

GAME BOY™

DONKEY KONG LAND

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

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 stabilité 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.



Dit zegel waarborgt u, dat dit produkt door Nintendo is gecontroleerd en dat het qua constructie, betrouwbaarheid en entertainmentswaarde volledig aan onze hoge kwaliteits-eisen voldoert. Let bij het kopen van spellen en accessoires altijd op dit zegel, zodat u verzekerd bent van een goed werkend Nintendo-systeem.



Sommaire

Un nouveau défi pour Donkey Kong !	2
Commandes de base	4
L'écran	5
Des singes en action	6
L'écran Carte	8
Sauvegarde	10
Des objets à gogo	11
Vos fidèles amis	12
Les 1-Up	13
De nouveaux secteurs	14
Atlas de Donkey Kong Land	16
De nouveaux ennemis	20
Les conseils de Cranky	22
"Monsieur Plus"	24



Nous vous remercions d'avoir choisi la cartouche de jeu Donkey Kong Land™ pour votre Game Boy de Nintendo.

Veuillez lire attentivement ce manuel pour tirer le maximum de plaisir de votre nouveau jeu. Puis rangez-le pour toute référence future.

Conseils d'utilisation

- 1) Si vous jouez pendant de longues périodes, veillez à observer une interruption de 10 à 15 minutes toutes les heures environ.
- 2) Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé ni utilisé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Évitez de le cogner ou de le manipuler brutalement. Ne le démontez pas.
- 3) Ne touchez pas aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité, ne les salissez pas. Cela pourrait endommager la cartouche et l'unité Game Boy.
- 4) Ne nettoyez pas le jeu avec des solvants comme l'alcool ou le benzène.
- 5) Vérifiez toujours que le connecteur plat est propre avant d'insérer la cartouche dans le Game Boy.
- 6) En dehors des périodes d'utilisation, rangez la cartouche dans son boîtier de protection.

Un nouveau défi !

Cranky Kong, vieux pionnier sur le retour des jeux vidéo et patriarche des primates, se balançait dans son rocking-chair tout en prenant à parti son petit-fils Donkey Kong, et son père Diddy.

"Ouais, je dois admettre que votre dernière aventure a eu plus de succès que je ne l'escomptais... Pas étonnant d'ailleurs, avec tous ces graphismes bidule-chouette et votre musique d'aujourd'hui... Ah vraiment, les gamins achètent n'importe quoi, de nos jours".

Habités aux jérémiades du vieux singe, Donkey et Diddy se mirent à admirer la jungle environnante...

"De mon temps, la palette de couleurs était plus que limitée et les jeux étaient tout aussi grandioses. Ecoutez-moi bien, mes p'tits gars, ne venez pas me dire qu'aujourd'hui, vous pourriez faire mieux !"

Bon, bref... Cela faisait des heures que Cranky était sur son cheval de bataille favori, et Donkey en avait vraiment ras la casquette !



Donkey : "Écoute, espèce de vieux ronchon antédiluvien ! Si Donkey Kong Country a eu autant de succès, ce n'est pas seulement à cause de tes fameux graphismes bidule-chouettise ! Les couleurs, la résolution... Foutaises ! C'était hyper marrant, point à la ligne !"

"Et puis, si tu crois que c'était de la tarte que d'affronter K. Rool et sa bande de rigolos ! On en porte encore les marques !" conclut Diddy.

Cranky secoua la tête d'un air entendu. Les deux p'tits jeunes avaient mordu à l'hameçon. Ils ne marchaient pas, ils couraient !!

"Alors, d'après vous... votre dernière aventure aurait eu autant de succès sur le... Game Boy ?" dit ce vieux rusé de Cranky.

Sans hésiter, Donkey affirma : "Ben oul, je crois que c'est clair !" Diddy en rajouta même :

"Alors là, c'est quand tu veux sur le Game Boy. Je suis prêt à remettre ça avec les Kremlings, ces

voleurs de bananes !" Ce qu'il ne disait pas, c'est qu'il aurait tout fait pour échapper aux exercices de garde que lui imposait Donkey.

Cranky rétorqua : "Je le croirai quand je le verrai. Bon, je vais contacter K. Rool et tout arranger. Demain, vous vous réveillerez sans votre stock de bananes."

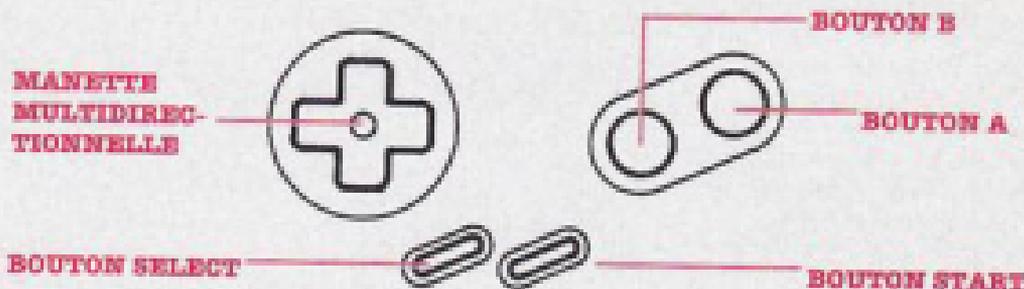
Donkey et Diddy se regardèrent et réalisèrent que Cranky leur avait préparé un sale plan !

Cranky continua avec délectation : "Cette fois, les Kremlings vont cacher vos bananes dans des nouveaux secteurs de l'île. Je vais dire à Rool de vous faire la totale, de vous concocter des nouveaux pièges pas tristes et de vous trouver des nouveaux ennemis bien vicieux ! Hi hi hi ! Fini pour vous la petite aventure peignarde !"

La haine : Donkey avait la haine ! Lui qui pensait s'installer dans sa cabane le lendemain, les doigts de pieds en éventail, et regarder la finale de la Ligue des Bananes... Mais il n'allait pas laisser le vieux ringard lui saper le moral.

Tout ce qu'il put rétorquer, ce fut : "Quand tu veux, vieux ronchon... Quand tu veux !" Puis, il courut se réfugier dans sa cabane. Car avec ce qui l'attendait, il valait mieux faire le tour du cadran.

Les commandes de base



Manette

multidirectionnelle : Les singes en action ou sur l'écran carte.

Bouton A : On saute ou on nage.

Bouton B : Un Roulé. Un petit tonneau à ramasser aussi (à relâcher pour lancer).

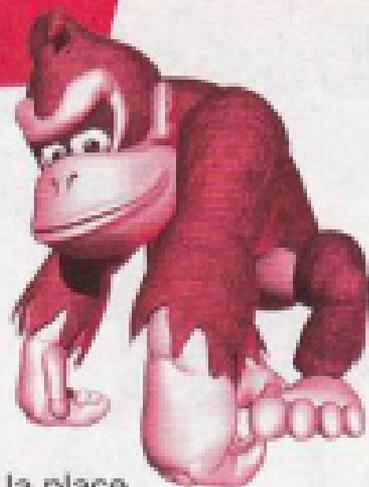
Bouton Start : Pause.

Bouton Select : Passage de Donkey à Diddy (et vice-versa). Pour descendre de votre monture.

4 Appuyez sur Start et Select pour quitter un niveau que vous avez déjà complété.



L'écran



Rien de tout l'encombrement habituel des jeux vidéo sur l'écran de Donkey Kong Land. A la place, le compteur de bananes et les lettres KONG apparaissent dès que vous collectez un objet. De plus, vous savez combien vous en avez.



COMPTEUR DE BANANES

VIES SUPPLEMENTAIRES



LETTRES KONG

Des singes en action



Saut

Donkey et Diddy Kong peuvent sauter tous les deux. Et c'est leur technique de base afin d'éviter les obstacles et d'anéantir les ennemis. Si vous rebondissez sur des pneus ou sur des ennemis, vous sauterez encore plus haut. Mais n'oubliez pas que vous ne pouvez pas venir à bout de tous les ennemis avec l'attaque du saut.



Roulé / Roue

Ce sont les attaques alternées de Donkey et de Diddy. Le Roulé de Donkey fera autant de ravages que la Roue de Diddy.





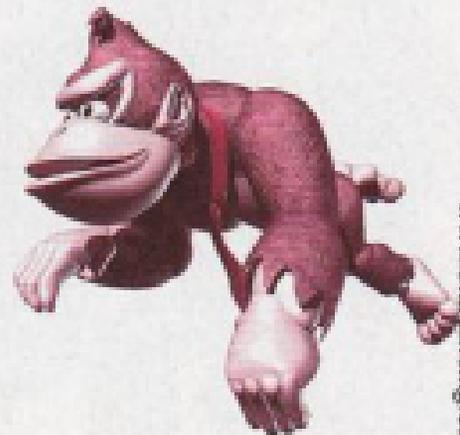
Voltige

Donkey et Diddy sont des grimpeurs émérites. Que ce soit sur une liane ou sur les flancs d'un bateau pirate, ils ne sont heureux que lorsque leurs pieds ne touchent plus le sol.



Nage

Nos héros simiesques ne craignent pas l'eau, au contraire ! Tapotez le bouton A de façon répétée pour les faire nager.



L'écran carte

La carte vous permet de situer exactement Donkey et Diddy dans Donkey Kong Land. Pour vous déplacer, utilisez les flèches de la manette multidirectionnelle. Certains des lieux de la carte sont des raccourcis qui vous transporteront sur une autre partie de la carte. Alors, suivez avec attention les progrès des Kong. Dès que vous avez atteint le niveau que vous désirez aborder, appuyez sur A, B ou Start pour plonger au cœur de l'action.

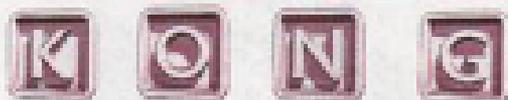


Un symbole ovale signale les niveaux sur la carte. Si vous trouvez tout dans un niveau, un point d'exclamation vient renforcer le nom du dit niveau. Pour obtenir 100%, vous devez trouver tous les secrets cachés.

Il arrive qu'un rocher obstrue votre chemin sur l'écran carte. Pour vous en débarrasser, vous devrez trouver la bombe dans un des niveaux avoisinants. Dès que l'aurez obtenue, le déblaiement se fera automatiquement.



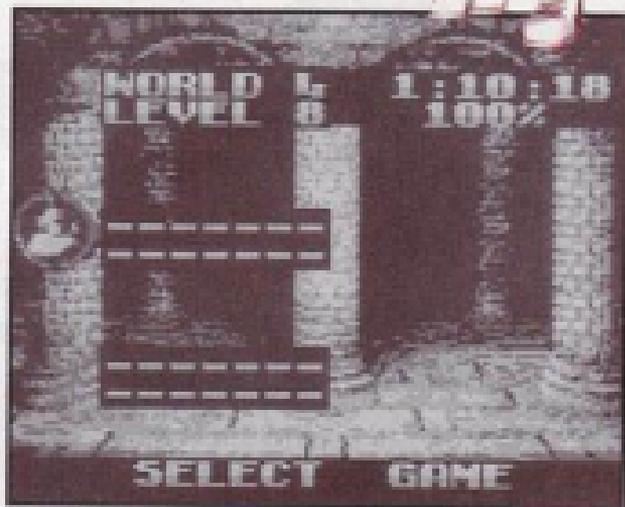
Sauvegarde



LETTRES KONG

Si vous collectez toutes les lettres du mot Kong dans un niveau, vous avez accès à l'Écran de Sauvegarde après avoir complété ce monde. Vous pouvez alors choisir un fichier dans lequel sauvegarder vos progrès. La pile à lithium vous permet d'enregistrer jusqu'à trois jeux. L'écran de Sauvegarde vous permet aussi de vérifier quel niveau vous avez atteint, ainsi que votre pourcentage de succès.

Pour effacer une sauvegarde, appuyez sur SELECT, puis sur A, B ou START.



Des objets à gogo

Au cours de leur aventure dans Donkey Kong Land, Donkey et Diddy vont découvrir des objets très utiles. D'ailleurs, la plupart d'entre eux les aideront à mener à bien leur périple.

Tonneaux

Ah, les fameux tonneaux ! On peut dire qu'ils font partie intégrante de la vie de nos deux Kong. Ils peuvent s'en servir comme d'une arme contre les ennemis. D'autres, marqués d'une étoile, les catapultent dans l'espace et vers une autre section du niveau.

Le tonneau de l'amitié

Les tonneaux avec le symbole DK renferment votre copain (Diddy si vous dirigez Donkey, et Donkey si vous dirigez Diddy). Dès que vous libérez votre pote, comptez sur lui pour prendre la relève au cas où (hélas) vous perdriez une vie. En cours de jeu, vous pouvez changer de Kong au moyen du bouton Select. Mais cela ne fonctionne pas dans toutes les situations.



Point "Continue"

Ces cercles clignotants vous signalent un point "Continue". Si vous atteignez celui-ci, c'est de là que vous redémarrerez si vous devez perdre la vie avant la fin du niveau.



Fin de l'étape

Ouais ! Vous avez réussi ! En route pour le prochain niveau.



Jetons Kong

Ce sont les grosses pièces que vous trouverez dans certains niveaux. Dans les Niveaux de Bonus, vous pouvez les échanger contre une opportunité de gagner des vies supplémentaires.



Vos fidèles amis

Expresso et Rambi. Cela vous dit quelque chose ? Nos amis aideront cette fois encore la paire de singes. Libérez-les de leurs cageots et chevauchez-les pour une petite balade !



EXPRESSO



RAMBI

Les 1-Up

Il y a plusieurs façons de gagner des jetons Kong dans Donkey Kong Land. Et vous en aurez plus que besoin lorsque vous vous attaquerez aux niveaux aquatiques !



Collecte de bananes

100 bananes vous octroieront une vie supplémentaire.



Régimes de bananes

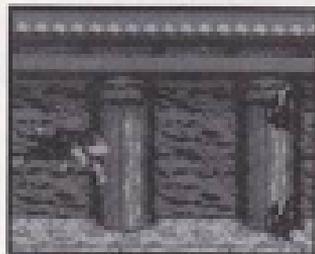
Alors eux, c'est dix vies à la clé !



De nouveaux secteurs



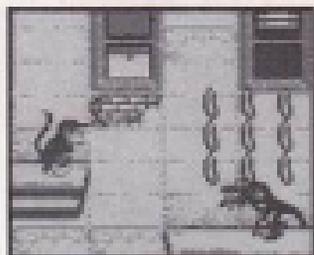
Le Roi K. Rool et sa bande de Kremlings ont éparpillé les bananes de DK dans des endroits inédits de l'île de Donkey Kong. Certains secteurs vous sembleront familiers, alors que vous en découvrirez des nouveaux. En exclusif, voici :



Kremlantis

Composé de ruines de temples antiques, ce complexe gigantesque est pratiquement submergé. Ce qui veut dire pour vous, affronter les Chomps et autres bestioles qui n'ont qu'une idée en tête : mâchouiller une partie dodue des Kong.





Big Ape City

Pour atteindre cette ville, rien de tel qu'un voyage en montgolfière. La vue de ce ciel familier vous remuera les tripes, mais vous ferez du tourisme une autre fois, surtout avec tous les Kremlings dans les parages !



Gankplank Galleon (Galion Gang Plank)

Le vieux rafiot de King K. Rool est tel que vous vous en souvenez : rempli de Kremlings. Les deux copains devront cependant l'aborder afin de récupérer des bananes.



Chimpanzee Clouds (Les Nuages des Chimpanzés)

Donkey et Diddy vont donner une nouvelle dimension à leur aventure, lorsqu'ils atteindront les nuages nichés tout en haut des pics montagneux.



Atlas de DK Land

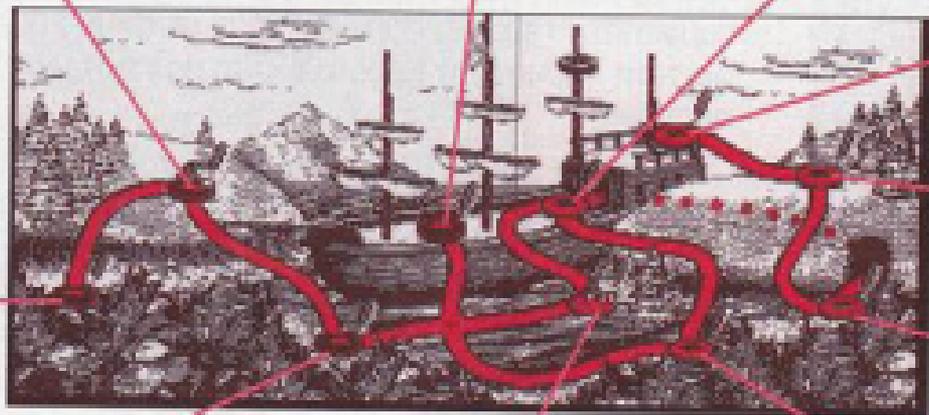
Monde 1 : Gangplank Galleon Ahoy !

NIVEAU 2 : FREEZING FUN

NIVEAU 4 : DECK TREK

NIVEAU 7 : RIGGIN' RUMBLE

NIVEAU 1 :
JUNGLE
JAUNT



BOSS :
WILD
STING
FLING

NIVEAU
9 : ARCTIC
BARREL
ARSENAL

NIVEAU
8 : CONGO
CARNAGE

NIVEAU 3 : SIMIAN SWING

NIVEAU 5 : ROPE RAVINE

NIVEAU 6 : TIRE TRAIL

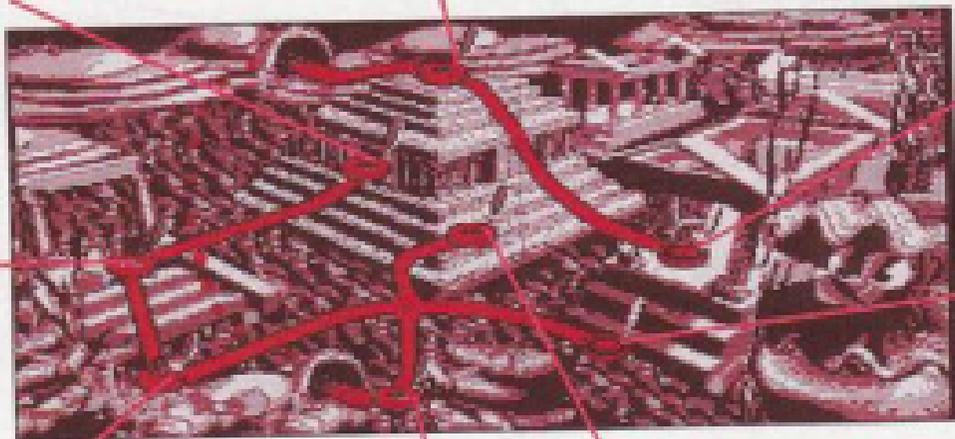
Monde 2 : Kremlantis



NIVEAU 1 : TRICKY TEMPLE

NIVEAU 7 : SWIRLWIND STORM

LEVEL 2:
KREM-
LANTIS



BOSS :
SEABED
SHOW-
DOWN

NIVEAU
5 :
CHOMP'S
COLISEUM

NIVEAU 3 : REEF RAMPAGE

NIVEAU 4 : SNAKE CHARMER'S CHALLENGE

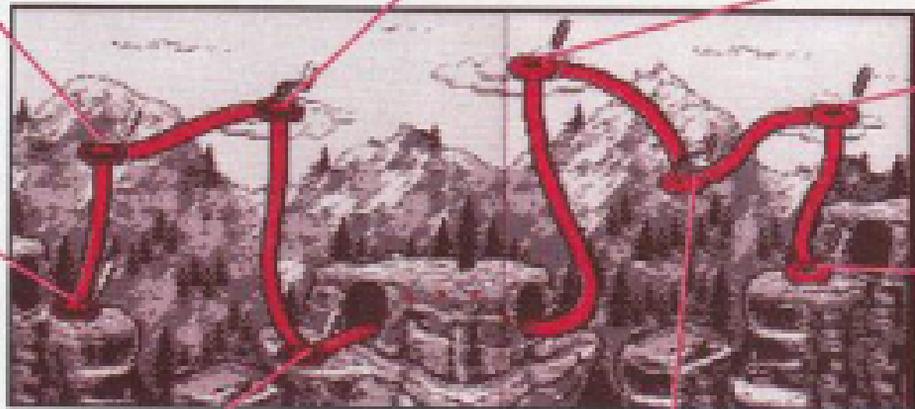
NIVEAU 6 : NAUTILUS CHASE

Atlas de DK Land

Monde 3 : Monkey Mountain & Chimpanzee Clouds

NIVEAU 2: MOUNTAIN MAYHEM NIVEAU 3: TRACK ATTACK NIVEAU 5: SKY HIGH CAPER

NIVEAU 1:
POTHOLE
PANIC



NIVEAU 7:
COLLAP-
SING
CLOUDS

BOSS:
MAD
MOLE
HOLES

NIVEAU 4: SPIKY TIRE TRAIL

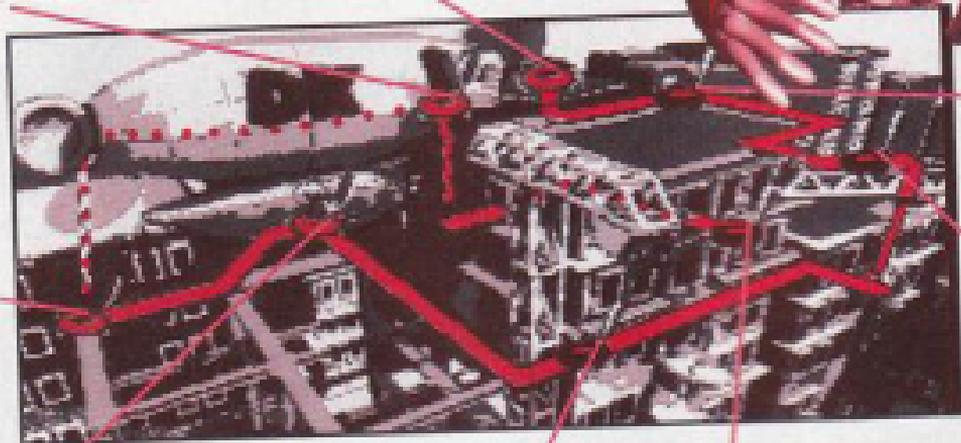
NIVEAU 6: LANDSLIDE LEAP

Monde 4 : Big Ape City



NIVEAU 2 : KONG KRAZY

BOSS : K. ROOL'S KINGDOM



NIVEAU 3 :
BALLOON
BARRAGE

NIVEAU
7 : OIL
DRUM
SLUM

NIVEAU
6 :
BUTTON
BARREL
BLAST

NIVEAU 4 : FAST BARREL BLAST

NIVEAU 1 : CONSTRUCTION SITE FIGHT

NIVEAU 5 : SKYSCRAPER CAPER

Les Nouveaux Méchants



Le Roi K. Rool a vraiment fait le maximum pour tester la bravoure de Donkey. Voici quelques-uns des ennemis que les Kongs devront affronter :



Hogwash le Cochon Volant

Les cochons volent maintenant ? Il y a vraiment un problème dans Donkey Kong Land. Tout comme Necky, ces porcins aéroportés patrouillent les cieux et font tout pour ne pas respecter le code du ciel...



Nemo

Immense bestiole vivant dans un coquillage, elle poursuit Donkey et Diddy dans les profondeurs sous-marines.





Fangfish

D'où sort-il, celui-là ? Ce nouvel ennemi aquatique est encore plus impressionnant que Chomp, le requin mangeur de singes.



Hard Hat

Cette taupe n'arrête pas de patrouiller et creuse des trous sous les pattes des Kong. Elle s'occupe des Trous de Taupes Timbrées (Mad Mole Holes).



Swirlwind Warning

Tout dépend de la façon dont vous abordez ce tourbillon. Soit il vous aidera, soit il ne sera qu'une source d'ennuis. Sautez-lui dessus et même s'il bouge trop, il vous servira de plate-forme. Mais si vous vous en approchez latéralement, gare aux dégâts !



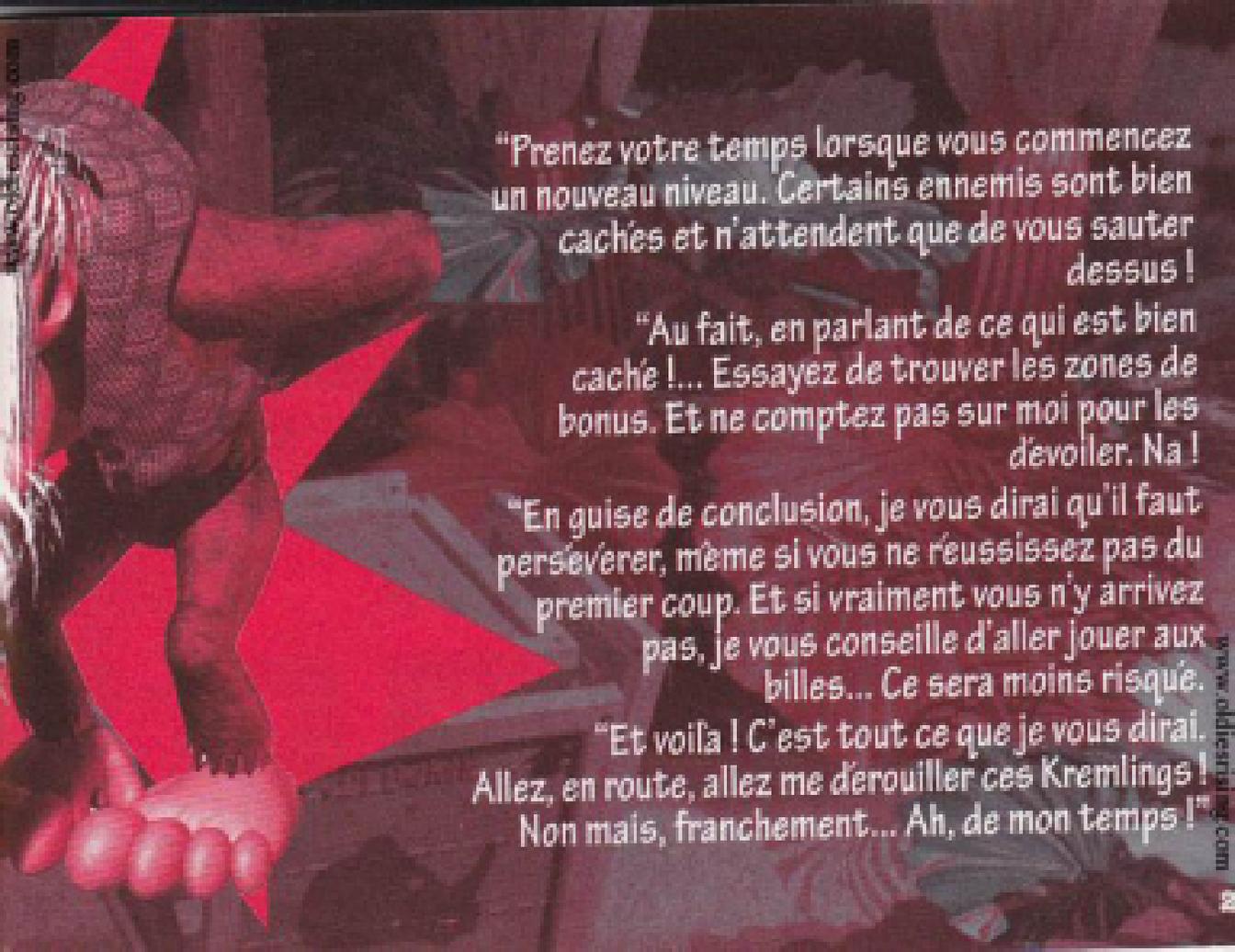
Les Conseils de Cranky

"Ah ! Parce que vous pensez que je vais vous aider ? Ben alors, on n'assure pas ? Vous opérez sans filet cette fois ! Oh la la, arrêtez de chialer et venez voir Pépé Cranky..."

"Pour réussir, les vies supplémentaires sont primordiales. Récupérez-en le plus possible dans les niveaux simples, de façon à les utiliser par la suite. Yo !

"Ne vous imaginez pas que chaque saut en attaque sera couronné de succès. Certains ennemis sont imperméables à ce genre de traitement ... Et ce n'est pas une Roue ou un Roule qui les ébranlera !





“Prenez votre temps lorsque vous commencez un nouveau niveau. Certains ennemis sont bien cachés et n'attendent que de vous sauter dessus !

“Au fait, en parlant de ce qui est bien caché !... Essayez de trouver les zones de bonus. Et ne comptez pas sur moi pour les dévoiler. Na !

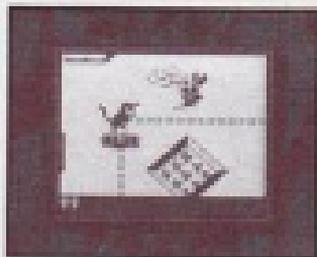
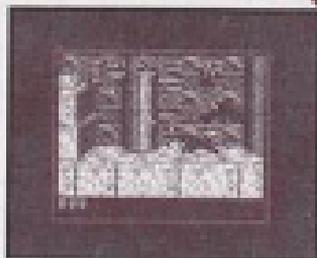
“En guise de conclusion, je vous dirai qu'il faut persévérer, même si vous ne réussissez pas du premier coup. Et si vraiment vous n'y arrivez pas, je vous conseille d'aller jouer aux billes... Ce sera moins risqué.

“Et voilà ! C'est tout ce que je vous dirai. Allez, en route, allez me déroutiller ces Kremlings ! Non mais, franchement... Ah, de mon temps !”

“Monsieur Plus”

Si vous possédez le Super Game Boy, vous pouvez – via le téléviseur – jouer à Donkey Land sur votre Super NES. PLUS de graphismes optimisés, PLUS de couleurs et PLUS de contours d'écran !

Pour PLUS de détails sur le Super Game Boy, veuillez consulter son manuel d'utilisation.



Notes



GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS**Cartouches (Game Paks) pour le GAME BOY de Nintendo**

NINTENDO FRANCE garantit la cartouche destinée à l'utilisation du Game Boy 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

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Nintendo GAME BOY

NINTENDO REPAIR SERVICE («NINTENDO») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que le NINTENDO GAME BOY («GAME BOY») 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, NINTENDO soit réparera, soit remplacera gratuitement, à son choix, la pièce défectueuse. Pour faire jouer cette garantie, retournez votre GAME BOY à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-le en recommandé et port payé accompagné d'un double de votre facture d'achat à :

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

Les GAME BOY retournés sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de NINTENDO soit réparés soit remplacés à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. Pour connaître le coût de la réparation ou du remplacement de la pièce défectueuse, vous pouvez consulter nos services au 02-478.90.48, extension 60/61. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de NINTENDO REPAIR SERVICE devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne jouera pas si le GAME BOY a été endommagé par négligence, accident, usage abusif ou s'il a été modifié après acquisition.

**POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU
CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO**

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

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

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

appelez 7 jours sur 7 et 24h/24
le **S.O.S. NINTENDO**
au 36 68 77 55 (2,19 F / min au 04/95)

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

Ou écrivez-nous au
CLUB NINTENDO, BP 14
95311 CERGY POINTOISE CEDEX

EN BELGIQUE

02/478.92.08
du lundi au vendredi
de 14h à 18h

[0495]



DISTRIBUTED BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON