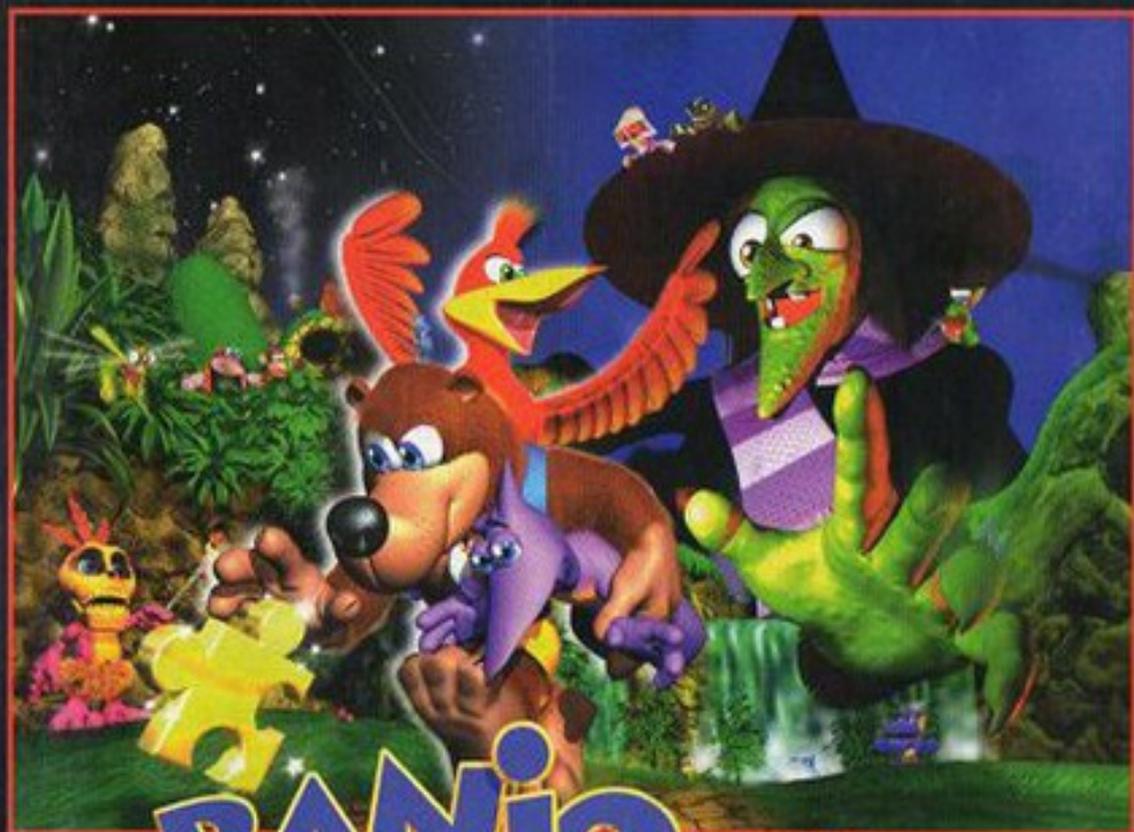


Banjo-Kazooie

NUS-P-NBKP-NEU4

MODE D'EMPLOI
LIBRETTO DI ISTRUZIONI
MANUAL DE INSTRUCCIONES
HANDLEIDING



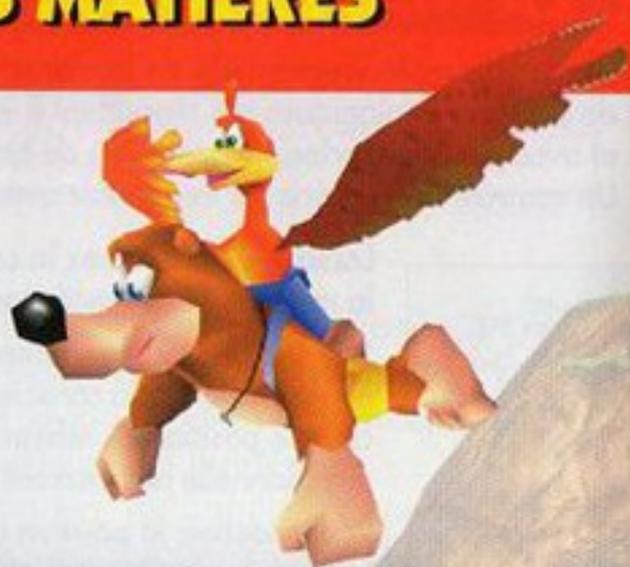
BANJO-
-KAZOOIE ^{TM*}

Scanné par Mumu88
<http://www.emulation64.fr>



NINTENDO 64

TABLE DES MATIÈRES



Histoire	5
Commandes	6
Personnages	7
Mouvements spéciaux	8
Jeu	12
Objets à recueillir	14
Caractéristiques générales	17
Hutte de Mumbo	19



HISTOIRE

Le brouillard aux teintes verdâtres et bleuâtres commençait finalement à se dissiper. Gruntilda se tenait à la fenêtre la plus élevée de sa tanière, souriant méchamment sur son dernier monde.

"Mes petites créatures, fit-elle entendre dans un rire saccadé, laquelle de vous s'en ira la première?"

La sorcière se frotta les mains à l'idée de faire fonctionner son invention favorite. Elle était très fière de cette machine qui pouvait aspirer la beauté physique de ses victimes, comme une éponge!

Elle allait enfin donner une bonne leçon à la jolie Brentilda, sa sœur. Comment imaginer que l'une puisse hériter des plus belles apparences de la famille en ne laissant à l'autre que les côtés... sombres?

"Enfin! Ce n'est plus le cas désormais. Ce n'est plus le ca..." se réjouit la sorcière, en se curant le nez, d'un air suffisant.

Gruntilda, revenue vers son chaudron bouillonnant, commença à jeter le sort qui devait lui assurer d'être la créature la plus merveilleusement attirante de ce nouveau monde.

Kazooie surgit du sac à dos au moment où un bruit se fit entendre sous la fenêtre.



"Banjo?... , gloussa-t-elle inquiète, Banjo, réveille-toi!"

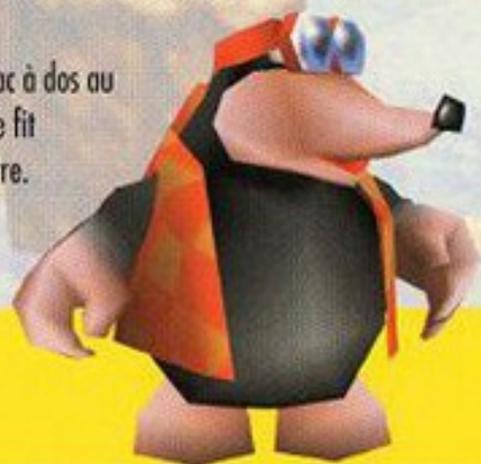
Le kinkajou gémit et se cacha la tête sous un oreiller. "Hum, Kazooie, il est trop tôt..." marmonna-t-il.

Au même moment, une rafale de vent ouvrit brutalement les rideaux et, étouffés par un rire fou que la distance affaiblissait, Banjo entendit des cris désespérés, qu'il reconnut aussitôt...

C'était Tooty, sa sœur, capturée par Gruntilda.

Le kinkajou avala difficilement sa salive lorsqu'il réalisa que ce jour allait être décisif.

"Eh, Kazooie, que fais-tu là-dedans?" dit-il paniqué, alors qu'il agrippait le sac à dos tout en se pressant vers la porte, "Ce n'est pas le moment de flâner, nous avons du travail!"



COMMANDES

MOUVEMENTS DE BASE

Boutons C ↑ et C ↓

Pour modifier le niveau de zoom de la caméra. Appuyez une fois sur C ↑ pour vivre l'action au travers des yeux de Banjo, et actionnez le stick multidirectionnel pour regarder autour de vous. Appuyez de nouveau sur C ↑ pour revenir en vue standard. C ↓ permet de choisir entre deux niveaux de zoom.

Boutons C ← et C →

Pour modifier l'angle de la caméra.

Bouton R

Appuyez une fois pour que la caméra se centre derrière Banjo. Maintenez le Bouton R enfoncé pour bloquer la caméra dans cette position, jusqu'à ce que vous la débloquentez.

Bouton L

Non utilisé.

Bouton Z (derrière)

Pour permettre à Banjo de siacroupir. Utilisez le stick multidirectionnel pour vous tourner tout en restant accroupi.

Bouton A

Pour faire sauter Banjo. Plus vous maintiendrez le Bouton A enfoncé, plus le saut de Banjo sera élevé.

Bouton B

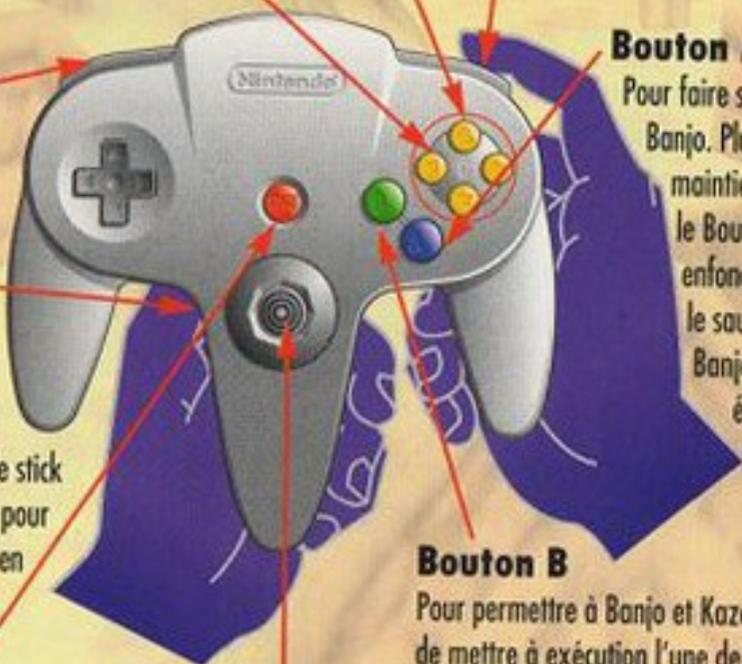
Pour permettre à Banjo et Kazooie de mettre à exécution l'une de leurs attaques.

START

Pour faire apparaître le menu Pause.

Stick multidirectionnel

Pour permettre à Banjo de courir, de marcher, de se déplacer sur la pointe des pieds selon la pression appliquée.



LES PERSONNAGES



Banjo

Ce kinkajou adore par-dessus tout dormir, nager et même danser quand il est de bonne humeur.



Kazooie

Contrairement aux apparences, depuis le jour de leur rencontre, Banjo et Kazooie sont les meilleurs amis du monde.



Tooty

Sœur de Banjo, elle est aussi jolie, douce et innocente que Kazooie est bruyante, effrontée et sans scrupule.



Bottles

Cette petite taupe, amie de Tooty, toujours gaie, n'a jamais apprécié la compagnie bruyante de ceux qui entourent Banjo. Selon les circonstances, Bottles fera de son mieux pour vous venir en aide.



Gruntilda

Elle est égoïste, malveillante et méchante. Son objectif est de voler la beauté des autres pour se l'approprier.



Brentilda

Sœur de la sorcière, elle n'a pourtant rien à voir avec elle. C'est une personne très bonne.

Mumbo Jumbo

Ce mystérieux chaman, ancien professeur de Gruntilda, a été trahi par son élève avant même qu'il ait pu l'empêcher de faire le mal en utilisant sa magie.



MOUVEMENTS SPECIAUX

Grimper

Banjo est capable de grimper aux arbres, aux poteaux, aux tuyaux et autres éléments. Il lui suffit de sauter sur l'élément et de l'escalader, à l'aide du stick multidirectionnel. Pour qu'il relâche son étreinte et se laisse tomber, appuyez sur le Bouton A.



Nager

Il existe deux styles de nage sous-marine: si vous maintenez le Bouton A enfoncé, Banjo bat des pieds et conserve une vitesse constante. Si vous utilisez le Bouton B, Kazooie déploie ses ailes et permet à son acolyte d'accélérer. Appuyez sur le Bouton A en pleine accélération pour freiner.



Battre des ailes

Sans pour autant prendre son envol, Kazooie peut se servir de ses ailes afin d'accroître la portée des sauts de Banjo. Appuyez sur le Bouton A pour sauter puis, en plein ciel, appuyez sur le Bouton A de nouveau. Cette option peut également servir à contrôler la descente de Banjo. Pour cela, maintenez le Bouton A enfoncé lors de la chute.



Roulade

Une attaque puissante où Banjo court, plonge et se jette sur l'ennemi. Prenez un peu d'élan, puis appuyez sur le Bouton B pour passer à l'attaque.



Attaque coup-d'bec

Banjo saute et la tête de Kazooie surgit, suivie d'une volée de coups de bec en rafale. Appuyez sur le Bouton A pour sauter, puis sur le Bouton B en plein ciel.



Flip Flap

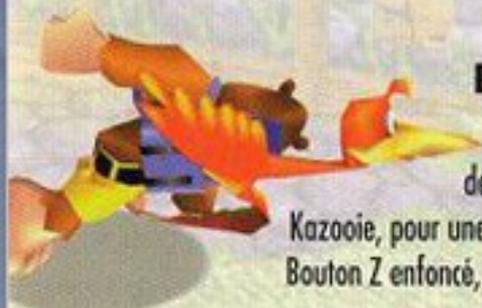


Kazooie se sert de ses ailes pour aider Banjo à faire des sauts périlleux; elle l'emmène à des altitudes qu'il ne pourrait atteindre seul.

Utilisez le Bouton A pour vous accroupir, puis appuyez sur le Bouton Z pour sauter. Pour vous diriger en l'air, utilisez le stick multidirectionnel. Plus vous maintenez le Bouton A enfoncé, plus vous sauterez haut.

Turbo Sprint

Kazooie peut permettre à Banjo de se reposer en le portant. Maintenez le Bouton Z enfoncé, puis appuyez sur le Bouton C ←, afin d'allonger les pattes de l'oiseau, tout en maintenant le Bouton Z enfoncé lors de la course. Si vous relâchez le Bouton Z, vous reviendrez en commande normale.



Bouscul'Beac

Cela permet d'associer un coup d'épaule de Banjo à un mouvement précipité en avant de Kazooie, pour une attaque très fluide et mobile. Maintenez le Bouton Z enfoncé, puis appuyez sur le Bouton B pour vous déplacer.

Mouvements spéciaux (suite)

Bec'Assaut

Appuyez sur le Bouton B pour sauter, puis sur le Bouton Z en plein ciel. Vous pouvez également faire ce mouvement en vol. Maintenez le Bouton B enfoncé pour une portée optimale de l'attaque.



Jet d'œufs

Rassemblez plusieurs œufs bleus afin que Kazooie puisse les utiliser comme missiles maniables. Maintenez le Bouton Z enfoncé, puis appuyez sur le Bouton C ↑ pour tirer vers l'avant ou sur le Bouton C ↓ pour un tir rebondissant vers l'arrière.

Super saut

Les disques verts de Super Saut tout au long du jeu permettent à Banjo et Kazooie d'atteindre des altitudes supérieures à celles du Flip Flap. Vous n'avez besoin de rien d'autre: placez-vous sur le disque vert, maintenez le Bouton A enfoncé et soyez prêt à explorer les hauteurs!



Vol

Les tremplins rouges sont les points de départ pour faire décoller Kazooie. Appuyez sur le Bouton A dès que vous êtes sur le tremplin pour éjecter vos amis dans les airs, puis manœuvrez à l'aide du stick multidirectionnel pour changer de direction, grimper ou plonger et, si nécessaire, aidez-vous du Bouton R. Dirigez le stick multidirectionnel pour planer et atterrir. Si vous appuyez sur le Bouton A en plein ciel, Kazooie bat des ailes et s'élève mais, à chaque fois, vous dépensez l'une de vos plumes rouges. Des pressions successives et brèves sur le Bouton A permettent aux deux personnages d'atteindre en un clin d'œil des hauteurs vertigineuses.



Bomb' Bec

Ce mouvement n'est disponible que lorsque Kazooie vole. La bomb' bec est une attaque éclair. Kazooie s'enroule sur elle-même et se projette en l'air comme un missile. Appuyez sur le Bouton B durant le vol pour déclencher l'assaut. Tout comme pour le battement d'ailes, cette option dépense une plume rouge à chaque fois.

Bouclier miracle

Les plumes en or transforment les ailes de Kazooie en un bouclier suffisamment solide pour rendre Banjo invulnérable. Maintenez le Bouton Z enfoncé, puis appuyez sur le Bouton C → pour déclencher l'effet. Tant que le Bouton Z est enfoncé, le bouclier reste actif, mais il utilise une plume en or toutes les deux secondes.

**Balade perchée**

Une paire d'échasses permet à Kazooie de porter Banjo jusqu'à des zones de jeu normalement infranchissables. La balade perchée est activée automatiquement dès que vous agrippez une paire d'échasses. Appuyez sur le Bouton B dès que vous souhaitez vous séparer des échasses.

**Super Turbo Sprint**

Cette option se déclenche dès que vous trouvez des chaussures de course. Cette version améliorée du Turbo Sprint de Kazooie permet une accélération d'une puissance incroyable, nécessaire pour atteindre votre destination à temps.



JEU

Aire d'entraînement

La Montagne Spirale, petit coin calme du pays de Banjo, est une aire d'entraînement où vous pouvez tester en toute sécurité les déplacements que vous enseigne Bottles, la taupe. Vous rencontrerez ce petit animal bienveillant face au jardin de devant de Banjo. Une fois que vous l'avez rencontré, vous pouvez l'appeler à chaque fois que vous avez besoin d'aide: il suffit pour cela de se placer à côté d'une taupinière et d'appuyer sur le Bouton B. Si vous souhaitez utiliser d'autres mouvements que les sauts de base, il vous faudra les obtenir.

Dès que vous vous sentez prêt à quitter la paix et la tranquillité de la Montagne Spirale, suivez le chemin tortueux qui mène à son sommet. Vous y rencontrerez Bottles pour la dernière fois dans cette zone; elle vous dira si votre apprentissage est suffisant pour sortir indemne des dangers qui vous attendent. Le domaine souterrain de Bottles s'étend bien plus loin que vous ne pouvez l'imaginer; ne vous étonnez donc pas de la rencontrer dans les niveaux supérieurs. Elle a plus d'un tour dans son sac et vous ne les avez pas tous appris à la Montagne Spirale...

Disposition et progression

Gruntilda est peut-être laide, mais elle n'est pas stupide. Sa tanière reste infranchissable à quiconque tente de déjouer ses projets.

Il n'est pas difficile de trouver un moyen d'entrer dans la tanière, mais vous découvrirez rapidement qu'atteindre le sommet, jusqu'à la cachette de la sorcière, peut être compliqué... L'exploration des zones qui vous sont ouvertes vous révélera deux types de passages ainsi que d'autres caractéristiques, spécifiques au domaine de Gruntilda.

Puzzles

Les puzzles que vous découvrirez sur les murs de la tanière de Gruntilda ne sont pas des passages, mais le fait de les compléter vous ouvrira un passage vers un autre monde; ce pourra être une grille, une trappe ou quelque chose de plus exotique. Mais ne soyez pas inquiet à l'idée de ne pas le trouver à la fin de chaque puzzle: une scène de transition vous indiquera où trouver l'entrée de ce passage déverrouillé.



Pour insérer les pièces collectées dans un puzzle, tenez-vous en face sur le bloc et appuyez sur le Bouton A pour poser une pièce à la fois, le Bouton Z pour intégrer toutes les pièces en votre possession (cela s'arrête automatiquement une fois le puzzle terminé) ou le Bouton B pour annuler. Si vous appuyez sur le Bouton C \blacktriangledown , vous retirerez une pièce à chaque fois, uniquement pour des puzzles non achevés. Le nombre de pièces manquantes varie selon les puzzles; il n'en manque qu'une dans le premier puzzle, mais cela évolue rapidement.



Portes musicales

Facilement reconnaissables à la note de musique sculptée, les portes musicales s'ouvrent sur une voie unique dans la partie intérieure de la tanière de Gruntilda, et sur de nouveaux puzzles à compléter.

Vous découvrirez rapidement que ces portes ne s'ouvrent pas grâce à la force, mais grâce aux notes récoltées aux différents niveaux. Le nombre indiqué au-dessus d'une porte musicale désigne le nombre de notes dont vous avez besoin pour passer. Si vous disposez de suffisamment de notes, la porte s'ouvrira sans aucun problème.

Chaudrons

A certains endroits au sein de la tanière de Gruntilda, il vous arrivera de trébucher sur ces drôles d'objets qui vous feront gagner un temps précieux en vous télétransportant instantanément d'un point à un autre. Attention, ces "warp zones" ne fonctionnent que par paire de couleur: en plongeant dans un chaudron d'une couleur, vous ressortirez à l'emplacement de son "frère jumeau" de la même couleur. Ce qui veut dire que, pour utiliser une paire de chaudrons, il vous faudra auparavant les avoir découverts tous les deux.

Livres d'incantation

Dans sa hâte d'emmener Tooty dans son antre, Gruntilda n'a pas remarqué qu'elle avait perdu, en chemin, quelques-uns de ses livres d'incantation. Trois livres sont donc abandonnés sur le chemin qui mène à la tanière de la sorcière. Vous avez intérêt à les trouver: chacun d'entre eux contient une formule magique, unique et puissante, qui augmentera vos chances de réussite.



OBJETS A RECUEILLIR

Pièces de puzzle

Ces éléments sont les plus importants. Sans eux, vous ne pourrez ouvrir les passages menant de la tanière de la sorcière à d'autres mondes du jeu. Vous trouverez la première pièce peu après votre arrivée dans le domaine de la sorcière. A partir de là, vous devez en découvrir dix autres dans chaque monde.



Notes de musiques

Si les puzzles inachevés vous empêchent d'accéder aux nouveaux mondes, les portes musicales, quant à elles, vous empêchent d'atteindre les niveaux supérieurs de la demeure de Gruntilda. Chaque porte musicale ne peut s'ouvrir que lorsque Banjo dispose d'un nombre suffisant de notes, recueillies un peu partout dans le jeu. Chaque monde comprend une centaine de notes; à Banjo de se mettre tout de suite au travail...

Jinjos

Cinq de ces créatures ont été capturées et emprisonnées dans chaque monde par la sorcière Gruntilda, excédée par leur nature joviale et serviable. Recherchez et libérez les cinq jinjos: vous obtiendrez l'une des dix pièces de puzzle de ce monde en récompense.



Œufs

Ceux-ci peuvent servir d'armes supplémentaires pour Kazooie, mais ils font également partie de la solution de plusieurs puzzles.



Plumes rouges

Kazooie parvient à voler mais, avec une charge telle que Banjo, il lui faudra de l'aide! Une fois que vous vous élancez d'un tremplin, appuyez sur le Bouton A pour que Kazooie batte des ailes, vous échangez alors l'une de vos plumes contre une accélération en hauteur. Vous disposez d'un maximum de cinquante plumes rouges.





Plumes en or

Ces éléments ont tant de valeur que vous ne pouvez en porter que dix à la fois. Ces plumes permettent à Kazooie de protéger Banjo; elle se sert de ses ailes comme bouclier, ce qui rend son ami momentanément invulnérable. Contrairement aux plumes rouges dépensées une par une, les plumes en or forment un tout qui diminue lentement, au fur et à mesure que vous faites appel à leur puissance.



Pièces de Mumbo

Gruntilda s'est emparée de toute la collection de pièces de Mumbo, en forme de tête de mort.

Mumbo ne peut donc pas se servir de sa magie pour vous transformer, tant que vous ne lui avez pas rapporté quelques-unes de ses pièces.

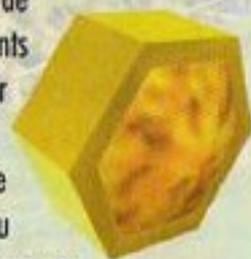
Vies supplémentaires

Sous la forme de statuettes dorées représentant Banjo, cachées dans les recoins les plus obscurs, ces suppléments de vie sont des récompenses offertes au fidèle explorateur.



Alvéole d'énergie

La quantité d'énergie de Banjo est composée de cinq segments qui s'épuisent progressivement au contact des méchants et des surfaces dangereuses, ou suite à une chute vertigineuse. Le seul moyen de remplacer les segments perdus est de récolter des alvéoles d'énergie. À chaque victoire face à un ennemi peu important, vous recevez une seule alvéole. Les ruches, elles, en contiennent trois.



Alvéoles supplémentaires

Vous pouvez augmenter la quantité d'énergie de Banjo, composée de cinq segments, en collectant des alvéoles vides spéciales. Plusieurs d'entre elles sont des récompenses offertes suite aux exercices d'entraînement de Bottles dans la Montagne Spirale. Deux autres sont cachées dans chaque monde. Une structure divisée en six parts apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran lorsque vous trouvez l'une de ces pièces. Dès lors que vous avez recueilli suffisamment de pièces pour remplir la structure, un segment se forme et est ajouté à votre quantité d'énergie.



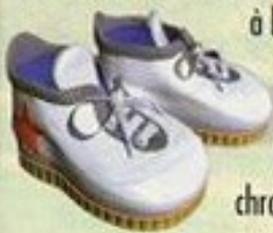
Objets à recueillir (suite)

Echasses

Bottles vous attend pour vous expliquer l'utilisation des échasses. Celles-ci n'apparaissent que dans les mondes comprenant des endroits dangereux pour Banjo et Kazooie. Elles protègent les longues pattes de l'oiseau; veillez toutefois à vous retrouver sur une surface sûre lorsque l'effet se dissipe.

**Super chaussures**

Votre amie la taupe vous donnera des explications en temps voulu. Comme vous pouvez l'imaginer, ces chaussures permettent à Kazooie d'atteindre une vitesse de course supérieure de quelques secondes à la normale. Elles vous serviront souvent dans le cadre de puzzles chronométrés.



CARACTERISTIQUES GENERALES

Certains paysages sont spécifiques à chacun des mondes. Néanmoins, plusieurs caractéristiques reviennent dans toutes les situations:

Disques

Disques de super saut



Ces disques verts représentent une patte d'oiseau et correspondent à une puissance de saut supérieure. Reportez-vous à la section "Mouvements spéciaux" pour des résultats optimums.

Tremplins

Ces tremplins destinés à Kazooie sont ornés de quatre plumes rouges. Vous les trouverez en altitude au niveau des points d'envol. Reportez-vous à la section "Mouvements spéciaux" pour de plus amples informations sur la technique de vol.



Disques de départ

Ils utilisent les visages de nos héros afin d'indiquer le point d'entrée dans un nouveau monde. Il n'existe, bien sûr, qu'un disque de départ par monde.



Ruches

Si votre quantité d'énergie devient de plus en plus faible, mettez-vous en quête d'une ruche. Le simple fait d'en ouvrir une vous rapportera suffisamment d'alvéoles pour récupérer trois segments d'énergie. C'est la meilleure source d'énergie du jeu. Mais attention, les ruches sont parfois gardées et elles ne se régénèrent que lorsque vous quittez et entrez à nouveau dans un monde.



Caractéristiques générales (suite)

Interrupteurs

Les mondes regorgent d'interrupteurs de types et de couleurs différents. Les interrupteurs simples ouvrent des portes ou déplacent des éléments de façon à ce que vous puissiez atteindre de nouvelles zones. Outre ceux-ci et les deux autres les plus courants (voir à droite), vous serez parfois confronté à d'autres types spécifiques à certains mondes. Souvenez-vous que les interrupteurs s'actionnent tous de la même façon: avec un bon Bec'Assaut.

Interrupteurs de puzzle

Ces interrupteurs très utiles indiquent la proximité d'une pièce de puzzle, mais ils affichent également un chronomètre en forme d'œuf dans le coin inférieur gauche de l'écran. A vous de trouver et récupérer la pièce du puzzle avant que le chronomètre n'atteigne zéro, sinon revenez à l'interrupteur et réessayez.



Interrupteurs de sorcière

Il existe un seul interrupteur de sorcière à trouver dans chaque monde. Ils indiquent des pièces de puzzle, situées dans la tanière de Gruntilda et non dans le monde dans lequel vous vous trouvez. Soyez attentifs lors de la séquence de transition, quand vous déclenchez l'interrupteur, afin de repérer l'emplacement de la pièce.



Taupinières

Il semble que Bottles puisse se faufiler partout, et vous pouvez difficilement vous en plaindre vu qu'il fait tout son possible pour vous aider. Tenez-vous près d'une taupinière et appuyez sur le Bouton B. Ecoutez avec attention les conseils que vous donne Bottles; ils vous aideront à vous sortir d'une situation inextricable.



Hutte de Mumbo

Le chaman n'est sûrement pas très loin et vous découvrirez l'une de ses résidences secondaires dans plusieurs mondes du jeu. Difficile de passer à côté de cette grosse tête de mort aux dents écartées qu'il vénère tant...

Mumbo vous attend dans sa hutte, mais vous n'obtiendrez pas grand chose de lui, à moins que vous ne lui apportiez des pièces Mumbo (voir symbole ci-contre) qui vous donneront un peu de magie. Certaines pièces de puzzle sont si bien cachées que seuls les talents d'un indigène permettent de les retrouver, ce qui explique pourquoi Mumbo Jumbo s'est spécialisé dans les formules magiques de transformation. Tenez-vous sur le crâne qui se trouve devant lui et appuyez sur le Bouton B pour vous retrouver au même niveau, mais sous la forme de la créature de votre choix. Et ne vous inquiétez pas: une fois que vous avez payé Mumbo, vous pouvez jeter ce sort sans que cela ne vous coûte rien.

