Ce n'est pas tout !

BANANES!

Cette denrée inestimable est l'objet de la quête de Donkey Kong : ramassez toutes celles que vous trouverez ! Elles vous feront gagner des vies supplémentaires, et en plus, elles sont bonnes pour le teint. Les bananes abandonnées par les Krimlings vous permettront de retrouver leur trace.



LETTRES K.O.N.G.

Vous voulez gagner une vie ? Il suffit (c'est vite dit) de trouver les lettres cachées pour écrire le mot KONG à un niveau donné.



BALLONS DE VIES

Les ballons de Donkey Kong, c'est des vies à la pelle ! Un ballon rouge : une vie, un ballon bleu : trois vies, un ballon vert : deux vies. Les moyens ne manquent pas pour trouver ou gagner des ballons. A vous d'être assez rapide pour les attraper au vol !



Non mais c'est pas possible de lire des idioties pareilles !



SYMBOLES D'ANIMAUX

Des symboles d'animaux dorés se cachent aux endroits les plus inattendus. A votre place, je les collectionnerais : au bout de trois, vous passez à un niveau de bonus, et là, vous devenez l'animal ! Étonnant, non ?



Des niveaux de bonus ?
La bonne blague ! Ne vous contentez pas
de la tête à les chercher...



RAMBI



EXPRESSO



WINKY

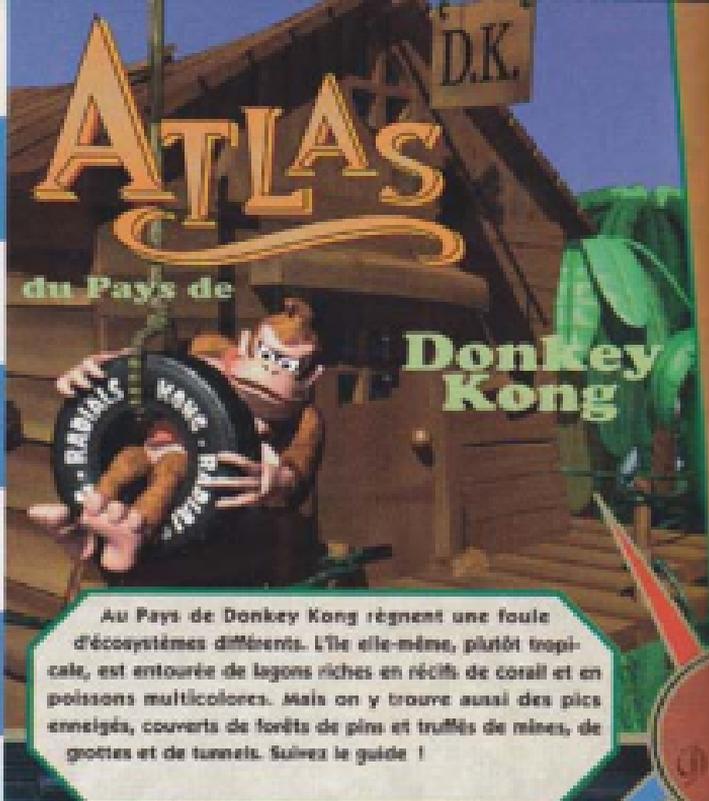


ENGUARDE



JUNGLE

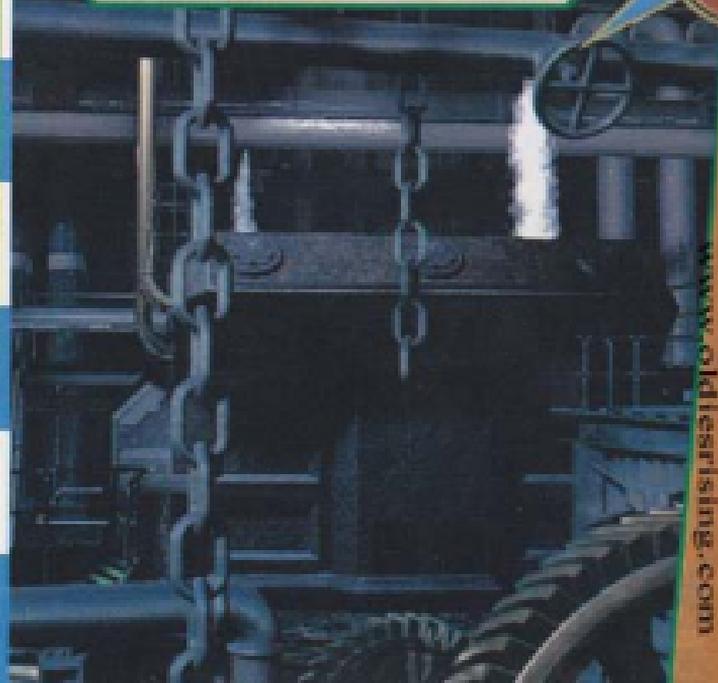
Donkey Kong règne sur la jungle en véritable souverain (du moins c'est ce qu'il croit). Pour vous mettre dans le bain, vous irez d'abord à Jungle Hijinks, où vous serez initié aux commandes de ce jeu - n'hésitez pas à y repasser par la suite pour gagner des vies supplémentaires ! Sur terrain miné, le meilleur moyen de locomotion, ce sont les lianes accrochées aux palmiers...

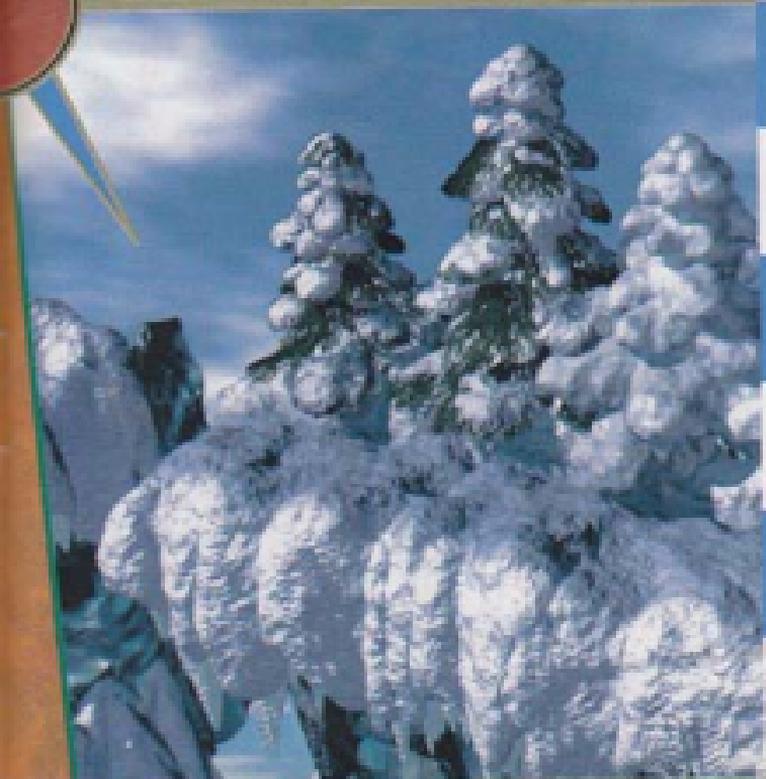


Au Pays de Donkey Kong règnent une foule d'écosystèmes différents. L'île elle-même, plutôt tropicale, est entourée de lagons riches en récifs de corail et en poissons multicolores. Mais on y trouve aussi des pics enneigés, couverts de forêts de pins et truffés de mines, de grottes et de tunnels. Suivez le guide !

USINE

Le flambeau de la réussite industrielle des Kremings, ce sont les gigantesques usines installées au Pays de Donkey Kong. Les chaudières d'huile bouillante, les éclairages défectueux et les plates-formes vertigineuses y abondent. Visitez-les... à vos risques et périls !





MER

Un univers féérique... infesté de requins féroces, de piranhas voraces, de pieuvres sanguinaires et de méduses venimeuses !

Ça vous dit, une petite baignade ?

Heureusement, l'espionnage est là pour vous tirer d'affaire !

MONTAGNE

Ces pics escarpés ne sont pas ce qu'il y a de plus hospitalier. Alpinistes amateurs s'abstenir ! Le sol gelé est particulièrement glissant, et des tempêtes de neige aveuglantes s'abattent sans prévenir, rendant toute progression presque impossible. Vaillants explorateurs, à vos piolets !

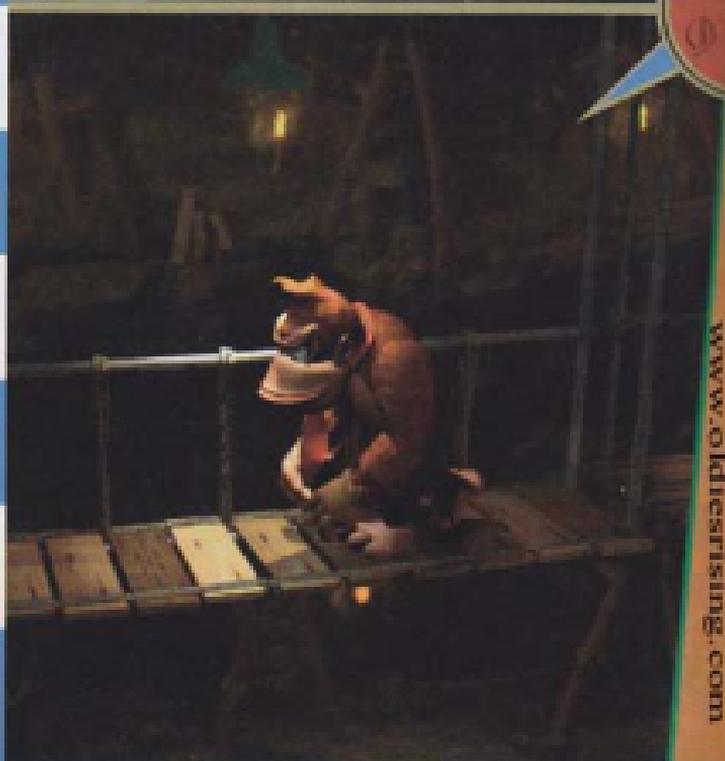
CIMES D'ARBRES

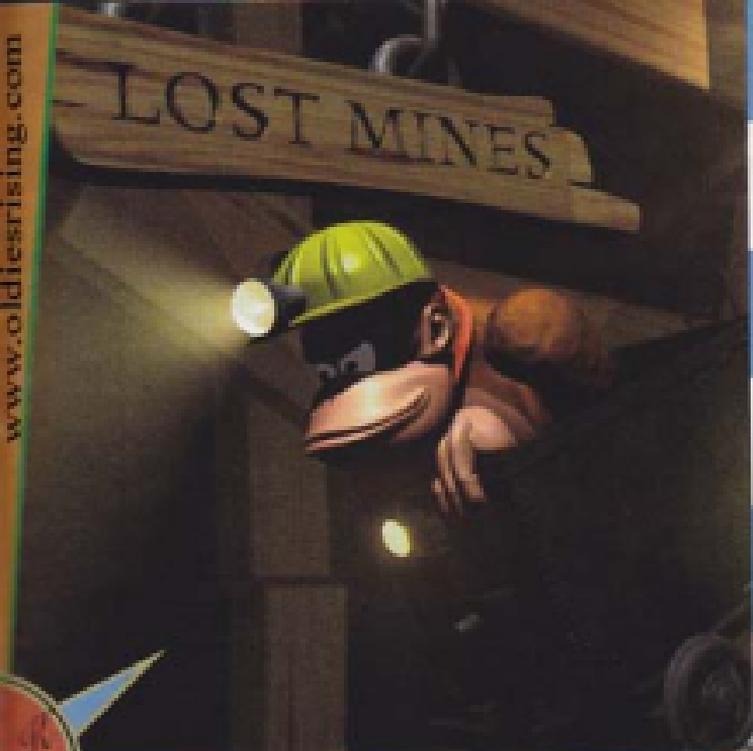
Tout en haut des cimes vertigineuses des arbres se cache une ville mystérieuse dont les plates-formes et les huttes en bois ont été abandonnées il y a bien longtemps. Ne la croyez pas déserte : elle grouille de Kremings et de leurs acolytes, qui tirent à boulets rouges sur les intrus.



GROTTES

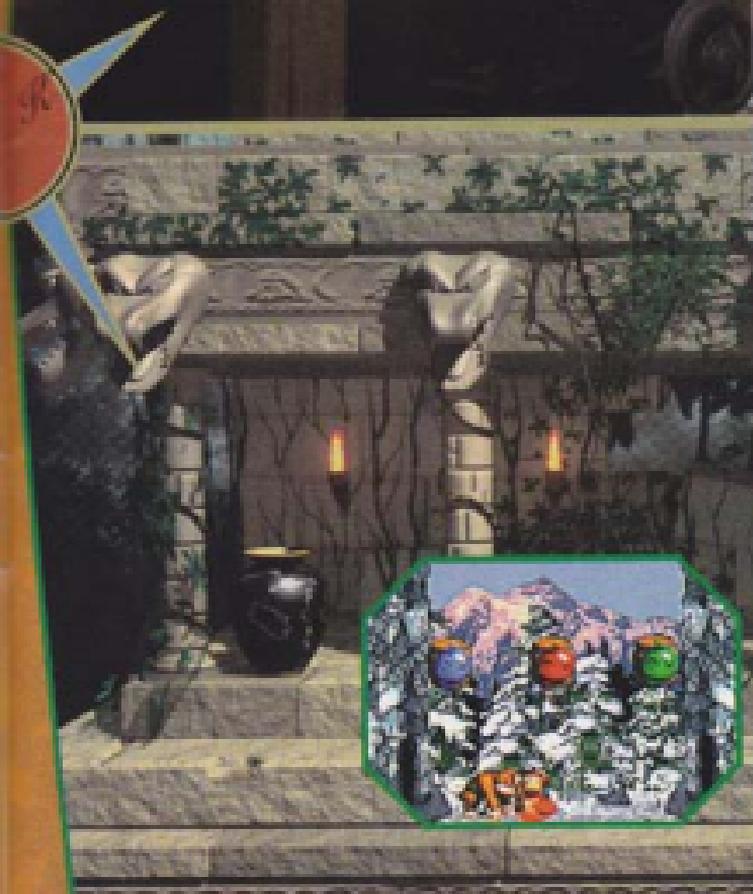
Avec ses grottes, ses tunnels et ses mines, l'île de Donkey Kong ressemble à un gigantesque gruyère. Il existe toutes sortes de grottes - même creusées dans la glace ! - reliées par des passages secrets, et qui fourmillent bien sûr de Kremings. Pour les spéléologues en herbe, un tuyau à les pneus permettent de rebondir jusqu'aux passages les plus reculés !





MINES

Ces mines désaffectées ont depuis longtemps épuisé toutes leurs ressources, mais les outils des mineurs subsistent : charlots, échafaudages hasardeux, tonneaux servant d'interrupteurs et monte-charge peu engageants. Si vous tenez à la vie, n'y allez pas sans casque... mais bien malin celui qui volera le sien à Klump !



RUINES

Ces ruines monolithiques couvertes de lianes sont hantées par les castors vains. Qui dit ruines dit trésors : vous y trouverez une foule d'items enfouis depuis la nuit des temps...

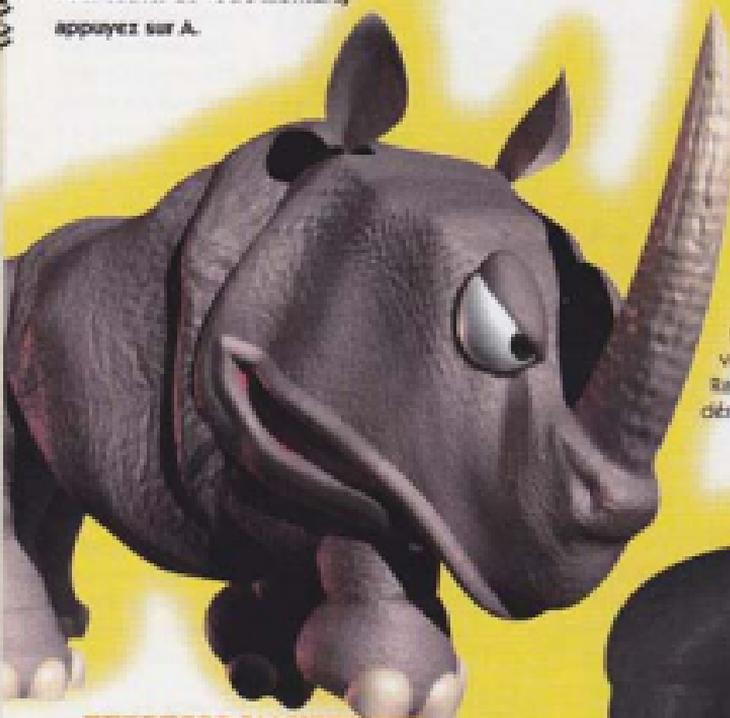
NIVEAUX DE BONUS

Les niveaux de bonus, ce n'est pas ce qui manque, mais il faut les mériter : certains sont hyper faciles, mais pour les autres, c'est pas du gâteau ! A la clé, des vies, des bananes et plein de surprises !

Vos fidèles amis

Animal Friends

Il y en a cinq espèces. Vous pouvez toujours compter sur eux en cas de pépin, et parfois aux endroits les plus inattendus ! Alors quand vous voyez une caisse représentant l'un d'eux, sautez dessus et vous vous retrouverez à califourchon sur votre fidèle compagnon. Pour sauter de votre monture, appuyez sur A.



RAMBI LE RHINOCEROS

Rambi, n'est pas du genre à faire dans la dentelle. Appuyez sur le bouton 7, pour voir : Rambi part en trombe et écrase tout sur son passage (attention quand même où vous mettez les pieds...). Bares sont les portes dérobées qui lui résistent !

EXPRESSO L'AUTRUCHE

Pas ce qu'il y a de plus élégant quand elle fait son jogging en battant des ailes (tapotez sur le bouton 8), mais furieusement efficace. Avec les allumettes qui lui servent de pattes, vous n'écraserez personne et n'arrêterez pas les petits attaquants. Mais les gros feraient mieux de ne pas s'y frotter !



ENGUARDE L'ESPADON

Pour les expéditions sous-marines, Enguarde est incontournable. Pas besoin d'appuyer sur B : les flèches directionnelles suffisent. Pour embrocher vos adversaires sur son impressionnant appendice, mettez les gaz en appuyant sur Y ou B. Evidemment, vous ne le trouverez que dans les régions aquatiques...

WINKY LA GRENOUILLE

Elle n'a pas l'air, comme ça, mais Winky n'est pas une mauvaise. Montée sur ressorts, elle pulvérise des assaillants que même Donkey n'oserait pas approcher. Elle a un faible pour les trous humides, mais attendez-vous à la voir surgir à tout moment !

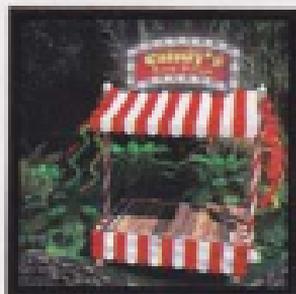
**SQUAWKS
LE PERROQUET**

Même si vous ne pouvez pas chevaucher Squawks, son aide vous sera très précieuse. Vous le trouverez dans le niveau de la grotte la plus sombre. Dès que vous le libérez, il vous éclairera le chemin avec une lampe. Pour ce niveau, la clé de votre réussite dépend tellement de Squawks que vous n'aurez aucune difficulté à le trouver.

La Famille Kong

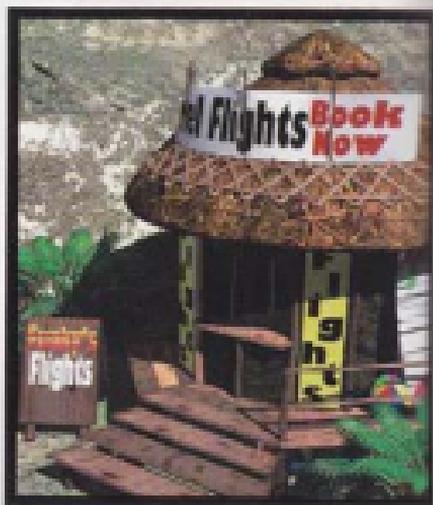
FUNKY KONG

Attention les yeux ! Bronzage de rêve, lunettes de soleil et surf sous le bras, Funky Kong a carrément le classe. Il traîne sur les plages du pays, mais il propose aussi des vols en tonneau pour retourner vers les niveaux déjà terminés. Il n'est pas téméraire, mais il brasse tellement qu'il est au courant de tous les rejets.



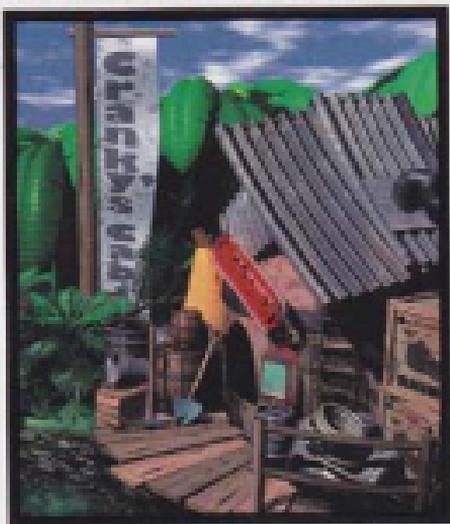
CANDY KONG

Donkey Kong tient à elle comme à la banane de ses yeux. Le mariage semble inéluctable, mais Donkey n'est pas encore prêt pour enterrer sa vie de garçon (ça, c'est Candy qui le dit). Candy a un faible pour Diddy (elle lui pincerait bien les joues, si le graphiste le lui permettait...). Inquiète du sort de ses deux héros, elle viendra souvent leur prêter main forte en leur proposant de sauvegarder leur jeu. Comment ? Pas sorcier, il suffit de sauter dans son tonneau de sauvegarde !



CRANKY KONG

Le grand-père ronchon de Donkey Kong n'est autre que le héros des premiers jeux Donkey Kong. Nostalgique des grands classiques des années quatre-vingt, il dédaigne les graphiques ultra sophistiqués, le son et les manettes hyper performantes des nouveaux jeux Nintendo. Donkey le rencontrera à maintes reprises dans ses nombreuses cabanes disséminées dans le pays, et ce vieux singe solitaire sera interressable sur la supériorité indéniable des jeux d'antan. Ne faites pas la sourde oreille, car il donne quelques conseils utiles à la jeune génération... Son arthrose et sa technologie surannée l'empêchent de vous suivre, alors, en cas de ras-le-bol : ne faites pas de vieux os chez ce vieux raseur !



Ras-le-bol ?
Rassurez-vous que
je suis là pour
vous détruire !

BADDIES

Des méchants à la pelle !

Des Kremings, des Kremings, et encore des Kremings. ! Ces reptiles voleurs de bananes, c'est la galère. ! Et en plus, il y en a un max :

KING K. ROOL

Commandant suprême des forces reptiliennes, c'est le cerveau de la bande.

KNITTER

Ce Monsieur-tout-le-monde est le Kreming le plus courant.

KRUSHA

Un vrai paquet de muscles, qui se gausse de la plupart des attaques.

KLUMP

Grâce à son casque, il ne craint pas que le ciel lui tombe sur la tête. !

KLAP TRAP

Avec des dents pareilles, les attaques en roulé ne sont pas conseillées...

ROCK KROC

México-vous : il prend l'aspect d'un rocher pour attaquer.



KING K. ROOL



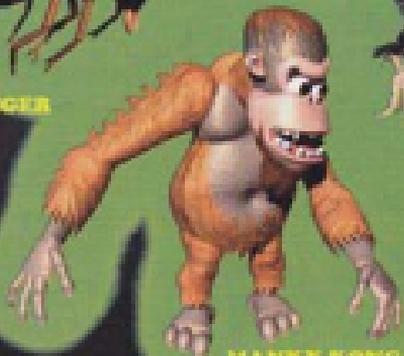
ZINGER



MINI-NECKY



NECKY



MANKY RONG



ARMY



KRITTER



KRUSHA



KLUMP



ROCK KROC



KLAP TRAP

AUTRES ENNEMIS

NECKY

Attention ! Il vous a à l'œil de là-haut !

MINI-NECKY

Mais il fait le maximum : attention, il crache des noix de coco !

ZINGER

Gare à ses épines : qui s'y frotte s'y pique !

MANKY KONG

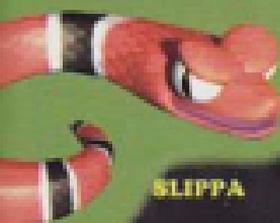
Ces rejetons d'orang-outans savent manipuler des tonneaux !

ARMY

Au moindre danger, il se transforme en boule cuirassée.

SLIPPA

Des serpents persiflants lovés dans de vieux bidons d'huile.

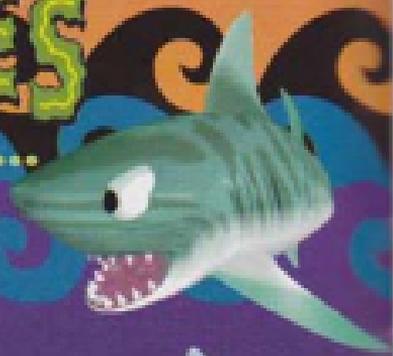


SLIPPA

BADDIES

Encore des méchants...

CHOMPS



ENNEMIS SOUS-MARINS

CHOMPS

Les eaux du Pays de Donkey Kong sont infestées de ces terribles requins !

CHOMPS JR.

Petits, mais féroces !

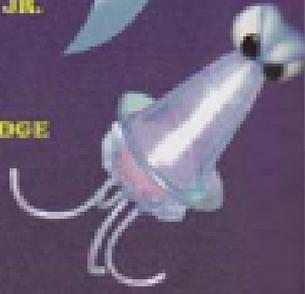


CHOMPS JR.

SQUIDGE

Gaffe à la méduse à propulsion, qui débarque sans crier gare !

SQUIDGE



CLAMBO

Il crache des perles dès que vous negez près de lui.

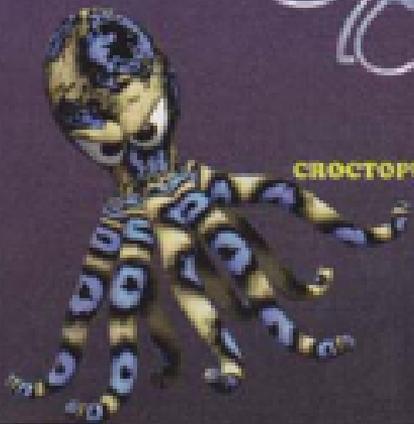
CROCTOPUS

Ces pieuvres tourbillonnent comme des fusées autour des récifs de corail.

CROCTOPUS

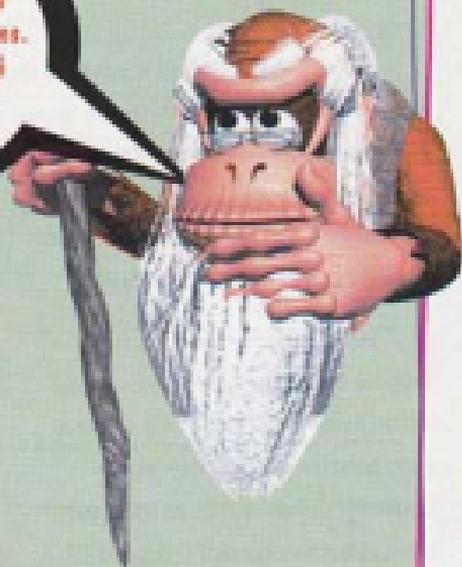


CLAMBO



Des clous ! J'en ai pas en un seul ! Ils ont dû se tromper de mouset, ah ah ah !

De mon temps on n'avait pas besoin de tous ces gadgets, c'est moi qui te l'dis. Les jeunes, de nos jours !... Gâtés, c'est tout ce que vous êtes. Le son, les belles images... pff ! Ce qui compte, c'est une bonne intrigue. Enfin... si ça vous amuse... voilà quelques trucs :



Le conseil de Papy Cranky

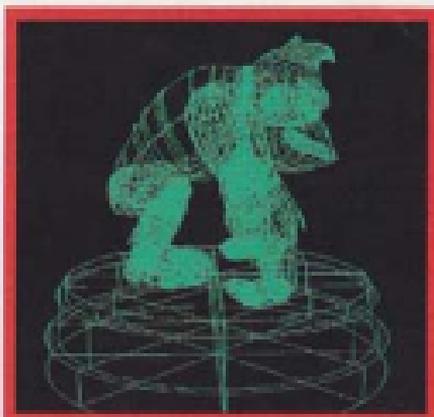
- Au moins, les niveaux secrets ne manquent pas dans ce jeu ! Explorez chaque niveau à fond pour dénicher ces zones où vous attendent des vies supplémentaires. Personnellement, j'en aurais pas besoin, mais avec vous on sait jamais...
- Certains ennemis sont coriaces : ils sont invulnérables à certaines attaques, ou doivent être frappés plusieurs fois... Essayez différentes attaques ! (Il y en a même qui leur sautent sur la tête, quelle idée !)
- Pour arriver au but à chaque niveau, suivez les bananes. Si vous n'étiez pas si feignants, vous arriveriez à les récupérer toutes !
- Et le travail d'équipe, vous connaissez ? Il y a des domaines où Diddy doit reconnaître la supériorité de Donkey, et vice versa...

Naissance de Donkey Kong Country

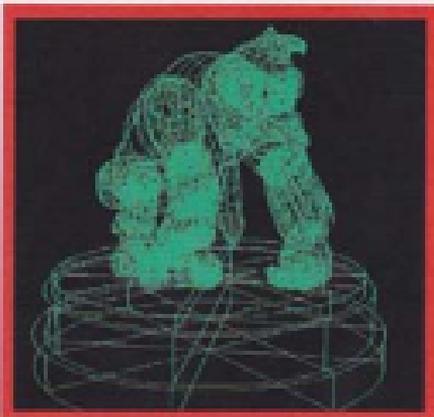
Vous avez vu les graphismes de Donkey Kong Country ? Hal-lu-cinants ! Pas étonnant, chaque image que vous voyez à l'écran a été conçue sur des stations de travail Silicon Graphics Inc., celles-là mêmes sur lesquelles ont été créées les animations de Jurassic Park et de Terminator 2: Judgement Day.

Pour commencer, les graphistes ont élaboré des " modèles informatiques " de chaque personnage de Donkey Kong Country. Ce sont des images en trois dimensions qui peuvent être regardées sous tous les angles et dans toutes les positions. Les illustrations de ce manuel vous montrent à quoi ressemblient ces modèles sur un ordinateur Silicon Graphics. Il ne restait plus qu'à traduire ces modèles en données utilisables par Super NES.

Le résultat ? Tout simplement révolutionnaire ! De mémoire de mordu de jeux vidéo, on n'avait jamais vu des graphismes en trois dimensions aussi réalistes ! Avec Donkey Kong Country, Nintendo vous ouvre les portes du XXIème siècle...



Le "squelette" des modèles informatiques.



FRANCE SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
 (Cartouches)

NINTENDO FRANCE garantit la cartouche destinée à l'utilisation de la Super Nintendo pendant une période de **180 jours** à compter de la date d'achat. La garantie couvre les pièces et la main d'œuvre ainsi que les frais de port retour. **NINTENDO FRANCE** réparera ou remplacera gratuitement à son choix, toute pièce ou matériel défectueux.

Pour tout problème rencontré, appelez le **SOS NINTENDO** au 16 (1) 34 64 77 55 et un conseiller technique vous orientera. Si le conseiller ne peut résoudre le problème par téléphone, adressez-nous directement votre cartouche en recommandé et en port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

NINTENDO S.A.V.
BP 797
95004 CERGY PONTOISE CEDEX

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou celles dont la garantie est périmée seront réparées à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. **NINTENDO FRANCE** vous fera connaître par écrit le coût de la réparation ou du remplacement de la pièce défectueuse. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de **NINTENDO FRANCE**, devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne s'appliquera pas si la cartouche a été détériorée par une cause étrangère au matériel, endommagée par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'accessoires non agréés par **NINTENDO FRANCE**, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.

Pour toute information sur les jeux Nintendo,
 appelez le **S.O.S. NINTENDO** au 16 (1) 34 64 77 55.
 Si vous avez un Minitel, **3615 NINTENDO**, 24h/24h, 7 jours/7.
 Ou écrivez-nous au
CLUB NINTENDO
BP 14
95311 ST OZEN L'AUMONE

[5493358] BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS**Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)**

NINTENDO REPAIR SERVICE («NINTENDO») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM 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 durant cette période, NINTENDO soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

NINTENDO REPAIR SERVICE
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de NINTENDO ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

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 DES ASTUCES TOP NIVEAU CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots-mutants entravent votre progression ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?
Vous êtes bloqué dans un niveau ?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en
jeux ! Pour vous, il fera l'impossible !
Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des
difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

16 (1) 34 64 77 55

du lundi au samedi, de 9h à 19h (18h les vendredi et samedi)

ou 24h / 24h, 3615 NINTENDO

Ou écrivez-nous au

CLUB NINTENDO

BP 14

95311 ST OUEN L'AUMONE

EN BELGIQUE

02/478.92.08

du lundi au vendredi, de 14h à 18h

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 (16-1) 34.64.77.55 ou, si vous avez un Minitel, composez le 3615 NINTENDO.

POUR LA BELGIQUE, appelez le CLUB NINTENDO au 02/478.92.08.

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.

Nintendo

DISTRIBUTED BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR NINTENDO

PREMIUM IN JAPAN
SUPREME AU JAPON