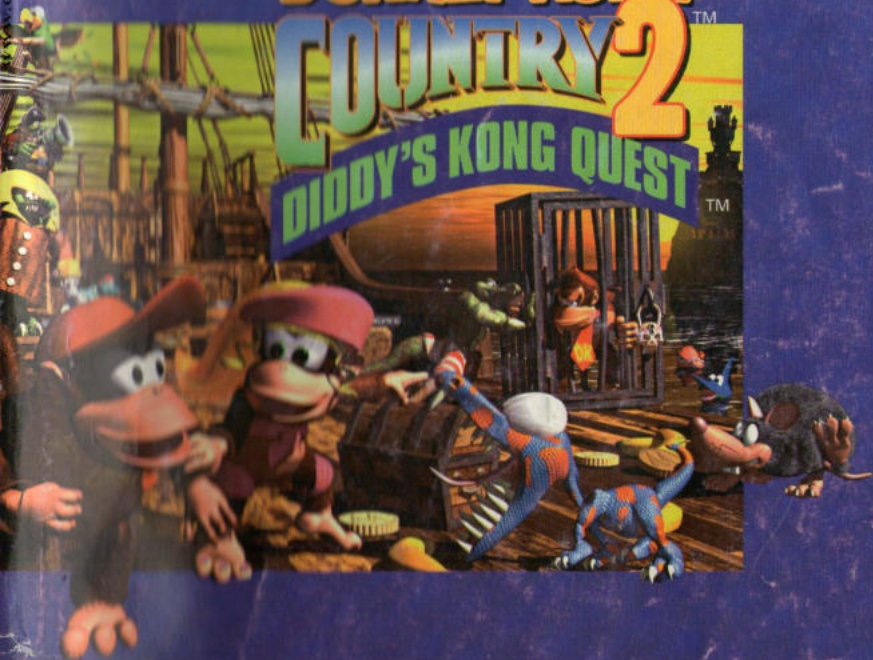




MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT 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.



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 2™ DIDDY'S KONG QUEST™ pour votre Super Nintendo Entertainment System™.

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.

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.

Table des matières

Du Rififi au Paradis	Page 4
À bord, Matelot !	Page 6
Les Kommandes	Page 8
Diddy le Rusé	Page 10
Dixie la Nouvelle	Page 12
Trésor, vous avez dit Trésor ?	Page 14
Bananes, Boules de Canon et Autres	Page 16
Barils, Tonneaux et Fûts	Page 18
Légende de l'Île aux Crocodiles	Page 20
Vos amies les Bêtes	Page 24
Cachettes des Kong	Page 26
Équipage du Capitaine K. Rool	Page 28
Le mot de la fin ?	Page 32



Du Rififi au Paradis

Sur sa vieille chaise branlante, Donkey Kong terminait la dernière goutte de son milk-shake à la banane, les doigts de pied en éventail dans le sable. "C'est la vie de singe rêvée," se dit-il, "Soleil à gogo, mer calme et pas de voleurs de bananes à l'horizon." Paresseusement, il salua Funky qui se la jouait sur sa planche de surf, au milieu des mouettes criardes.

Donkey Kong se rallongea et ferma les yeux, prêt à une petite sieste, lorsqu'il entendit le bruit de pas trainants. Avant de faire quoique ce soit, Cranky Kong le frappa sur la tête avec sa canne.

"Mais enfin ?!..." s'exclama-t-il tout en observant le vieux singe se dressant devant lui.

"Ha ha !" dit le vieux Cranky. "Pas trop fatigué à te vautrer toute la journée ? Vu l'action intense, m'étonnerait qu'ils en tirent un jeu cette fois. Quand je pense que tu es supposé être une vedette !"

"Même les vedettes se reposent," ronchonna Donkey en se frottant la tête.

"Je ne me suis jamais reposé," répondit fièrement Cranky. "Moi, je libérais des demoiselles et je jetais des tonneaux sept jours sur sept. C'est grâce à ce dur labeur que je suis devenu ce que je suis aujourd'hui. Pour moi, la plage, pas question !"

"Pourquoi ne vas-tu pas embêter Diddy ou quelqu'un d'autre ?" râla Donkey. "Tu ne peux pas me laisser tranquille pour une fois ?"

"Ha oui ?" répliqua Cranky. "Il est je ne sais où avec sa nouvelle copine. Tss, je sais bien quand ma présence n'est pas désirée !"

Et en marmonnant, Cranky quitta la plage pendant que Donkey enfonçait son chapeau sur la tête, s'allongeait et se préparait à un petit somme réparateur.

À la tombée de la nuit, très inquiets, Diddy et Dixie Kong se mirent à la recherche de leur ami. Lorsqu'ils arrivèrent sur la plage, ils virent des centaines d'empreintes de pieds très bizarres, là où se trouvait la chaise de Donkey, maintenant réduite en miettes.

"Les Kremlings !" hurla Diddy.

Sur ce qui restait de la chaise, une note épinglée :

"Et moi qui pensais qu'on en avait fini avec les Kremlings," soupira Wrinkly Kong, la gentille petite femme de Cranky, alors que le reste de la famille lisait la note de rançon.

"Bon," dit Cranky, "je suppose qu'on n'a plus qu'à leur donner les bananes."

Diddy était très choqué : "Après tout ce qu'on a fait la dernière fois pour les récupérer ?! Donkey Kong va être fou s'il doit encore perdre ses bananes !"

Ensemble, Diddy et Dixie s'exclamèrent : "Nous devons le libérer !"



Grrr... Cette histoire est encore plus que DKC. Ils grattent vraiment le fond du panier. Tss...

À la famille Kong, ce ramassis de marins d'eau douce :

Ha ha, nous avons le grand singe !

Si vous voulez le revoir, bande de macaques primates, donnez-nous le trésor de bananes !

Kaptain K. Roal

Cranky se mit à ricaner : "Et c'est qui exactement, ce NOUS ?"

"Ne comptez pas sur moi," dit tout de suite Funky en faisant un pas en arrière. "J'ai horreur des aventures."

"Je crois que j'ai passé l'âge," s'excusa Wrinkly.

"Moi non plus, je ne ferai rien," répondit Cranky. "Non pas que je sois trop vieux – je m'en tirerais certainement mieux que vous tous réunis – Mais il est hors de question que l'on me voie dans un jeu avec toutes ces fanfreluches de scrolling, de salles de bonus et de boss de fin de niveau !!"



"Et moi ?" demanda Diddy en tapant du pied "J'étais avec Donkey lors de sa dernière aventure ! Je peux parfaitement m'en sortir !"

Cranky hurla de rire : "Toi ? Tu n'as participé qu'à un jeu et ton nom n'était même pas mentionné ! Tu te prends pour un héros ou quoi ?"

Diddy sembla découragé, mais Dixie le supporta : "Laissez-lui une chance ! Je suis sûre qu'il sera même un plus grand héros que vous !"

"Ah ouais ?" répliqua Cranky, "Tu crois qu'il va s'en tirer tout seul avec tous ces Kremings et tous ces pièges ?"

"Pas tout seul," répondit-elle du tac au tac "Je vais avec lui."

Diddy la regarda mais Dixie ne baissa pas les yeux.

Il protesta : "Mais c'est dangereux !"

"Tu as la frousse ?"

"Bien sûr que non !"

"Eh bien moi non plus. Et n'essaie pas de discuter, je viens avec toi."

Diddy soupira. Il savait que ce n'était pas la peine de polémiquer. De plus, il était le seul espoir de Donkey. Et... s'il arrivait à libérer son copain, il pourrait devenir un vrai héros de jeux vidéo. C'était l'occasion ou jamais de le prouver.

Cranky le regarda d'un air malicieux : "D'accord. Si d'une manière ou d'une autre, tu t'en sors sain et sauf et que tu ramènes ce bon à rien de Donkey, j'admettrai que tu as l'étoffe d'un héros. Mais si tu échoues, dis-toi bien que ton futur ne sera fait que de seconds rôles lamentables."

Diddy se redressa fièrement, prêt pour sa nouvelle aventure : "Je vous le ramènerai, vous verrez !"

Tous l'encouragèrent. Wrinkly lui fit don de son sourire chaleureux et Funky lui tapa dans la main : "En route, MAN !!"

Dès l'aube, la paire courageuse se mit en route.



À bord, Matelot !

Ohé, terreur des mers ! Prêt à embarquer pour l'Ile aux Crocodiles ? Tout d'abord, insérez votre cartouche dans la Super NES. Mettez sous tension. Regardez la démo si vous voulez, mais est-ce vraiment la peine ? Appuyez sur START quand vous êtes prêt à embarquer pour l'aventure.

FICHIERS

Lorsque vous démarrez le jeu, vous devez choisir un fichier dans lequel vous sauvegarderez votre quête. En cours de partie, vous devrez aller au Kollège Kong pour que Wrinkly Kong enregistre votre jeu... mais on en reparlera plus tard. Si vous voulez reprendre une partie sauvegardée auparavant, vous pouvez faire votre sélection à partir de cet écran. Vous pouvez aussi copier un jeu sauvegardé vers un autre fichier.

MODES DE JEU

DKC2 se joue tout seul ou avec un ami.



Dans le mode "Compétition", vous jouez tour à tour pour vérifier qui peut finir le plus de niveaux possible dans un temps le plus rapide qui soit.

Dans le mode "2 Joueurs", les joueurs jouent l'un après l'autre : l'un dirige Diddy et l'autre Dixie.

Écran de Jeu

En cours de jeu, les différents compteurs vous indiquant combien d'objets vous avez collectés vont défiler à l'écran. Ils apparaissent lorsque vous collectez un objet. Voici ce que vous pouvez trouver :



COMPTEUR DE BANANES

Recense le nombre de bananes que vous collectez. 100 bananes valent une vie supplémentaire.

LETTRES K-O-N-G

Une vie gratuite lorsque vous les avez toutes.

BALLONS DE VIE

Elle apparaît lorsque vous obtenez un ballon ou lorsque vous perdez une vie. Elle vous indique le nombre de vies restantes.

COMPTEUR

Dans les Niveaux de Bonus, un temps limite vous est imparti pour obtenir la Pièce Krem.

ÉCRANS CARTES

Chacun des mondes de DKC2 est représenté par une carte. Chacune d'elles indique les différents niveaux de ce monde. Vous y trouverez aussi l'emplacement des membres de la famille Kong qui vous aideront au cours de votre quête. À chaque endroit, les flèches vous indiquent votre prochaine destination.

Les Kommandes

DKC2 vous permet de faire des tonnes de choses. Malheureusement, comme on ne peut pas toutes les faire en même temps, c'est déjà moins merveilleux.

- Fait tourner la toile de la plateforme de Squitter

Boutons L & R

- Déplacer le personnage

Manette multidirectionnelle

SELECT

Bouton Select

- Changer de personnage entre joueurs lorsque vous êtes en mode 2 Joueurs/ en Équipe

Non
mais je vous
jure ! Tous ces
boutons, quel ridicule !
De mon temps, les gamins
chialaient de joie
s'ils pouvaient
appuyer sur
deux...



- Faire la roue avec Diddy
- Faire l'hélicoptère avec Dixie
- Ramasser un tonneau/Maintenir enfoncé pour lancer
- Maintenir enfoncé pour courir
- Attaque normale des amis animaux
- Lorsque vous êtes en équipe, lance l'autre personnage

Bouton Y

- Sauter du dos d'un ami animal

Bouton X

NINTENDO
NT SYSTEM

START

Bouton Start

Pause

Bouton B

- Sauter
- Battre des ailes avec Squawks

Bouton A

- Faire équipe quand vous avez les deux personnages
- Faire solo si vous êtes en équipe
- À maintenir enfoncé pour enclencher les Super Charges des animaux
- Fait tourner la toile de la plateforme de Squitter

Diddy Kong :

Grande Roue

Cette attaque toute personnelle renverse ses ennemis ! S'il fait la roue à partir du rebord d'une plate-forme et saute, il bondira plus qu'avec un saut normal.



Lancer

Diddy peut ramasser des tonneaux et certains ennemis (en sautant d'abord dessus), puis les lancer. Appuyez sur le bouton Y pour ramasser un baril ; relâchez pour lancer. Si vous appuyez sur Bas de la manette multi-directionnelle lorsque vous relâchez Y, vous reposez le tonneau. Vous pouvez aussi jeter des choses en appuyant sur Haut de la manette.

Sauter



Sauter est primordial pour explorer les coins et recoins de l'île aux Crocodiles. Pour les attaquer, vous pouvez aussi sauter sur les ennemis.



Avec, dans le rôle principal : Diddy qui veut se prouver qu'il est membre à part entière de la famille Kong des Héros des Jeux Vidéo. Il aura fort à faire alors qu'il prend par surprise le havre du pirate Kaptain K. Rool.

Nager

Activité très importante, vu les nombreuses régions aquatiques de l'île aux Crocodiles. Tapotez sur le bouton B pour faire nager Diddy. Utilisez la manette multidirectionnelle pour le faire nager plus vite ou plus en profondeur.

Grimper

L'île aux Crocodiles est propice à la grimpe, ce qui la rend parfaite pour les singes explorateurs. Diddy et Dixie n'ont pas seulement à monter et à descendre, ils peuvent aussi aller à droite ou à gauche si la liane (ou chaîne) va dans cette direction.

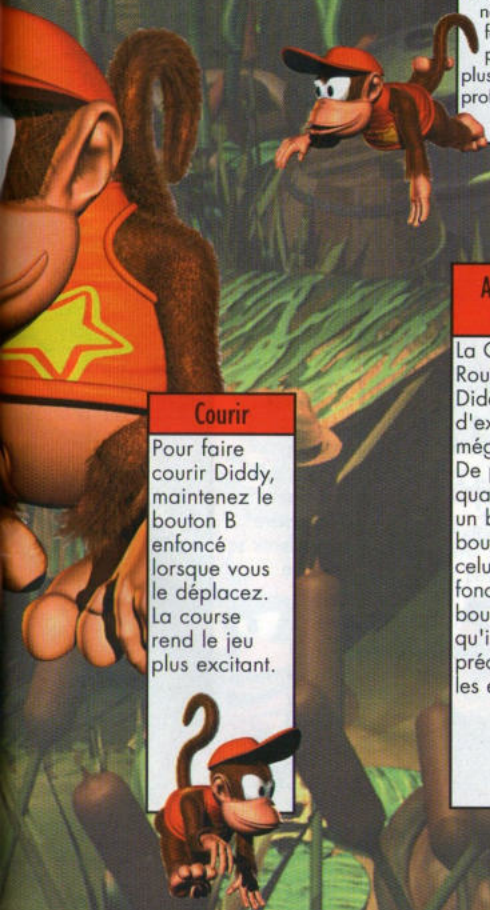
Courir

Pour faire courir Diddy, maintenez le bouton B enfoncé lorsque vous le déplacez. La course rend le jeu plus excitant.

Atouts de Diddy

La Grande Roue permet à Diddy d'exécuter des méga sauts. De plus, quand il porte un baril à bout de bras, celui-ci fait fonction de bouclier alors qu'il se précipite sur les ennemis.

Voilà que le gamin a une paire d'écrans... et il se prend déjà pour un héros !



L'hélicoptère de Dixie

Grâce à ses tresses fantastiques, Dixie peut atterrir doucement au sol :

Maintenez le bouton Y enfoncé lorsqu'elle tombe. Au sol, elle peut tourner pour anéantir les ennemis.



En avant première...

Dixie Kong !

Lancer

C'est grâce à sa queue de cheval que Dixie peut ramasser et lancer des barils. Elle les brandit au-dessus de sa tête, ce qui lui donne une trajectoire de lancer différente de celle de Diddy.



Grimper

Tout comme Donkey et Diddy, Dixie n'est pas un singe pour rien. Ses capacités aériennes la rendent toute spéciale puisque qu'elle peut "faire l'hélicoptère" pour ralentir sa descente.



Diddy et Dixie sont inséparables et leurs capacités personnelles n'en rendent l'aventure que plus excitante. La queue de cheval de Dixie lui permet d'égaliser – et même de surpasser – les exploits de Diddy.

Nager

Dixie n'a pas peur de l'eau (de quoi a-t-elle peur d'ailleurs ?). Elle accompagnera sans problèmes Diddy lors de ses péripéties aquatiques.



Courir

Pour courir, appuyez sur le bouton Y lorsque vous vous déplacez. En pleine course, vous ramasserez automatiquement les objets jonchant votre route. Prudence donc !



Faites équipe !!

Que Diddy et Dixie fassent équipe, et rien ne leur résiste ! Appuyez sur le bouton A pour ramasser l'autre personnage. Vous pouvez alors lancer votre coéquipier au moyen du bouton Y. Utilisez le lancer pour attaquer les ennemis ou pour atteindre des objets ou des endroits autrement inaccessibles. Selon la situation donnée, essayez différentes manières de lancer votre ami.

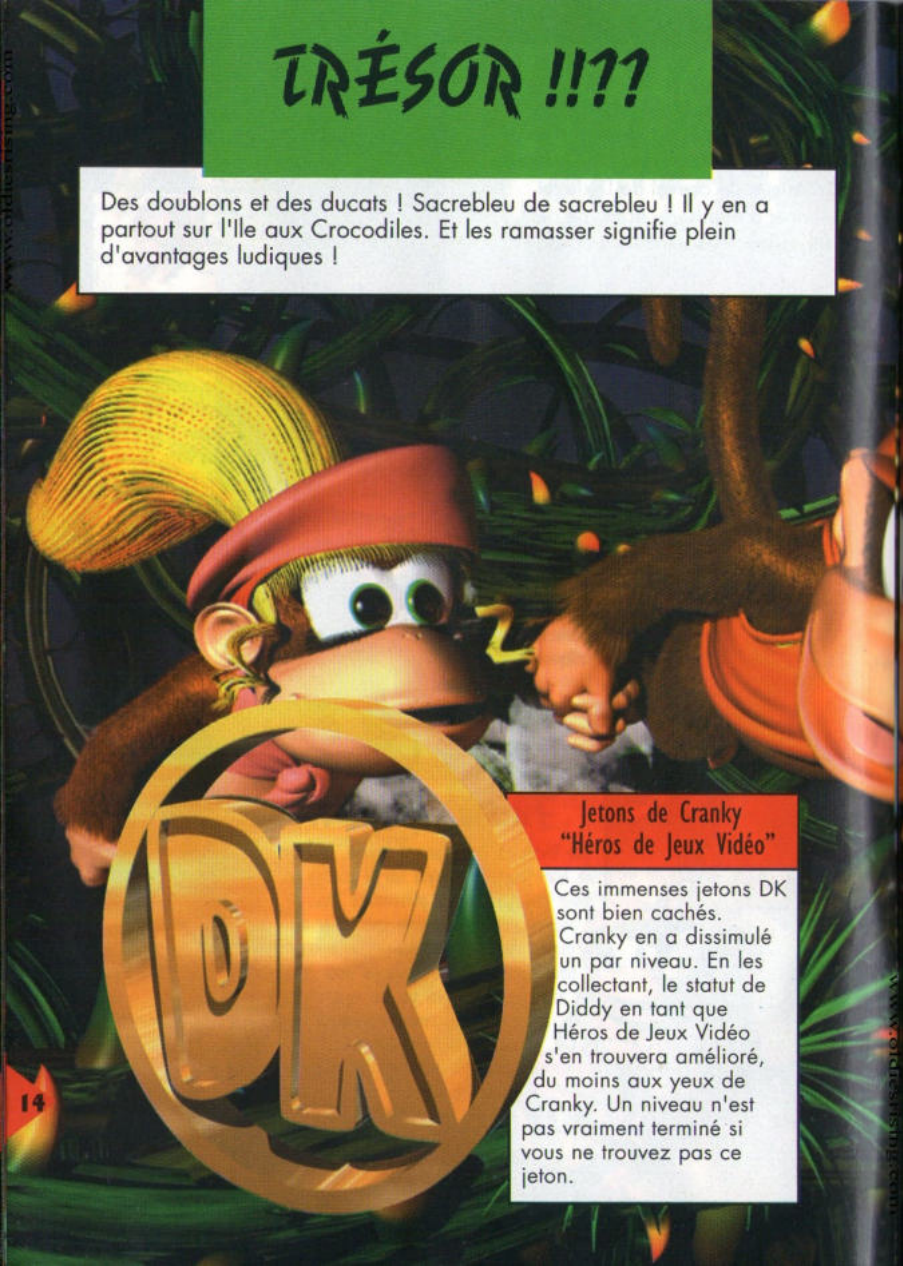


Pour qui se prend-elle ? Elle est supposée être une princesse en péril et non pas une des vedettes !!



TRÉSOR !???

Des doublons et des ducats ! Sacrebleu de sacrebleu ! Il y en a partout sur l'île aux Crocodiles. Et les ramasser signifie plein d'avantages ludiques !



Jetons de Cranky "Héros de Jeux Vidéo"

Ces immenses jetons DK sont bien cachés.

Cranky en a dissimulé un par niveau. En les collectant, le statut de Diddy en tant que Héros de Jeux Vidéo s'en trouvera amélioré, du moins aux yeux de Cranky. Un niveau n'est pas vraiment terminé si vous ne trouvez pas ce jeton.

Pièces Krem

Vous pouvez gagner une pièce Krem dans chaque Niveau de Bonus. Celles-ci sont de trois types différents. Pour le premier, vous devez collecter toutes les Étoiles pour faire apparaître la pièce Krem. Pour le deuxième, vous devez trouver la pièce Krem qui est dissimulée. Et pour le troisième, vous devez battre tous les ennemis avant qu'elle vous soit révélée. Utilisez les pièces Krem pour payer l'horrible Klubba qui vous laissera traverser son pont. Qu'y aura-t-il de l'autre côté ? A vous de le trouver !



Pièces de régime de bananes

Elles servent de monnaie lorsque vous avez besoin de l'aide d'un des Kong. Eh oui, les conseils gratuits n'existent plus. Même le vieux Cranky se fait grassement payer (ses insultes ne sont pas encore soumises à un devis payant...)



Et encore plus de trésors !

Cageots

Ils sont éparpillés un peu partout sur l'île. Ramassez-les et lancez-les sur les ennemis : c'est l'arme idéale.



"Pas d'Animaux"

Ce panneau signale que votre ami animal ne peut pas aller au-delà de ce point. Si vous essayez, il disparaîtra. Cependant ne vous sentez pas trop coupable, car vous serez récompensé en fonction de la difficulté à atteindre ce panneau.



Bananes et Régimes de Bananes

Le chemin de bananes vous mènera à votre ami singe-nappé, Donkey Kong. Il est possible de collecter chaque banane. De fait, les bananes vous indiqueront toujours la direction si vous veniez à vous perdre.



Montgolfière

Utilisez ce ballon pour flotter au-dessus de la lave. Ne soyez pas à court d'air chaud, sinon c'est vous qui aurez chaud !



Cageots d'Animaux

Sautez sur les différents cageots afin de libérer vos amis.

Ballons de Vies Supplémentaires

Ces ballons viennent en trois couleurs qui valent un nombre différent de Vies. Les rouges valent le moins et les bleus le plus.



Canons et Boulets de Canon

Les Boulets de Canon sont des munitions réutilisables que vous lancez sur les ennemis. Placez un Boulet dans un Canon. Il va clignoter, ce qui indique qu'il est chargé. Sautez dedans pour être propulsé dans un Niveau de Bonus.



Cible de Fin de Niveau

Pour terminer le Niveau, sautez sur cette cible. Si vous sautez d'assez haut, vous gagnerez le prix affiché.



Coffres à Trésor

Ils renferment différents types d'objets. Brisez-les en lançant des ennemis dessus et découvrez leur contenu.



Lettres KONG

Collectez toutes ces lettres pour gagner une vie supplémentaire.



Tss!
Vous feriez mieux d'investir dans une poubelle pour ramasser toutes ces âneries...



1

Tonneaux

Un baril sans singes ne serait pas un vrai baril. Et avec Diddy et Dixie à l'intérieur, que demander de plus ?

2

Tonneaux Bonus

Si vous sautez dedans, vous serez propulsé dans un Niveau de Bonus.

3

Tonneaux Plus et Tonneaux Moins

Vous les trouverez sur les niveaux "Montagnes Russes". Les tonneaux Plus ajoutent du temps au compteur. Évidemment, les tonneaux Moins en enlèvent ! Lorsqu'il ne reste plus de temps, Kackle vous attrape.

4

Tonneaux ✓ et Tonneaux ✕

Les premiers ouvrent les portes de la montagne russe, et les seconds les referment.

5

Canons-Tonneaux

De plusieurs catégories : Le Tonneau Flèche vous propulse droit dans les airs. Une fois en l'air, déplacez votre

personnage à droite ou à gauche au moyen de la manette multidirectionnelle. Les Tonneaux Explo vous propulsent automatiquement dans une direction pré-programmée. Les Tonneaux Explo à Retardement vous offrent la possibilité de leur imprimer une certaine direction avant qu'ils ne vous éjectent. Cependant, vous n'avez qu'un temps limite pour les tirer avant qu'ils ne partent tout seuls.

6

Tonneau Dirigeable

Vous pouvez le diriger dans n'importe quelle direction.

7

Tonneau Rotatif

Utilisez Gauche et Droite de la manette multidirectionnelle pour amener ce tonneau dans la position désirée.

8

Tonneau de Diddy & Dixie

Seul un personnage bien précis peut utiliser certains Canons-Tonneaux.

9

Tonneaux de TNT

Ils explosent lorsqu'on les lance. Soyez prudent car des Kremings vivent dans ces tonneaux.

10

Tonneaux DK

S'il (ou elle) n'est pas avec vous, c'est là que vous trouverez votre partenaire. Lorsque vous possédez les deux personnages, vous ne pouvez pas briser ce baril s'il est dans les airs.

11

Tonneaux Étoiles

Ils marquent le centre d'un niveau. Brisez-les pour continuer à partir de ce point si vous perdez une vie plus loin dans le niveau.

12

Tonneau " ! "

Cassez-le pour être temporairement invincible.

13

Tonneau Animal

Les tonneaux portant l'image d'un ami animal permettent à Diddy ou à Dixie de se transformer en cette créature s'ils sautent dedans. Si vous touchez un de ces tonneaux alors que vous êtes transformé, vous obtenez un "continue" supplémentaire pour cet animal.

14

Tonneau Biplan

C'est Funky qui vous louera ce tonneau. Utilisez-le pour revenir à des niveaux que vous avez déjà faits.



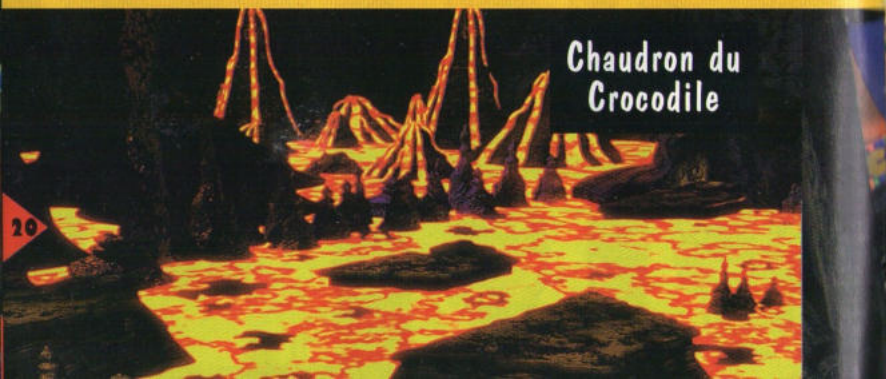
L'Île aux Crocodiles est le port d'attache du Kaptain K. Rool et de sa bande de pirates... Elle pullule donc de Kremlings. Les terrains de cette île sont encore plus variés que ceux de Donkey Kong Country. Inutile de vous préciser que K. Rool s'y sent comme un poisson dans l'eau !



Galion de la Galère

Les premiers émois de Diddy prennent place sur le Galion amiral du Kaptain K. Rool. Bien que ce rafirot ne soit pas en état de prendre la mer, il est habité par un équipage de Kremlings déjantés. Vous y trouverez de quoi grimper : crochets et grèements. Avec sa cale inondée, vous aurez aussi de quoi vous amuser !

Les visiteurs s'aventurant sur l'Île aux Crocodiles sont chaleureusement accueillis par la lave bouillonnante du Chaudron du Crocodile. Pour terminer ce niveau, rien de plus simple : évitez la lave en fusion ! Heureusement qu'il y a plusieurs façons de garder les pieds au sec : dans un secteur, les têtes de crocodiles feront fonction de marchepieds. Dans un autre, des ballons à air chaud (oui, très chauds !) vous emmèneront en balade.



Chaudron du Crocodile

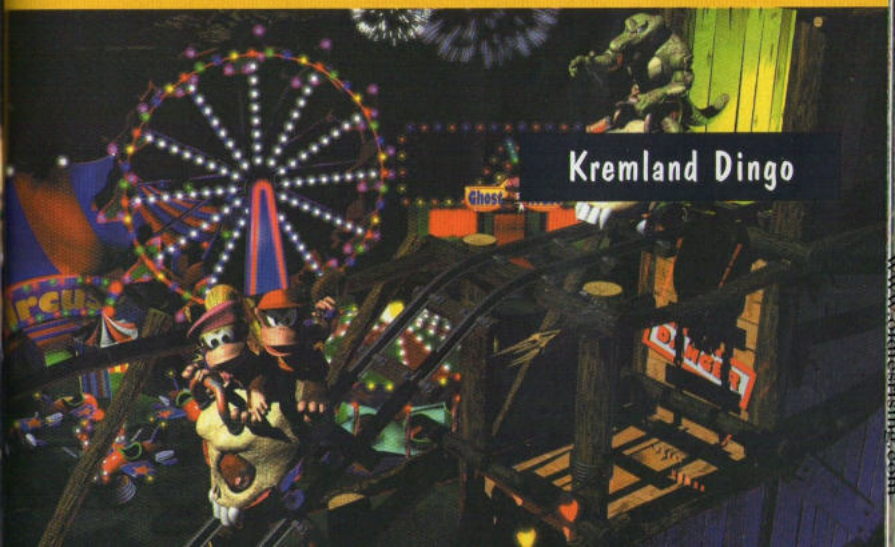
Quai Krem



Un autre Galion Kremling a échoué sur ce quai. Autrefois considéré comme le port de l'île (et pas de plaisance, je vous le certifie), ce quai sent le marais fétide et est infesté de rats. Comme la plupart de l'action aquatique est particulièrement obscure, vous aurez besoin d'un ami qui éclaire votre lanterne...

À quoi les Kremlings passent-ils leur temps, quand ils ne font pas de misères à la famille Kong ? Ils vont au parc d'attractions : Kremland Dingo. Cette zone est caractérisée par des montagnes russes qui ont un besoin urgent de maintenance, mais qui en plus sont hantées.

Kremland Dingo





Ravin Ravi

Ne vous croyez pas tiré d'affaire ! Ce qui vous attend à Ravin Ravi va vous transporter de joie. Vous allez adorer ce secteur hanté par les esprits maléfiques de Kremlings nommés Kackle et Kloak. Et les lianes que vous aviez un tel plaisir à grimper, sont maintenant spectrales et non substantielles.



Monde Perdu

On parle d'un monde enfoui dans les profondeurs de l'île des Crocodiles. Il serait la source des Kremlings et abriterait des trésors inestimables, y compris la vraie fin du jeu. Seuls les explorateurs de génie trouveront cet endroit...



Castel de K. Rool

23

Kaptain K. Rool ne s'en laisse pas conter : il a gardé pour sa forteresse les pièges les plus infâmes. Personne n'est jamais ressorti de son château. Diddy et Dixie auront-ils la primeur de ce haut fait ?



Y'en a qui ont
de l'imagination...
Moi qui suis allé partout,
je ne l'ai jamais vu ces
endroits.

Vos Amies les Bêtes

Rambi le Rhino

Notre rhinocéros préféré adore charger. Pour le faire courir, maintenez le bouton Y enfoncé. Sa corne agressive dégagera tout ce qui encombre son chemin.

Enguarde l'Espadon

Enguarde est d'une aide inappréciable lors des actions aquatiques. Lorsque vous le chevauchez, vous n'avez pas besoin d'appuyer sur le bouton B pour nager. Si vous appuyez sur le bouton Y, Enguarde va charger et assommer les ennemis avec son appendice pointu.

Squawks le Perroquet

Le rôle de Squawks dans cette nouvelle aventure de Diddy est beaucoup plus important. Plutôt que de porter une torche électrique, il apporte une nouvelle dimension aux aventures de Diddy et de Dixie. Si vous appuyez sur Y, Squawks crachera des oeufs sur les ennemis.

Rattly le Crotale

En guerre permanente contre les Kremplings qui infestent l'île, Rattly offre aux Kong sa capacité de saut en hauteur. Et il saute bien plus haut que n'importe qui, grâce à sa queue à ressort.

Diddy et Dixie ne seront pas seuls le long de leur quête. Rambi, Enguarde et Squawks sont de retour avec leurs capacités spécifiques. Une bonne flopée d'autres animaux font leurs débuts sur l'Île aux Crocodiles.

Squitter l'Araignée

Se balançant sur son fil, Squitter est l'une des nouvelles venues les plus sympa. Appuyez sur le bouton Y pour qu'elle fasse tourner sa toile qui va assommer les ennemis. Elle projette aussi des plates-formes de toiles qui faciliteront le passage de nos deux amis au-dessus des abîmes. Pour ce faire, appuyez sur les boutons L, R et A.



Glimmer la Rascasse

Glimmer vit dans un des Galions engloutis près du Quai Krem. Il éclairera le chemin des Kong dans les niveaux aquatiques obscurs.



Clapper le Phoque

Vous ne saviez pas que les phoques pouvaient refroidir l'eau bouillante? Clapper le fait, lui ! Chevauchez-le et il vous rendra ce service inestimable.



Mais où va-t-on ? Dans un zoo ? Winky, Espresso, revenez ! Tout est pardonné !



ZONES SPÉCIALES

Bien que Diddy et Dixie soient supposés être seuls au cours de cette quête, le reste des Kong ne pouvait pas rester inactif, surtout s'il y a de l'argent à se faire sur le dos d'aventuriers inexpérimentés. Vous trouverez toute la famille Kong vaquant à ses commerces sur l'île aux Crocodiles.

1

Les Vols de Funky

Pour voler, adressez-vous à Funky. Si vous avez déjà visité un niveau, utilisez les Vols de Funky pour y retourner. Cette fois, il vous faudra payer le voyage avec des Pièces Bananes.

2

Le Bonus à Gogo de Swanky

En avant marche ! Vous êtes le prochain participant au jeu de Swanky. Jouez et gagnez des objets de valeur inestimables. Mais c'est un jeu et là aussi, vous devez payer en Pièces Bananes.

3

Le Collège Kong de Wrinkly

Un manuel vous donne toutes les informations dont vous avez besoin, mais comme personne ne le lit jamais, vous allez apprendre les bases du jeu dans la classe de Wrinkly Kong. C'est un collège privé, donc vous devez payer vos cours en Pièces Bananes. Même si vous ne voulez pas aller à l'école, vous y serez obligé car c'est Mme Wrinkly qui sauvegarde votre jeu.

4

Le Musée du Singe de Cranky

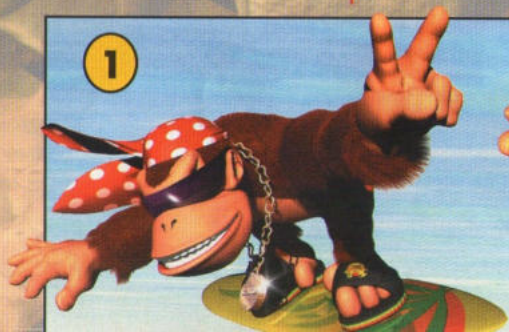
Même le vieux Cranky est habité par l'esprit d'entreprise. Il a ouvert un musée où les singes curieux peuvent en savoir plus sur l'île aux Crocodiles. Préparez votre porte-monnaie si vous voulez obtenir des astuces !

5

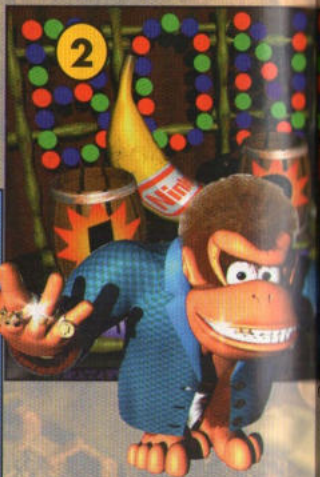
Kiosque de Klubba

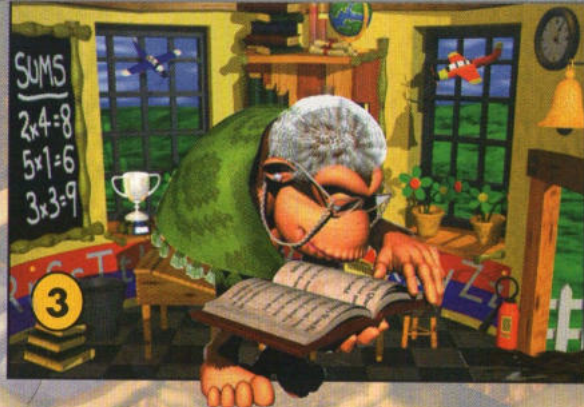
Klubba le géant demande un droit de péage pour la traversée de son pont et il veut être payé en Pièces Krem. Qu'y a-t-il de l'autre côté ? Qui voudrait y aller ? Découvrez-le vous-même (cela vaut le détour).

1



2





27



Venez d'abord
me voir et donnez-moi
toutes vos
piécettes. Je
suis bien plus utile
que cette
bande
de
rigolos !



Klomp

Ce Kremling à la jambe de bois est votre ennemi standard.



Kaboing

Ce Kremling rebondit sur ses deux pilons à ressort.



Neek

Ces rats infestent l'île et poussent des cris perçants très désagréables. Ne soyez pas attendri par leur fourrure brillante.



Klobber

Celui-là se cache dans un tonneau. Il en sort dès que vous vous approchez et tente de vous mener par le bout du nez.



Équipage du Kaptain K. Rool KREMLINGS À BABORD !

Vous êtes en terrain ennemi ; la cruauté et le vice des Kremlings dépassent tout ce qu'on peut imaginer. Ce n'est pas pour rien qu'ils ont revêtu l'uniforme des pirates !

Click-Clack

Si vous retournez ce scarabée sur son dos, vous pouvez l'emmener avec vous et l'utiliser comme une arme.



Klinger

Attention en dessous !

Klinger grimpe autour du gréement et se laisse tomber sur le malheureux qui se balade.



Kruncha

Tête pensante et tas de muscles, il est rebelle aux attaques de Diddy et de Dixie. Cela ne fait que le rendre fou furieux.



Flitter

Flitter virevolte dans beaucoup d'endroits. Rebondissez sur cette libellule pour atteindre des zones cachées, mais faites-le avec prudence !



Zinger

Les insectes sont de retour ! Ils bourdonnent autour des Kong et leur créent toutes sortes de problèmes.



Kannon

On dirait que Klump peut tirer.



Klubba

Sa massue devrait vous donner une idée de ce qui vous attend !



Klampon

C'est le grand frère de Klaptrap et il a un appétit insatiable pour les singes !



Lockjaw

Ce piranha lippu essaie de mordre tout ce qui passe à sa portée.



Shuri

Shuri tourbillonne dans les eaux et essaie d'embrocher avec ses pointes les nageurs imprudents.



Flotsam

C'est une raie qui va et vient sans arrêt.



Kackle & Kloak

Ces deux spectres Kremlings hantent beaucoup de sites de l'Île aux Crocodiles.

Encore d'autres terreurs !

Kaboom

Ce Kremling rusé adore les surprises détonnantes ! Attention aux tonneaux TNT... Kaboom peut en sortir avant que vous ne les atteigniez !



Krook

Il projette ses mains crochues sur quiconque s'approche de lui.



Cat-O'-9-Tails

Ce chat complètement ravagé se prend pour un derviche tourneur ! Il va vous emprisonner dans ses neuf queues et vous faire tourner jusqu'à ce qu'il s'écroule.



Kaptain K. Rool

Le grand manitou est de retour et cette fois, il est armé d'un tromblon.



31

Puftup

Doucement mais sûrement, Puftup surgit des profondeurs et gonfle, gonfle, gonfle. Attention à ses épines !



KrocHeads

Les têtes vertes font d'excellents marchepieds. Quant aux têtes jaunes, elles feront office de ressorts.



Spiny

Son ventre est tout doux, mais ses épines le sont beaucoup moins !



Kutlass

Kutlass a commandé ses épées à Télé-Kachat. Seulement, elles sont plus grandes qu'elles ne paraissaient sur le petit écran. Génial !



Ben voyons ! Ils impriment toutes ces photos d'ennemis pour faire joli. Je suis sûr qu'il n'y en a pas plus de trois dans tout le jeu...



Les Astuces de Cranky

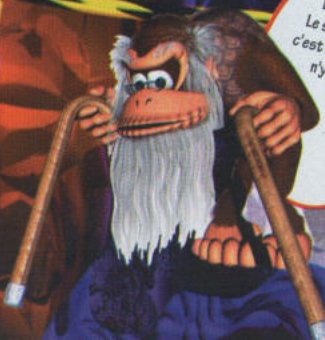


Ah ! Je savais bien que vous viendriez pleurer auprès du vieux Cranky et le supplier de partager avec vous ses vastes connaissances des jeux. Vous pensiez que, parce que vous avez ahané sur la lecture de cette notice, j'allais vous récompenser par des astuces gratuites. Ben non ! Mes astuces, vous les paierez au Musée du Singe, comme tout le monde.

Dites ce que vous voulez, ce jeu ne sera jamais aussi bien que DKC qui n'était déjà pas une gloire ! Ils m'ont mis dans cette aventure... tout ça parce que DKC s'est vendu à quelques exemplaires. Tss ! C'est bien la dernière fois, je vous le certifie.



Secrets ?
Des clous !
Le seul secret,
c'est l'histoire... Il
n'y en a aucune.



NOTES

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 **36 68 77 55** et un conseiller technique vous orientera du lundi au jeudi de 9h00 à 19h00, et les vendredi et samedi de 10h00 à 18h00. 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 7 jours sur 7 et 24h/24**

le S.O.S. NINTENDO au 36 68 77 55 (2,19 f/mn au 04/95)

Si vous avez un Minitel : 3615 NINTENDO (1,27 f/mn au 04/95)

**Ou écrivez-nous au
CLUB NINTENDO**

BP 14

95311 CERGY PONTOISE CEDEX

[0995SSB] 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 matériau 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 ou 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 toute information sur les jeux Nintendo,
appelez 7 jours sur 7 et 24h/24
The Sound of Nintendo au 0900.27.123***

* La communication coûte 6,03 fb par 20 sec. en semaine et 6,03 fb par 40 sec. le week-end et en semaine après 18 heures.

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 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

le **S.O.S. NINTENDO** au **36 68 77 55** (2,19 t/mn au 04/95)

Si vous avez un Minitel : **3615 NINTENDO** (1,27 t/mn au 04/95)

Ou écrivez-nous au

CLUB NINTENDO

BP 14

95311 CERGY PONTOISE CEDEX

EN BELGIQUE

SOS NINTENDO

du lundi au vendredi, de 14h à 18h

au 02/478.92.08 ou

The Sound of Nintendo

7 jours sur 7 et 24h sur 24

au 0900.27.123*

* La communication coûte 6,03 fb par 20 sec. en semaine et 6,03 fb par 40 sec. le week-end et en semaine après 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 36.68.77.55 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.



DISTRIBUTED BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR NINTENDO

PRINTED IN GERMANY
IMPRIME EN ALLEMAGNE