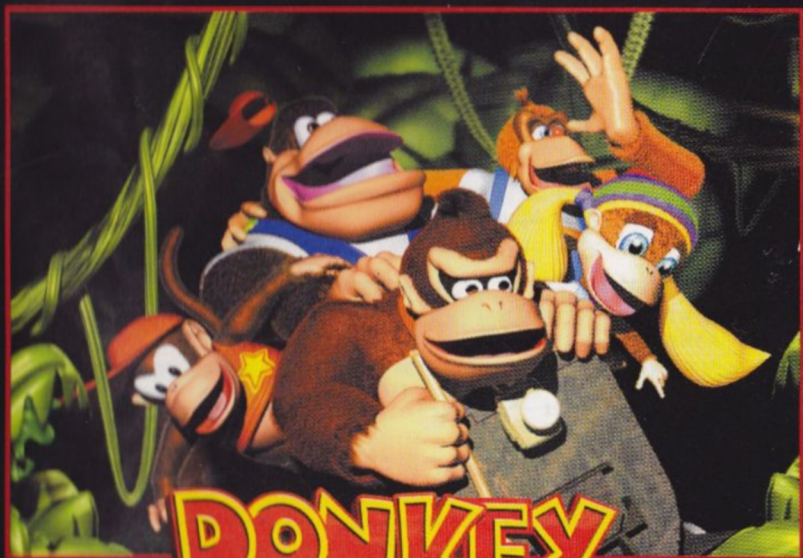


MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING



**DONKEY
KONG™ 64**



Thank you for selecting the DONKEY KONG™ 64 Game Pak for the Nintendo⁶⁴ 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 ALSTUBLIEFT EERST ZORGVULDIG 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 GRONDIGTE LEREN KENNEN EN BEWAAR HEM OOK OM ER LATER IETS IN TE KUNNEN OPZOEKEN.

[1099/FAH/N64]



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 arrières connectées, vous pourrez profiter des avantages d'un environnement sonore total.

Dit spel is voorzien van een Dolby Surround* codering. Als jouw televisie of geluidssysteem 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, Lanky Kong, Chunky Kong, Snide, Troff n' Scoff, K. Lumsy and Banana Fairy are trademarks of Rare.



N, 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



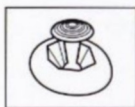
LA MANETTE DE JEU NINTENDO⁶⁴

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 SIMIESQUES SPÉCIAUX	16
AUTRES PERSONNAGES	9	TRUCS 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? Hmm... On dirait qu'il y a du mieux. Cette fois ils ont fait une histoire qui ne tourne pas autour d'un vol de Bananes d'Or... C'est une blague les gars! 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 Kremings.

“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. Pulvérisez-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.

“Beuheuwaaa! 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, essuya 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 SELECTION. 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 pouilleuse 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 pataude. 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 arrête 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 notre talent soit dûment récompensé, alors amassez un gigantesque tas de médailles bananes avant d'oser me déranger.

Professeur Cranky Kong

Eh, ouaip, mes p'tits gars, z'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 pouilleux 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'pourrais l'envoyer d'une main au terminus des crocos 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 gorets dans leur petite chambre pépère. Ils sont prêts à vous aider si vous leur donnez à manger, et c'est qu'ils en bouffent 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. Ouaip, 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 ... Bon, 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'accroque.

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.

Nintendo[®] 64 Expansion Pak[™]

Pour jouer à DONKEY KONG[™] 64, vous DEVEZ avoir un Nintendo⁶⁴ Expansion Pak (expansion de mémoire) inséré dans votre console.

Kit Vibration Nintendo[®] 64

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 trucs à ramasser et à trimballer avec eux que je ne les imagine même pas finir le premier niveau. Pour examiner leur cargaison de machins inutiles 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.

Chope-Singiesque – Appuyez sur B devant un levier.

Kong Kostaud – 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.

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

Primatoportation – 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 machins 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 interne, et visez 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 manoeuvre pour repasser en mode normal.

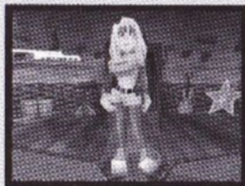
Funky a en stock les pétoires suivantes. Vous pourrez les améliorer si vous pouvez aller suffisamment loin dans le jeu sans vous endormir: **Donkey Kong** – Crache-Coco / **Diddy Kong** – Kawouetto-Flingue / **Tiny Kong** – Arc-à-Plumes / **Lanky Kong** – Crache-Prunes / **Chunky Kong** – Bazookananas.



Offres Spéciales de Funky!

Bah! V'là qu'il s'y met aussi. Y font rien qu'à m'copier! 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. Beuh! C'est pas de la musique, c'est du bruit! Ça m'a l'air d'être une belle perte de temps c't'historie 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: **Donkey Kong** – Blasto-Bongo / **Diddy Kong** – Dingo-Guitare / **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 paie 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-FÉES

Tiens revoilà 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. Ca 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'impressionnerez!



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 Kongs. Elles servent à acheter des potions, des pétroires et plein de trucs pour vos p'tits singes.



Caisses de Munitions

Elles contiennent des munitions pour les pétroires de vos Kongs.



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

Ramassez-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 Snide, 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 hordes de Kremlings 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



Enfouies 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

Holàlà, vous devez être un joueur un peu crétin si vous continuez à lire ce manuel pour débutants. Je vois 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 empotés!)



Portails DK

Ce sont de belles portes toutes 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 trouverez 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

Touchez-les et vos instruments seront comme neufs!



Socle d'Arène de Bataille

Vous en trouverez 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 féroce 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.



Socles 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 inénarrable. Hahaha! J'suis trô fôôôôrt!



Tonneau Equipe

Sautez à l'intérieur pour changer de Kong. Une fois que vous aurez libéré un des copains de mon abruti de fils, sa vilaine 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 activés, 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 Banaportier 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

Sautez 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 la mode à ce qui paraît... Je suis sûr que je suis dedans - j'adore botter le derrière des nouveaux p'tits singes. J'suis 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 Kong 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 Cranky". 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.



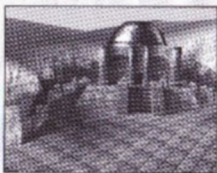
Les îles

L'autrefois paisible et merveilleuse île des Kongs a maintenant un nouveau voisin. L'île de ce gros lard de K. Rool. 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 mienne. Vous pourrez libérer ici le p'tit Diddy qui vous emmènera faire un tour.



Aztec à sec

Cassez-moi cette bande de Kremplings inutiles, j'ai pas envie de quitter mon labo pour du menu fretin. 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. Rool. 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 suis vital!



Galion tout glauque

Vos p'tits pouilleux 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 phare 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 moulins abandonnés... Ils ne savent plus quoi inventer! Je crois qu'on pourrait appeler ce lieu: La Gentille Forêt Abandonnée Magique de N'importe Quoi Débile!



Caverne cristal

Yep! Je savais bien qu'ils nous 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'horreur des cryptes et des salles gigantesques vous saisira à la gorge alors que d'affreux serviteurs horribles voudront vous désosser, 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, faut 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

This image shows a single page of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page, leaving small margins at the top and bottom. There is no handwriting or printed text on the page.



France:

Nintendo France SARL
1, Rue de la Croix des Maheux, 95031 Cergy Pontoise

Nederland:

Nintendo Netherlands B.V.
Postbus 564, 3430 AN Nieuwegein

Belgium, Luxembourg:
Contact Data Belgium N.V.

Coremansstraat 34, B-2600 Berchem, Belgium