

Wii™

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS™



MODE D'EMPLOI

(CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ)

Le mode d'emploi de ce logiciel est une reproduction du mode d'emploi imprimé original. Par conséquent, certaines parties de son contenu pourraient paraître incongrues aux utilisateurs actuels. De plus, certaines fonctions absentes de la version actuelle pourraient y être mentionnées, et certaines références (informations de garantie ou de contact) pourraient être obsolètes.

Pour plus d'informations sur ce logiciel, visitez le site Nintendo

www.nintendo.com

Pour obtenir de l'aide technique, consultez le mode d'emploi de votre console Wii U ou visitez le site

support.nintendo.com

Pour des informations relatives à la classification par âge des logiciels, visitez le site correspondant à la classification en vigueur dans votre région.

PEGI (Europe): www.pegi.info

USK (Allemagne): www.usk.de

Classification Operations Branch (Australie): www.classification.gov.au

OFLC (Nouvelle-Zélande): www.classificationoffice.govt.nz

Russie: minsvyaz.ru/ru/doc/index.php?id_4=883

Synchroniser votre télécommande Wii et la console Wii

Le joueur ne peut pas utiliser une télécommande Wii si elle n'est pas synchronisée avec la console Wii. La télécommande Wii fournie avec la console Wii a déjà été synchronisée avec celle-ci. La procédure de synchronisation en **mode standard** sert à ajouter d'autres télécommandes Wii à votre console ou à effectuer une nouvelle synchronisation de votre télécommande Wii. Elle permet à la télécommande Wii de communiquer avec la console.

Mode standard – Une fois synchronisée, la télécommande Wii le restera à moins que vous ne modifiez cette configuration en la synchronisant avec une autre console.

Mode temporaire – Ce mode vous permet d'utiliser temporairement votre télécommande Wii sur une autre console et d'utiliser la télécommande Wii d'un ami avec votre console. **Il n'efface pas le mode standard sauvegardé dans la télécommande Wii.** Dans ce mode, la télécommande Wii communique avec la console tant que celle-ci reste allumée. La synchronisation est perdue une fois que la console est éteinte.

- Jusqu'à 16 télécommandes Wii peuvent être synchronisées avec la même console Wii : 10 en **mode standard** et 6 en **mode temporaire**.
- Seule une télécommande Wii en **mode standard** peut allumer ou éteindre la console.

Synchronisation temporaire

NOTE : ce mode vous permet d'annuler temporairement la configuration en **mode standard** de toutes les télécommandes Wii tant que la console reste allumée. Une fois la console rallumée, les télécommandes Wii fonctionneront en **mode standard**.

1. Appuyez sur le bouton HOME de la télécommande Wii synchronisée à la console.
2. Sélectionnez PARAMETRES à l'écran du menu HOME et choisissez l'option CHANGER L'ORDRE.
3. Appuyez simultanément sur les boutons 1 et 2 sur les télécommandes Wii dont vous souhaitez modifier l'ordre. **L'ordre dans lequel vous synchronisez les télécommandes Wii sera pris en compte dans les parties en multijoueur.**
4. Les témoins situés sur la manette clignotent pendant le processus de synchronisation. Maintenez les boutons enfoncés jusqu'à ce que les témoins cessent de clignoter, indiquant ainsi que la connexion est réussie.



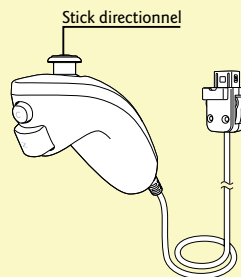
Pour de plus amples informations, veuillez vous référer au mode d'emploi Wii – Installation de la console.

Réinitialisation de la position neutre du Nunchuk

NOTE : si le Stick directionnel n'est pas en position neutre lorsque vous allumez la console ou connectez le Nunchuk à la télécommande Wii, cette position deviendra la nouvelle position neutre et entraînera des problèmes de contrôle durant vos parties. Pour réinitialiser la position neutre, veillez à ce que le Stick directionnel soit bien droit, puis maintenez simultanément enfoncés les boutons A, B, + et – sur la télécommande Wii pendant trois secondes.

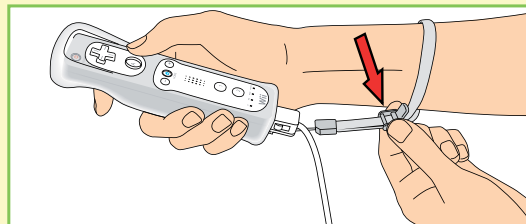
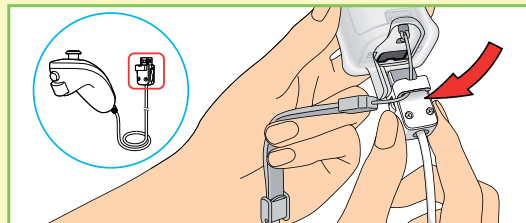
Pour éviter que cela ne se produise, ne touchez pas le Stick directionnel lorsque :

- vous allumez la console Wii
- vous connectez le Nunchuk à la télécommande Wii
- vous démarrez une chaîne à l'aide du **menu Wii**
- vous retournez au **menu Wii** en quittant un jeu ou une chaîne.



Attention : utilisez la dragonne pour télécommande Wii

Faites passer le cordon de la dragonne dans le crochet du connecteur. Insérez la prise du Nunchuk dans le connecteur d'extension externe situé au bas de la télécommande Wii. Passez votre main dans la dragonne et saisissez fermement la télécommande Wii. Faites glisser le guide de la dragonne pour qu'elle tienne en place sur votre poignet. Ne serrez pas la dragonne plus que nécessaire pour éviter toute gêne. Elle doit seulement être serrée de façon à rester en place.



ATTENTION : tenez toujours fermement la télécommande Wii et le Nunchuk. Utilisez toujours l'étui pour télécommande Wii (RVL-022) ainsi que la dragonne pour télécommande Wii pour éviter de laisser glisser la télécommande Wii, de l'endommager, de heurter les objets aux alentours ou de blesser des personnes. L'étui pour télécommande Wii offre à celle-ci une protection au cas où elle serait accidentellement lâchée ou jetée au cours d'une partie. Tenez-vous suffisamment loin des autres personnes et des objets lorsque vous jouez avec la console Wii. Si vos mains deviennent moites ou humides, cessez de jouer et séchez-les. La télécommande Wii réagit à des mouvements de faible amplitude, alors ne l'agitez pas de façon excessive ou trop rapide et ne faites pas des mouvements trop amples.

Installez le Nunchuk comme indiqué. Utilisez le crochet situé sur la prise du Nunchuk pour attacher la dragonne et éviter que la prise ne se détache du connecteur d'extension externe de la télécommande Wii et ne heurte des objets ou des personnes.

AVERTISSEMENT : ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. La dragonne pour télécommande Wii et le câble du Nunchuk peuvent s'enrouler autour du cou.

Sommaire

Prologue	7
Commandes	8
Commencer à jouer	10
Ecrans de jeu	13
Actions	18
Eléments à récupérer	24
Cabane de Cranky Kong	25
Mode coopératif 2 joueurs	26
Conseils de Cranky	26
Super guide	27

Mise à jour du menu Wii

Veuillez noter que lorsque vous chargez le disque dans la console Wii™ pour la première fois, la console vérifie si la version du **menu Wii** la plus récente est installée. Si ce n'est pas le cas, l'**écran de confirmation de mise à jour de la console Wii** s'affiche. Choisissez OK pour continuer. Les mises à jour peuvent prendre plusieurs minutes et de nouvelles chaînes peuvent être ajoutées au **menu Wii**. Veuillez noter que la version du **menu Wii** de votre console Wii doit être à jour pour lire le disque.

NOTE : si après avoir effectué une mise à jour, le titre du disque inséré n'est toujours pas affiché sur la chaîne disques, une deuxième mise à jour est nécessaire. Veuillez alors répéter la procédure décrite ci-dessus.

Les chaînes téléchargées lors d'une mise à jour du **menu Wii** sont sauvegardées dans la mémoire de la console si suffisamment d'espace est disponible. Ces chaînes supplémentaires peuvent être supprimées via l'**écran de gestion des données** dans les options Wii et peuvent être téléchargées à nouveau depuis la chaîne boutique Wii gratuitement.

Lors de la mise à jour du **menu Wii**, toute modification technique non autorisée est susceptible d'être détectée, effaçant tout contenu non autorisé et mettant votre console hors d'usage. Refuser d'effectuer cette mise à jour peut également rendre ce jeu ou d'autres jeux inutilisables. Veuillez noter que Nintendo ne peut garantir que des accessoires ou des logiciels non autorisés continueront de fonctionner correctement sur cette console Wii après cette mise à jour du **menu Wii** ou des mises à jour ultérieures.



Prologue



Mais enfin, est-ce que c'est trop demander de laisser un vieux singe fatigué piquer un roupillon tranquille, ici ?! Un groupe de gredins musiciens au regard louche vient de mettre notre volcan en ébullition et s'est emparé de l'île de Donkey Kong ! J'en ai assez, de ce boucan !

Ces bruyants trouble-fêtes préparent un mauvais coup. Ils ont envoûté tous nos amis animaux avec une espèce de sort musical et chapardé toutes les bananes à portée de vue. Et tenez-vous bien : ils ont même mis la main sur la réserve secrète de Donkey Kong ! Or, lui, rien ne le met plus en rogne que quelqu'un qui touche à ses précieuses bananes !

Mais qu'est-ce qu'ils peuvent bien vouloir faire avec toutes ces bananes volées ? De mon temps, je me serais chargé de cette mission délicate sans la moindre difficulté, mais Donkey Kong et son compère Diddy Kong sont déjà remontés et prêts à en découdre. S'il y a quelqu'un qui peut courir, sauter, grimper et se balancer pour faire la lumière sur cette sombre affaire de vol de bananes, ce sont bien ces deux-là !



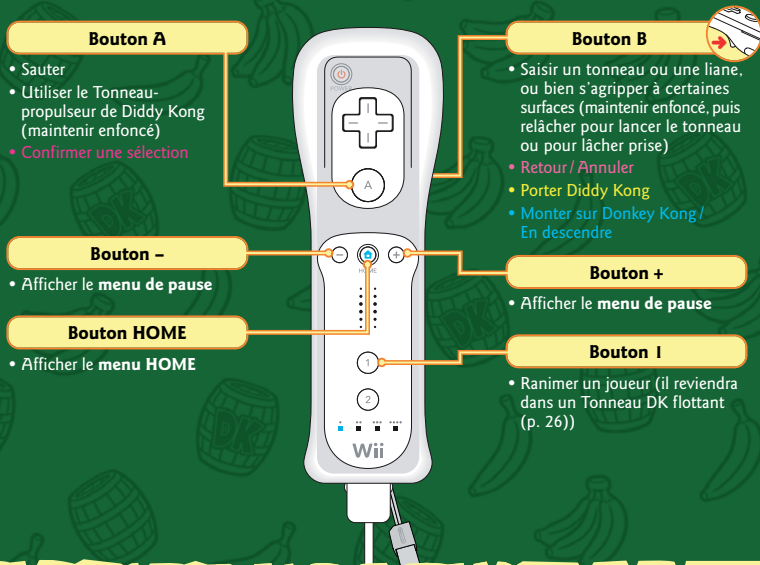
Commandes

Pour jouer à DONKEY KONG™ COUNTRY RETURNS, vous pouvez utiliser soit la télécommande Wii et le Nunchuk™, soit la télécommande Wii seule, à l'horizontale. Dans ce mode d'emploi, les commandes décrites sont celles utilisées si vous jouez avec la télécommande Wii et le Nunchuk.

Mode Nunchuk (télécommande Wii et Nunchuk)

- Commandes en cours de partie
- Commandes de Donkey Kong (en mode coopératif 2 joueurs)
- Commandes dans les menus
- Commandes de Diddy Kong (en mode coopératif 2 joueurs)

Pour en savoir plus sur les actions de Donkey Kong, voir pp. 18–19.
Pour en savoir plus sur les actions de Diddy Kong, voir pp. 20–21.

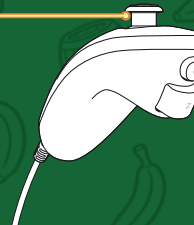


Secouer la télécommande Wii et le Nunchuk :

- Frapper le sol
- Souffler (incliner simultanément le Stick directionnel vers le bas)
- Rouler (incliner simultanément le Stick directionnel vers la gauche ou la droite)

Stick directionnel

- Marcher / Courir (incliner vers la gauche ou la droite)
- Se baisser (incliner vers le bas)
- Sélectionner une option



Bouton Z

- Saisir un tonneau ou une liane, ou bien s'agripper à certaines surfaces (maintenir enfoncé, puis relâcher pour lancer le tonneau ou pour lâcher prise)
- Porter Diddy Kong
- Monter sur Donkey Kong / En descendre

Mode horizontal (télécommande Wii seule)

Manette +

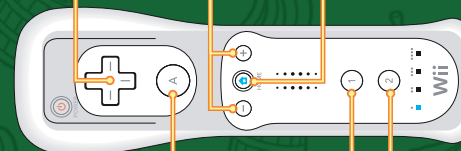
- Marcher
- Courir (maintenir simultanément le bouton I enfoncé)
- Se baisser (maintenir bas enfoncé sur la manette +)
- Sélectionner une option

Boutons +/-

- Afficher le menu de pause

Bouton HOME

- Afficher le menu HOME



Bouton A

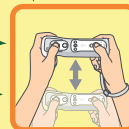
- Ranimer un joueur (il reviendra dans un Tonneau DK flottant (p. 26))

Bouton I

- Saisir un tonneau ou une liane, ou bien s'agripper à certaines surfaces (maintenir enfoncé, puis relâcher pour lancer le tonneau ou pour lâcher prise)
- Retour / Annuler
- Porter Diddy Kong (maintenir simultanément haut enfoncé sur la manette +)
- Monter sur Donkey Kong (maintenir simultanément haut enfoncé sur la manette +) / Descendre de Donkey Kong (maintenir simultanément bas enfoncé sur la manette +)

Bouton 2

- Sauter
- Utiliser le Tonneau-propulseur de Diddy Kong (maintenir enfoncé)
- Confirmer une sélection



Secouer la télécommande Wii :

- Frapper le sol
- Souffler (maintenir simultanément bas enfoncé sur la manette +)
- Rouler (maintenir simultanément gauche ou droite enfoncé sur la manette +)

Commencer à jouer

1 Insérez le disque DONKEY KONG COUNTRY RETURNS dans la fente de chargement pour allumer la console Wii. L'écran d'avertissement sur la santé et la sécurité s'affiche alors. Appuyez sur le bouton A après avoir lu les informations sur cet écran. L'écran d'avertissement sur la santé et la sécurité s'affiche même si vous avez inséré le disque après avoir allumé la console Wii.



2 Pointez la chaîne disques sur le menu Wii et appuyez sur le bouton A.



3 L'écran de présentation de la chaîne s'affiche. Pointez DEMARRER et appuyez sur le bouton A.



4 L'écran d'avertissement sur la dragonne s'affiche. Ajustez bien la dragonne autour de votre poignet puis appuyez sur le bouton A. L'écran titre s'affiche alors.



Créer un fichier de jeu

1 A l'écran titre, appuyez simultanément sur le bouton A et le bouton B pour afficher l'écran de sélection de la partie.



2 La première fois que vous jouez, sélectionnez un emplacement vide (NOUVELLE PARTIE) à l'aide du Stick directionnel, puis appuyez sur le bouton A. L'écran des options s'affiche alors.



3 Si vous souhaitez continuer une partie déjà sauvegardée, sélectionnez le fichier approprié, puis appuyez sur le bouton A pour passer à l'écran suivant.



Copier ou effacer une partie

Si vous souhaitez copier une sauvegarde existante, appuyez sur le bouton + et sélectionnez la partie à copier, puis sélectionnez un emplacement de destination. Pour effacer une partie, appuyez sur le bouton - et sélectionnez la partie que vous voulez effacer.

NOTE : faites attention, les données effacées ne peuvent pas être récupérées.

Options

Après avoir sélectionné votre partie, l'écran des options s'affiche. Vous avez alors la possibilité de choisir si vous voulez jouer en **mode 1 joueur** ou **2 joueurs**, ou bien d'accéder au **menu des paramètres** ou au **menu des bonus**.

Menu des paramètres

AUDIO

Réglez le volume de la musique ou des sons du jeu.

COMMANDES

Vous pouvez consulter ici une présentation des deux modes de commande disponibles : le mode Nunchuk (télécommande Wii et Nunchuk) et le mode horizontal (télécommande Wii seule) (voir pp. 8–9). Sélectionnez le mode de commande que vous souhaitez consulter, puis appuyez sur le bouton A. Vous pouvez changer de mode de commande à tout moment, simplement en connectant le Nunchuk à la télécommande Wii ou en le déconnectant.

Menu des bonus

Au fur et à mesure que vous progresserez dans le jeu et remplirez certaines conditions, vous débloquent divers bonus que vous pourrez venir consulter dans cette section.

Sauvegarder

Votre progression dans le jeu et les éléments que vous récupérez sont automatiquement sauvegardés dans le fichier que vous avez choisi à l'**écran de sélection de la partie**. Si vous quittez un niveau en sélectionnant REINITIALISATION dans le **menu HOME** ou en appuyant sur le bouton POWER ou le bouton RESET de la console Wii, vos données de jeu les plus récentes ne seront pas sauvegardées.

- N'appuyez ni sur le bouton POWER, ni sur le bouton RESET pendant une sauvegarde.
- Pour obtenir des informations sur la suppression de données sauvegardées dans la mémoire de la console Wii, veuillez vous reporter au mode d'emploi Wii – Chaînes et paramètres.
- Pour que des données de sauvegarde puissent être créées, la mémoire de la console Wii doit contenir au moins 2 blocs d'espace libre.



Ecrans de jeu

Ecran de sélection du monde

Sur cet écran, vous pouvez faire le tour de l'île de Donkey Kong en inclinant le Stick directionnel dans la direction que vous voulez. Sélectionnez le monde où vous souhaitez vous rendre, puis appuyez sur le bouton A pour afficher l'**écran de sélection du niveau** pour ce monde.

NOTE : avant de pouvoir accéder aux différents mondes de l'île de Donkey Kong, vous devez à chaque fois vaincre le boss d'un monde pour débloquer le suivant.

Appuyez sur le bouton Z pour activer la caméra en **mode vue libre**. Vous pouvez ensuite utiliser le Stick directionnel pour observer l'île de Donkey Kong à votre guise. Appuyez sur le bouton Z pour quitter le **mode vue libre**.



Ecran de sélection du niveau

Cet écran vous indique les différents niveaux à parcourir pour pouvoir accéder au monde suivant. Lorsque vous arrivez pour la première fois dans un monde, un seul niveau est disponible. Une fois que vous avez terminé ce niveau, un nouveau chemin apparaît. Gagnez contre le boss à la fin du monde en cours pour passer au monde suivant. Depuis l'**écran de sélection du niveau**, vous pouvez aussi revenir à l'**écran de sélection du monde** à tout moment, en appuyant sur le bouton B.

Icône des lettres KONG

Indique que vous avez déjà rassemblé toutes les lettres KONG de ce niveau (p. 24).

Icône des pièces de puzzle

Indique que vous avez déjà rassemblé toutes les pièces de puzzle de ce niveau (p. 24).

Médaille du mode chrono (p. 17)

Ballons (p. 24)

Pièces bananes (p. 24)

Cabane de Cranky Kong (p. 25)



Menu de pause de la carte

Lorsque vous êtes sur la carte, appuyez sur le bouton + ou le bouton - pour afficher le **menu de pause**.

MULTIJOUEUR

Sélectionnez cette option pour ajouter ou retirer un joueur. Si vous n'avez pas Diddy Kong avec vous, vous devez utiliser un ballon (p. 24) pour ajouter le joueur 2.

- Vous pouvez ajouter ou retirer un joueur à tout moment depuis l'**écran de sélection du niveau** ou l'**écran de sélection du monde**.
- Pour jouer à deux, il faut une télécommande Wii et un Nunchuk ou une télécommande Wii seule pour chacun des joueurs. (Chaque manette supplémentaire est vendue séparément.)



STATS DES NIVEAUX

L'**écran de stats des niveaux** affiche les différents niveaux que vous avez débloqués, les icônes des lettres KONG et des pièces de puzzle, ainsi que la médaille correspondant à votre record en **mode chrono**.

Inclinez le Stick directionnel vers la gauche ou la droite pour voir les statistiques des autres mondes débloqués.



PARAMETRES

Pour plus d'informations, voir p. 12.

QUITTER

Sélectionnez cette option pour revenir à l'**écran titre**.

Commencer un niveau

A l'aide du Stick directionnel, déplacez l'icône de Donkey Kong jusqu'au niveau auquel vous souhaitez jouer, puis appuyez sur le bouton A pour afficher le menu suivant :



JOUER

Entrez dans le niveau pour y jouer.

MODE CHRONO

Cette option apparaît lorsque vous avez déjà terminé le niveau et souhaitez y rejouer. Pour plus d'informations, voir p. 17.

INVENTAIRE

Cette option vous permet d'utiliser les éléments achetés dans la cabane de Cranky Kong (p. 25). A l'aide du Stick directionnel, sélectionnez celui dont vous voulez vous servir dans ce niveau, puis appuyez sur le bouton A pour confirmer la sélection. Appuyez sur le bouton B pour retourner à l'écran précédent et commencer à jouer.



Si vous voulez annuler la sélection d'un élément, sélectionnez  et appuyez sur le bouton A.



Ecran de pause en cours de partie

En cours de partie, appuyez sur le bouton + ou le bouton - pour mettre le jeu en pause et afficher l'**écran de pause**. Vous verrez alors votre situation actuelle à gauche et les différentes options qui vous sont proposées dans un menu à droite. Sélectionnez l'option de votre choix à l'aide du Stick directionnel, puis confirmez en appuyant sur le bouton A.

Cœurs
Cœurs restants dans la réserve de Donkey Kong, et de Diddy Kong le cas échéant. Cet indicateur est visible en permanence.

Bananes
Nombre de bananes récupérées.

Ballons
Nombre de vies restantes.

Pièces bananes
Nombre de pièces bananes récupérées.

Pièces de puzzle
Nombre de pièces de puzzle que vous avez rassemblées dans le niveau en cours.

Lettres KONG
Indique quelles lettres KONG vous avez récupérées dans le niveau en cours.

Nom du niveau en cours

PARAMETRES
Accéder au **menu des paramètres** (p. 12).

CONTINUER
Reprendre la partie en cours.

QUITTER
Revenir à l'**écran de sélection du niveau**.

Pour plus d'informations sur ces différents éléments, voir p. 24.

Points de sauvegarde

Lorsque vous atteignez un point de sauvegarde, le cochon savant enregistre votre progression. Ainsi, si vous perdez ultérieurement dans le niveau, vous reprendrez la partie depuis le dernier point de sauvegarde atteint.

Mais si vous terminez le niveau, perdez toutes vos vies ou retournez à l'**écran de sélection du niveau**, vous recommencerez au début du niveau la prochaine fois que vous y jouerez.



Mode chrono

Une fois que vous avez terminé un niveau, vous pouvez y rejouer en **mode chrono** afin d'obtenir une médaille d'or, d'argent ou de bronze. À l'**écran de sélection du niveau** (p. 13), déplacez l'icône de Donkey Kong jusqu'au niveau auquel vous voulez jouer, puis sélectionnez **MODE CHRONO** dans le menu proposé (p. 15).

Lorsque le niveau démarre, un chronomètre apparaît en bas à gauche de l'écran : il vous indique le temps requis pour obtenir la médaille affichée. Votre temps actuel figure juste en dessous. Si vous dépassez le temps requis pour gagner une certaine médaille, le chronomètre s'adapte pour afficher la médaille suivante encore à votre portée. La meilleure médaille obtenue est indiquée sur l'**écran de sélection du niveau** (p. 13) et sur l'**écran de stats des niveaux** (p. 14). Si vous voulez tenter de réaliser un meilleur temps, appuyez sur le bouton + à l'**écran de fin du niveau** pour réessayer le même niveau, ou bien sur le bouton + ou le bouton - en cours de partie pour afficher le **menu de pause** et sélectionner directement **RECOMMENCER**.

NOTES : L'option **RECOMMENCER** n'est proposée dans le **menu de pause** qu'en **mode chrono**. En **mode chrono**, vous commencez toujours le niveau sans Diddy Kong.



Actions

Actions de Donkey Kong

Cette double-page vous présente les actions de Donkey Kong. Lorsque vous trouvez un Tonneau DK et que vous libérez Diddy Kong, ce dernier saute automatiquement sur le dos de Donkey Kong, lui offrant ainsi certaines capacités supplémentaires.

En **mode coopératif 2 joueurs** (p. 26), Diddy Kong ne saute pas automatiquement sur le dos de Donkey Kong. Approchez-vous de Diddy Kong et appuyez sur le bouton Z ou le bouton B pour le faire monter sur le dos de Donkey Kong.

Marcher / Courir

Inclinez légèrement le Stick directionnel vers la gauche ou la droite pour marcher. Si vous l'inclinez complètement dans la direction voulue, Donkey Kong se mettra à courir.

Se baisser

Inclinez le Stick directionnel vers le bas pour vous baisser.

Sauter

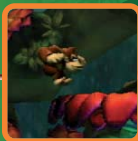
Appuyez sur le bouton A pour sauter. Relâchez le bouton immédiatement pour faire un petit saut, ou maintenez-le enfoncé pour effectuer un plus grand saut.

Roule-tonneau

Secouez la télécommande Wii ou le Nunchuk tout en inclinant le Stick directionnel vers la gauche ou la droite pour faire rouler Donkey Kong comme un tonneau.

Frapper le sol

A l'arrêt, secouez la télécommande Wii et le Nunchuk pour frapper le sol. Cela étourdit les ennemis à proximité et permet à Donkey Kong d'interagir avec certains éléments de l'environnement, tels que les dalles DK.



Souffler

Inclinez le Stick directionnel vers le bas et secouez la télécommande Wii ou le Nunchuk.



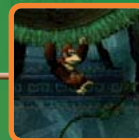
Saisir

Maintenez le bouton Z ou le bouton B enfoncé pour ramasser un tonneau ou tout autre objet, ou bien pour saisir une liane. Relâchez le bouton pour lancer le tonneau, ou pour lâcher l'objet ou la liane.



S'agripper

Maintenez le bouton Z ou le bouton B enfoncé pour vous agripper à certaines surfaces telles que les parois herbues, les voiles de bateau et les chaînes. Pour vous déplacer le long de celles-ci, inclinez simultanément le Stick directionnel dans la direction voulue. Pour frapper la surface à laquelle vous vous agrippez, secouez la télécommande Wii ou le Nunchuk. Relâchez le bouton Z ou le bouton B pour lâcher prise.



Tonneau-propulseur

Quand Diddy Kong est sur le dos de Donkey Kong, maintenez le bouton A enfoncé lors d'un saut pour vous maintenir dans les airs pendant quelques instants.



Roulade Kong

Quand Diddy Kong est sur le dos de Donkey Kong, secouez la télécommande Wii ou le Nunchuk tout en inclinant le Stick directionnel vers la gauche ou la droite. Vous effectuerez alors une Roulade Kong. Donkey Kong continuera à rouler tant que vous secouerez la télécommande Wii ou le Nunchuk.



Voici un p'tit conseil qui remonte à l'époque où j'étais un héros adulé : essayez de rouler jusqu'au rebord d'une plateforme, puis sautez alors que vous êtes déjà dans les airs. Adrénaline garantie !

Actions de Diddy Kong



Vous ne pouvez choisir d'incarner Diddy Kong qu'en **mode coopératif 2 joueurs** (p. 26). Il est alors contrôlé par le joueur 2.

Pour faire monter Diddy Kong sur le dos de Donkey Kong ou pour l'en faire descendre, appuyez sur le bouton Z ou le bouton B.

Si vous jouez en mode horizontal (télécommande Wii seule), vous devez appuyer sur le bouton I tout en maintenant haut enfoncé sur la manette $\blacktriangle$ pour faire sauter Diddy Kong sur le dos de Donkey Kong. Pour le faire descendre, il faut appuyer sur le bouton I tout en maintenant bas enfoncé sur la manette $\blacktriangle$.

Marcher / Courir

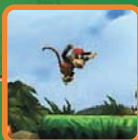
Inclinez légèrement le Stick directionnel vers la gauche ou la droite pour marcher. Si vous l'inclinez complètement dans la direction voulue, Diddy Kong se mettra à courir.

Se baisser

Inclinez le Stick directionnel vers le bas pour vous baisser.

Sauter

Appuyez sur le bouton A pour sauter. Relâchez le bouton immédiatement pour faire un petit saut, ou maintenez-le enfoncé pour effectuer un plus grand saut.



Tonneau-propulseur

Lorsque vous êtes dans les airs juste après avoir sauté, maintenez le bouton A enfoncé pour activer le Tonneau-propulseur de Diddy Kong. C'est Donkey Kong qui a le contrôle du Tonneau-propulseur lorsque Diddy Kong est sur son dos.



Attaque en roue

Pour effectuer une Attaque en roue, secouez la télécommande Wii ou le Nunchuk tout en inclinant le Stick directionnel vers la gauche ou la droite.



Kawouetto-flingue

Lorsque vous êtes dans les airs juste après avoir sauté, secouez la télécommande Wii et le Nunchuk pour tirer avec le Kawouetto-flingue de Diddy Kong.

Vous pouvez aussi effectuer cette action lorsque Diddy Kong est sur le dos de Donkey Kong.



Coup de flingue au sol

À l'arrêt, secouez la télécommande Wii et le Nunchuk pour tirer avec le Kawouetto-flingue de Diddy Kong vers le sol et provoquer ainsi de petites vibrations à terre. Ces secousses étourdissent les ennemis à proximité et permettent à Diddy Kong d'interagir avec certains éléments de l'environnement, tels que les dalles DK.



Souffler

Inclinez le Stick directionnel vers le bas et secouez la télécommande Wii ou le Nunchuk.



Saisir

Maintenez le bouton Z ou le bouton B enfoncé pour ramasser un tonneau ou tout autre objet, ou bien pour saisir une liane. Relâchez le bouton pour lancer le tonneau, ou pour lâcher l'objet ou la liane.



S'agripper

Maintenez le bouton Z ou le bouton B enfoncé pour vous agripper à certaines surfaces telles que les parois herbues, les voiles de bateau et les chaînes. Pour vous déplacer le long de celles-ci, inclinez simultanément le Stick directionnel dans la direction voulue. Pour tirer un Coup de flingue en direction de la surface à laquelle vous vous agrippez, secouez la télécommande Wii ou le Nunchuk. Relâchez le bouton Z ou le bouton B pour lâcher prise.



Actions de Rambi



Dans certains niveaux, vous trouverez Rambi le rhinocéros, prêt à vous aider dans votre quête. Pour vous déplacer et sauter avec lui, les commandes sont les mêmes qu'avec Donkey Kong. Mais Rambi peut aussi effectuer quelques actions bien particulières.

Pour utiliser Rambi, trouvez une caisse sur laquelle apparaît le logo du rhinocéros. Sautez dessus et frappez-la pour libérer Rambi.



Pour sauter sur son dos, appuyez sur le bouton A quand vous êtes juste à côté de lui. Appuyez ensuite sur le bouton Z ou le bouton B pour descendre de Rambi.

En mode horizontal (télécommande Wii seule), les commandes sont différentes : pour monter sur Rambi, vous devez vous mettre à côté de lui et appuyer sur le bouton Z. Pour descendre, il faut maintenir bas enfoncé sur la manette $\oplus$ et appuyer sur le bouton I.

Lorsque vous chevauchez Rambi, vous êtes invincible face à la plupart des ennemis et des obstacles présents dans l'environnement, car Rambi écarte du chemin à coups de corne.



À l'arrêt, secouez la télécommande Wii et le Nunchuk pour que Rambi frappe le sol en piétinant.

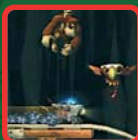
Pour le faire charger, secouez la télécommande Wii ou le Nunchuk tout en inclinant le Stick directionnel vers la gauche ou la droite.



Chariots de mine



Quand vous êtes dans un chariot de mine, vous pouvez sauter ou vous baisser (p. 18) pour éviter les obstacles. Dans certains niveaux où ce moyen de locomotion est utilisé, Donkey Kong saute séparément, sans le chariot de mine. Dans ce cas-là, choisissez le bon moment pour le faire sauter afin qu'il retombe ensuite dans le chariot.



Tonneau-fusée

Après avoir sauté dans un Tonneau-fusée, appuyez rapidement sur le bouton A à plusieurs reprises pour le faire démarrer. Une fois qu'ils sont partis, les Tonneaux-fusées avancent automatiquement. Lorsque vous êtes dans les airs, appuyez sur le bouton A ou maintenez-le enfoncé pour augmenter la propulsion du Tonneau-fusée. Pour la réduire, relâchez le bouton A.



Tonneau-quoi ? De mon temps, fallait se farcir le trajet à pied pour parcourir l'île de bas en haut !

Tonneaux



Tonneau normal

Ces tonneaux à l'aspect anodin sont des projectiles parfaits à envoyer sur les ennemis et les éléments alentour.

Tonneau DK

Les tonneaux sur lesquels apparaissent les lettres DK contiennent votre acolyte. En brisant ce type de tonneau, vous libérez votre ami et récupérez aussi tout cœur perdu.

Tonneau-canon

Ces tonneaux sont marqués d'une flèche blanche. Sautez dedans et appuyez sur le bouton A pour être projeté à travers les airs sur de longues distances.

Tonneau-tonnerre

Les tonneaux sur lesquels est symbolisée une explosion blanche se déclenchent automatiquement dès que vous sautez dedans.

Tonneau-tombola

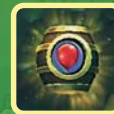
Ce type de tonneau se trouve à la fin de chaque niveau. À vous de choisir le bon moment pour le briser, afin de remporter l'une des récompenses suivantes :



Régime de bananes
Cinq bananes



Pièce banane
Une pièce banane



Ballon
Une vie supplémentaire



Ikône DK
Une récompense aléatoire
(secouer les manettes pour l'obtenir en plusieurs exemplaires)

NOTE : certains Tonneaux-canon sont marqués d'une tête de mort. Une fois déclenchés, ils disparaissent en explosant.

Eléments à récupérer



Banane

C'est ce délicieux fruit jaune qui motive la quête de Donkey Kong. Chaque fois que vous récupérez cent bananes, vous obtenez un ballon en échange.



Pièce banane

Récupérez ces pièces pour pouvoir faire des achats dans la cabane de Cranky Kong.



Lettre KONG

Terminez un niveau avec les quatre lettres pour obtenir l'icône des lettres KONG (p. 13).



Pièce de puzzle

Chaque niveau recèle de pièces de puzzle cachées. Exploitez toutes les actions de Donkey Kong et Diddy Kong pour les récupérer.



Ballon

Chaque ballon représente une vie supplémentaire.



Cœur

Cet élément ajoute un cœur à la réserve de Donkey Kong ou Diddy Kong.



J'ai ouistiti dire que quelque chose de sympa se produisait si vous rassembliez toutes les lettres KONG et les pièces de puzzle. Alors, au boulot !

Cabane de Cranky Kong

Cranky Kong, le grand-père de Donkey Kong, s'est installé dans une cabane présente dans chaque monde, où il vend divers éléments pour aider son petit-fils. Ce vieux ronchon à la barbe blanche radote beaucoup, mais faites quand même attention à ce qu'il dit, car ses divagations peuvent vous fournir de précieux conseils.



Un ballon

Vous donne une vie supplémentaire.



Trois ballons

Vous donnent trois vies supplémentaires.



Sept ballons

Vous donnent sept vies supplémentaires.



Squawks

Vous aide à localiser des pièces de puzzle.



Cœur

Ajoute un cœur à votre réserve. Cet effet s'appliquera jusqu'à ce que vous terminiez ou quittiez le niveau.



Jus de banane

Vous rend invincible. Mais faites attention à ne pas vous faire toucher trop souvent, sinon son effet disparaîtra.



Clé

Ouvre le passage verrouillé sur l'écran de sélection du niveau pour le monde en cours.

Mode coopératif 2 joueurs



Lorsque vous jouez en **mode 2 joueurs**, gardez bien à l'esprit les quelques principes de jeu décrits ci-dessous, qui diffèrent des règles appliquées en **mode 1 joueur**.

Si votre personnage perd une vie, appuyez sur le bouton L pour utiliser un ballon : vous reviendrez aussitôt en jeu, en flottant dans un Tonneau DK.

Ce tonneau se brise dès qu'il touche l'autre personnage, et vous pouvez alors reprendre la partie. Pour faire flotter le tonneau en direction de l'autre joueur, secouez la télécommande Wii et le Nunchuk. Si votre partenaire a perdu une vie, vous pouvez aussi retrouver son personnage en brisant un Tonneau DK déjà présent dans le niveau.

NOTE : un ballon est consommé chaque fois qu'un personnage est ranimé.

Lorsque Diddy Kong est sur le dos de Donkey Kong, tous les déplacements sont contrôlés par Donkey Kong. Cela inclut les actions de Rambi quand vous le chevauchez, ainsi que l'utilisation des Tonneaux-fusées, des chariots de mine et du Tonneau-propulseur de Diddy Kong (p. 19). En revanche, si Diddy Kong n'est pas sur le dos de Donkey Kong, n'importe lequel des deux personnages peut contrôler Rambi, les Tonneaux-fusées et les chariots de mine.

Donkey Kong et Diddy Kong doivent tous les deux sauter dans les Tonneaux-fusées, les chariots de mine ou les Tonneaux-cansons pour les activer.

Si Donkey Kong et Diddy Kong sont séparés et que l'un des deux n'apparaît plus à l'écran, le personnage hors-champ sera, au bout de quelques secondes, téléporté automatiquement auprès du personnage visible à l'écran.

Conseils de Cranky

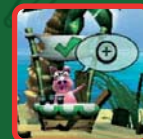


- 1 Explorez toujours chaque niveau en détail afin d'en découvrir tous les secrets. Cette satanée tribu Tiki Tak n'a pas encore trouvé tout ce qui était caché sur cette île.
- 2 Si vous vous perdez, essayez d'aller à droite... ou bien à gauche ? Ou peut-être vers le haut ? Hum, désolé, j'ai la mémoire qui flanche...

Super guide

Si vous avez du mal à franchir un passage et que vous perdez un certain nombre de vies, le cochon savant fait son apparition et vous propose l'aide de Super Kong pour terminer le niveau.

Pour activer le super guide, placez-vous devant le cochon savant, puis appuyez sur le bouton + ou le bouton - et suivez les instructions à l'écran.



Une fois le super guide activé, vous pouvez à tout moment appuyer sur le bouton + ou le bouton - pour contrôler Super Kong. Lorsque ce personnage est utilisé pour terminer un niveau, vous ne débloquez que le chemin menant au niveau suivant. Aucun élément récupéré (p. 24) ne sera comptabilisé, et l'icône du niveau affichée sur l'**écran de sélection du niveau** restera rouge au lieu de devenir bleue. Ce n'est qu'une fois que vous aurez terminé le niveau sans l'aide de Super Kong que l'icône du niveau deviendra bleue.



Super Kong ? Pff, tu parles ! Même les yeux bandés, je m'en sortirais mieux que lui ! OK, je ne sais pas trop ce que je ferais de ma canne, mais bon...

- 3 Certains ennemis sont trop résistants pour être vaincus d'un simple saut. Essayez différentes actions lorsque vous rencontrez un nouvel ennemi. Frappez le sol, par exemple. Ou mieux : venez faire des achats dans ma cabane !
- 4 Ne laissez aucune banane derrière vous. Si vous en récupérez suffisamment, vous obtiendrez un ballon supplémentaire. Je ne sais pas exactement le nombre de bananes qu'il vous faut... Moi, je suis tellement fort qu'un seul ballon me suffit !
- 5 Donkey Kong est certes très fort, mais Diddy Kong est du même tonneau. Il peut même se montrer indispensable pour atteindre certains endroits difficilement accessibles.

Credits

Retro Studios Staff Credits

Executive Producer

Michael Kelbaugh

Senior Development Director

Bryan Walker

Production Manager

Ryan Harris

Production Coordination

Shane Lewis

Design

Senior Design

Kynan Pearson

Mike Wikan

Tom Ivey

Design

Andy Schwalenberg

Bill Vandervoort

Brandon Salinas

Jay Fuller

Russell O'Henly

Contract Design

Jonathan DeLange

Stephen Dupree

Art & Animation

Art Director

Vince Joly

Art Lead

Ryan Powell

Principal Art

Elben Schafers

Technical Art

Chris Voellmann

Senior Art

Chuck Crist

Luis Ramirez

Art

Amanda Rotella

Jay Epperson

Matt Manchester

Quinn Smith

Sean Horton

Ted Anderson

Teague Schultz

Thomas Robins

Russell Lingo

Contract Art

Mark Brady

Reed Ketcham

Mike Witt

Senior Animation

Dax Pallotta

Derek Bonikowski

Will Bate

Animation

Carlos Mendieta

Raphael Perkins

Stephen Zafras

Contract Animation

Chris Torres

Nick McBride

Additional Thanks

Danny Richardson

Sammy Hall

Engineering

Engineering Director

Tim Little

Senior Engineering

Aaron Walker

Alex Quinones

Jim Gage

Mike Miller

Engineering

Akintunde Omitowoju

Andy Hanson

Dan Higdon

Eric Rehmeier

Frank Maddin

Jesse Spears

John Sheblak

Jose Guerra

Rhys Lewis

Ryan Cornelius

Audio

Audio Supervisor

Scott Petersen

Contract Sound Design

Bobby Arlauskas

Frank Bry

GI33k, LLC

Contract Sound Scripting

Monty Goulet

Operations

Al Artus

Ethan McDonald

Faith Casper

George Thomas

Kellie Prinz Johnson

Translation & Administration

Akiko Furukawa-Laban

Nintendo Staff Credits

General Producer

Shinya Takahashi

Producer

Kensuke Tanabe

Supervisor

Shigeru Miyamoto

Assistant Producer

Risa Tabata

Coordination

Yuji Ichijo

Kaori Miyachi

Coordination Support

Kiyohiko Ando

Atsuto Yagi

Music Supervisor

Kenji Yamamoto

Music

Minako Hamano

Masaru Tajima

Shinji Ushiroda

Daisuke Matsuoka

Storyboards

Naoki Mori

Tomoe Aratani

Illustration/ Conceptual Art Support

Shigehisa Nakae

Character Supervisors

Tsuyoshi Watanabe

Yusuke Nakano

Artwork

Yoshitomo Kitamura

Yasuo Inoue

Technical Support

Yoshiito Yasuda

Shingo Okamoto

Tomohiro Umeda

Special Thanks

Keisuke Terasaki

Akiya Sakamoto

Toshihiko Okamoto

Takumi Kawagoe

Shintaro Kashiwagi

Hiroki Hirano

Kanae Dohta

Takashi Tezuka

Hiroyuki Kimura

Shigeyuki Asuke

Tsutomu Kaneshige

Yoshiaki Koizumi

Mahito Yokota

PolyAssets United Inc

Mario Club Co., Ltd.

Nintendo of America Staff Credits

Business Development

Mike Fukuda

Project Development

Tom Prata

Tim Bechtel

Project Development/ NOA Coordination

Todd Buechele

NOA Localization

Nate Bihldorff

Eric M. Smith

Anne-Marie Laperriere

Cesar Perez

NOA Design

Ross Hirai

Hitomi Ross

NOA Product Testing

Sean Egan

Robert Jahn

Kathy Huguenard

Teresa Lillygren

Nicko Gonzalez De Santiago

Sara Hoad

Stephane Arlot

Jeffrey Storbo

Special Thanks

Reggie Fils-Aime

Jacqualee Story

Jill Whitney

Nicola Wright

Mindy Bannan

Jason Mahaffa

Gregg Brown

Peter Nielsen

Ryan Pikarski

Seyla Keo

Nintendo of Europe Staff Credits

Localization Management

Andy Fey

Martin Weers

Localization Coordination

Palma Sánchez

de Moya Rodriguez

Quality Assurance

Coordination

Wolfgang Weber

Translation

Eren Baykal

Arielle Walter

Gurvan Le Guen

Giovanna Canta

Adriano Antonini

Jessica Ferlmann

Janine Wetherell

Alesánder Luis Valero Fernández

Ariel del Rio de Angelis

Quality Assurance

Roisin McCorkell

Sean Keoghnan

Marc Fisher

Guillaume Deschamps

Adrien Rispal

Jérôme Petit

Marcello Tridenti

Luca Keller

Andrea Bellezza

Andreas Langer

Isabelle Stein

Victoria Bützler

David Martín Navarro

Mario Maldonado Rodríguez

Pablo Jesús Sánchez Morcillo

Manual Localisation

Artwork Producers

Andrea Dopico

Britta Henrich

Proof Reading and Layout

Pieter Van Nueten

André Hahn

Julia Jarocki

Ana Luz

Marion Magat

Cornelia Bilz

Sascha Nickel

Verena Lischka

Uschi Lipinski

Oleg Sdarskij

Martin Heyne

Moni Händschke

Jasmina Libonati

Wojtek Sitarski

George Kamaroudis

Dutch Manual Text

Translation

Robert de Boer

Carsten Harmans

Executive Producer

Satoru Iwata

Tous droits, y compris les copyrights du jeu, scénario, musique et programme, réservés par NINTENDO.

RVL-SF8P-FRA

Nintendo®