

DIDDY KONGTM RACING

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

PUBLISHED
BY



DISTRIBUTED
EXCLUSIVELY BY



NINTENDO⁶⁴



Emulation64.fr

SOMMAIRE

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

L'HISTOIRE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



START

Mettre le jeu en pause.

Stick multidirectionnel

Voiture

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

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

Hydroglisseur

Appuyer vers la ← ou la → pour déplacer le véhicule.
En l'air, orienter l'hydroglisseur en appuyant en bas ou en haut.

Avion

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

Marche arrière

Maintenir le bouton B et appuyer vers le bas.

Demi-tour (voiture)

Maintenir B et R puis appuyer vers le bas.



Bouton Z

Utiliser une arme
Appeler Taj ou T.T.
Klaxonner

MANIPULATIONS



Bouton R Voiture

Déraper pendant un virage.

Avion

Exécuter un virage sec.

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

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

Hydroglisseur

Sauter.

Exécuter un virage sec.

Boutons C

▲ Actionner la caméra

▶ Actionner le radar/compteur.

▼ Actionner les infos courses.

Bouton A

Accélérer

Bouton B

Freiner (Atterrir avec l'avion)

AVANT DE COMMENCER A JOUER

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

JEU

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

CHOISIR SON PERSONNAGE

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

Annulez votre choix en appuyant sur B.

CHOISIR UN JEU

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



OPTIONS

Ce menu vous permettra de personnaliser votre partie.

LANGUE

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

SOUS-TITRES

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

OPTIONS AUDIO

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

OPTIONS DE SAUVEGARDE

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

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

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

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

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

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

CODES MAGIQUES

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

QUITTER

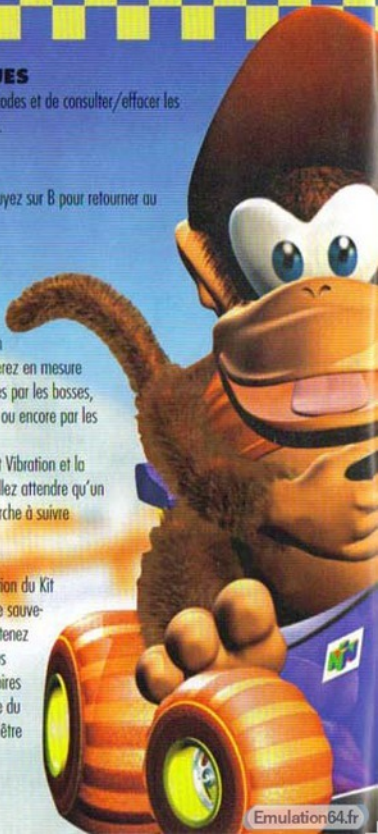
Sélectionnez "Quitter" ou appuyez sur B pour retourner au menu précédent.

KIT VIBRATION


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

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

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



MODE AVENTURE



Ce mode à 1 seul joueur vous fera découvrir des défis incroyables, des championnats délirants et des énigmes diaboliques dans quatre mondes différents. Vous devrez récupérer un maximum de ballons d'or pour briser les maléfices de Wizpig et ainsi ouvrir une multitude de portes. Votre environnement de jeu sera entièrement en 3D et vous pourrez visiter l'île à votre guise, vous baladant d'une course à une autre sans aucun ordre précis.

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

L'AIRE CENTRALE

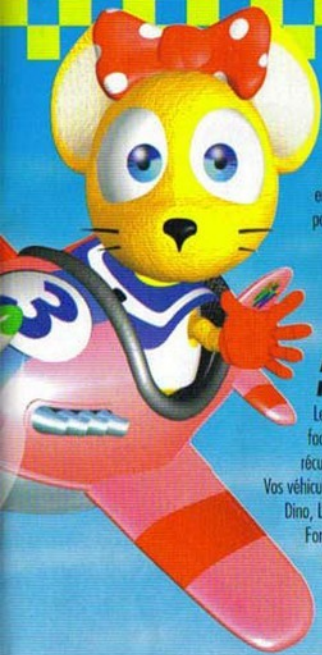
Etant votre point de départ, le centre de l'île vous permettra d'accéder aux différents niveaux. N'hésitez pas à vous balader dans cet espace pour vous familiariser avec votre véhicule et si jamais vous avez un problème, appelez le génie!

PARLER A TAJ

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

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





LES HALLS

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


ACCEDER AUX MONDES

Les quatre mondes principaux sont faciles d'accès mais il vous faudra récupérer des ballons d'or pour les ouvrir! Vos véhicules vous mèneront vers Le Domaine Dino, L'île Sorbet, la Montagne Flocon et la Forêt des Dragons mais d'autres moyens de transport seront indispensables pour visiter d'autres contrées!

LES COURSES (1ER NIVEAU)

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





NIVEAU DU BOSS (1ER NIVEAU)

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

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

COURSES (DEFI DES PIECES D'ARGENT)

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

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

NIVEAU DU BOSS (2ÈME NIVEAU)

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





SALLE DU TROPHEE

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

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



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

DEFIS

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

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

MONTAGNE DE FEU (DOMAINE DINO)

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

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



PYRAMIDE POLAIRE (MONTAGNE FLOCON)

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

PLAGE NOIRE (ILE SORBET)

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

CHATEAU FUMANT (FORET DES DRAGONS)

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

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

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

SORTIE

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





PARLER A T.T.

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

STATUT

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

CONTRE LA MONTRE

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

QUITTER

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

L'écran de jeu



A FOND LES MANETTES!

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

LES BONUS

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



BANANES

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

BOOSTERS

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



BALLONS

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



ROUGE: MISSILE

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



BLEU: TURBO

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



JAUNE: BOUCIER

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



VERT: PIEGE

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



ARC-EN-CIEL: SPECIAL

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

MODE COURSE

Ce mode vous offre la possibilité de jouer jusqu'à 4 joueurs en même temps ou seul contre la montre sur n'importe quel parcours précédemment visité en mode Aventure. Une fois le menu de sélection du personnage à l'écran, appuyez sur Start sur les manettes des joueurs désirant participer.

La première course de chaque monde est accessible mais il vous faudra ouvrir la porte des parcours suivants en mode aventure pour y accéder en mode Course.

Utilisez le Stick multidirectionnel pour sélectionner un parcours. Ceux marqués d'un portrait de Wizpig sont inaccessibles et ceux marqués d'un portrait de Taj fera apparaître un aperçu de la course. Appuyez sur le bouton A pour accéder au menu d'information où figureront votre meilleur tour, votre meilleur temps et le nombre de ballons collectés en mode Aventure. L'écran suivant vous permettra de choisir un véhicule puis l'activation du mode Contre la Montre. Dans ce mode, seul le premier joueur et éventuellement son fantôme seront présents. En mode multi-joueurs le nombre de coureurs contrôlés par l'ordinateur peut être défini. Lorsque "OK" apparaît à l'écran, appuyez sur A pour confirmer ou sur B pour revenir en arrière.

L'écran de jeu



LES PERSONNAGES

TIMBER™

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

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



PIPSY™

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

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

DIDDY KONG™

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

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



BANJO™

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

Bien avant de s'associer à Kazooie, Banjo n'est pas du genre à délaissier une aventure. Ainsi, lorsque Squawks lui donna la lettre de Diddy, il ne lui fallut que deux secondes pour enfiler son sac à dos et partir à toute vitesse.



CONKER™

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

Etant un autre ami de Diddy, ce petit écureuil n'a eu aucun mal à quitter sa routine quotidienne pour s'embarquer dans l'une de ses plus belles aventures avec Banjo.

BUMPER™

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

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

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



TIPTUP™

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

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



KRUNCH™

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

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



DRUMSTICK™

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



TAJ™

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



T.T.™

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

WIZPIG™

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





DOMAINE DINO

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

MONTAGNE FLOCON

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

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





ILE SORBET

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

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

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

FORET DES DRAGONS

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

