

DIDDY KONGTM RACING

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

PUBLISHED
BY



DISTRIBUTED
EXCLUSIVELY BY



NINTENDO⁶⁴



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 DIDDY KONG RACING™* pour votre Nintendo⁶⁴ System.

Veillez lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

▲ ATTENTION!

LA N⁶⁴ PERMET DE VOIR DES IMAGES ET DES SIMULATIONS 3D D'UN REALISME SAISSANT. CERTAINES PERSONNES PEUVENT ETRE AFFECTEES DE VERTIGES, NAUSEES OU AUTRES MALAISES DU MEME TYPE. SI VOTRE ENFANT PRESENTE CES SYMPTOMES, DEMANDEZ-LUI D'ARRETER DE JOUER PENDANT QUELQUES INSTANTS ET DE REPRENDRE LA PARTIE PLUS TARD.

© 1997 RARE. LICENSED BY NINTENDO.

NINTENDO®, NINTENDO64,  AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

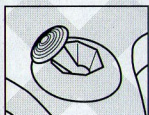
© 1997 NINTENDO CO., LTD.

* TRADEMARK OF NINTENDO.

DIDDY KONG, BANJO AND KRUNCH CHARACTERS LICENSED BY NINTENDO.

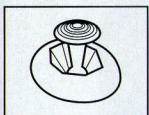
LA MANETTE DE JEU NINTENDO 64

La manette multidirectionnelle de la manette N⁶⁴ est doté 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 *Diddy Kong Racing*, nous vous recommandons de positionner vos mains comme sur la figure ci-dessous.

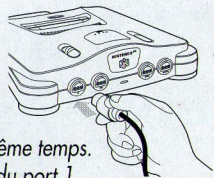


En tenant ainsi votre manette, vous déplacez le stick multidirectionnel avec le pouce gauche et, avec le pouce droit, vous activez les boutons A, B, C.

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 *Diddy Kong Racing* connectez la manette dans la prise n°1, située à l'avant de la console.

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



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

SOMMAIRE

L'HISTOIRE	4
MANIPULATIONS	6
AVANT DE COMMENCER À JOUER	8
MODE AVENTURE	11
MODE COURSE	24
LES PERSONNAGES	26
LES MONDES	30

L'HISTOIRE

Diddy était tranquillement assis devant sa maison lorsqu'il ouvrit la lettre d'un trait. Elle venait de très loin, trop loin pour qu'il puisse garder son calme en déchirant l'enveloppe.

Il commença à lire: "Cher Diddy, **AU SECOURS!!!**"

Au moins c'est clair, pensa-t-il.

La lettre était de Timber Tigre, un ami de la famille Kong depuis de longues années et dont les parents étaient récemment partis en vacances dans la jungle. Timber était dans un sacré pétrin et, pour une fois, ce n'était pas de sa faute.

Une fois la lettre parcourue, Diddy demeura pensif quelques instants, fixant un point mystérieux au-delà de l'horizon.

Il se devait de partir tout de suite et de l'aide ne serait pas de trop contre Wizpig, le sorcier-porc responsable de tout ce tintouin.

Ainsi, il rédigea à son tour plusieurs missives à l'intention de Banjo et de Conker, puis il les confia à Squawks, son perroquet-voyageur-postier.

Avisé par un espion Kremling, Krunch apprit que Diddy contactait des alliés en vue d'une étrange expédition. "Tu crois qu'y veut nous attaquer?", demanda-t-il à l'espion. "Chais pô", répondit ce dernier. "OK, j'm'en va suivre l'aut' nain poilu" — Krunch parlait de Diddy — "et toi va prévenir le boss." Puis il s'enfonça dans la jungle.

Pendant ce temps, sur l'île des Tigres, Pipsy hurla dans les oreilles de Timber: "Il va nous aider! Il va nous aider!" Bumper et Tip Tüp également présents sur les lieux répondirent en coeur: "Qui? Qui va nous débarrasser de Wizpig le porc?"

"Taj! Le génie de l'île!" cria Pipsy. "Les sorts maléfiques de Wizpig ont dû le faire sortir de la montagne!"

En effet, les charmes diaboliques de Wizpig ont terni l'image de l'île des Tigres, rendant les courses inaccessibles et ayant fait disparaître Drumstick le champion.

"Wizpig doit s'en aller!" s'écria Timber. "Tout doit rentrer dans l'ordre avant le retour de mes parents! Allez, allons nous entraîner pour le Génie et espérons que Diddy n'en parle pas à papa et maman..."



START

Mettre le jeu en pause.

Stick multidirectionnel **Voiture**

Appuyer vers la ← ou la → pour déplacer le véhicule.

En l'air, orienter la voiture en appuyant en bas ou en haut.

Hydroglisseur

Appuyer vers la ← ou la → pour déplacer le véhicule.

En l'air, orienter l'hydroglisseur en appuyant en bas ou en haut.

Avion

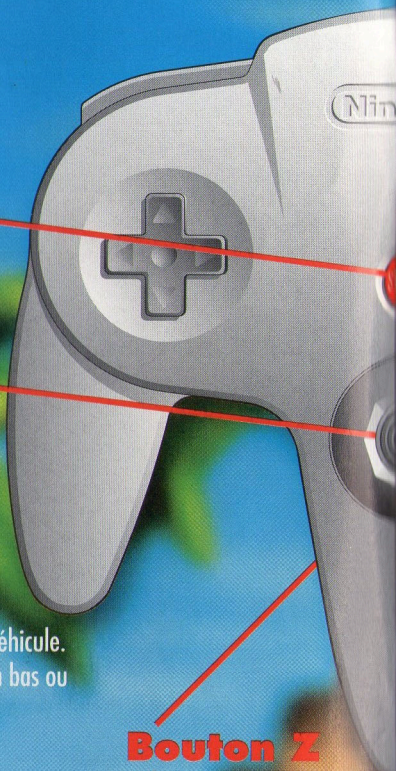
Appuyer en haut, bas, gauche ou droite pour déplacer l'avion.

Marche arrière

Maintenir le bouton B et appuyer vers le bas.

Demi-tour (voiture)

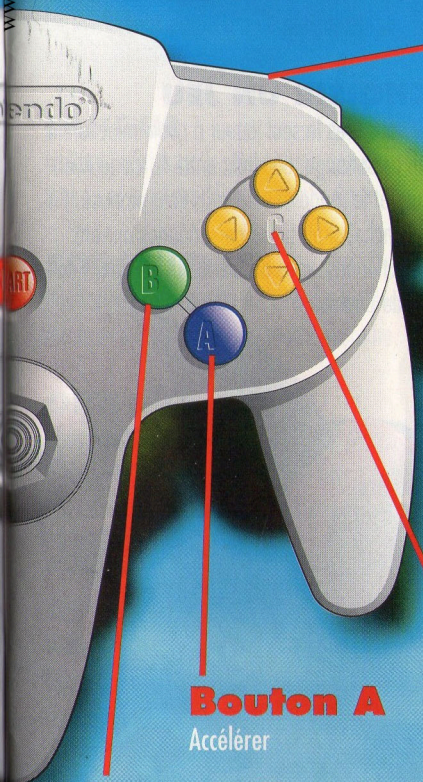
Maintenir B et R puis appuyer vers le bas.



Bouton Z

Utiliser une arme
Appeler Taj ou T.T.
Klaxonner

MANIPULATIONS



Bouton R

Voiture

Déraper pendant un virage.

Avion

Exécuter un virage sec.

Faire un looping en appuyant deux fois et en maintenant le Stick vers la bas/haut.

Faire un tonneau en appuyant deux fois et en maintenant le Stick vers la gauche/droite.

Hydroglisseur

Sauter.

Exécuter un virage sec.

Boutons C

- ▲ Actionner la caméra
- ▶ Actionner le radar/compteur.
- ▼ Actionner les infos courses.

Bouton A

Accélérer

Bouton B

Freiner (Atterrir avec l'avion)

AVANT DE COMMENCER A JOUER

Insérez correctement la cartouche de jeu dans votre console Nintendo⁶⁴ et mettez sous tension sans toucher au Stick multidirectionnel. Lorsque l'écran de démonstration apparaît, appuyez sur Start pour commencer à jouer.

JEU

Deux modes de jeu vous sont proposés: Aventure et Course. Dans chacun des modes, vous devrez d'abord sélectionner votre personnage.

CHOISIR SON PERSONNAGE

Utilisez le Stick multidirectionnel pour sélectionner votre personnage puis appuyez sur A pour confirmer. D'autres joueurs peuvent jouer en appuyant sur le bouton Start de leur manette.

Annulez votre choix en appuyant sur B.

CHOISIR UN JEU

Si vous êtes le seul joueur à avoir sélectionné un personnage, un choix entre le mode Aventure et le mode Course vous sera proposé. En revanche, si plusieurs personnages ont été sélectionnés, vous accéderez directement au mode Course.



OPTIONS

Ce menu vous permettra de personnaliser votre partie.

LANGUE

Utilisez le Stick pour sélectionner votre langue et ainsi modifier les textes écran.

SOUS-TITRES

Positionnez cette option sur OFF si vous désirez masquer les sous-titres du mode Aventure.

OPTIONS AUDIO

Vous avez le choix entre les modes Mono, Stéréo et Casque. Le réglage du volume de la musique et des effets sonores s'effectue également sur cet écran.

OPTIONS DE SAUVEGARDE

Depuis ce menu vous serez en mesure de copier, effacer, enregistrer ou charger n'importe quel fichier figurant dans la cartouche de jeu ou dans une cartouche de sauvegarde.

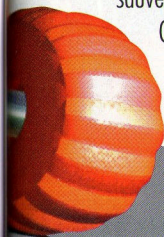
Certaines options ne seront pas accessibles si vous n'avez pas rempli certaines conditions.

Les fichiers du mode Aventure sont symbolisés par des ballons et des initiales. Ces fichiers peuvent être copiés sur ou depuis une cartouche de sauvegarde, copiés sur un des fichiers libres du logiciel, ou effacés.

Il vous est également possible d'effacer ou de copier vos meilleurs temps figurant sur le logiciel vers une cartouche de sauvegarde. En effaçant certains bonus du jeu, des options deviendront inaccessibles.

Les options de sauvegarde suivantes seront accessibles si une cartouche de sauvegarde est présente:

- D'autres fichiers symbolisés par un icône et des initiales pourront être effacés.
 - Les fantômes figurant dans la cartouche de sauvegarde pourront être passés en revue, effacés ou copiés sur la cartouche de sauvegarde 2.
 - Les parties en mode aventure enregistrées dans la cartouche de sauvegarde 1 pourront être effacées ou dupliquées sur un fichier vide du logiciel ou sur la cartouche de sauvegarde 2.
 - Les temps figurant sur la cartouche de sauvegarde 1 pourront être effacés, copiés sur le logiciel ou sur la cartouche de sauvegarde 2.
- Vous pouvez également accéder au menu des fichiers de votre cartouche de sauvegarde si vous maintenez le bouton Start lors de la mise sous tension de la console.



CODES MAGIQUES

Ce menu permet d'entrer des codes et de consulter/effacer les mots de passe déjà découverts.

QUITTER

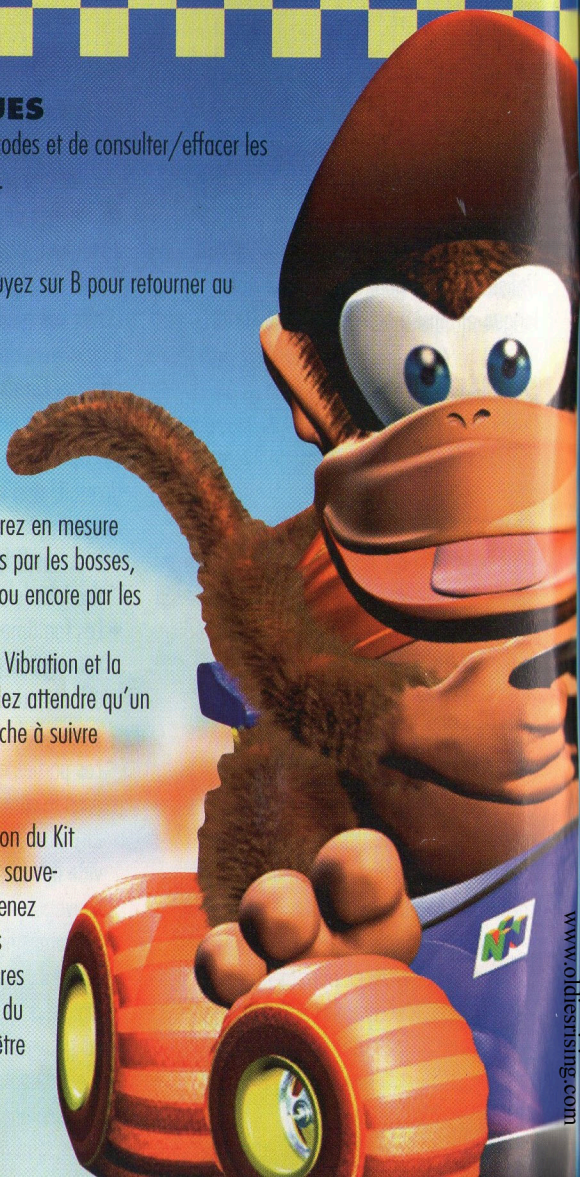
Sélectionnez "Quitter" ou appuyez sur B pour retourner au menu précédent.

KIT VIBRATION

Diddy Kong Racing est compatible avec l'accessoire Kit Vibration pour manettes. En utilisant cet accessoire, vous serez en mesure de sentir les vibrations générées par les bosses, les accélérations, les freinages ou encore par les attaques de vos concurrents.

Si vous désirez intervertir le Kit Vibration et la cartouche de sauvegarde, veuillez attendre qu'un message vous indiquant la marche à suivre apparaisse à l'écran.

ATTENTION: Lors de l'insertion du Kit Vibration ou de la cartouche de sauvegarde pendant une partie, maintenez la console sous tension. Si vous intervertissez ces deux accessoires sans avoir attendu un message du logiciel, vos fichiers risquent d'être effacés.

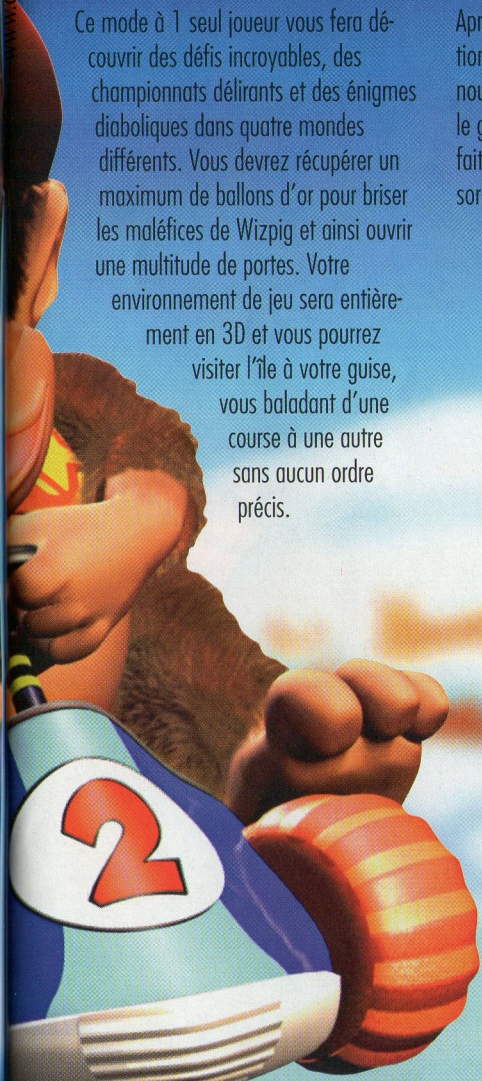


MODE AVENTURE

Ce mode à 1 seul joueur vous fera découvrir des défis incroyables, des championnats délirants et des énigmes diaboliques dans quatre mondes différents. Vous devrez récupérer un maximum de ballons d'or pour briser les maléfices de Wizpig et ainsi ouvrir une multitude de portes. Votre

environnement de jeu sera entièrement en 3D et vous pourrez visiter l'île à votre guise, vous baladant d'une course à une autre sans aucun ordre précis.

Après avoir validé le mode Aventure, Sélectionnez un fichier vide pour commencer une nouvelle partie. Vous rencontrerez ensuite Taj le génie qui, comme beaucoup d'autres, s'est fait renvoyé de la montagne par Wizpig le sorcier-porc.



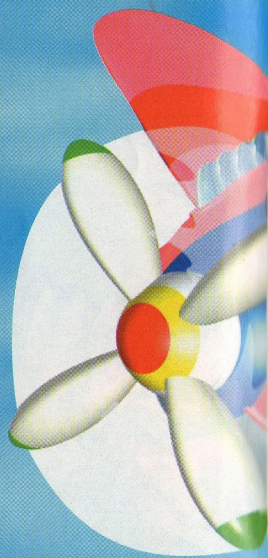
L'AIRE CENTRALE

Etant votre point de départ, le centre de l'île vous permettra d'accéder aux différents niveaux. N'hésitez pas à vous balader dans cet espace pour vous familiariser avec votre véhicule et si jamais vous avez un problème, appelez le génie!

PARLER A TAJ

Taj le génie se balade aléatoirement dans l'île. Pour lui parler, bousculez-le avec votre véhicule ou donnez-lui un coup de Klaxon (bouton Z). S'il n'est pas dans votre champ de vision, positionnez-vous sur son portrait au centre du jardin et appuyez sur Z pour le faire apparaître. Taj a le pouvoir de transformer votre voiture en avion ou en hydroglisseur, de façon à pouvoir accéder à tous les mondes.

Le génie adore rendre service alors ses tours de magie sont gratuits. Toutefois, durant votre aventure il testera vos capacités en vous lançant une série de défis.





LES HALLS

Chacun des quatre mondes possède son propre hall, vous donnant accès aux différents niveaux. Vous devrez en revanche remplir certaines conditions pour ouvrir toutes les portes.

ACCEDER AUX MONDES

Les quatre mondes principaux sont faciles d'accès mais il y a aussi des

LES COURSES (1ER NIVEAU)

Sur chacune des portes figure le nombre de ballons nécessaires pour débloquer la serrure magique. Derrière ces portes se trouvent des parcours diaboliques qu'il vous faudra connaître par coeur si vous voulez un jour vous débarrasser de Wizpig. En terminant premier sur chaque parcours, Taj vous remettra un ballon d'or. Plus tard, des missions vous seront confiées et chaque course deviendra un peu plus difficile à remporter. (En visitant à nouveau un parcours sans avoir vaincu le Boss du monde, de nouveaux véhicules seront disponibles.)



NIVEAU DU BOSS (1ER NIVEAU)

La porte du boss de chaque niveau s'ouvrira dès que vous remporterez les quatre premières courses du monde. Une fois de l'autre côté de la porte, vous rencontrerez le plus terrible des concurrents du monde en question.

Une des premières mauvaises actions de Wizpig fut de contrôler ces pauvres créatures et de les forcer à défendre un morceau d'une amulette magique. Cette amulette a le pouvoir d'ouvrir le passage vers Wizpig et de contrecarrer ses plans. Aucun des boss n'est vraiment méchant et aucun n'aime être au service du sorcier-porc. Ils vous lanceront un défi qui, si vous le remportez, leur permettra d'échapper au contrôle du cochon maléfique. Une fois ouverte, la porte d'un boss ne peut plus se refermer, ainsi vous bénéficierez de plusieurs essais pour remporter le défi. Une fois le boss vaincu, il vous demandera de récupérer ses pièces d'argent dissimulées sur les courses, vous donnant par la même occasion de gagner plus de ballons d'or.



COURSES (DEFI DES PIECES D'ARGENT)

Le Boss d'un monde vaincu, vous remarquerez en sortant de sa salle que sur les portes figurent à nouveau un nombre de ballons à posséder.

Une fois assez de ballons en votre possession pour briser ce nouveau sort, le défi des pièces d'argent vous sera proposé! Récupérez toutes les pièces, terminez premier dans chaque course et vous serez le maître incontesté du monde!

NIVEAU DU BOSS (2ÈME NIVEAU)

Si vous avez pu vaincre le boss du monde la première fois puis récupérer toutes les pièces d'argent, le boss fera sa seconde apparition. Remportez une fois de plus ce défi et vous gagnerez une partie de l'amulette de Wizpig qui, une fois complète, ouvrira la porte du cochon pas beau, et vous gagnerez un ticket d'entrée pour la course du trophée. De plus, vous remarquerez qu'à la place du portrait de Wizpig, celui de Taj apparaîtra sur la porte, indiquant que le monde a été sauvé en son nom.





SALLE DU TROPHEE

Le mode du trophée n'est accessible que si toutes les conditions précédemment citées sont remplies.

La course du Trophée vous propulsera dans un championnat délirant où tous les concurrents s'affrontent pour gagner un maximum de points. Quatre courses s'enchaîneront et suivant votre position à la fin de chacune d'elle, vous gagnerez plus ou moins de points. Votre total à la fin du championnat vous donnera droit à la coupe d'or, d'argent ou de bronze. Au fait, seules les coupes d'or vous serviront à quelque chose...



Pour jeter un oeil à vos trophées, vous pouvez: interroger T.T., aller dans la salle aux trophées de chaque monde, ou vous rendre au phare.

DEFIS

Trouver la clé que T.T. a caché sur l'un des quatre niveaux d'un monde est le seul moyen d'ouvrir la salle aux défis. Une fois la clé en votre possession, il est inutile d'achever la course.

Les niveaux des défis ne ressemblent en rien à ceux des courses. Le but du jeu étant de gagner une partie de l'amulette de T.T, vous devrez remplir une mission avant vos adversaires. Voici les différentes missions qui vous seront proposées...

MONTAGNE DE FEU (DOMAINE DINO)

Vous devrez faire éclore trois oeufs de dinosaure avant les autres concurrents. Pour cela, passez au centre de l'arène et déposez les oeufs dans leur nid en appuyant sur le bouton Z.

Attention: une fois dans le nid, un oeuf est vulnérable! Sachez défendre les oeufs jusqu'à leur éclosion avant d'aller en chercher un autre.



PYRAMIDE POLAIRE (MONTAGNE FLOCON)

Ici le but du jeu est assez simple: dégommer vos adversaires avec les armes mises à votre disposition. Vous commencerez la partie avec huit bananes et chaque coup vous en fera perdre deux. Le dernier personnage en vie sera désigné vainqueur.

PLAGE NOIRE (ILE SORBET)

Vous devrez, tout comme dans la pyramide polaire, pulvériser vos trois adversaires avant de perdre vos bananes. Bonne chance!

CHATEAU FUMANT (FORET DES DRAGONS)

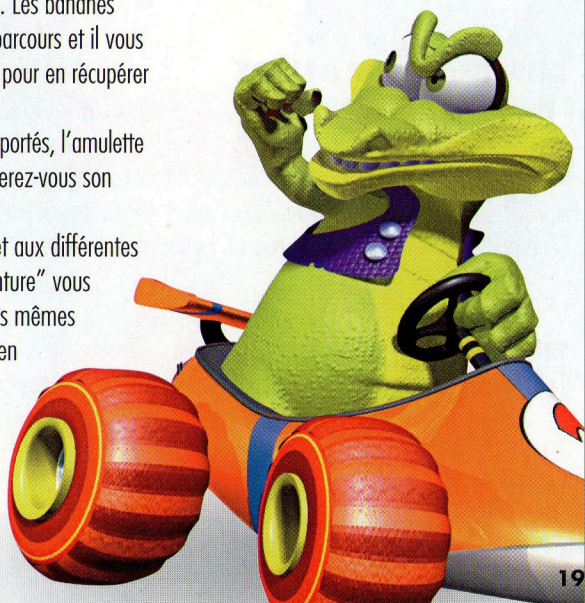
Le principe étant similaire à celui de la Montagne de Feu, il vous faudra dans ce niveau remplir vos coffres à trésor avec 10 bananes avant les autres concurrents. Les bananes seront réparties sur tout le parcours et il vous suffira de leur rouler dessus pour en récupérer deux à chaque fois.

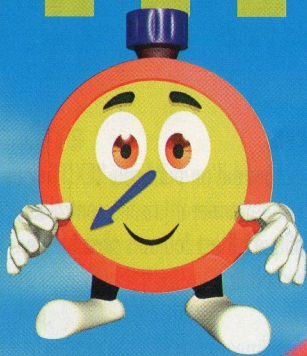
Une fois les quatre défis remportés, l'amulette de T.T. sera complète. Trouverez-vous son utilité?

Le fait d'accéder aux défis et aux différentes courses dans le mode "Aventure" vous permettra de sélectionner les mêmes défis et les mêmes courses en mode "Course". Dans ces niveaux vous aurez la possibilité de jouer contre l'ordinateur ou contre d'autres joueurs.

SORTIE

La porte marquée d'un panneau "EXIT" vous permettra de retourner à la salle centrale. Pas de panique! Il est toujours possible de rebrousser chemin...





PARLER A T.T.

Tout le monde sait que Taj a élu domicile dans l'aire centrale de l'île, mais saviez-vous que le joyeux T.T. se trouve dans le hall de chaque monde? Il est l'organisateur officiel du fameux mode Contre la montre et il fera tout pour vous rendre service. Pour l'appeler, touchez-le ou utilisez votre Klaxon, et il vous proposera les options suivantes:

STATUT

Ce menu vous donne un bref aperçu des bonus collectés jusqu'à présent: vos ballons d'or, vos trophées, vos pièces d'amulette de Wizpig et de T.T. et enfin vos clés.

CONTRE LA MONTRE

Utilisez le Stick multidirectionnel pour activer ou désactiver cette option et ainsi altérer le but de jeu dans les courses. En mode Contre la Montre "ON" vous serez seul sur les parcours, tentant de battre vos records personnels. En courant contre la montre deux fois sur le même parcours votre fantôme apparaîtra, ce qui vous aidera sûrement à améliorer vos performances. Cependant il n'est pas impossible que T.T. lui-même se retrouve sur le parcours!

QUITTER

Cette commande mettra un point final à votre conversation avec le jovial T.T.

L'écran de jeu

Position

3RD

LAP

2/3

Bananes

x 1

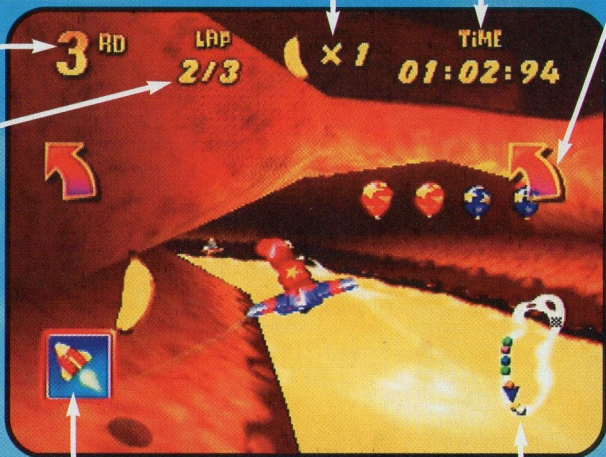
Temps
écoulé

TIME

01:02:94

Directio
de la
course

Tour



Mode Aventure

Arme en votre
possession

Radar
(modifiable en
compteur)

A FOND LES MANETTES!

Chaque course possède un véhicule de prédilection et la plupart d'entre elles vous offrent le choix entre plusieurs engins. Quelque soit votre stratégie pour vaincre vos adversaires, sachez profiter des bonus apparaissant sur le parcours!

LES BONUS

Chaque course regorge de ballons, de bananes et de boosters qui vous aideront à prendre la tête...

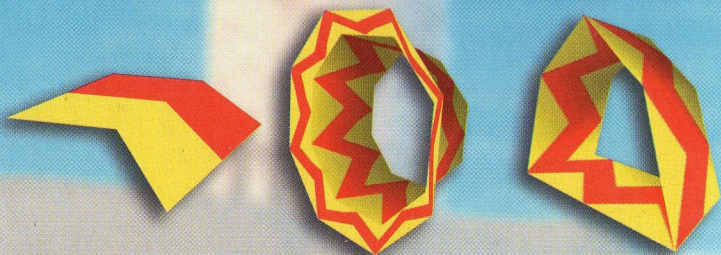


BANANES

Plus votre compteur de bananes sera important, plus votre vitesse maxi augmentera. A l'inverse des ballons, une fois récupérée, une banane ne réapparaît pas sur le parcours. Ainsi, vous empêcherez par la même occasion les autres concurrents d'augmenter leur vitesse. Les joueurs victimes d'une arme perdront deux bananes.

BOOSTERS

En l'air, sur l'eau ou marqués au sol, les boosters jaunes et rouges vous feront accélérer brutalement. De plus, les boosters ne disparaissent pas une fois utilisés.



BALLONS

Sur tous les parcours, chaque ballon vous fournira une arme en fonction de sa couleur. En éclatant plusieurs ballons du même type à la suite, votre arme deviendra de plus en plus puissante!



ROUGE: MISSILE

Les missiles vous serviront à arrêter net un adversaire dans votre ligne de mire. Augmentez le niveau du missile pour obtenir une visée automatique et les multi-missiles.



BLEU: TURBO

Tout comme les boosters, les ballons de turbo vous feront accélérer brutalement. Plus vous éclaterez de ballons bleus à la suite, plus la poussée sera importante.



JAUNE: BOUCLIER

Le bouclier vous protégera des missiles et des pièges. A haut niveau, la durée de vie du bouclier sera plus élevée et il pourra en plus repousser vos ennemis.



VERT: PIEGE

Selon leur niveau de puissance; les ballons verts vous donneront la possibilité de déposer sur le parcours une flaque d'huile, une mine, ou encore une bulle soporifique.



ARC-EN-CIEL: SPECIAL

Ce ballon créera un aimant de plus en plus puissant que vous pourrez cibler sur un adversaire.

L'écran de jeu



Position

Arme en votre possession

Radar

Bananes

Mode course

LES PERSONNAGES

TIMBER™

(Accélération moyenne, poids moyen, bonne manipulation, vitesse maxi moyenne)

Etant un petit tigre joueur, Timber se doit d'expédier Wizpig loin de l'île avant le retour de ses parents. Avec l'aide de ses amis et de Taj le génie, il fera tout pour que les choses redeviennent normales.



PIPSY™

(Bonne accélération, très légère, manipulation excellente, vitesse maxi moyenne)

Délogée de sa montagne chérie par Wizpig le vilain cochon, Pipsy offre sa modeste contribution dans la lutte contre le sorcier. Elle a peut-être l'air d'une frêle souris mais, une fois au volant, elle se transforme en lionne!

DIDDY KONG™

(Accélération moyenne, poids moyen, bonne manipulation, vitesse maxi moyenne)

Considéré comme un héros depuis ses aventures dans le pays de Kong, le jeune primate ne manque jamais à l'appel lorsqu'un ami a besoin d'aide.



BANJO™

(Accélération lente, poids important, bonne manipulation, vitesse maxi élevée)
 Bien avant de s'associer à Kazooie, Banjo n'est pas du genre à délaissier une aventure. Ainsi, lorsque Squawks lui donna la lettre de Diddy, il ne lui fallut que deux secondes pour enfiler

son sac à dos et partir à toute vitesse.

**CONKER™**

(Accélération moyenne, poids moyen, bonne manipulation, vitesse maxi moyenne)
 Etant un autre ami de Diddy, ce petit écureuil n'a eu aucun mal à quitter sa routine quotidienne pour s'embarquer dans l'une de ses plus belles aventures avec Banjo.

BUMPER™

(Accélération moyenne, poids moyen, bonne manipulation, vitesse maxi moyenne)

Ce blaireau n'est pas comme les autres. Au lieu d'apprécier les paisibles joies d'une vie nocturne, Bumper s'éclate sur les courses comme un manique.

Il se donnera au maximum pour libérer ses amis de l'emprise de Wizpig.



TIPTUP™

(Bonne Accélération, très léger, excellente manipulation, vitesse maxi moyenne)

Cette petite tortue, amie depuis toujours avec les animaux de l'île, n'a jamais été une mordue des courses. Son tempérament peureux et maladroit ne l'empêchera pas d'être d'une grande aide!



KRUNCH™

(Accélération lente, poids important, manipulation difficile, vitesse maxi élevée)

Le départ précipité de Diddy Kong a rendu tous les Kremlings très anxieux. Afin d'être sûr qu'aucun plan d'invasion ne trotte dans la tête du petit singe, Krunch s'est mêlé à la bande des animaux de l'île.



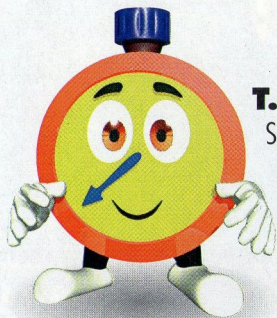
DRUMSTICK™

Etant le pilote le plus expérimenté de toute l'équipe, ce valeureux poulet se devait d'aider nos amis de l'île. Malheureusement il est introuvable depuis quelques jours et on raconte qu'un sort de Wizpig est responsable de sa disparition.



TAJ™

Malgré son calme et sa jovialité, Taj n'est pas particulièrement enchanté de s'être fait viré de chez lui par l'aut' porc. Il recherche désormais un champion pour défier Wizpig et rétablir la paix sur l'île.

**T.T.™**

Ses courses bien-aimées étant fermées par les sorts du cochon, T.T. se retrouve à la porte. Sa modeste contribution vous sera néanmoins d'une grande aide.

WIZPIG™

Le grand méchant porc en personne: un voyageur de l'espace qui a pris la mauvaise habitude d'aller de planète en planète, cherchant toujours à créer des problèmes. On dit que personne n'a réussi à déloger ce sorcier avant que lui-même ne décide de partir. Mais cette fois-ci, tout ça va changer...



LES MONDES



DOMAINE DINO

Un monde hors du temps... Le danger y est présent, certes, mais qui ne se pâmerait pas devant un spectacle aussi saisissant: des ptérodactyles majestueux, des diplodocus colossaux, etc. Dans ce monde vous ferez la course autour du Lac Ancestral, dans les cavernes du Volcan Bouillant, au coeur du Canyon aux Fossiles, et parmi les ruines de la Jungle aux Cascades.

MONTAGNE FLOCON

Les pentes enneigées de la Montagne Flocon peuvent paraître inhospitalières mais elles feront de vous un pilote d'exception. Les tunnels de glace, les plaques de verglas et les pistes noires auront tôt fait de vous poser un problème de taille.

Vous serez grisé par la vitesse autour du Pic Congelé, vous perdrez le Nord sur la Baie du Morse, vous marcherez sur des oeufs dans la Vallée des Neiges, et vous serez prisonnier du brouillard dans le Village Surgelé.





ILE SORBET

Ce havre de paix et de tranquillité regorge de plages tropicales, de galions pirates et de perroquets siffleurs. Autrefois le paradis des contrebandiers, cette plage est aujourd'hui entourée de pistes diaboliques bercées par le roulis des vagues...

Ni les cascades de la Baie de la Baleine, ni les bancs de sable du

Lagon des Pirates, ni les tunnels de l'Île du Croissant, et encore moins les grottes de la Cave aux trésors ne doivent vous empêcher de remporter la victoire.

FORET DES DRAGONS

L'ambiance y est médiévale. On raconte même que des chevaliers au cœur pur arpentent les donjons en quête d'une princesse prisonnière... Enfin, tout ça c'est bien joli mais on n'a pas de temps à perdre: il vous faudra traverser le Canyon aux Boulets comme une fusée, faire crisser vos pneus dans les rues du Village Luxuriant, déjouer les pièges de la Plaine aux Moulins, et enfin traverser le Bois Possédé. Tout un programme!



[0597]

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.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A SIX MOIS

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

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

STOCK EXPRESS
S.A.V. NINTENDO FRANCE
18 Bd Arago
ZI de Villemilan
91320 WISSOUS

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

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

POUR TOUTE INFORMATION SUR LES JEUX NINTENDO

Appelez 7 jours sur 7 et 24h/24

S.O.S. NINTENDO

par téléphone au 08.36.68.77.55 (2,23 FTTC par minute)

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

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

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Vous êtes bloqué dans un niveau ?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?
Votre cartouche de jeu vous pose des
problèmes ?

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

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

Appelez 7 jours sur 7 et 24h/24

S.O.S. NINTENDO

**par téléphone au 08 36 68 77 55*
ou par Minitel au 3615 NINTENDO***

**Ou écrivez à Nintendo France
Service Consommateurs - BP 14
95311 CERGY PONTOISE CEDEX**

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS
Nintendo⁶⁴ GAME PAKS

CONTACT DATA BELGIUM ("NINTENDO") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO⁶⁴ 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 pendant cette période, CONTACT DATA BELGIUM soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche. Pour faire jouer cette garantie, retournez votre cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recom-mandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

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

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

03/287.09.11

Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de CONTACT DATA BELGIUM, devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle a été modifiée après acquisition.

Nintendo[®]
EXPERT

0900-00 900



Pour toutes
informations appelez
7 jours sur 7 et
24 h. sur 24 h.
le 0900-00 900

(Fb 6,05 / 20 sec.)

Nintendo®

EXPERT



0900-00 900

En cas de coup dur, branche-toi sur le
Nintendo EXPERT World.

Des conseillers percutants se tiennent à ta
disposition et plus de problèmes.

Tu veux connaître les nouveautés
Nintendo?

Tu veux participer à des concours?

Tu veux utiliser les boîtes aux lettres
vocales?

**1 seul numéro,
compose le 0900-00 900***

et

le Nintendo Expert World

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

