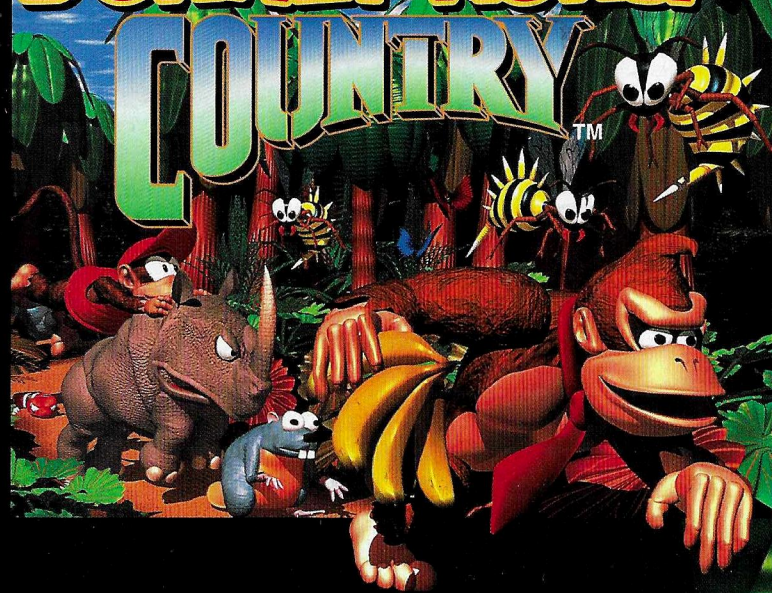


SNSP-8X-FAH

DONKEY KONG COUNTRY



MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo[®]

DISTRIBUTED BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRÉCAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE CE JEU AVANT D'UTILISER LA CONSOLE NINTENDO OU LES CARTOUCHES.



Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir acheté la cartouche de jeu DONKEY KONG COUNTRY™ pour votre Super Nintendo Entertainment System™.

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

ATTENTION : Si vous allumez et éteignez sans cesse l'interrupteur, les données accumulées dans la pile à lithium de votre jeu Super NES risquent d'être effacées.

FRANÇAIS



QU'EST-CE QUI NOUS ATTEND ?

Par une sombre nuit d'orange	4
Préparatifs	8
Commandes de base	10
La star : Donkey Kong !	12
Je vous présente : Diddy Kong	14
Tonneaux et barils	16
Attendez, ce n'est pas tout !	18
L'Atlas du Pays de Donkey Kong	20
Vos fidèles amis	24
La famille de Donkey Kong	26
Des méchants à la pelle !	28
Le conseil de Papy Cranky	31
Naissance de Donkey Kong Country	32

Par une sombre nuit d'orage...

Un orage apocalyptique s'abat sur Donkey Kong Island, l'île du célèbre singe et de sa famille. Tout près de l'arbre qui leur sert de maison, un petit singe du nom de Diddy tremble sous les éclairs qui déchirent sauvagement le ciel, illuminant la végétation luxuriante de l'île. Planté là par

Donkey Kong pour monter la garde en cette nuit d'épouvante, Diddy maudit amèrement son sort...

Les paroles de Donkey Kong lui reviennent sans cesse à l'esprit. "Allez, mon p'tit gars", lui a-t-il dit de son ton condescendant, "cette nuit, dans le cadre de ton parcours initiatique, tu devras monter la garde sur mes bananes. La relève sera prise à minuit, tâche de ne pas t'endormir !"

Mon p'tit gars. Tu parles. En attendant il est tout seul. Avec pour toute compagnie les innombrables menaces qui le guettent derrière chaque arbre illuminé par les éclairs. Déjà, il y a les Kremlings, qui ont des vues sur le stock de bananes de Donkey Kong - le plus grand de l'île; voire du monde. Un vrai trésor de potassium et de vitamine A. "Mmhh, des baanaanes..." La pensée de ce délice jaune lui fait presque oublier le danger. Mais un bruit dans les fourrés et quelques brindilles brisées le ramènent vite fait à la réalité.

"Qu-qui va là ?", demande-t-il à son interlocuteur invisible. Pour toute réponse, un grondement de tonnerre accompagne l'éclair furtif des dents et des yeux des redoutables reptiles tapis dans l'ombre. Diddy saute sur l'adversaire avec son habituelle attaque en roue, mais est bientôt submergé sous le nombre des assaillants. L'énorme carcasse de Klump le Kremling s'abat sur lui. Avant de perdre connaissance, il entend une voix persiflante... "Ccc'est le petit... Mettez-le dans ccce tonneau et jetez-le dans les buissons... A nous le ssstock de bananes", puis le couvercle se referme sur lui, et le tonneau est propulsé dans les fourrés par un shoot magistral. Et c'est le trou noir.

Tandis que Donkey Kong et ses proches dorment paisiblement, les Kremlings chargent le précieux fardeau sur leurs charrettes et disparaissent dans la jungle, laissant sur leur sillon des amas de peaux de bananes.

Le lendemain matin, Donkey Kong est réveillé par des appels insistants. "Silence !", grogne-t-il avant de réaliser l'heure qu'il est. Dégringolant de son lit, il sort de chez lui, dévale l'échelle, et affronte l'adversaire, les yeux encore embués de sommeil... Un seul coup suffit pour le mettre K.O. ! Ouvrant péniblement un oeil, il reconnaît le visage ridé et la barbe blanche de son grand-père Cranky Kong. A son heure de gloire, il fut le premier Donkey Kong, qui combattit Mario dans plusieurs jeux.

"Non mais ça va pas ?", l'apostrophe Donkey Kong, connaissant pertinemment le caractère un brin fougueux de son aïeul.

"Va jeter un coup d'oeil dans ta réserve de bananes. Une petite surprise t'attend", ricane le vieillard.

Sans faire ni une ni deux, Donkey se rue vers la caverne. Là,



au lieu de la lueur dorée de milliers de bananes, seules quelques épluchures jonchent le sol. A en juger par d'innombrables traces de pas à trois orteils, la caverne a été visitée par des centaines de monstres au sang froid. Et ce n'est pas tout...

"Et en plus, Diddy a disparu !", s'esclaffe Cranky. "Voilà ce que c'est de fuir ses responsabilités, espèce de bon à rien ! De mon temps, on se serait estimé heureux de monter la garde sous la pluie. Ça nous aurait valu quelques images de plus. Bien sûr, il n'y aurait pas eu de pluie. Notre puissance de traitement était bien trop faible pour ça, mais..."

Mais Donkey Kong ne l'écoute pas. Hagard, il contemple avec désespoir la caverne vide. "Diddy... mon p'tit gars... parti...", se lamente-t-il.

Mais il se ressaisit soudain. "Les Kremlings me le paieront !", vocifère-t-il. "Je les pourchasserai dans tous les recoins de l'île jusqu'à ce que j'aie récupéré ma dernière banane !"

"Ne me dis pas que tu vas partir en quête de ton pote et d'un régime de bananes", ironise Cranky. "Tu parles d'une idée pour un jeu. Ah, il est loin, le temps des belles princesses captives !"

"Voilà où ça l'a mené de vouloir à tout prix me copier. Bon, Diddy est loin de ressembler à un héros de jeu vidéo, mais il a des qualités : le courage, les réflexes..."


"Si tu veux mon avis, vous n'êtes ni l'un ni l'autre prêts pour les heures de grande écoute", l'interrompt Cranky. "Tu ne seras jamais un personnage aussi populaire que je l'ai été. De mon temps, les gosses s'arrachaient mes jeux comme des petits pains ! Laisse-moi te dire que si tu

t'entêtes dans cette aventure débile, tu pourras t'estimer heureux si tu en vends dix exemplaires !"

Cette fois-ci c'en est trop. "Qu'est-ce que tu connais à l'aventure, espèce de vieux sac à puces ?" riposte Donkey Kong en fulminant. Puis, bravant la canne du vieillard jusqu'à se planter sous sa barbe : "Lâche-nous les baskets avec tes aventures d'avant-guerre, papy ! Diddy est en danger, mon stock de bananes a disparu, et il faut que je les retrouve !"

Sur ces mots, il prend ses cliques et ses claques et part sur la trace des peaux de bananes semées en chemin par les Kremlings.

"Bon, et bien faute de princesse captive, on cherchera des bananes", raille Cranky en le voyant disparaître. Après un instant d'hésitation, il lui emboîte le pas. "Le gamin aura peut-être besoin d'un coup de main", marmonne-t-il dans sa barbe. "Les jeunes, je vous jure... ils ne respectent plus leurs aînés."



Ouahh...
soporifique, ce jeu.

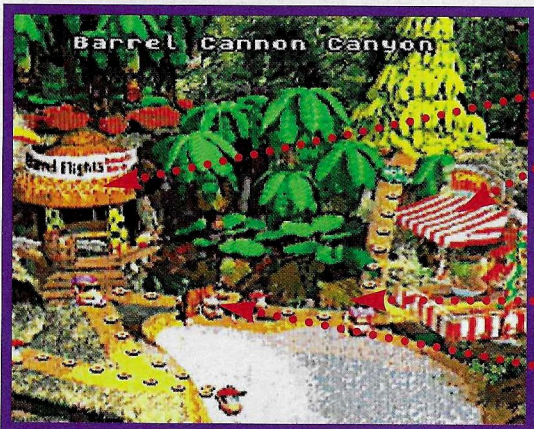
Préparatifs

Rien de plus simple que d'accéder à ce jeu ! Après l'écran Titre et les informations légales, l'écran d'options s'affiche. De là, vous pouvez restaurer ou effacer un jeu sauvegardé et choisir parmi le français, l'anglais ou l'allemand pour les textes écran. Dès que les options sélectionnées vous conviennent, appuyez sur Start pour démarrer !



Modes de jeu

Vous pouvez jouer à Donkey Kong en solo ou à deux. En mode CONTEST (compétition) à deux joueurs, vous jouez en alternance, jouez en alternance avec un ami pour voir qui finit le plus de niveaux en un temps record. En mode TEAM (équipe) à deux joueurs, un joueur commande Donkey Kong tandis que l'autre commande Diddy Kong. Ce mode est conseillé lorsque les deux joueurs sont de niveau inégal.



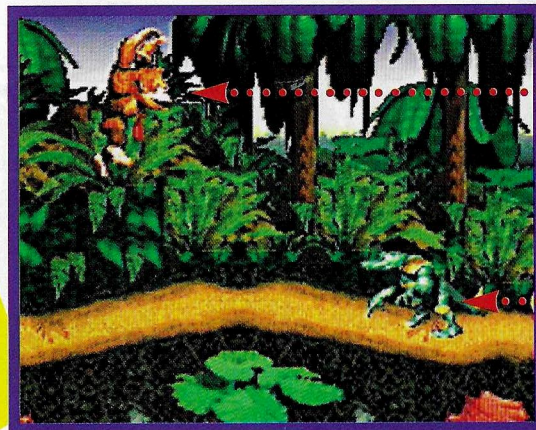
- **FUNKY KONG**
- **CANDY KONG**
- **KREMLINGS!**
- **VOTRE POSITION**

Les Ecrans Cartes

Les Kremlings ont volé le stock de bananes de Donkey Kong. A vous de l'aider à le retrouver. Entre chaque niveau, l'écran carte vous indiquera votre position ainsi que celle des Kremlings, de Cranky Kong, de Funky Kong et de Candy Kong. Les membres de la famille Kong vous aideront de diverses manières. Pour en savoir plus, voir plus loin dans ce manuel.



Ecran de jeu



VOUS

KREMLING

Mais où sont donc la barre de points, le compteur de vie, l'indicateur de vitesse ? En dehors de votre champ de vision, pour ne pas gâcher le paysage. Lorsque vous récupérez des bananes, une vie supplémentaire ou Dieu sait quoi, le symbole correspondant apparaît momentanément à l'écran. Vous verrez les symboles suivants :

COMPTEUR DE BANANES

Il recense vos bananes.



LETTRES K.O.N.G.

Epelez Kong à un niveau donné, et vous obtiendrez une vie supplémentaire.



BALLONS DE VIES

Ils indiquent le nombre de vies qui vous restent.

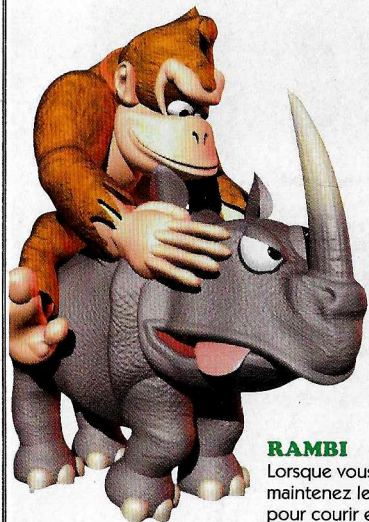


Pour tout savoir sur ces items, rendez-vous au chapitre "Tonneaux et Barils".

Commandes de base



Et si vous profitez des graphismes et du son plutôt que de choper une migraine en essayant de retenir quel bouton correspond au triple salto arrière avec double vrille piquée ?! M'est avis que vous vous y retrouverez tout seul comme un grand, mais au cas-z-où, voici les fonctions. Certaines ne fonctionnent que dans des circonstances précises.



RAMBI

Lorsque vous chevauchez Rambie, maintenez le Bouton Y enfoncé pour courir et appuyez sur B pour sauter.



EXPRESSO

Lorsque vous chevauchez Espresso, utilisez Y pour courir (accrochez-vous, ça décoiffe !) et B pour sauter. En vol, tapoter le Bouton B pour battre des ailes.



BOUTON SELECT

- En équipe :**
- Passage de Donkey Kong à Diddy Kong et vice-versa
 - Passage d'un joueur à l'autre en mode TEAM à deux joueurs

BOUTON Y

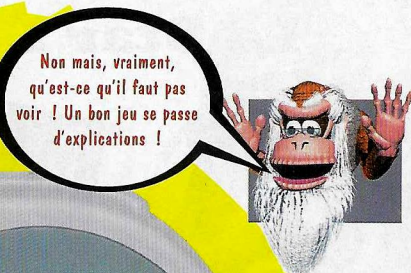
- Appuyer pour Rouler ou pour Roue
- Maintenir enfoncé pour Courir
- Appuyer pour soulever un tonneau, relâcher pour le lancer
- Maintenir enfoncé pour grimper plus vite aux lianes
- A combiner avec Bas pour que Donkey Kong utilise l'attaque de la «grosse baffe»

BOUTON START

- Pour démarrer (on s'en serait douté) et pour faire une pause!

WINKY

Utilisez le Bouton B pour faire des super bonds avec Winky !



Non mais, vraiment, qu'est-ce qu'il faut pas voir ! Un bon jeu se passe d'explications !

BOUTON A

- Pour descendre de votre fidèle monture
- Pour passer de Diddy à Donkey et vice-versa
- Pour changer de joueur dans le mode TEAM

BOUTON B

- Sauter
- Nager

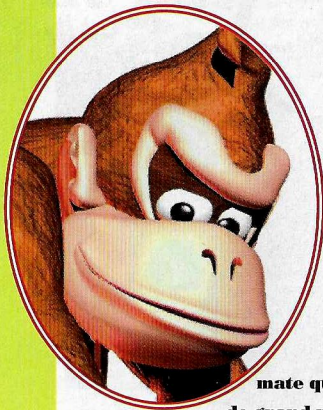


ENGUARDE

Avec le Bouton Y ou B, Enguarde mettra les gaz et assommera tout ce qui bouge avec son nez redoutable !

La Star :

DONKEY KONG



Mesdames et Messieurs, voici le singe à méninges, le gorille qui brille, le primate qui épate, j'ai nommé : Donkey Kong ! Pas celui de grand-papa, mais un tout nouveau Donkey Kong encore plus beau, encore plus puissant ! On l'applaudit bien fort !

LES ACTIONS DE DONKEY KONG

SAUTER

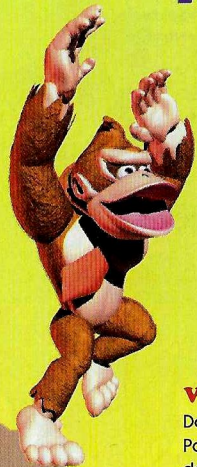
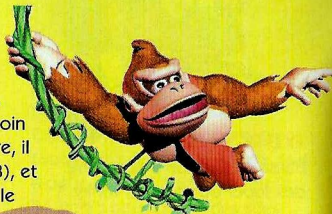
Je vous le demande un peu, qu'est-ce qu'un jeu d'action à plateformes sans sauts ? Rien de tel pour explorer tous les recoins du Pays de Donkey Kong. Si vous sautez sur la tête d'un ennemi, vous pourrez lui dire adieu !

COURIR

Fatigué de marcher ? Alors, courez, maintenant ! Pour ce faire, maintenez le Bouton Y enfoncé. En plus, Donkey Kong saute plus loin avec un peu d'élan.

VOLTIGER

Donkey Kong est un as de la voltige. Pour qu'il attrape une liane, pas besoin de le lui demander ! Pour descendre, il suffit de sauter (à l'aide du Bouton B), et pour grimper plus vite, appuyez sur le Bouton Y.



ROULER

Pour semer la pagaille chez l'ennemi, DK a la technique : hop, on se met en boule !



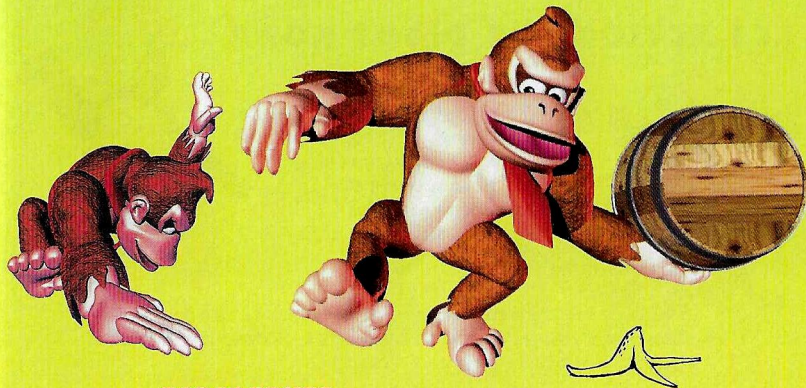
NAGER

Etant une île, le Pays de Donkey Kong est environné d'eau (sans blague !). Pour nager, tapoter le Bouton B. Appuyez sur Bas pour couler plus vite.



LANCER DES TONNEAUX

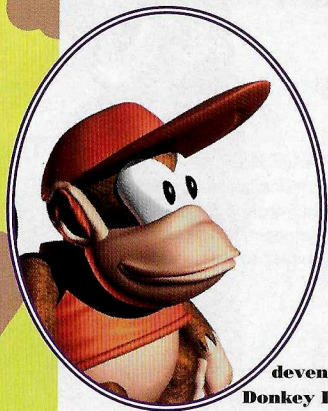
Que je te soulève un tonneau d'une main (Bouton Y), que je te le transporte à bout de bras... Donkey Kong manie tout ça avec une grâce de ballerine. Mais si vous relâchez le Bouton Y, gare aux chutes de tonneau ! Pour le reposer sans dégâts, appuyez sur Bas en relâchant le Bouton Y.



FORCE BRUTE

A côté de Donkey Kong, même Mr Muscle fait figure de gringalet. S'il atterrit sur un point sensible du terrain, il peut faire apparaître des cachettes de tonneaux, pneus et autres. Appuyez simultanément sur le bouton Y et sur Bas de la manette multidirectionnelle pour que DK mette en route son attaque de la «grosse baffe» ! Très pratique pour vous débarrasser des ennemis et révéler les secrets enfouis dans le sol...

Je vous présente :



DIDDY KONG

i l avalerait sa casquette plutôt que de l'admettre, mais les faits sont là : la grande ambition de Diddy Kong, c'est de devenir un héros de jeu vidéo, comme son idole Donkey Kong. Et même si ça lui brûlerait la langue de le lui dire en face, Donkey Kong doit bien reconnaître que ce gamin a des atouts en poche : la rapidité, l'agilité et assez de tripes pour faire une carrière internationale. Tout ce qui lui manque, c'est un peu d'expérience...

LES ACTIONS DE DIDDY KONG



SAUTER

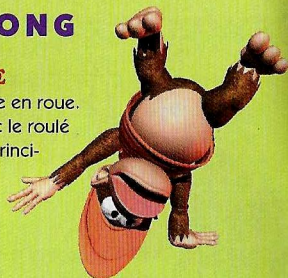
Là où Diddy bat DK à plates coutures, c'est en saut. Bien utile pour l'exploration ou le plaquage des ennemis ! Cependant, Diddy doit parfois sauter deux fois sur le même ennemi pour l'anéantir.

COURIR

En maintenant le Bouton Y appuyé, Diddy peut courir hyper vite.

VOLTIGER

Diddy adore grimper et se balancer aux cordes et aux lianes. Normal, me direz-vous, c'est un singe. Appuyez sur B pour sauter en vol, et maintenez Y enfoncé pour grimper plus vite.

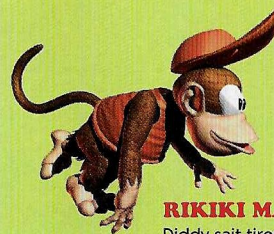


NAGER

Dans les niveaux aquatiques, Diddy évolue comme un poisson dans l'eau.

LANCER DES TONNEAUX

Avec les tonneaux, Diddy se débrouille comme un grand. Il sait les ramasser et les lancer, mais pour les transporter, c'est une autre histoire : faute de mieux, il les trimballe péniblement devant lui.

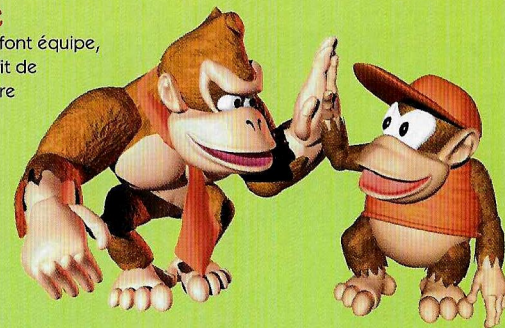


RIKIKI MAIS COSTAUD

Diddy sait tirer parti de sa petite taille. Il esquive plus facilement les ennemis, et sait se tirer d'affaire sous l'eau, où les passages étroits ne manquent pas ! Et sa façon peu élégante de porter les tonneaux peut lui servir à révéler des zones cachées...

TRAVAIL EN EQUIPE

Quand Donkey Kong et Diddy font équipe, attention les yeux ! Il vous suffit de commander l'un d'eux, et l'autre suit automatiquement. Si l'un prend un coup, il décampe sans demander son reste et fait place à l'autre. Pour passer de l'un à l'autre, appuyez sur SELECT. A vous de trouver celui qui convient le mieux à chaque passage !



Tonneaux et Barils

Donkey Kong et Diddy Kong peuvent tous les deux soulever et lancer des tonneaux. Il en existe une multitude au Pays de Donkey Kong, et certains ont des fonctions très spéciales.

TONNEAU NORMAL (A)

Des projectiles du tonnerre. Au moindre obstacle, ils volent en éclats. Les tonneaux cerclés d'acier roulent sur les ennemis jusqu'à ce qu'ils cognent contre un mur.

TONNEAU DE TNT (B)

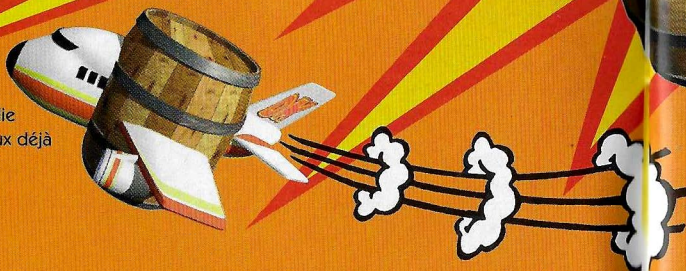
Avec ce tonneau de trinitrotoluène (TNT pour les intimes), bonjour les dégâts ! La plupart des ennemis y laissent leur peau, et il peut enfoncer des portes dérobées. Si vous reposez ce tonneau après l'avoir soulevé (appuyez sur Bas en relâchant le Bouton Y), il explosera quelques secondes plus tard, comme une bombe à retardement !

CANONS-TONNEAUX (C & D)

Ils sont suspendus dans le ciel comme par magie. Sautez dedans, et vlam ! Ils vous propulseront dans les airs. Il existe deux sortes de canons-tonneaux : les canons normaux (D) qui s'activent en appuyant sur le Bouton B, et les canons automatiques (C) signalés par un symbole d'explosion blanc, qui se déclenchent dès que vous sautez dedans.

TONNEAU DE FUNKY

Vous voulez faire marche arrière pour gagner des vies supplémentaires, pour retrouver votre pote ou chercher des objets cachés ? Le tonneau de Funky vous réexpédie dans l'un des niveaux déjà terminés.



BARILS EN ACIER

Si vous voulez les casser, vous pourrez attendre longtemps. Une fois lancés, ils écrasent tout ce qui passe sans jamais s'arrêter. Essayez un peu, pour voir, d'en lancer un contre un mur et de sauter dessus quand il rebondit - sensations fortes garanties !

(A)

(B)

(C)

(D)

(E)

(E)

(E) TONNEAUX "CONTINUE"

Éliminez donc l'un de ces tonneaux joliment décorés d'étoiles blanches. Lorsque vous perdrez une vie, vous pourrez repartir à l'emplacement du tonneau !

TONNEAU DE DONKEY KONG

Vous êtes seul ? Alors le tonneau frappé du logo DK renferme votre camarade. Libérez-le, et il se joindra à vous. Si vous avez déjà les deux Kong, il fonctionne comme un tonneau normal.

TONNEAU DE SAUVEGARDE

Le tonneau de Candy Kong vous permet de sauvegarder votre jeu en cours de route. Il vous suffit de sauter dedans, et votre jeu sera stocké dans la mémoire équipée d'une pile à lithium. Grâce à celle-ci, vous pouvez sauvegarder trois parties.

But Wait!

Attendez ! Ce n'est pas tout !

BANANES!

Cette denrée inestimable est l'objet de la quête de Donkey Kong : ramassez toutes celles que vous trouverez ! Elles vous feront gagner des vies supplémentaires, et en plus, elles sont bonnes pour le teint. Les bananes abandonnées par les Kremlings vous permettront de retrouver leur trace.



LETTRES K.O.N.G.

Vous voulez gagner une vie ? Il suffit (c'est vite dit) de trouver les lettres cachées pour écrire le mot KONG à un niveau donné.



BALLONS DE VIES

Les ballons de Donkey Kong, c'est des vies à la pelle ! Un ballon rouge : une vie, un ballon bleu : trois vies, un ballon vert : deux vies. Les moyens ne manquent pas pour trouver ou gagner des ballons. A vous d'être assez rapide pour les attraper au vol !



Non mais c'est pas possible de lire des idioties pareilles !



SYMBOLES D'ANIMAUX

Des symboles d'animaux dorés se cachent aux endroits les plus inattendus. A votre place, je les collectionnerais : au bout de trois, vous passez à un niveau de bonus, et là, vous devenez l'animal ! Etonnant, non ?!



Des niveaux de bonus ?
La bonne blague ! Ne vous cassez pas
la tête à les chercher...



RAMBI



EXPRESSO



WINKY

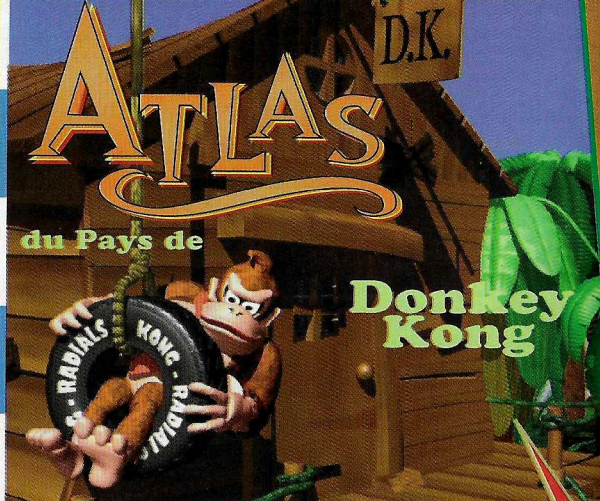


ENGUARDE



JUNGLE

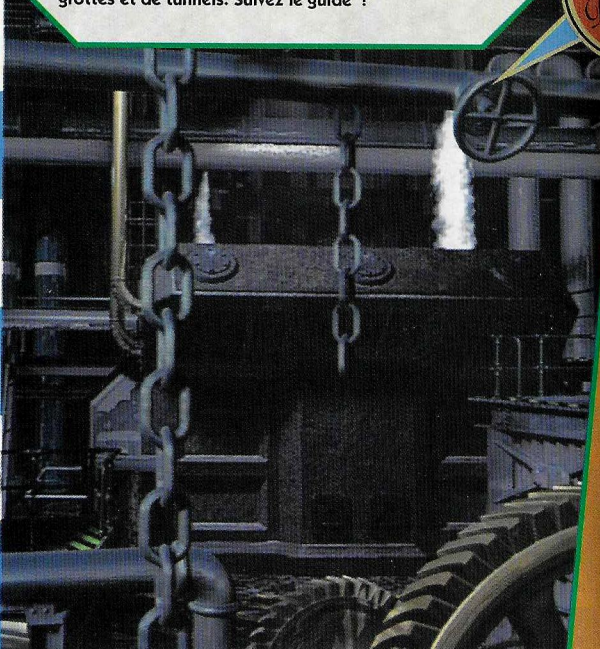
Donkey Kong règne sur la jungle en véritable souverain (du moins c'est ce qu'il croit). Pour vous mettre dans le bain, vous irez d'abord à Jungle Hijinks, où vous serez initié aux commandes de ce jeu - n'hésitez pas à y repasser par la suite pour gagner des vies supplémentaires ! Sur terrain miné, le meilleur moyen de locomotion, ce sont les lianes accrochées aux palmiers...



Au Pays de Donkey Kong règnent une foule d'écosystèmes différents. L'île elle-même, plutôt tropicale, est entourée de lagons riches en récifs de corail et en poissons multicolores. Mais on y trouve aussi des pics enneigés, couverts de forêts de pins et truffés de mines, de grottes et de tunnels. Suivez le guide !

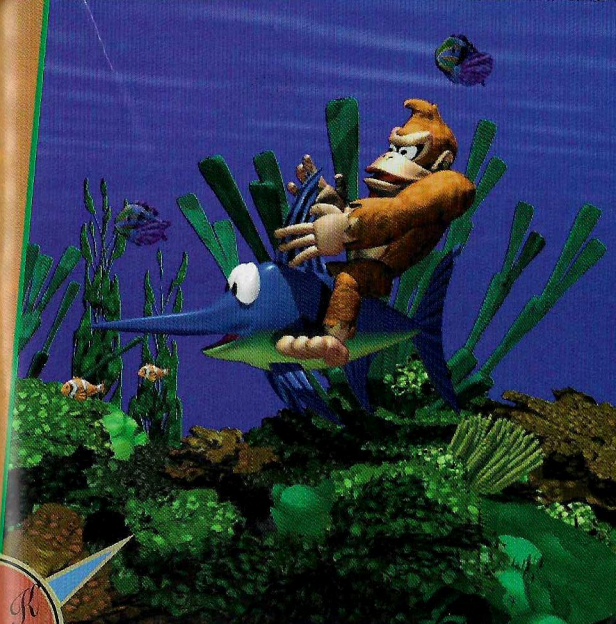
USINE

Le flambeau de la réussite industrielle des Kremlings, ce sont les gigantesques usines installées au Pays de Donkey Kong. Les chaudrons d'huile bouillante, les éclairages défectueux et les plates-formes vertigineuses y abondent. Visitez-les... à vos risques et périls !



MER

Un univers féérique... infesté de requins féroces, de piranhas voraces, de pieuvres sanguinaires et de méduses venimeuses ! Ça vous dit, une petite baignade ? Heureusement, Engarde l'espadon est là pour vous tirer d'affaire !



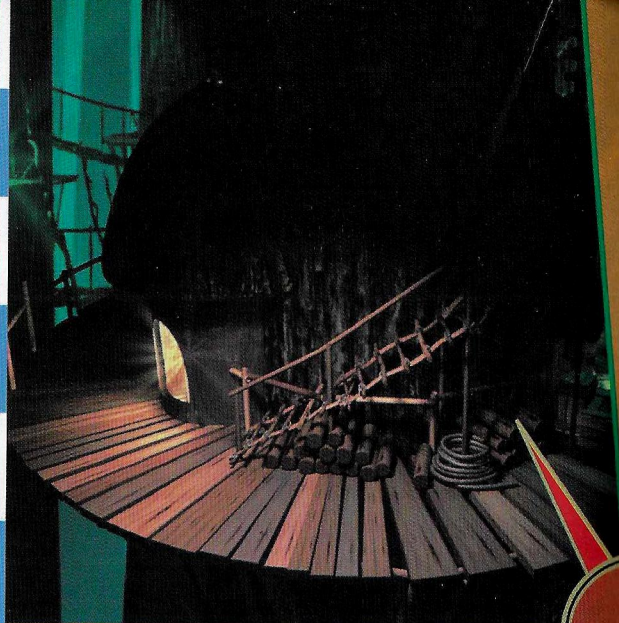
MONTAGNE

Ces pics escarpés ne sont pas ce qu'il y a de plus hospitalier. Alpinistes amateurs s'abstenir ! Le sol gelé est particulièrement glissant, et des tempêtes de neige aveuglantes s'abattent sans prévenir, rendant toute progression presque impossible. Vaillants explorateurs, à vos piolets !



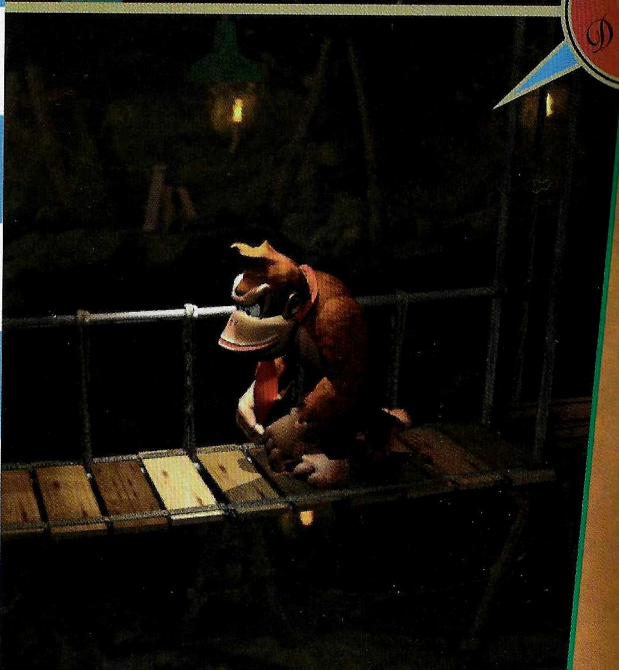
CIMES D'ARBRES

Tout en haut des cimes vertigineuses des arbres se cache une ville mystérieuse dont les plates-formes et les huttes en bois ont été abandonnées il y a bien longtemps. Ne la croyez pas déserte : elle grouille de Kremlings et de leurs acolytes, qui tirent à boulets rouges sur les intrus.

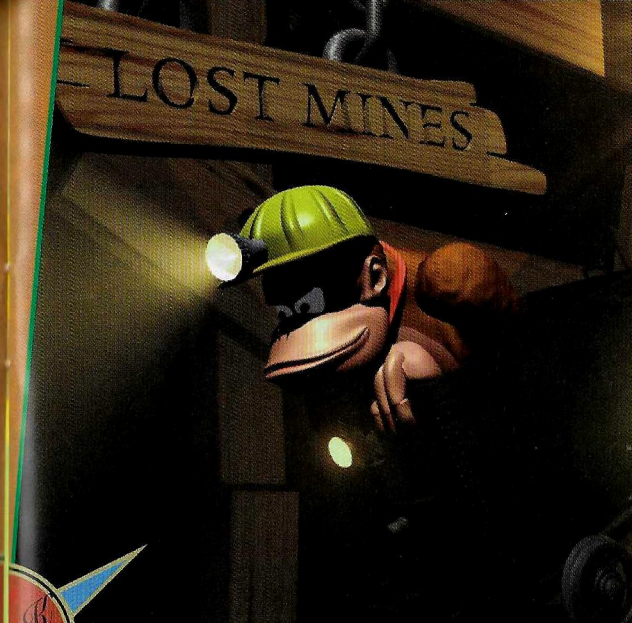


GROTTES

Avec ses grottes, ses tunnels et ses mines, l'île de Donkey Kong ressemble à un gigantesque gruyère. Il existe toutes sortes de grottes - même creusées dans la glace ! - reliées par des passages secrets, et qui fourmillent bien sûr de Kremlings. Pour les spéléologues en herbe, un tuyau : les pneus permettent de rebondir jusqu'aux passages les plus reculés !



LOST MINES



MINES

Ces mines désaffectées ont depuis longtemps épuisé toutes leurs ressources, mais les outils des mineurs subsistent : chariots, échafaudages hasardeux, tonneaux servant d'interrupteurs et monte-charge peu engageants. Si vous tenez à la vie, n'y allez pas sans casque... mais bien malin celui qui volera le sien à Klump !

RUINES

Ces ruines monolithiques couvertes de lianes sont hantées par les castors vilains. Qui dit ruines dit trésors : vous y trouverez une foule d'items enfouis depuis la nuit des temps...

NIVEAUX DE BONUS

Les niveaux de bonus, ce n'est pas ce qui manque, mais il faut les mériter : certains sont hyper faciles, mais pour les autres, c'est pas du gâteau ! A la clé, des vies, des bananes et plein de surprises !



**Vos
fidèles
amis**

Animal Friends

Il y en a cinq espèces. Vous pourrez toujours compter sur eux en cas de pépin, et parfois aux endroits les plus inattendus ! Alors quand vous voyez une caisse représentant l'un d'eux, sautez dessus et vous les retrouverez à califourchon sur votre fidèle compagnon. Pour sauter de votre monture, appuyez sur A.

RAMBI LE RHINOCEROS

Rambi, n'est pas du genre à faire dans la dentelle. Appuyez sur le Bouton Y, pour voir : Rambi part en trombe et écrase tout sur son passage (attention quand même où vous mettez les pieds...). Rares sont les portes dérobées qui lui résistent !

EXPRESSO L'AUTRUCHE

Pas ce qu'il y a de plus élégant quand elle fait son jogging en battant des ailes (tapotez sur le Bouton B), mais furieusement efficace. Avec les allumettes qui lui servent de pattes, vous n'écraserez personne et n'arrêterez pas les petits attaquants. Mais les gros feraient mieux de ne pas s'y frotter !



ENGUARDE L'ESPADON

Pour les expéditions sous-marines, Enguarde est incontournable. Pas besoin d'appuyer sur B : les flèches directionnelles suffisent. Pour embrocher vos adversaires sur son impressionnant appendice, mettez les gaz en appuyant sur Y ou B. Evidemment, vous ne le trouverez que dans les régions aquatiques...

WINKY LA GRENOUILLE

Elle n'a pas l'air, comme ça, mais Winky n'est pas une mauviette ! Montée sur ressorts, elle pulvérise des assaillants que même Donkey n'oserait pas approcher. Elle a un faible pour les trous humides, mais attendez-vous à la voir surgir à tout moment !

SQUAWKS LE PERROQUET

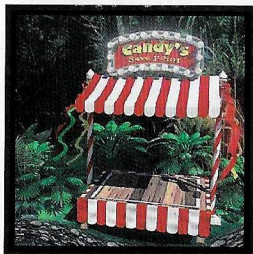
Même si vous ne pouvez pas chevaucher Squawks, son aide vous sera très précieuse. Vous le trouverez dans le niveau de la grotte la plus sombre. Dès que vous le libérez, il vous éclairera le chemin avec une lampe. Pour ce niveau, la clé de votre réussite dépend tellement de Squawks que vous n'aurez aucune difficulté à le trouver.



La Famille Kong

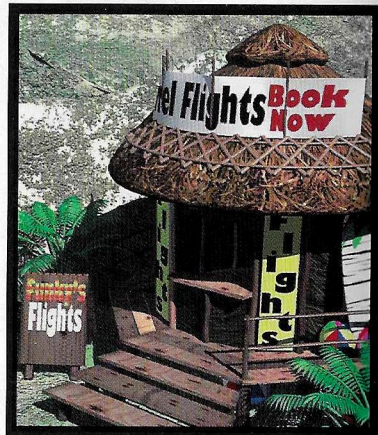
FUNKY KONG

Attention les yeux ! Bronzage de rêve, lunettes de soleil et surf sous le bras, Funky Kong a carrément la classe. Il traîne sur les plages du pays, mais il propose aussi des vols en tonneau pour retourner vers les niveaux déjà terminés. Il n'est pas téméraire, mais il brasse tellement qu'il est au courant de tous les ragots.



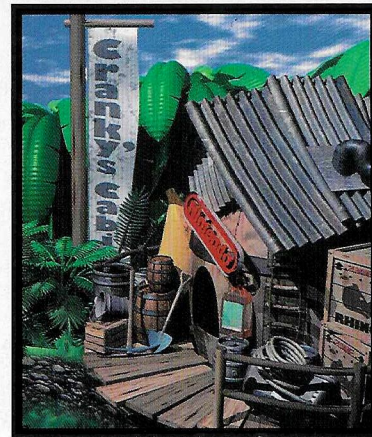
CANDY KONG

Donkey Kong tient à elle comme à la banane de ses yeux. Le mariage semble inéluctable, mais Donkey n'est pas encore prêt pour enterrer sa vie de garçon (ça, c'est Candy qui le dit). Candy a un faible pour Diddy (elle lui pincerait bien les joues, si le graphiste le lui permettait...). Inquiète du sort de ses deux héros, elle viendra souvent leur prêter main forte en leur proposant de sauvegarder leur jeu. Comment ? Pas sorcier, il suffit de sauter dans son tonneau de sauvegarde !



CRANKY KONG

Le grand-père ronchon de Donkey Kong n'est autre que le héros des premiers jeux Donkey Kong. Nostalgique des grands classiques des années quatre-vingt, il dédaigne les graphiques ultra sophistiqués, le son et les manettes hyper performantes des nouveaux jeux Nintendo. Donkey le rencontrera à maintes reprises dans ses nombreuses cabanes disséminées dans le pays, et ce vieux singe solitaire sera intarissable sur la supériorité indéniable des jeux d'antan. Ne faites pas la sourde oreille, car il donne quelques conseils utiles à la jeune génération... Son arthrose et sa technologie surannée l'empêchent de vous suivre, alors, en cas de ras-le-bol : ne faites pas de vieux os chez ce vieux raseur !



Ras-le-bol ?
Heureusement que
je suis là pour
vous distraire !

BADDIES

Des méchants à la pelle :

Des Kremlings, des Kremlings, et encore des Kremlings ! Ces reptiles voleurs de bananes, c'est la galère ! Et en plus, il y en a un max :

KING K. ROOL

Commandant suprême des forces reptiliennes, c'est le cerveau de la bande.

KRITTER

Ce Monsieur-tout-le-monde est le Kremling le plus courant...

KRUSHA

Un vrai paquet de muscles, qui se gausse de la plupart des attaques.

KLUMP

Grâce à son casque, il ne craint pas que le ciel lui tombe sur la tête !

KLAP TRAP

Avec des dents pareilles, les attaques en roulé ne sont pas conseillées...

ROCK KROC

Méfiez-vous : il prend l'aspect d'un rocher pour attaquer.



KING K. ROOL



KRITTER



KRUSHA



KLUMP



ROCK KROC

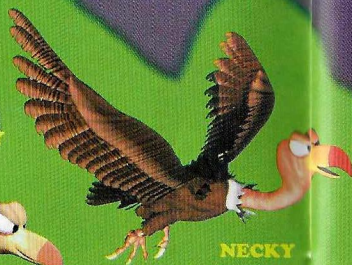


KLAP TRAP

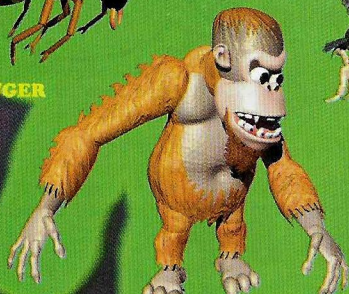


ZINGER

MINI-NECKY



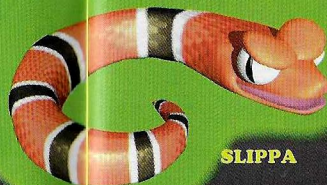
NECKY



MANKY KONG



ARMY



SLIPPA

AUTRES ENNEMIS

NECKY

Attention ! Il vous a à l'oeil de là-haut !

MINI-NECKY

Mais il fait le maximum : attention, il crache des noix de coco !

ZINGER

Gare à ses épines : qui s'y frotte s'y pique !

MANKY KONG

Ces rejetons d'orang-outans savent manipuler des tonneaux !

ARMY

Au moindre danger, il se transforme en boule cuirassée.

SLIPPA

Des serpents persiflants lovés dans de vieux bidons d'huile.

BADDIES

Encore des méchants...

CHOMPS

ENNEMIS SOUS-MARINS

CHOMPS

Les eaux du Pays de Donkey Kong sont infestées de ces terribles requins !

CHOMPS JR.

Petits, mais féroces !

SQUIDGE

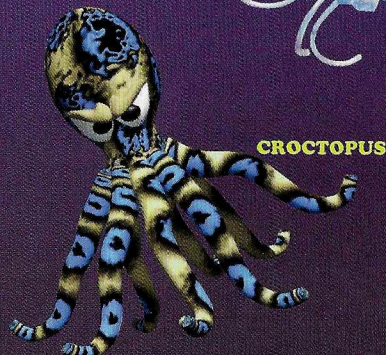
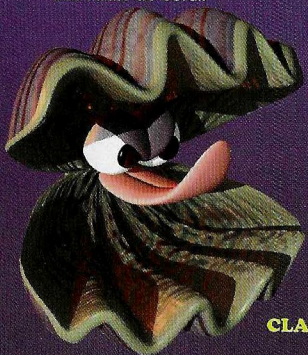
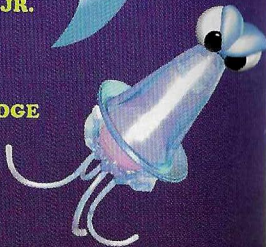
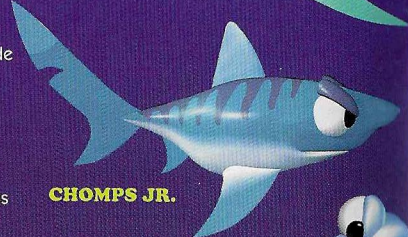
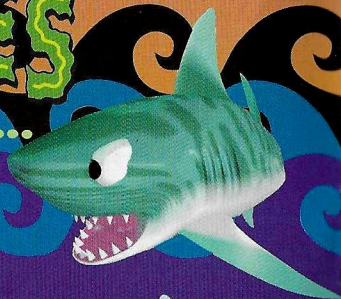
Gaffe à la méduse à propulsion, qui débarque sans crier gare !

CLAMBO

Il crache des perles dès que vous nagez près de lui.

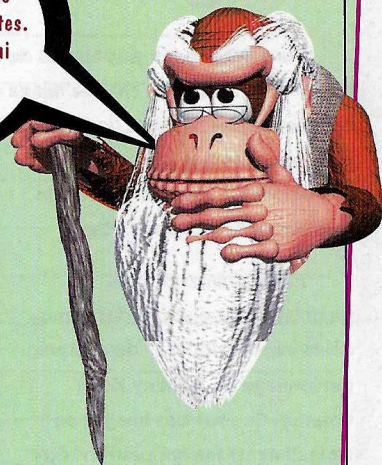
CROCTOPUS

Ces pieuvres tourbillonnent comme des fusées autour des récifs de corail



Des clous ! J'en ai pas vu un seul ! Ils ont dû se tromper de manuel, ah ah ah !

De mon temps on n'avait pas besoin de tous ces gadgets, c'est moi qui te l'dis. Les jeunes, de nos jours !... Gâtés, c'est tout ce que vous êtes. Le son, les belles images... pff ! Ce qui compte, c'est une bonne intrigue. Enfin... si ça vous amuse... voilà quelques trucs :



Le conseil de Papy Cranky

- **Au moins, les niveaux secrets ne manquent pas dans ce jeu ! Explorez chaque niveau à fond pour dénicher ces zones où vous attendent des vies supplémentaires. Personnellement, j'en aurais pas besoin, mais avec vous on sait jamais...**
- **Certains ennemis sont coriaces : ils sont invulnérables à certaines attaques, ou doivent être frappés plusieurs fois... Essayez différentes attaques ! (Il y en a même qui leur sautent sur la tête, quelle idée !)**
- **Pour arriver au but à chaque niveau, suivez les bananes. Si vous n'étiez pas si feignants, vous arriveriez à les récupérer toutes !**
- **Et le travail d'équipe, vous connaissez ? Il y a des domaines où Diddy doit reconnaître la supériorité de Donkey, et vice versa...**

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS

(Cartouches)

NINTENDO FRANCE garantit la cartouche destinée à l'utilisation de la Super Nintendo pendant une période de **180 jours** à compter de la date d'achat. La garantie couvre les pièces et la main d'œuvre ainsi que les frais de port retour. **NINTENDO FRANCE** réparera ou remplacera gratuitement à son choix, toute pièce ou matériel défectueux.

Pour tout problème rencontré, appelez le **SOS NINTENDO au 16 (1) 34 64 77 55** et un conseiller technique vous orientera. 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 le S.O.S. NINTENDO au 16 (1) 34 64 77 55.
Si vous avez un Minitel, 3615 NINTENDO, 24h/24h, 7 jours/7.
Ou écrivez-nous au
CLUB NINTENDO
BP 14
95311 ST OUEN L'AUMONE**

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS

(Cartouches)

NINTENDO REPAIR SERVICE («NINTENDO») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la **SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK** («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, **NINTENDO** soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur **NINTENDO** ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

NINTENDO REPAIR SERVICE

Trade Mart, B.P. 271

1020 Bruxelles

BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de **NINTENDO** ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

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

POUR 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

16 (1) 34 64 77 55

du lundi au samedi, de 9h à 19h (18h les vendredi et samedi)

ou 24h / 24h, 3615 NINTENDO

**Ou écrivez-nous au
CLUB NINTENDO**

BP 14

95311 ST OUEN L'AUMONE

EN BELGIQUE

02/478.92.08

du lundi au vendredi, de 14h à 18h

AVERTISSEMENT

Ce jeu NINTENDO ne doit pas être utilisé conjointement avec d'autres appareils tels qu'adaptateurs, copieurs ou autres matériels modificateurs du jeu.

La garantie du produit NINTENDO ne s'appliquera pas en cas de perte ou dommage résultant de l'utilisation de tels appareils.

NINTENDO (et/ou tout distributeur ou licencié NINTENDO) ne peut être tenu pour responsable des dommages ou pertes dus à l'utilisation de ces appareils. Si l'utilisation d'un tel appareil entraîne l'arrêt de votre jeu, déconnectez délicatement l'appareil afin d'éviter tout dommage aux connecteurs, et recommencez à jouer normalement.

Si votre jeu ne fonctionne pas alors qu'aucun appareil n'est connecté, contactez votre distributeur NINTENDO ou appelez NINTENDO aux numéros suivants :

POUR LA FRANCE, appelez le S.O.S. NINTENDO au (16-1) 34.64.77.55 ou, si vous avez un Minitel, composez le 3615 NINTENDO.

POUR LA BELGIQUE, appelez le CLUB NINTENDO au 02/478.92.08.

ATTENTION

POUR LA FRANCE SEULEMENT

Par application des règles légales et réglementaires françaises et communautaires, il est strictement interdit de faire des copies des jeux NINTENDO à des fins autres que l'établissement d'une copie de sauvegarde ou d'un usage strictement privé du copiste (Code de la Propriété Intellectuelle et Directive n° 91/250 du Conseil des Communautés Européennes du 24 mai 1991). Toute infraction sera poursuivie.

POUR LA BELGIQUE SEULEMENT

Par application des règles légales et réglementaires communautaires, il est strictement interdit de faire des copies des jeux NINTENDO à des fins autres que l'établissement d'une copie de sauvegarde ou d'un usage strictement privé du copiste (Directive n° 91/250 du Conseil des Communautés Européennes du 24 mai 1991). Toute infraction sera poursuivie.

WAARSCHUWING : LEES ALSTUBLIEFT EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR, DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT, VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM OF DE SPELCASSETTE GEBRUIKT WORDT.



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

Hartelijk dank voor het kopen van deze cassette met **DONKEY KONG COUNTRY™** voor het Super Nintendo Entertainment System™.

Lees deze handleiding eerst goed door om dit spel grondig te leren kennen en bewaar hem ook om er later iets in te kunnen opzoeken.

Waarschuwing : Als de Super NES snel achter elkaar wordt aan- en uitgezet, kunnen de in het batterijgeheugen van de Super NES-cassette opgeslagen gegevens verloren gaan. Zet hem daarom niet onnodig uit (voordat de gegevens zijn gesaved), anders kunnen er gegevens verloren gaan.

© 1994 NINTENDO. GAME BY RARE.
™ and © are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1994 Nintendo Co., Ltd.

NEDERLANDS



INHOUD

Op een duistere, stormachtige nacht	40
Het starten van het spel	44
Basisfuncties van de bedieningsknoppen	46
De ster van de show: Donkey Kong!	48
Kennismaking met Diddy Kong	50
Grote en kleine vaten	52
Maar wacht, er is nog meer!	54
Atlas van Donkey Kong Country	56
Vertrouwde dierlijke vrienden	60
Donkey Kongs familie	62
Booswichten bij de vleet!	64
Goede raad van Cranky Kong	67
Hoe Donkey Kong Country tot stand is gekomen	68

OP EEN DUISTERE, STORM- ACHTIGE NACHT...

Stormen raasden over het woeste gebied van het Donkey Kong eiland waar de beroemde aap uit het videospel en zijn familie en vrienden wonen. Vlakbij Donkey Kongs boomhuis kromp een klein aapje, Diddy genaamd, angstig ineen voor de woeste bliksem die regelmatig het weelderige, duistere oer-

woud verlichtte dat het grootste deel van het eiland bedekte. Donkey Kong had Diddy in deze verschrikkelijke nacht wacht dienst gegeven, en deze laatste was niet blij met zijn lot.

Donkey Kongs eerdere bemoedigende praatje bleef maar in Diddy's geest terugkeren. "Oké, maatje," had Donkey met zijn minzame stem gezegd. "Als onderdeel van je opleiding tot held moet je vannacht mijn bananen bewaken... Om middernacht los ik je af, dus probeer tot dan wakker te blijven!"

Maatje?... 't Mocht wat! Nu was hij helemaal alleen, als je althans de onbekende bedreigingen die tijdens elke bliksemflits achter elke donkere boom te zien waren niet meetelde. De Kremlings waren daar, vast en zeker. Zij hadden het op Donkey Kongs voorraad bananen gemunt, de grootste op het eiland en vermoedelijk ook in de hele wereld. Een schat aan kalium en vitamine A. Het perfecte voedsel. "Mmm... heerlijke bananen...". Alleen al de gedachte aan DK's gouden voorraad deed Diddy zijn ongemakkelijke situatie bijna vergeten. Maar het geritsel in het kreupelhout en het gekraak van een paar brekende takjes deden die dromen vervliegen.

"W-w-wie is daar?!", riep Diddy naar de geluiden in het duistere, druipende gebladerte. Er kwam echter geen antwoord. Hij zag alleen maar wat klauwen en tanden oplichten, gevolgd door een kort beeld van talloze reptielenogen en een donderslag. Met zijn karakteristieke radslag-aanval stortte Diddy zich in het gekrakeel. Maar al snel werd hij door het gewicht van tal van geschubde aanvallers overmeesterd. De enorme massa van Klump de Kremling landde bovenop Diddy, waardoor hij bewusteloos raakte. Zijn laatste herinnering was een slissende stem... "t' lsss die kleine... Sstop hem in dit vat en ssmijt hem in de bosssjesss... Donkey Kongsss bananen zijn van onsss!" Het deksel van het vat sloot zich boven Diddy's hoofd, waardoor zelfs het bliksemlicht niet meer te zien was. Enkele seconden later vloog het vat door de lucht door een schop met één van Klump's legerschoenen, waarna het met veel geweld in het oerwoudgebladerte landde. Diddy wist van niets meer.

Geen van de leden van de Donkey Kong familie was zich van enig kwaad bewust toen de Kremlings de voorraad bananen in hun Kremlin-wagentjes laden en daarmee de jungle inreden, waarbij zij een duidelijk zichtbaar spoor achterlieten van bananen die van hun overladen vervoermiddelen waren afgevallen.

De volgende ochtend werd Donkey Kong gewekt door een stem die wanhopig zijn naam riep. "Rustig een beetje!", gromde hij. Maar plotseling realiseerde hij zich hoe laat het was. "t' l's al morgen... Ik ben door mijn wacht dienst heen geslapen!" Razendsnel schoot hij uit zijn bed en de deur door van het boomhuis naar buiten, waar hij zijn ladder uitrolde. Als een razende gleed hij daarlangs, zonder de sporten te gebruiken, naar beneden en nam hij zijn karakteristieke gevechtshouding aan, terwijl hij met zijn ogen knipperde omdat hij door de zon werd verblind! Er was maar één snelle klap nodig om Donkey Kong met zijn gezicht tegen de grond te doen slaan! Duizelend rolde hij zich om, waarna hij in het bekende, gerimpelde, wit-gebaarde, knorrig gezicht van "Cranky Kong", zijn oude opa, keek die hem stond aan te staren. In zijn beste



dagen, was Cranky (Knorrepot) ooit de oorspronkelijke Donkey Kong geweest die het in enkele van zijn eigen spellen tegen Mario opnam.

"Waarom deed je dat nou?!", vroeg Donkey Kong, die heel goed wist dat Cranky hem als het maar even kon een dreun verkocht wanneer hij daar zin in had.

"Kijk maar eens in je bananengrot. Ik denk dat je daar een grote verrassing wacht!", kakelde Cranky.

Niet wetende wat hij daarvan moest denken, sprong Donkey naar de grot en keek hij naar binnen. In plaats van de matte, gouden glans van duizenden bananen, trof hij daar alleen nog maar wat weggegooid schillen aan. Te oordelen naar de vele drietenige voetafdrukken die de vochtige vloer van de grot bedekten, waren deze door duizenden reptielvoeten in de modder gestampt. Maar hoe zat het dan met...

"Diddy is ook verdwenen!", lachte Cranky. "Dat krijg je, als je je verantwoordelijkheid ontloopt, stomme klaploper! In mijn tijd zouden we graag in de regen wacht hebben gelopen, want dan bleven we vaak langer in beeld! Uiteraard zou het toen onmogelijk zijn geweest regen op het scherm te laten zien, omdat de computers toen nog niet zo krachtig waren, maar..."

Versuft en ongelovig stond Donkey Kong toe te kijken, terwijl Cranky maar dooratelde over die goeie ouwe tijd van videospellen. "Diddy... verdwenen... M'n kleine vriendje...", mompelde hij in zichzelf.

Plotseling werd Donkey Kong overspoeld door een golf van zelfvertrouwen. "Daar zullen die Kremplings voor boeten!", brulde hij. "Ik ga ze achterna tot in elke uithoek van mijn eiland, net zolang tot ik de laatste banaan uit mijn voorraad terug heb!!"

"Je vriendje vinden en een partijtje bananen terughalen?!", schamperde Cranky. "Wat is dat nou voor een spelidee?! Waar is de gillende dame in nood?!"

"Diddy's obsessie om op mij te lijken is te ver gegaan! Weliswaar is hij er nog lang niet aan toe een echte videospellen-held te zijn, maar hij heeft het lef, het reactievermogen, het karakter..."

"Als je 't mij vraagt, is geen van jullie tweeën al aan het grote werk toe.", onderbrak Cranky hem. "Je zult nooit zo populair worden als ik! Ga maar na: In mijn beste tijd stonden de kinderen in de rij om mijn spelletjes te mogen spelen. De guldens werden op de machine gestapeld als ze op hun beurt wachtten! Als je aan dit belachelijke avontuur begint, mag je blij zijn als je er tien exemplaren van verkoopt!"

Donkey Kong werd woedend. Meestal schonk hij geen aandacht aan Cranky's geraaskal, maar dit keer was dat anders. "Wat weet jij nou van avonturieren, ouwe aap vol vloeibeten?", schreeuwde hij terwijl hij steeds dichterbij kwam en Cranky's stok negeerde, totdat hij vlak voor zijn gezicht stond. "Ik ben doodziek van jouw verhalen over die stomvervelende spelletjes op maar één scherm! Diddy zit in moeilijkheden, mijn voorraad bananen is weg en ik ga ze allemaal terughalen!"

Toen stormde Donkey Kong weg, op zoek naar zijn verdwenen vriendje. Hij volgde het spoor van bananen die de Kremplings hadden laten vallen.

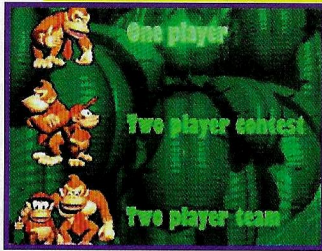
"Nou ja, het is niet helemaal te vergelijken met het redden van een prinses, maar het lijkt er toch wel een heel klein beetje op.", riep Cranky onze held nog smalend na, terwijl deze in het weelderige oerwoud verdween. Na enige aarzeling volgde Cranky hem. "Die jongen heeft misschien mijn hulp nodig...", mompelde hij bij zichzelf. "Die jeugd van tegenwoordig... ze hebben gewoon geen respect meer voor ons ouderen..."



Je leest
dit alleen maar omdat
je je verveelt!

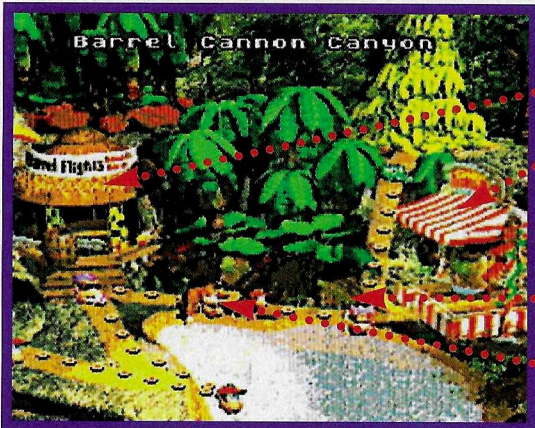
Het starten van het spel

Het starten van het spel is makkelijk. Na het titelscherm en de copyright-informatie, verschijnt het optiescherm. Hier kan een gesaved spel worden gestart, een gesaved spel worden gewist of, voor wat betreft de schermteksten, worden gekozen uit de talen Engels, Frans of Duits. Druk als de opties naar wens zijn ingesteld, op Start om met het spel te beginnen.



Spelvarianten

Donkey Kong kan alleen worden gespeeld of samen met een vriend of vriendin. In de "Contest"-stand voor twee spelers moet om de beurt tegen een vriend of vriendin worden gespeeld om te bepalen, wie van de twee de meeste levels in de kortste tijd weet uit te spelen. In de stand voor een team van twee spelers, spelen beide om de beurt. De ene bestuurt daarbij Donkey Kong en de andere Diddy Kong. Hierdoor kan een jonge, onervaren speler samen met een oudere, meer ervaren speler van dit spel genieten.



- **FUNKY KONG**
- **CANDY KONG**
- **KREMLINGS!**
- **POSITIE SPELER**

Kaartschermen

De Kremlings hebben Donkey Kongs bananenvoorraad gestolen en nu moet onze held worden geholpen die terug te krijgen. Op het kaartscherm dat na elk level verschijnt, is te zien waar onze held zich bevindt en ook waar de Kremlings, Cranky Kong, Funky Kong en Candy Kong zijn. De leden van de Kong-familie helpen onze held tijdens zijn speurtocht op verschillende manieren. Elders in deze handleiding zijn daarover nadere details te vinden.



Speelscherm



••• **SPELER**

••• **KREMLING**

Waar is de scorebalk? De levensmeter? De snelheidsmeter? Buiten het scherm, waar ze thuishoren! Als er bananen, een extra leven of andere nuttige dingen worden verzameld, verschijnt het indicatiesymbool even op het scherm. Enkele van die symbolen zijn:

BANANENTELLER

Deze telt het aantal bananen.



K-O-N-G- LETTERS

Als in een level het woord "Kong" kan worden gespeeld, levert dat een extra leven op.



LEVENSBALLONNEN

Geeft het aantal resterende levens aan.

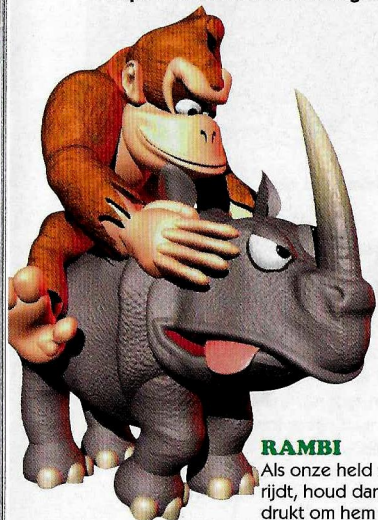
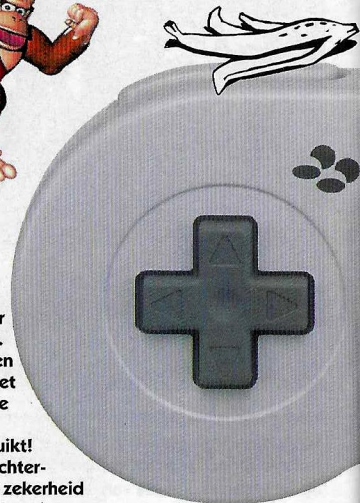


Elders in deze handleiding staan hierover nog meer details.

Basisfuncties van de bedieningsknoppen



De functies van de bedieningsknoppen voor Donkey Kong Country zijn heel eenvoudig. Hierdoor kan de speler voor 100% genieten van de schitterende beelden en geluiden en van het spel zelf, in plaats van te moeten onthouden welke knop voor een draaisprong of voor een dubbele achterwaartse combinatiesalto moet worden gebruikt! Het is waarschijnlijk mogelijk die functies zelf te achterhalen, maar we hebben ze hier toch maar voor alle zekerheid even beschreven. Bepaalde bewegingen kunnen alleen in bepaalde situaties worden uitgevoerd.



RAMBI

Als onze held op Rambie's rug rijdt, houd dan de Y knop ingedrukt om hem te laten rennen en druk op de B knop om hem te laten springen.



EXPRESSO

Gebruik de Y knop om Espresso te laten rennen (pas op, want hij is snel) en de B knop om hem te laten springen. Druk als hij in de lucht is snel achter elkaar op de B knop om hem met zijn vleugels te laten slaan.



Wel, wel. Ik heb nog nooit zoveel onzin gezien. Een goed spel heeft toch zeker geen uitleg nodig!

A knop

- Stap van je dierlijke vriendje af
- Schakel van Donkey op Diddy over en andersom
- Verwissel van spelers in de teamstand voor 2 spelers

B knop

- Springen
- Zwemmen

Y knop

- Indrukken om een koprol of een radslag te maken
- Ingedrukt houden om te rennen
- Indrukken om een vat op te pakken en loslaten om daarmee te gooien
- Ingedrukt houden om sneller langs klimplanten omhoog te klauteren
- Druk, terwijl de vierpuntsdruktoets naar beneden is de Y knop in om Donkey Kong een handklap uit te laten voeren.

Startknop

- Wat anders? Pauzeren!

Selectknop

- Van figuur wisselen
- Schakel over van Donkey Kong naar Diddy Kong en omgekeerd.
- Wissel van spelers in de teamstand voor twee spelers.



WINKY

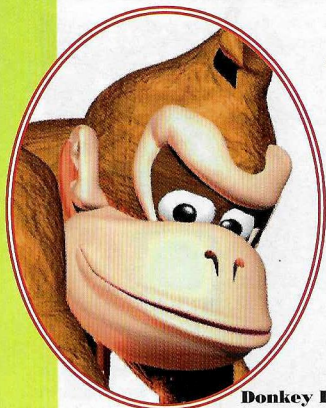
Druk op de B knop om Winky superhoog te laten springen.



ENGUARDE

Als op de Y of de B knop wordt gedrukt terwijl onze held op Enguarde rijdt, gaat deze razendsnel zwemmen en met zijn zwaardneus steken.

De ster:



DONKEY KONG

de slingerkoning, de supergorilla en de nummer één onder de mensapen; dat is Donkey Kong! Maar dit is niet de Donkey Kong van weleer! Hoewel hij familie is van de klassieke speelfiguur, is de Donkey Kong in dit spel een geheel nieuwe figuur met een nieuw uiterlijk, nieuwe bewegingen en een nieuwe houding.

DONKEY KONGS BEWEGINGEN

SPRINGEN

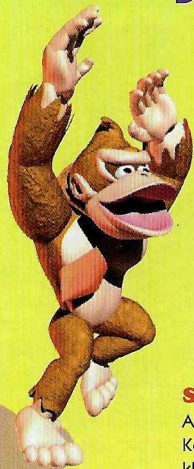
Wat is een platform-actiespel zonder sprongen? Natuurlijk kan onze held door te springen de vele gebieden van Donkey Kong Country onderzoeken. Als hij op het hoofd van een tegenstander springt, is het daar gewoonlijk mee gedaan!

RENNEN

Houd de Y knop ingedrukt om Donkey Kong te laten rennen. Niet alleen is dit sneller en opwindender dan gewoon lopen, maar als hij een aanloop neemt, kan hij ook verder springen.

SLINGEREN

Aan klimplanten slingeren is Donkey Kongs specialiteit. Hij pakt zo'n klimplant automatisch vast. Als hij daaraf wil, moet hij springen (druk op de B knop)! Houd de Y knop ingedrukt om hem sneller te laten klimmen.



KOPROL

Gebruik deze beweging om DK in een levende bowlingbal te laten veranderen! Door deze aanval worden de tegenstanders meestal uitgeschakeld.

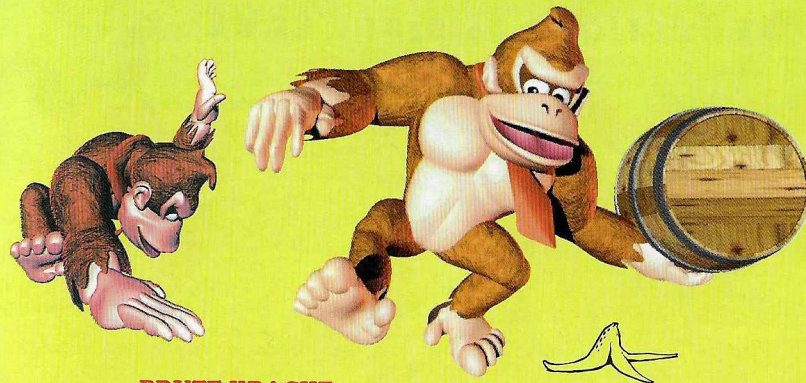


ZWEMMEN

Omdat Donkey Kong Country een eiland is, is het omgeven door water. Om onze held te laten zwemmen, moet snel achter elkaar op de B knop worden gedrukt. Gebruik de onderkant van de vierpuntsdruktoets om hem sneller naar de diepte te laten gaan.

VATEN GOOIE

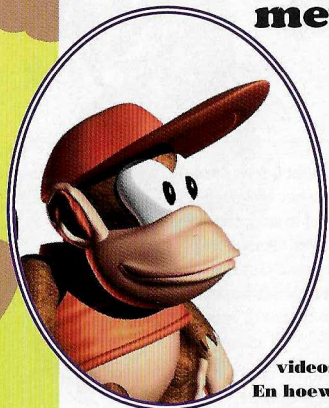
Donkey Kong kan met het grootste gemak vaten optillen en die hoog boven zijn kop dragen. Druk op de Y knop om hem een vat te laten oprapen. Zodra deze knop wordt losgelaten, gooit hij het vat weg. Maar als tijdens het loslaten van de Y knop de onderkant van de vierpuntsdruktoets wordt ingedrukt, zet hij het vat netjes en rustig neer.



BRUTE KRACHT

Donkey Kongs voordeel is zijn indrukwekkende kracht. Als hij op een verzwakt deel van de grond landt, verschijnen er vaak verborgen voorraden vaten, autobanden of andere voorwerpen. Als tegelijkertijd op de Y knop en op de onderkant van de vierpuntsdruktoets wordt gedrukt, voert Donkey Kong een krachtige aanval uit door harde klappen met zijn handen uit te delen. Hiermee kunnen vijanden worden verslagen of dingen die onder de grond zijn verstopt tevoorschijn worden gehaald.

Kennismaking met



DIDDY KONG

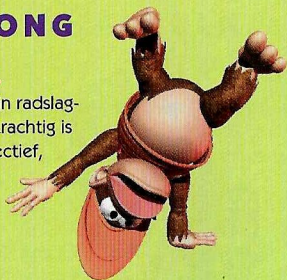
hoewel hij dat nimmer zal toegeven, zou Diddy Kong graag Donkey Kong willen zijn. Hij wil namelijk dolgraag videospellen-held worden, net als onze grote vriend. En hoewel Donkey Kong dat nooit tegen Diddy Kong zou zeggen, heeft deze kleine veel talent. Hij is snel en lenig en heeft het karakter om een videospellen-held van wereldklasse te worden. Hij heeft alleen nog maar wat ervaring nodig en natuurlijk de kans om bekend te worden!

LES ACTIONS DE DIDDY KONG



RADSLAG-AANVAL

Diddy Kong is bekend om zijn radslag-aanval. Hoewel die niet zo krachtig is als DK's koprol, is hij wel effectief, zelfs tegen zwaargewichten als Klump.



SPRINGEN

Diddy kan hoger en verder springen dan Donkey. Springen is nuttig om dingen te ontdekken en sommige vijanden aan te vallen. Op sommige vijanden moet Diddy twee keer springen om ze te verslaan.

RENNEN

Diddy kan extra snel rennen als de Y knop wordt ingedrukt.

SLINGEREN

Net als alle apen, vindt Diddy het heerlijk om in touwen en klimplanten te klimmen en daaraan te slingeren. Druk op de B knop om hem hier af te laten springen. Houd de Y knop ingedrukt om hem sneller te laten klimmen.



ZWEMMEN

Diddy is gek op zwemmen. In het water is hij vermoedelijk de beste van de twee Kongs.

VATEN GOOIEN

Diddy kan bijna even goed als Donkey Kong vaten oprapen en daarmee gooien. Maar hij draagt de vaten voor zijn buik, omdat hij niet sterk genoeg is om ze boven zijn hoofd te tillen.



KLEIN MAAR SNEL

Diddy is kleiner dan Donkey Kong, maar dat kan ook een voordeel zijn. Voornamelijk maakt dat het vijanden moeilijker hem te pakken te krijgen. Dit komt hem vooral van pas tijdens netelige situaties in onderwater-gebieden! De manier waarop Diddy vaten draagt lijkt misschien zwak, maar hij kan daar zijn voordeel mee doen bij het ontdekken van bepaalde verborgen gebieden.

VAN FIGUUR WISSELEN

Als Donkey Kong en Diddy samenwerken, vormen zij een sterk team. Wie de beide Kongs bestuurt, kan in feite maar één van hen besturen; de andere gaat dan automatisch mee. Als de Kong die wordt bestuurd door een tegen-stander wordt getroffen, holt hij weg en kan de speler de besturing op de andere laten overgaan. Om tijdens het spel van Kong te wisselen, moet op de selectiekноп worden gedrukt. Op bepaalde punten in het spel is het een uitgesproken voordeel om Diddy te zijn, terwijl het op andere punten beter is Donkey Kong te besturen.



Grote en kleine vaten

Zowel Donkey Kong als Diddy Kong kunnen vaten oppakken en ermee gooien. Maar er zijn verschillende typen vaten in Donkey Kong Country, en sommige daarvan hebben heel speciale functies.

NORMAAL VAT (A)

Deze gewone vaten kunnen uitstekend als projectielen tegen vijanden worden gebruikt. Als zij iemand raken, slaan ze tot splinters uiteen. Vaten met stalen ringen rollen over vijanden heen tot ze een muur raken.

TNT-VAT (B)

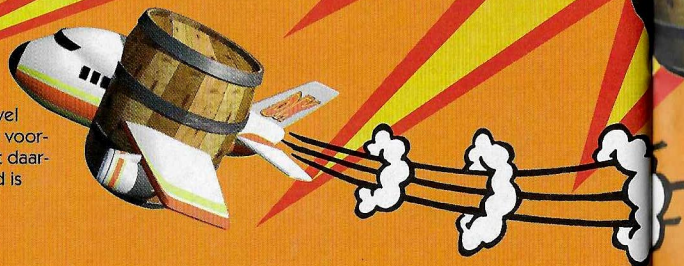
Met dit vat vol trinitrotolueen (TNT) kan een forse dreun worden uitgedeed. De explosie ervan schakelt vrijwel elke vijand uit en ook kunnen er verborgen deuren mee worden opengebroken. Als de held dit vat opraapt en dan weer neerzet (druk op de onderkant van de vierpuntsdruktoets als de Y knop wordt losgelaten), ontploft het enkele seconden later, net als een tijdbom.

VATKANONNEN (C & D)

Vatkanonnen hangen door een onbekende kracht gewoonlijk in de lucht. Als onze held in zo'n vat springt, wordt hij erdoor weggeschoten, hoog in de lucht en over grote afstanden. Er zijn twee typen vatkanonnen: normale kanonnen (D), die worden geactiveerd door op de B knop te drukken, en automatische kanonnen (C) die worden afgevuurd zodra de held erin springt. Op automatische vatkanonnen staat een afbeelding van een witte explosie.

FUNKY'S VAT

Funky Kongs vat schiet de held naar elk level dat eerder is uitge-speeld. Soms is het namelijk nodig daarheen terug te gaan om extra levens te verdienen, de andere Kong te vinden of in zo'n level naar een verborgen voorwerp te zoeken dat daarvoor over het hoofd is gezien.



(A)



(B)



(C)



(D)

(E) **SAVE-VAT**

Met Candy Kongs save-vat kan de voortgang van het spel worden gesaved. Als de held erin springt, wordt alle spelgegevens opgeslagen in het batterijgeheugen van de cassette. In het batterijgeheugen van de cassette kunnen drie spellen worden gesaved.

STALEN VATEN

In tegenstelling tot normale vaten, zijn stalen vaten in principe onbreekbaar. Als er met zo'n vat wordt gegooid, blijft het alsmaar doorrollen, waarbij het elke vijand op zijn weg omver kegelt. Ook kan ermee tegen een muur worden gegooid, waarna de held erop kan springen als het terugstuitert. Wie deze techniek onder de knie weet te krijgen, wacht een woeste rit!



(E)

(E) **"CONTINUE".
(DOORSPEEL-)
VAT**

Deze vaten zijn van een sterre-ontwerp voorzien. Als zo'n vat wordt vernield, wordt er opnieuw gestart op de plaats waar dat vat zich bevindt in plaats van aan het begin van het level.

DK-VAT

Als de held alleen is, bevindt zich in de vaten met een DK-beeldmerk de andere Kong. Verniel dat vat om die partner te bevrijden, zodat hij zich bij het team kan voegen. Wie nog over de beide Kongs beschikt, kan dit vat als normaal vat gebruiken.

But Wait!

Maar wacht! Er is nog meer!

BANANEN!

Deze kostelijke gouden vruchten vormen het doel van Donkey Kongs speurtocht. Hij moet elke banaan die hij tijdens het spel kan vinden proberen te verzamelen. Als hij grote hoeveelheden bananen te pakken weet te krijgen, levert dat hem extra levens op. Bovendien zijn zij goed voor hem! Het spoor van bananen dat door de roofzuchtige Kremlings is achtergelaten helpt hem ze te vinden.



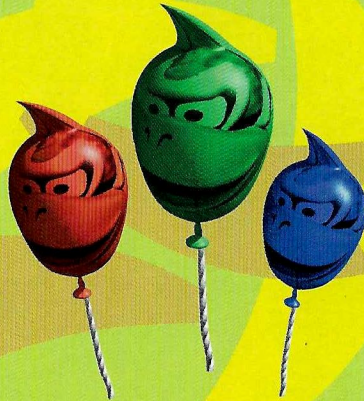
K-O-N-G-LETTERS

Als in een level het woord K-O-N-G kan worden gespeeld, levert dat een extra leven op! Soms zijn de K-O-N-G-letters goed verstopt, waardoor het af en toe moeite kost ze te vinden.



BALLONNEN

Donkey Kong ballonnen leveren extra levens op. Elke rode ballon die onze held weet te verzamelen is goed voor één extra leven. Groene ballonnen zijn twee extra levens waard en blauwe ballonnen leveren drie extra levens op. Ballonnen kunnen op tal van manieren worden gevonden of verdiend. Om ze te pakken te krijgen voordat ze wegzweven, moet snel worden gehandeld!



Ik kan maar niet geloven dat iemand dit nog steeds leest!



DIERSYMBOLEN

Op tal van plaatsen zijn ook heel ingenieus gouden symbolen verstopt. Die zijn beslist de moeite waard om te verzamelen, omdat een set van drie stuks de speler in één keer naar een bonuslevel voert. Hierin speelt de speler het betreffende dier.



Bonuslevels? Kom nou! Maak je maar niet druk om ze te vinden, want er zijn er geen!



RAMBI



EXPRESSO



WINKY



ENGUARDE

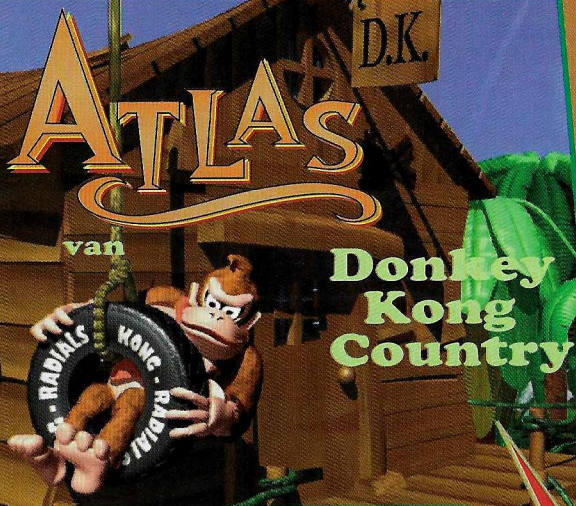


OERWOUD

Donkey Kongs woongebied is het oerwoud, waar hij heer en meester is over alles wat hij overziet (dat denkt hij althans). Het avontuur begint in "Jungle Hijinks", waar de functies van de bedieningsknoppen worden uitgelegd. Dit is ook een prima plaats om extra levens te verdienen als de held daar later tijdens het spel terugkomt. Tussen de palmen in het oerwoud vindt hij tal van klimplanten waaraan hij fantastisch over moeilijke plaatsen heen kan slingeren.

FABRIEK

De grootste industriële prestaties van de Kremalins vormen de enorme fabrieken die zij in Donkey Kong Country hebben gebouwd. In deze fabrieken worden veiligheidsvoorschriften bepaald niet strikt nageleefd. Bovendien zijn zij vergeven van brandende olievaten, niet werkende verlichting en gevaarlijke platforms. Wie hier binnengaat, doet dat op eigen risico.

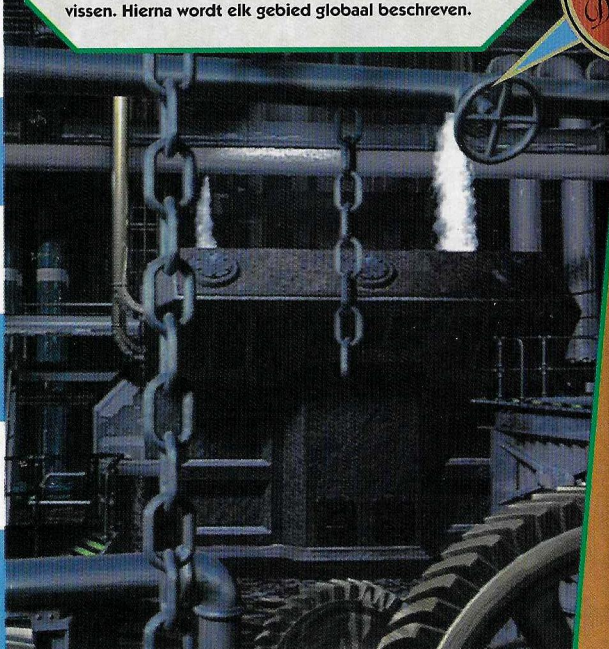


Donkey Kong Country bevat tal van ecologische systemen. Hoewel het eiland zelf hoofdzakelijk tropisch is, liggen op de hellingen van de besneeuwde bergen ook pijnboombossen. Die bergen zijn bezaaid met mijn-schachten, natuurlijke tunnels en grotten. Rondom het eiland liggen tal van tropische lagunes vol riffen en kleurige vissen. Hierna wordt elk gebied globaal beschreven.



ONDER WATER

De onderwatergebieden van Donkey Kong Country behoren weliswaar tot de mooiste van dit land, maar het zijn ook de gevaarlijkste. De wateren wemelen van de haaien, piranha's, dodelijke octopussen en stekende kwalen. Zwem daar dus voorzichtig! Gelukkig is hier onze dierlijke vriend, de zwaardvis Enguarde, beschikbaar om onze held te helpen.



BERGEN

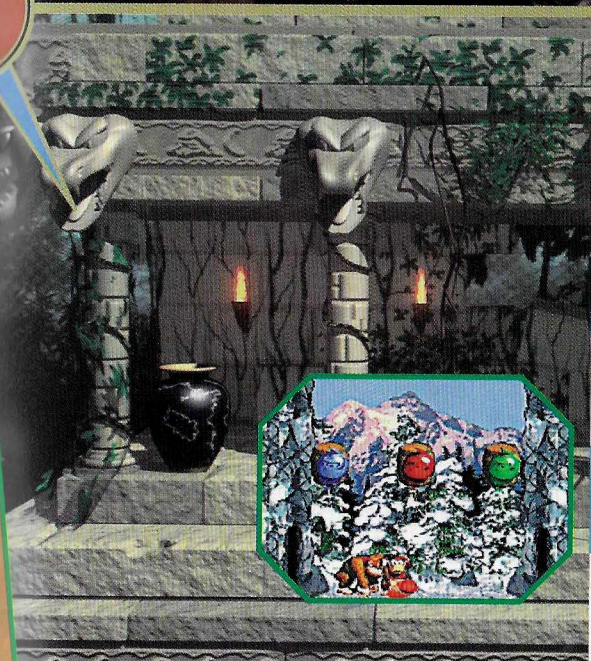
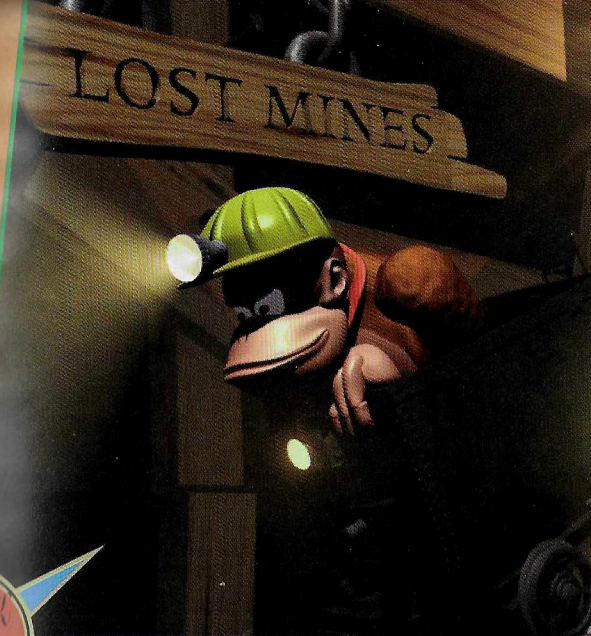
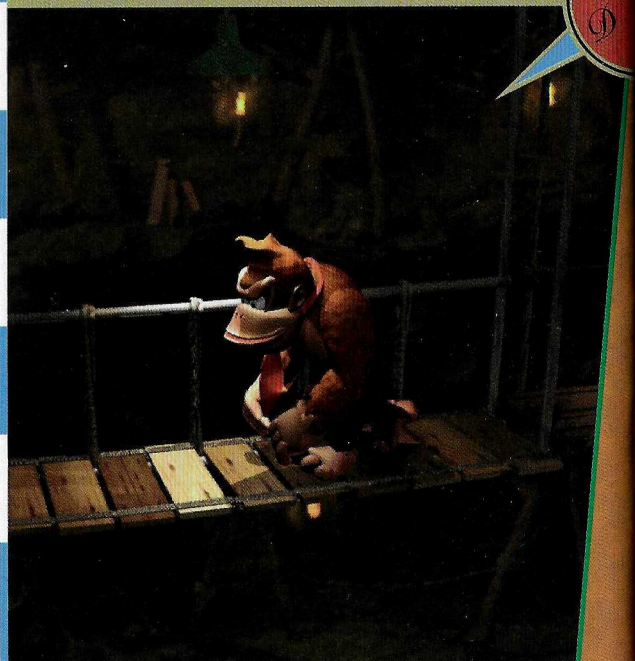
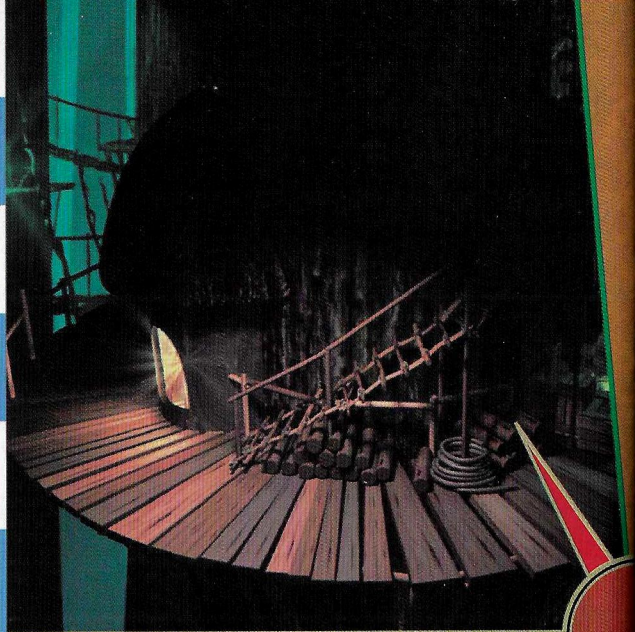
De besneeuwde bergtoppen van Donkey Kong Country worden zelden beklommen, omdat de omstandigheden op deze grote hoogten zeer gevaarlijk zijn. De bodem is als massief ijs en biedt weinig houvast aan degene die daar overheen loopt. Verblindende sneeuwstormen slaan soms volkomen onverwacht toe. Door het zeer slechte zicht is het dan vrijwel onmogelijk de toch al haast onneembare hindernissen in deze gebieden te overwinnen!

BOOMTOPPEN

In de hoge boomtoppen van Donkey Kong Country ligt een verlaten stad van houten platforms en hutten. Niemand weet, wie die heeft gebouwd. Maar hoewel de oorspronkelijke bewoners vertrokken zijn, wemelt het er van de Kremlings en hun vrienden, die iedereen die hier binnendringt in een hinderlaag willen lokken. In de boomtoppen zijn de vatkanonnen wel bijzonder gevaarlijk!

GROTTEN

Donkey Kong Country bevat zoveel grotten, tunnels en mijnschachten, dat het op een gigantisch blok Zwitserse kaas lijkt. Er liggen vele soorten grotten, waaronder een aantal van massief ijs. Daarin bevinden zich tal van geheime doorgangen en natuurlijk wemelt het er van de Kremlings. Tijdens de moeizame tocht door de grotten spelen auto-banden een belangrijke rol. Gebruik hun veerkrachtige eigenschappen om moeilijk bereikbare plaatsen te bereiken.



MIJNSCHACHTEN

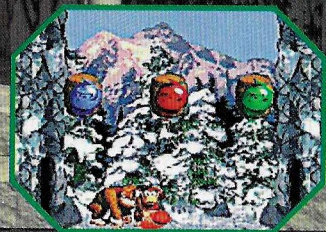
De enorme mijnen van Donkey Kong Country bevatten niets meer van de erts die er ooit te vinden is geweest. Maar alle werktuigen van de mijnwerkers zijn erin achtergebleven, van mijnwagentjes tot gammele stellages. Ook bevinden er zich speciale vaten waarmee het licht aan en uit kan worden gedaan en gevaarlijke mijnliften vol sintels. Het is niet aan te bevelen deze mijn zonder veiligheidshelm te doorzoeken, maar Klump is niet van plan de zijne af te staan!

RÜINES

Deze ruïnes van uit enorme rotsen opgetrokken bouwwerken worden nu overheerst door Gnawty-bevers die molenstenen voortrollen! Natuurlijk staan ruïnes bekend om hun schatten en in deze spookachtige bouwwerken van met klimplanten bedekte stenen zijn dan ook heel wat vergeten voorwerpen te vinden.

BONUSLEVELS

Er liggen tientallen bonuslevels in Donkey Kong Country verborgen. Sommige daarvan zijn gemakkelijk op te sporen, andere zijn vrijwel onvindbaar. Ze leveren allemaal extra levens, bananen of andere verrassende voorwerpen op.



Animal Friends

Vertrouwde dierlijke vrienden

Er zijn vijf vriendelijke dieren in Donkey Kong Country die onze helden tijdens hun tocht helpen. Hoewel ze gewoonlijk opduiken in gebieden waar ze te verwachten zijn, verschijnen ze soms ook op vrij ongebruikelijke plaatsen. Als er een krat met een diersymbool erop te zien is, moet de held op dat krat springen om het open te breken. Daarna springt hij automatisch op de rug van dat dier. Druk op de A knop om hem daar af te laten springen.

RAMBI DE NEUSHOORN

Rambi wil altijd met volle kracht vooruit rennen. Zodra de Y knop wordt ingedrukt en ingedrukt wordt gehouden, rent Rambi weg en daverd hij over alles heen wat hij onderweg aantreft. Laat onze held daarbij wel goed uitkijken voor kuilen en kliffen. Rambi is zo sterk, dat hij door de meeste geheime deuren heen kan rammen.

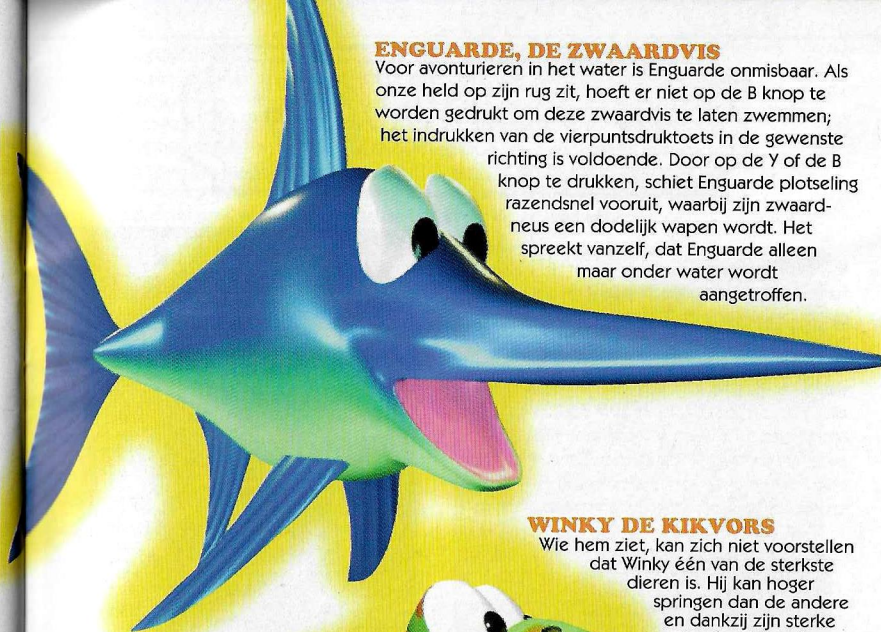
EXPRESSO DE STRUISVOGEL

Deze gekke vogel is een waardevol dier om te vinden. Hoewel hij niet echt kan vliegen, rent hij nog sneller dan Rambi en kan hij verre sprongen te maken, waarbij hij met zijn vleugels klappert. Expresso's lange, spichtige poten zijn niet geschikt om ermee op vijanden te springen. Kleinere tegenstanders kruipen gewoon onder hem door, maar grotere veroorzaken problemen. Laat Expresso dan met zijn vleugels klappen door herhaaldelijk achter elkaar op de B knop te drukken.



ENGUARDE, DE ZWAARDVIS

Voor avonturieren in het water is Enguarde onmisbaar. Als onze held op zijn rug zit, hoeft er niet op de B knop te worden gedrukt om deze zwaardvis te laten zwemmen; het indrukken van de vierpuntsdrukttoets in de gewenste richting is voldoende. Door op de Y of de B knop te drukken, schiet Enguarde plotseling razendsnel vooruit, waarbij zijn zwaardneus een dodelijk wapen wordt. Het spreekt vanzelf, dat Enguarde alleen maar onder water wordt aangetroffen.



WINKY DE KIKVORS

Wie hem ziet, kan zich niet voorstellen dat Winky één van de sterkste dieren is. Hij kan hoger springen dan de andere en dankzij zijn sterke poten kan hij met een sprong som-mige vijanden aanvallen die zelfs voor Donkey Kong teveel zijn. Winky is gek op vochtige, duistere plekken, maar van hem is bekend dat hij haast overal opduikt!



SQUAWKS, DE PAPEGAAI

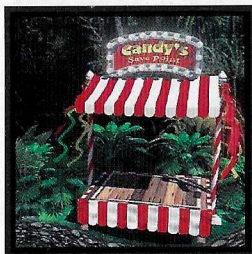
Squawks is het enige dier dat niet kan worden bereiden, maar desondanks is hij zeer nuttig. Hij is te vinden in het donkerste grottenlevel. Zodra hij is bevrijd, houdt hij een lantaarn vast om onze held bij te lichten. Omdat hij zo belangrijk is voor het behalen van succes in deze donkere levels, is hij gewoonlijk niet zo moeilijk te vinden wanneer onze held hem nodig heeft.



De Familie Kong

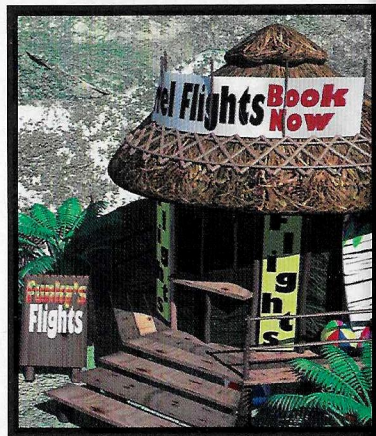
FUNKY KONG

Funky Kong, de door de zon gebruinte, zonnebril dragende surf-punk-vriend van Donkey Kong, is gewoonlijk op één van de vele stranden van Donkey Kong Country te vinden. Maar hij leidt ook een speciale vaten-vliegdiens, waarmee Donkey en Diddy naar elk reeds uitgespeeld level van het spel kunnen terugvliegen. Weliswaar gaat Funky niet graag zelf op avontuur (daarvoor is hij te bedaard), maar hij is goed op de hoogte van wat er zoal op het eiland gebeurt en kan hij soms heel nuttige informatie verschaffen.



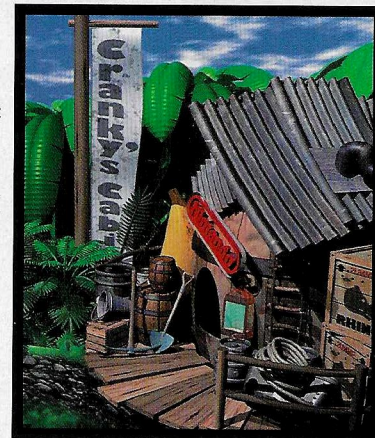
CANDY KONG

Candy Kong is Donkey Kongs oogappel en één van zijn beste vriendinnen. Hoewel iedereen aanneemt dat zij ooit zullen trouwen, is Donkey Kong (volgens Candy althans) gewoon nog niet aan "vastigheid" toe. Candy is ook heel erg op Diddy gesteld. Indien dat ook maar even zou kunnen, zou zij hem graag even in zijn wangetjes knijpen, als daarvoor genoeg beelden beschikbaar zouden kunnen worden gesteld! Tijdens hun speurtocht naar de zoekgeraakte bananen zullen Donkey en Diddy Candy vaak tegenkomen. Candy stelt ze dan in staat hun voortgang tot op dat moment te saven. Daarvoor hoeft één van hen alleen maar in Candy's save-vat te springen!



CRANKY KONG

Donkey Kongs knorrigere vader is in feite de oorspronkelijke Donkey Kong, de ster van de vele klassieke Donkey Kong speelhalspellen uit de jaren tachtig. Die beschouwt hij als hoogtepunten op het gebied van spelontwerp. Daarom wil hij ook niets te maken hebben met al die nieuwerwetse beelden, geluiden en controllers met hun vele knoppen van Nintendo's hedendaagse tophits. Tijdens zijn avontuur komt Donkey Kong Cranky regelmatig tegen bij één van zijn vele hutten die over Donkey Kong Country verspreid liggen. Cranky is dan meestal dankbaar voor de mogelijkheid een praatje te maken. Hij mag dan ook vooral graag Donkey als voorbeeld gebruiken om zijn mening te spuien over de spellen van vandaag. Hoewel het merendeel van Cranky's gesprekken niet meer zijn dan gebakken lucht, verschaft hij af en toe een tip over het spel. Hij wil namelijk graag zijn spelinzicht doorgeven aan de jongere generatie speliefhebbers. Zijn probleem is echter, dat hij niet meer zo goed ter been is, waardoor hij niet aan de actie kan deelnemen! Cranky kan vreselijk zeuren als een speler hem daarvoor de kans geeft. Wie hem dan ook moe wordt, moet gewoon wegllopen.



BADDIES

Booswichten bij de vleet!

Kremlings, Kremlings, overal Kremlings! De Kremlings zijn een kruiperige boevenstam die er met Donkey Kongs bananenvoorraad vandoor is gegaan. Zij zijn er in verschillende vormen, afmetingen en kleuren:

KING K. ROOL

De hoogste commandant van de Kremlings en het meesterbrein achter de bananenroof.

KRITTER

Deze doorgewone groene Kremling komt het meeste voor.

KRUSHA

Deze gespierde Kremlin weet de meeste aanvallen lachend af te slaan.

KLUMP

Klumps helm beschermt hem tegen aanvallen van boven.

KLAP TRAP

Zijn grote voeten weerhouden onze held ervan hem rollend aan te vallen.

ROCK KROC

Deze Kremling gebruikt een slimme vermomming om een sluipaantal te doen.

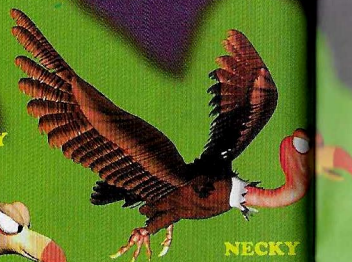


KING K. ROOL



ZINGER

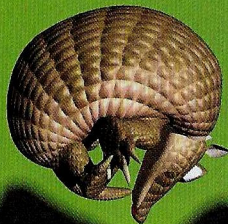
MINI-NECKY



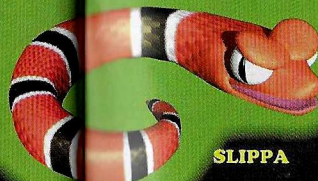
NECKY



MANKY KONG



ARMY



SLIPPA



KRITTER



KRUSHA



KLUMP



ROCK KROC



KLAP TRAP

ANDERE VIJANDEN

NECKY

Pas op voor deze hoog vliegende vijand!

MINI-NECKY

Necky's kleine maatje spuwt met cocosnoten!

ZINGER

Raak de scherpe stekels op Zingers rug niet aan!

MANKY KONG

Deze afgekeurde Kong-ape weten hoe zij uit een vat moeten rollen!

ARMY

Army rolt zich op tot een gepantserde bal om zichzelf tegen de aanvallen van onze helden te beschermen.

SLIPPA

Geschubde, kronkelende slangen die graag in oude olievaten leven.

BADDIES

Nog meer booswichten

CHOMPS

ONDERWATER-VIJANDEN

CHOMPS

In de wateren van Donkey Kong Country wemelt het van de haaien!

CHOMPS JR.

Een kleinere, maar toch zeer dodelijke haaiensoort.

SQUIDGE

Kijk uit voor deze schietende kwal. Vaak duikt hij uit het niets op!

CLAMBO

Clambo spuit met parels naar onze held als deze langzwermt.

CROCTOPUS

Deze octopussen draaien op een duizelingwekkende manier rondom koraalriffen.

CHOMPS JR.

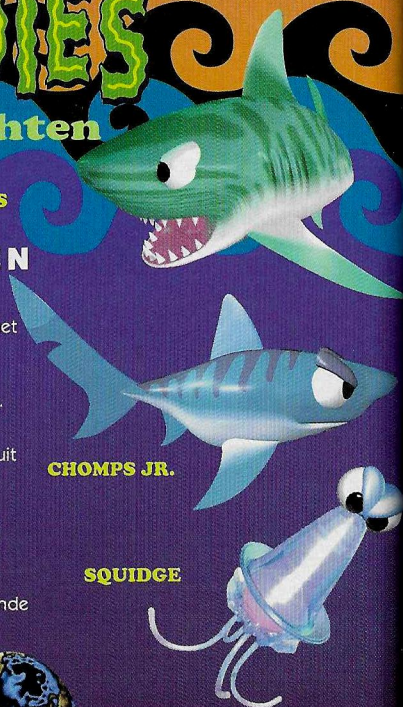
SQUIDGE

CROCTOPUS

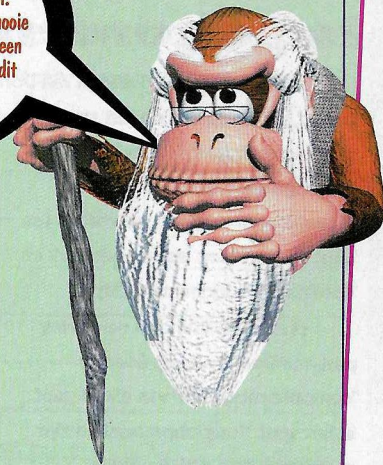
CLAMBO



Eh... Nee, niets! Geen van deze booswichten is aanwezig. Zij moeten de verkeerde handleiding zijn binnengeslipt of iets dergelijks.



Nou, m'n zoon, in mijn tijd hadden wij niet van die nieuwerwetsse speel mogelijkheden als in Donkey Kong Country... Niks daarvan. Jullie spelers van vandaag zijn verwend door al die mooie plaatjes en dat prachtige stereogeluid, terwijl je alleen maar leuk wilt spelen. Welnu, als je wat tips voor dit rare spel nodig hebt, probeer deze dan eens:



Cranky's goede raad

Dit spel bevat werkelijk tientallen geheime levels!

Doorzoek elk level steeds grondig om de gebieden te

- vinden waar extra levens kunnen worden verdiend. Als ik zelf zou spelen, zou ik die natuurlijk niet nodig hebben, maar anderen waarschijnlijk wel!

Sommige vijanden zijn onkwetsbaar voor bepaalde aanvallen of moeten soms meer dan eens worden

- getroffen om te worden uitgeschakeld. Probeer van alles tegen een nieuwe vijand en spring zelfs op zijn kop. Wat een nieuw idee!

Volg het bananenspoor tot aan het doel in elk level.

- Er is een manier om elke banaan in het spel op te sporen, als daar maar hard genoeg naar wordt gestreefd!

Werk goed samen! Er zijn dingen die Donkey Kong

- wel kan doen, maar Diddy niet. En hoewel die grote aap dat niet wil toegeven, is Diddy in sommige dingen beter dan zijn partner.

180 DAGEN GARANTIE

Super Nintendo Entertainment System SPELCASSETTES

Nintendo Netherlands B.V. respectievelijk Nintendo Belgium SPRL («Nintendo») garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat deze spelcassette voor het Super Nintendo Entertainment System («cassette») gedurende 180 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen. Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 180 dagen garantie, zal Nintendo de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.

Bel in geval van storing eerst de Technische Dienst van Nintendo (telefoonnummers hieronder). Als de monteur de klacht niet per telefoon kan oplossen zal hij u adviseren de cassette aan uw dealer te retourneren, dan wel deze, voldoende gefrankeerd, en met volledig aankoopbewijs op te sturen naar:

Nintendo Netherlands B.V.
T.a.v. Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

Nintendo Repair Service
Postbus 271
1020 Brussel
BELGIË
Tel. 02-4789048

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 180-dagen-termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van Nintendo - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de Technische Dienst van Nintendo in Nederland - tussen 8.30 en 17.00 uur - onder nummer 03440-14234, of met de Nintendo Repair Service in België - tussen 14.00 en 17.30 uur - onder nummer 02-4789048.

Als na inspectie door de Technische Dienst blijkt, dat de cassette niet kan worden gerepareerd, zal deze naar u worden teruggezonden.

Deze garantie geldt niet als de cassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik, of als er veranderingen aan de cassette zijn aangebracht na de aanschaf.

Heeft u spelvragen? Bel de Nintendo Spellijn!

In Nederland kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur.
Telefoonnummer 03402 - 54490.

In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 14.00 en 18.00 uur. Telefoonnummer 02 - 4789208.

VRAGEN OVER NES, SUPER NES OF GAME BOY SPELLEN? BEL DE NINTENDO SPELLIJN !

Hoe leuk videospellen ook zijn, als het niet lukt verder te komen, is de lol er snel af. Maar NES, Super NES of Game Boy bezitters zitten daar gelukkig niet mee!

Die bellen gewoon de Nintendo Spellijn:

In Nederland	03402-54490
In België	02 - 478 92 08

Dat kan in Nederland van maandag t/m vrijdag
tussen 11.00 en 19.00 uur
en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur.

In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen
14.00 en 18.00 uur.

De speladviseurs van Club Nintendo – de grootste club van de Benelux – weten altijd raad.

Even bellen dus...
en gewoon weer lekker verder spelen!

OPGELET

Dit Nintendo-spel is niet ontworpen voor gebruik in combinatie met hulpstukken, "back-up"-apparatuur of hulpmiddelen waarmee het verloop van het spel kan worden beïnvloed, van welke aard dan ook. Door het gebruik van dergelijke apparatuur vervalt de Nintendo produktgarantie. Nintendo (en/of de Nintendo-licentiehouders of -distributeurs) kunnen niet verantwoordelijk of aansprakelijk worden gesteld voor schade of verliezen als gevolg van het gebruik van dergelijke apparatuur. Als het spel door het gebruik van dit soort apparatuur niet meer werkt, verwijder het betreffende apparaat of hulpstuk dan heel voorzichtig, teneinde te voorkomen dat de aansluitcontacten verbuigen, breken of beschadigd raken en speel daarna verder. Als het spel plotseling niet meer werkt hoewel het niet op dergelijke apparatuur is aangesloten, neem dan contact op met de Nintendo Technische Dienst in Nederland - op werkdagen tussen 9.00 en 17.00 uur - onder nr. 03440-14234, of in België - op werkdagen tussen 14.00 en 17.30 uur - onder nr. 02-4789048. De inhoud van deze waarschuwing doet niets af aan de rechten van de koper.

WAARSCHUWING

Het geheel of gedeeltelijk vermenigvuldigen, kopiëren of openbaar maken van Nintendo-spellen, in enige vorm of op enige wijze is ten strengste verboden, op grond van de Nederlandse auteurswet en internationale auteursrechtelijke verdragen en richtlijnen (waaronder de EG richtlijn van 14 mei 1991 betreffende de rechtsbescherming van computerprogramma's). Het maken van back-ups van deze Nintendo-spellen is evenmin toegestaan en ook niet noodzakelijk voor het gebruik of de bescherming van deze spellen.