

Super Monkey Ball FAQ/Walkthrough (French)

by Mathieu Menard

Updated to v1.0 on Mar 17, 2002

Guide de Super Monkey Ball

Par Mathieu Ménard (mathieu@nouvelempire.net), pour le Nouvel Empire!

Dernière version : 1.0 , en date du 17 mars 2002.

(C) 2002 Nouvel Empire! Tous droits réservés.

Toutes les sources de renseignements sont citées à la fin du document.

Une version HTML contenant d'autres volets peut être consultée sur le Nouvel Empire! à l'adresse suivante :

<http://nintendo.nouvelempire.net/jeux/guides/smball/>

Pour d'autres démarches rédigées en français, par le même auteur :

<http://www.gamefaqs.com/features/recognition/7798.html>

=====
Informations légales
=====

Ce document est (C) 2001 Nouvel Empire! Tous droits réservés. Toute reproduction, partielle ou complète, est interdite sans le consentement préalable de l'auteur de ce document. Ce guide est disponible pour consultation personnelle et il doit rester sous la forme présente. Ce document ne devrait pas être disponible ailleurs que sur GameFAQs et le Nouvel Empire! Ce texte n'est aucunement associé à Sega ou ses associés, et les termes employés sont (C) de leurs compagnies respectives.

=====
Table des matières
=====

- 0. Introduction
- 1. Personnages
- 2. Mini-jeux
 - 2.1 Billard (Monkey Billiards)
 - 2.2 Quilles (Monkey Bowling)
 - 2.3 Golf (Monkey Golf)
- 3. Multi-joueurs
 - 3.1 Course (Monkey Race)
 - 3.2 Combat (Monkey Fight)
 - 3.3 Parachutisme (Monkey Target)
- 4. Démarche
 - 4.1 Débutant (Beginner)
 - 4.2 Intermédiaire (Advanced)
 - 4.3 Expert (Expert)
 - 4.4 Niveaux supplémentaires
- 5. Secrets
- 6. Remerciements
- 7. Conclusion

=====
Introduction
=====

Comme on vous l'a déjà dit à plusieurs reprises, Super Monkey Ball est le tout premier jeu offert par Sega sur une console de salon Nintendo. Développé par Amusement Vision pour l'arcade puis adapté pour la GCN, ce jeu offre un grand nombre de niveaux ainsi que plusieurs distractions supplémentaires.

Ce guide ne prétend pas offrir la solution idéale et entière pour le jeu, mais vise plutôt à offrir une série d'astuces et de conseils pour la plupart des situations de jeu offertes. Comme toujours, nous vous invitons à entrer en contact avec nous afin de nous signaler des précisions ou contributions, via l'adresse suivante :

mathieu@nouvelempire.net

Certains volets ne sont pas encore disponibles, notamment parce que je n'ai pas encore été capable d'y accéder. Éventuellement, les tableaux supplémentaires en degré de difficulté «Expert», ainsi que la série légendaire «Master», seront couvertes. Pour l'instant, je vous invite à jeter un coup d'oeil à d'autres guides sur le sujet, dans la langue de Shakespeare.

Sur ce, bonne lecture!

=====
Personnages
=====

Petit boni vis-à-vis la version arcade : Super Monkey Ball comprend un personnage de plus, Gongon le gorille! Vous devez choisir entre Aiai, Meemee, Baby et Gongon. Aiai semble être un personnage assez équilibré, c'est pourquoi il est recommandé pour vous habituer au jeu. Baby par contre semble avoir plus de facilité à négocier les passages étroits, mais il peut devenir incontrôlable lorsque sa vitesse augmente. Gongon est stable, mais il a parfois de la difficulté à négocier les passages étroits.

Lorsque vous aurez choisi quel personnage vous convient le mieux, il est recommandé de le garder et de développer votre style en vous basant sur ses caractéristiques, plutôt que d'alterner entre différents protagonistes. Cela vous permettra de développer certaines stratégies qui ne s'appliqueraient peut-être pas à d'autres personnages.

=====
Mini-jeux
=====

Billard (Monkey Billards)

Évidemment, le 9-ball virtuel ne possède pas les charmes de la réalité, mais il n'en demeure pas moins que Amusement Vision a recréé bien des aspects avec une fidélité remarquable. Le premier à faire entrer la boule 9 sans faire de faute lors de sa tentative gagne la partie.

// Les adversaires

Si vous jouez contre un joueur contrôlé par l'ordinateur, n'oubliez pas que le comportement varie selon le singe choisi. Tandis qu'un sera particulièrement

habile pour faire rebondir la boule blanche, un autre sera un as de la trajectoire. Choisissez votre adversaire, et commencez la partie.

// Le début

Celui qui atteint le plus près le mur de gauche a le privilège de casser. Pour casser, vous n'avez qu'à viser le triangle de boules. Vous obtenez habituellement les meilleurs résultats en frappant directement le devant du triangle.

// Les fautes

Voici les comportements fautifs :

- Vous vous êtes empoché avec la boule blanche.
- Vous avez fait entrer une boule dont le chiffre n'était pas le plus petit.
- Vous n'avez pas frappé une quelconque boule.

Toutes ces fautes donnent à votre adversaire l'avantage de pouvoir placer la boule blanche à l'endroit de son choix.

// Les manoeuvres

Combinaison (Combination) : Vous avez frappé une boule, qui en a frappé une autre. Cette dernière est tombée dans une poche.

Baiser (Kiss) : Vous avez frappé une boule, qui en a frappé une autre. La première est tombée dans une poche.

Poche (Pocket) : Vous avez fait entrer une boule sans en toucher une autre. C'est un coup standard.

Canon (Canon) : La boule blanche frappe une boule, et elle en frappe une deuxième en rebondissant. La deuxième entre dans une poche. Ce coup est plutôt rare.

Casser en as (Ace Break) : Vous faites entrer la boule 9 en cassant. Vous gagnez immédiatement.

// Les contrôles

Le Control Stick vous permet de modifier votre trajectoire. Vous pouvez changer le point de vue avec le C-Stick, et alterner entre une vue aérienne et une vue tridimensionnelle en appuyant sur le bouton Y. Le bouton X vous permet d'afficher les chiffres sur les boules. Lorsque vous appuyez sur le bouton A, vous vous apprêtez à frapper la boule blanche.

Avant de frapper la boule blanche, vous pouvez modifier le point d'impact avec le Control Stick. Le bouton B vous permet d'annuler et de repenser votre trajectoire. Vous pouvez changer la force de votre coup avec le bouton Y.

Si vous désirez interrompre votre partie, vous n'avez qu'à appuyer sur le bouton Start.

Quilles (Monkey Bowling)

Le mini-jeu des quilles est offert en deux variations : vous pouvez jouer une partie complète, ou essayer de renverser des formations spécifiques. À bien des égards, ce mini-jeu demeure particulièrement fidèle à la distraction du monde réel.

// Les contrôles

Le fonctionnement des contrôles est plutôt simple : lorsque votre avatar s'avance près de la ligne, une longue ligne formée de sphères transparentes se déplace en mouvement semi-circulaire. Lorsque vous avez la trajectoire désirée, vous n'avez qu'à appuyer sur le bouton A pour interrompre le mouvement.

Évidemment, il est fort possible que vous ne tombiez pas sur la trajectoire idéale. Toutefois, vous pouvez corriger aisément le déplacement du singe en utilisant les gâchettes L et R. Tout dépendant de la pression que vous appliquez, un effet plus ou moins remarquable sera appliqué, changeant la direction.

La force du lancer est déterminée par une jauge en mouvement constant. La plupart du temps, vous souhaitez utiliser une moyenne ou grand vitesse. Les quilles réagissent habituellement de façon cohérente : si l'une d'entre elles tombe sur une autre quille, elle la fera tomber. Profitez de cette notion lorsqu'il n'en reste que quelques-unes à faire chuter.

Il n'y a pas vraiment d'astuce; la pratique est la meilleure option pour surpasser les pointages de vos adversaires!

Golf (Monkey Golf)

Petite précision : le golf de Super Monkey Ball serait mieux décrit sous le terme «mini-golf». Vous pouvez choisir de faire seulement 9 trous - intérieurs ou extérieurs, ou vous payer une partie complète de 18 trous. Lors de chaque trou, la moyenne est indiquée, et votre pointage est indiqué en comparaison avec cette norme.

Étant donné que je ne suis guère friand du mini-golf à la façon Super Monkey Ball, je me contenterai d'expliquer brièvement les contrôles. Sachez tout de même que, comme dans les autres mini-jeux, votre boule répond habituellement comme elle le ferait dans la réalité. Toutefois, il n'y a pas de précipices sans fond dans la réalité...

// Contrôles

Déplacez le Control Stick latéralement pour décider de la direction de votre coup. Déplacez-le verticalement pour alterner entre les différentes forces d'impact. Le bouton Y vous permet de consulter le tableau de pointage; le bouton X vous permet d'accéder à la manipulation (le C-Stick a le même effet). Le bouton B vous permet d'alterner entre les différentes forces de frappe, et le bouton A confirme votre intention de frapper la balle.

Lorsque vous êtes en train de manipuler le point de vue, le Control Stick peut changer l'angle et l'agrandissement. Le bouton X permet de baisser la caméra, tandis que le bouton Y fait l'opération inverse. Le bouton C déplace un curseur triangulaire fort utile pour évaluer vos coups. Appuyez sur A ou B pour revenir au mode «frappe».

// Derniers conseils

N'hésitez pas à jeter un coup d'oeil à la panoplie de chiffres disponibles. Ils vous aideront à bien évaluer votre coup, et à juger de la force nécessaire pour atteindre le trou. Si vous avez vraiment beaucoup de temps à perdre, vous pourriez toujours prendre le temps de faire des calculs trigonométriques... Sinon, invoquez la déesse de la chance, et riez de votre adversaire lorsque vous accomplissez une manoeuvre casse-cou avec réussite.

=====
Multi-joueurs
=====

Course (Monkey Race)

La course simiesque n'a certes pas le charme des Mario Kart et compagnie, mais elle offre certainement une bonne distraction. Six pistes différentes sont offertes, selon trois niveaux de difficulté : facile, intermédiaire, difficile. Quatre personnes peuvent participer aux courses, de façon individuelle ou dans un championnat, et espérer remporter les honneurs.

// Articles

Un jeu de course fantaisiste ne serait pas complet sans une panoplie d'articles donnant divers pouvoirs à votre avatar. Apparaissant dans des boîtes tombant du ciel, les articles peuvent être emmagasinés (avec un maximum de trois articles en réserve) et utilisés en appuyant sur le bouton A. Un petit rappel : il n'est pas nécessaire de viser pour lancer les projectiles, il faut simplement être assez près de son adversaire. Voici la liste:

Bananes : Laissez-la tomber sur un endroit stratégique ou devant un adversaire un peu trop près et vous le ferez glisser.

Fusée : Vous obtenez une poussée fulgurante; elle est telle que votre singe est balloté dans tous les sens. N'utilisez pas cette accélération dans les virages, ou vous pourriez perdre aisément le contrôle.

Flocon : Si le flocon de neige atteint un personnage, il transforme sa boule en un cube de glace. Le déplacement est évidemment ralenti, et les contrôles sont altérés. Plutôt désagréable.

Polygone : Lorsque le polygone atteint un personnage, la boule devient une forme polygonique. Pratiquement impossible à manoeuvrer, cette forme peut aisément vous mener à votre perte.

Bombe : Si ce projectile atteint un personnage, il le fera exploser. Non seulement la victime rebondit à quelques reprises, mais elle est atteinte de violentes convulsions, ce qui rend les manoeuvres très pénibles. Peut être extrêmement frustrant lorsque vous vous dirigez vers un précipice sans pouvoir faire quoi que ce soit.

// Les pistes

- Paysage de jungle (facile)

Cette piste est évidemment la plus simple du lot. Les barrières sont amples, les chutes sont donc plutôt rares, sauf intervention d'un article. Évitez les ressorts à la ligne de départ, ramassez les articles et passez sur les flèches d'accélération. Sauf geste malheureux, la victoire sera la vôtre.

- Paysage aquatique (facile)

Il n'y a pas vraiment d'obstacle remarquable dans cette course, si ce n'est qu'elle est tout en bosses et en reliefs. Essayez de suivre la trajectoire la plus plate du chemin, passez sur les flèches d'accélération. Vous aurez sans doute besoin de quelques essais pour trouver le chemin idéal.

- Paysage glacial (intermédiaire)

La piste entière, un trajet relativement simple, est complètement organisée en demi-lune. La principale difficulté consiste à demeurer sur la ligne idéale, afin de ne pas perdre de vitesse. Les articles ont une forte tendance à vous faire tomber hors de la course; méfiez-vous de vos adversaires.

- Paysage urbain (intermédiaire)

L'absence de barrières sur certains passages et la présence de quelques virages tortueux invitent à la prudence. Les flèches d'accélération vous seront d'une grande aide, vous permettant même de rebondir dans les airs et de prendre un petit raccourci à un certain point de la piste. Vous constaterez vers la fin de la course un virage à angle droit, sans barrière. Si votre accélération est trop grande, vous tomberez dans le vide.

- Paysage spatial (difficile)

Ici, l'absence de barrières et la forme entubée de la piste peuvent donner aux dérapages des conséquences funestes. Au début de la course, vous passerez dans deux compartiments en forme de demi-lune : ici, votre accélération et la pression appliquée sur le Control Stick peuvent vous donner un avantage sur la compétition. Ce passage peut être désorientant, fiez-vous au radar si nécessaire.

Comme d'habitude, essayez de passer sur toutes les flèches d'accélération, et méfiez-vous des projectiles des adversaires. Le dernier virage peut être assez difficile à négocier en raison de la forme de la piste; assurez-vous de maintenir une bonne vitesse si vous ne désirez pas tomber dans le vide.

- Paysage désertique (difficile)

La forme de cette piste devrait vous être familière, puisqu'elle est formée comme le logo d'Amusement Vision! Ici, deux facteurs jouent principalement contre vous : la longueur de la piste, et les virages à angle droit. Il ne faut surtout pas hésiter à ralentir : il est de loin préférable de perdre un peu de vitesse plutôt que de tomber dans le vide. Passez sur toutes les flèches d'accélération et vous pourrez vous bâtir une avance considérable; il en va de même pour vos adversaires.

Combat (Monkey Fight)

À l'image de certains classiques multi-joueurs (pensez à Bomberman), Monkey Fight est à la fois très simple et très accrocheur. Pour un divertissement maximum, assurez-vous de vous mesurer à des adversaires humains! Trois arènes sont disponibles, avec des environnements familiers : jungle, espace, glace. La seule véritable variation est dans le paysage de glace, où la friction moindre peut jouer contre vous!

Les contrôles sont très simples : le Control Stick permet de déplacer votre personnage, tandis que le bouton A déclenche le ressort du gant de boxe attaché à la boule de votre avatar. Vous devez prendre en considération un glissement fréquent; autrement dit, ne vous tenez pas trop près des bords de l'arène.

Divers articles apparaissent de temps en temps, afin d'influencer le déroulement de l'affrontement. Leur influence peut se manifester selon trois catégories : la taille du gant de boxe, la portée du gant de boxe, et le mouvement du gant de boxe (il se déplace en cercle, plutôt que d'être lancé tout droit). Les effets des articles sont temporaires et cumulatifs. Autrement dit, si vous avez beaucoup de chance, vous pourriez vous retrouver avec un gant de boxe énorme muni d'un ressort très long et se déplaçant en cercle!

Je n'ai pas de stratégies spécifiques à proposer; encore une fois, le temps et

la pratique sont les meilleurs conseillers dont vous pouvez disposer.

Parachutisme (Monkey Target)

à la manière d'une épreuve de Pilotwings, le parachutisme de Super Monkey Ball est une épreuve relaxante, mais tout de même captivante. Le principe est simple : votre avatar est propulsé à partir d'une longue rampe. Sa balle de plastique est ouverte à la manière d'un planeur, et vous le dirigez vers une cible. Si vous parvenez à atterrir sans tomber dans l'eau, vous récolterez des points.

// Personnages

Le principe qui devrait déterminer le choix de votre personnage est simple : plus il est léger, plus il est affecté par le vent. Plus il est lourd, plus il prend du temps à ralentir et s'arrêter lorsqu'il s'apprête à tomber sur une cible. Tout dépendant de vos préférences, vous choisirez donc Aiai et Gongon pour leur poids, ou Meemee et Baby pour la légèreté.

Le reste du guide pour le parachutisme a été écrit en utilisant le singe de base, c'est-à-dire Aiai. Vous devrez donc modifier légèrement vos stratégies si vous avez l'intention d'utiliser un autre personnages. Gongon est aussi recommandé, parce qu'il n'est pas trop affecté par les forces du vent.

// Cibles

Les cibles varient selon le tour en cours. L'ordre est le suivant : les cibles circulaires en premier lieu, les pyramides ensuite, puis les cibles en mouvement. Les points que vous obtenez sont inscrits sur les surfaces; vous pouvez aussi reconnaître les zones plus payantes selon leur couleur. Si vous tombez sur un endroit où il n'y a pas de pointage inscrit, cela vous donnera un maigre 15 points.

// Obstacles

Avant chaque tentative, une roue de sélection déterminera l'obstacle qui viendra ajouter du piquant à votre descente. Si vous tombez sur une case vide, vous n'aurez pas de difficultés supplémentaires. Si vous tombez sur une icône de mine, des bombes seront dispersées sur diverses cibles. Si vous explosez, il est fort possible que vous vous retrouverez dans l'eau. Une case de nuages viendra réduire la visibilité, ce qui n'est pas vraiment un problème. Si vous tombez sur une case de mines, des mines apparaîtront dans le ciel, habituellement sur les meilleurs endroits pour tomber. Si vous explosez, vous n'obtiendrez aucun point.

// Articles

Chaque fois que vous saisissez une banane, vous monterez d'un échelon dans la jauge des articles. Après avoir tourné la roue des obstacles, le jeu vous demandera si vous désirez utiliser votre article. Plus vous avez de bananes, et plus intéressant sera l'article que vous pourrez utiliser. Voici la liste:

Aucun vent : les forces éoliennes n'auront aucune influence sur votre descente. Ce n'est pas tellement utile, alors évitez de l'utiliser.

Frein : votre balle ne glissera pas aussi longtemps avant de tomber sur une cible.

Double pointage : le pointage acquis pour le tour en cours sera doublé.

Balle magnétique : votre balle tombera exactement où vous le désirez. Cet article est extrêmement utile; il est d'ailleurs indispensable si vous voulez tomber sur une bouée.

Triple pointage : le pointage acquis pour le tour en cours sera triplé.

// Stratégies de base

Essayez d'acquérir des bananes à chaque tour. Vous en retrouverez une sur le côté extérieur de la rampe. Par la suite, reprenez le centre de la rampe. Si le vent n'est pas contre vous et que votre momentum est bon, vous pourrez saisir un régime de bananes devant vous. Si vous avez de la chance, vous pourrez même saisir les trois régimes de bananes!

Apprenez à bien ralentir pour atterrir. Une stratégie qui fonctionne bien est de plonger, puis de renverser la vapeur. De cette manière, vous obtiendrez une descente lente et régulière. Vous devez aussi planifier votre descente en prenant en considération que vous roulez quelques instants avant de vous arrêter sur une cible.

Si vous avez une balle magnétique, profitez-en pour essayer de tomber sur une cible difficile à atteindre. Les bouées offrent un pointage particulièrement intéressant; vous pouvez aussi essayer de tomber sur le sommet d'une pyramide. La récompense n'est pas aussi généreuse que sur une bouée, mais elle est tout de même très intéressante!

=====
Démarche
=====

Voici la partie principale de ce document, la démarche. Pour chacun des niveaux (du moins, ceux que je suis parvenu à accéder), quelques astuces pour atteindre le but seront données. Parmi les autres informations, il y aura aussi une description sommaire du niveau lorsque cela est jugé adéquat, les localisations des «Warps» pour passer plusieurs niveaux, ainsi que les autres informations qui vous aideront à vous débloquent.

Vocabulaire

// But

Afin de compléter un niveau, vous devez habituellement franchir le but. Il s'agit d'une «arche» avec un ruban que le personnage doit couper en le traversant, et au-dessus se trouve un décompte qui indique le temps restant. Si le but n'est pas de couleur bleue, cela signifie habituellement qu'il s'agit d'un raccourci permettant de passer des tableaux.

// Plate-forme

Presque toute partie mobile de la surface de jeu sera considérée comme une plate-forme. Elle peut subir une translation, ou une rotation, et elle revient habituellement à sa position originale par la suite. La forme de cette surface en mouvement est généralement définie.

// Ressort

Le ressort ressemble à un poteau miniature, et il faut l'éviter à tout prix. Si votre personnage entre en collision avec un ressort, cela provoquera un effet sonore caractéristique et vous serez projeté dans la direction inverse. Ils peuvent être particulièrement dangereux ou permettre des manœuvres casse-cou, alors apprenez à les connaître!

// Piston

Il y a deux types différents de pistons. Les pistons verticaux projettent votre personnage dans les airs. On ne les retrouve que dans quelques niveaux. Les pistons horizontaux s'activent généralement de manière erratique et peuvent pousser votre personnage dans le vide. La prudence s'impose en présence de ces dispositifs.

// Rampe

Une section étroite de la surface de jeu sera considérée comme une rampe. À plusieurs occasions, une rampe peut être en plan incliné, afin de compliquer encore plus le parcours. Une partie de jeu permettant de propulser votre personnage dans les airs sera aussi définie comme étant une rampe.

Débutant (Beginner)

// Tableau 1

Le jeu commence en douceur avec un tableau particulièrement facile. Ramassez les quatre bananes et franchissez le but pour être propulsé au second tableau.

// Tableau 2

Un losange troué. Encore une fois, ce niveau ne pose pas de problème. Puisque vous ne manquez pas de temps, ramassez les bananes de chaque côté et à l'extrémité du losange derrière le but, puis franchissez-le de nouveau.

Si vous êtes plutôt du genre téméraire, avancez un peu puis faites demi-tour. Un plan incliné vous permettra de vous projeter dans les airs, puis de retomber sur une plate-forme rectangulaire juste en-dessous. Procédez assez lentement et assurez-vous de maîtriser la balle à l'atterrissage. Vous vous retrouverez au niveau 5.

// Tableau 3

Le tableau 3 est un demi-tunnel assez facile à compléter. Attention aux excès de vitesse, qui peuvent vous précipiter par-dessus bord. Pour collectionner un maximum de bananes, empruntez une direction, ramassez les fruits puis faites demi-tour pour attraper les autres bananes dans l'autre sens.

// Tableau 4

Une longue plate-forme rectangulaire subit une demi-rotation. Attendez le moment opportun et avancez sur celle-ci. Ne vous acharnez pas à ramasser toutes les bananes, vous n'avez simplement qu'à franchir le but.

// Tableau 5

C'est le tout premier tableau boni. Procédez de façon méthodique et vous parviendrez à saisir toutes les bananes avant que la limite de temps ne soit expirée.

// Tableau 6

Le sixième tableau est une série de plans inclinés. Encore une fois, le danger principal réside dans les excès de vitesse, qui vous catapultent dans le vide assez rapidement. Si nécessaire, ramenez le Control Stick vers l'arrière afin de ralentir votre personnage. La dernière descente est particulièrement rapide, alors assurez-vous d'avancer tout droit.

// Tableau 7

Vous devrez gravir plusieurs plans inclinés avant d'atteindre le but. Si vous avez la vitesse nécessaire, ce ne sera pas vraiment un problème, mais vous devrez peut-être appuyer sur le Control Stick avec une bonne pression pour gravir la dernière côte. N'oubliez pas de saisir le régime de bananes en chemin.

// Tableau 8

Ce tableau pourrait poser des problèmes lors des premiers essais. Il est constitué d'un carré se séparant en vingt-cinq plates-formes plus petites. Attendez qu'une plate-forme se dirige vers votre personnage, et placez-vous dessus.

Par la suite, oscillez très légèrement le Control Stick pour rester sur la plate-forme en attendant que le carré se forme de nouveau. Lorsque les plates-formes sont rejointes, avancez vers une autre extrémité, jusqu'à ce que vous atteignez le carré menant au but. Lorsque la distance séparant les carrés est trop mince pour vous faire tomber, vous pouvez commencer à avancer.

// Tableau 9

Ici, le défi principal réside dans la rampe de lancement : vous devez gagner assez de vitesse pour passer au-dessus du précipice, mais pas trop pour ne pas passer tout droit par la suite. Retenez le personnage en ramenant le Control Stick vers l'arrière et vous devriez réussir à le compléter.

// Tableau 10

Le dernier tableau de ce niveau de difficulté est évidemment le plus difficile. Les rampes sont relativement étroites, et vous devez faire attention de ne pas gagner trop de vitesse. Le passage en escalier peut être particulièrement dangereux si vous allez trop vite. Avancez lentement dans les passages courbés et vous devriez parvenir à compléter le niveau.

Intermédiaire (Advanced)

// Tableau 1

Il est presque identique à celui en difficulté Débutant. Vous devez simplement avoir une vitesse suffisante pour passer par-dessus la partie surélevée.

// Tableau 2

Accélérez au début afin de pouvoir saisir les bananes qui flottent dans les airs. Par la suite, vous n'avez qu'à osciller d'un côté à l'autre pour contourner les murs, éviter les ressorts et filer droit vers le but (votre vitesse vous empêchera de tomber dans le trou).

// Tableau 3

Plutôt simple. Dirigez-vous d'un côté, attendez la plate-forme rectangulaire. Montez sur celle-ci, attendez qu'elle passe vis-à-vis l'autre plate-forme. Par la suite, passez à l'autre partie du niveau lorsque vous en avez l'occasion. Le principal danger est d'aller trop vite et de tomber.

// Tableau 4

Ce tableau est presque identique à celui dans le degré de difficulté Débutant, à la différence qu'il n'y a pas de clôture pour vous retenir sur la partie du niveau qui se déplace. Retenez simplement votre personnage et vous passerez aisément au niveau suivant.

// Tableau 5

Identique au tableau 5 du degré de difficulté Débutant. Cette fois par contre, vous n'avez que 30 secondes pour ramasser les 50 bananes. Procédez de façon méthodique et vous y parviendrez.

// Tableau 6

Prudence : la deuxième partie du tableau penche vers le bas jusqu'à ce qu'elle soit à 90 degrés! Il est recommandé d'attendre que la partie recommence à monter pour commencer à vous diriger vers le but. De cette manière, si vous manquez votre essai, vous retournerez sur la partie fixe.

Vous pouvez aussi faire demi-tour et utiliser le plan incliné pour vous laisser tomber sur l'étage inférieur et prendre un raccourci vers le dixième niveau.

// Tableau 7

Une petite mise en garde s'impose : ne prenez pas trop de vitesse, car passé un certain point les murs ne retiendront plus votre personnage. Vous pouvez prendre un petit raccourci au début en tournant un peu vers la droite et en vous laissant tomber. Vous pourrez gagner quelques secondes.

// Tableau 8

Ce tableau n'est qu'un long plan incliné où vous devez contourner une série de murs. Ne prenez pas trop de vitesse et vous n'aurez aucun problème à passer les obstacles.

// Tableau 9

Ce tableau devrait vous être familier... La seule différence étant qu'il n'est pas possible de passer par le milieu désormais. Procédez simplement par le côté, en retenant votre personnage lorsqu'il se trouve sur une plate-forme.

// Tableau 10

Un autre tableau bon! Cette fois, vous devrez faire face à des vagues concentriques si vous avez l'intention de saisir toutes les bananes. N'essayez pas de saisir toutes les bananes du premier coup, demeurez simplement toujours en mouvement et vous devriez parvenir à compléter le niveau.

// Tableau 11

Si vous préférez la facilité, prenez la voie complètement à gauche. Vous ne

récolterez pas de bananes, mais le passage sera amplement large pour vous permettre de franchir le niveau sans trop de déséquilibre. N'allez pas trop vite, ou vous tomberez vers la fin.

Si vous vous sentez suicidaire, vous pouvez prendre la rampe complètement à droite (celle qui a 0.1 de largeur) et essayer d'arriver jusqu'au raccourci menant au tableau 14.

// Tableau 12

Une demi-sphère vide vous attendez. Vous devez simplement gagner assez de vitesse pour parvenir à franchir le but, qui est placé en angle. Vous avez amplement de temps pour réussir ce niveau.

// Tableau 13

Une série de pistons vous permettra de passer d'un étage à un autre. Vous devez simplement vous placer sur celui-ci et attendre qu'il vous propulse dans les airs. Attention lors du dernier passage, vous pourriez heurter la boule et vous faire catapulter dans le vide assez rapidement.

// Tableau 14

Des pistons (qui agissent de manière horizontale et non verticale comme dans le tableau 13) tenteront de bloquer votre chemin, mais vous avez amplement le temps de trouver des ouvertures et de vous rendre jusqu'au but.

// Tableau 15

Le principal problème réside dans le fait que les extrémités de ce tableau sont courbés; ils sont donc plus susceptibles de vous entraîner vers le bas. Vous devrez donc vous retourner aussi rapidement que possible (sans tomber dans le vide) pour éviter d'être entraîné vers le bas. Si vous sentez que votre personnage se dirige vers le vide, poussez le Control Stick dans la direction opposée avec l'énergie du désespoir.

// Tableau 16

Une série de tapis roulants vous amènera jusqu'au but. Attention de ne pas prendre trop de vitesse ou de ne pas changer de tapis roulant assez rapidement.

// Tableau 17

Si vous avez passé le tableau 10 en mode Débutant, ce niveau vous semblera familier. Après une série de rampes relativement étroites, vous descendrez une partie en escalier (attention aux excès de vitesse) puis vous devrez passer une partie en courbes plutôt étroite. Vous pouvez aller relativement vite dans les rampes pour prendre votre temps dans la partie courbée, et vous parviendrez à franchir le but.

// Tableau 18

Deux options s'offrent à vous : vous pouvez prendre le chemin traditionnel et poursuivre le but bleu (ou continuer plus loin et rattraper le but vert), ou vous pouvez tourner vers la droite au début du tableau et vous laisser tomber plus bas. De cette manière, vous pourrez rattraper le but rouge, qui est particulièrement rapide.

Le but vert vous mènera au niveau 20, mais votre comportement casse-cou sera grandement récompensé par le but rouge : vous passerez au niveau 25!

// Tableau 19

Une fois de plus, un raccourci suicidaire s'offre à vous. Retournez-vous, tournez un peu à gauche et laissez-vous tomber sur une autre partie du niveau. Sinon, vous pouvez prendre le chemin habituel, attendre que la plate-forme se présente et allez vers l'autre plan incliné avec la rampe.

// Tableau 20

Un petit tableau boni, bourré de ressorts et de bananes. Passez en diagonale entre les ressorts et vous parviendrez à compléter le tableau avant que la limite de temps ne soit complète.

// Tableau 21

Les ressorts circulent en file sur chaque partie du niveau. Vous devez attendre le moment opportun, vous placer entre deux ressorts et suivre la file. Gardez une vitesse constante et soyez particulièrement prudent au moment des virages et vous complétez le niveau.

// Tableau 22

Le principal danger est de tomber dans le trou au centre du niveau. Prenez assez de vitesse pour parvenir à remonter la côte, et vous n'aurez aucun problème. Essayez d'orienter votre course pour saisir le régime de banane dans la partie supérieure du niveau.

// Tableau 23

Ne vous inquiétez pas pour les nombreux petits trous sur la surface... si vous allez assez rapidement, vous passerez par-dessus sans tomber. Attention au plan incliné, freinez votre descente pour ne pas tomber. Allez prendre le régime de bananes situé derrière le but avant de franchir celui-ci.

// Tableau 24

La prudence s'impose lorsque la plate-forme commence à pencher d'un côté; oscillez vers le côté opposé pour ne pas vous retrouver entraîné vers le vide. Sinon, ce tableau est plutôt facile à compléter.

// Tableau 25

En premier lieu, vous devez faire attention aux ressorts et aux trous. Vous monterez un plan incliné, menant à un passage avec des pistons horizontaux. Les trois petits trous sont inoffensifs. Par la suite, un passage ondulé et un virage à gauche assez facile. Un autre passage ondulé, vous menant jusqu'au but. Attention de ne pas rebondir et de retomber dans le vide.

Si vous avez assez de temps, bifurquez à gauche et continuez (vous devrez passer sur une rampe plutôt étroite) jusqu'au raccourci menant au tableau 28. Attention aux petites bosses juste avant le but, si vous allez trop vite elles pourraient être mortelles...

// Tableau 26

Ce tableau est une longue spirale inclinée menant jusqu'au but. Gardez votre vitesse constante et aussi votre trajectoire. Attention vers la fin, vous pourriez passer par-dessus bord si vous n'êtes pas prudent. Vous n'avez qu'une seule chance pour franchir le but, alors assurez-vous de vous diriger droit

vers celui-ci!

// Tableau 27

Prenez la première rampe, puis dirigez-vous immédiatement d'un côté pour continuer sur la deuxième rampe beaucoup plus étroite. Essayez de gagner le plus de vitesse possible, afin de vous assurer d'être propulsé jusqu'au but et non pas de retomber sur le plancher inférieur.

// Tableau 28

Avancez lentement, en utilisant les bananes comme guides, et vous n'aurez aucun problème à franchir ce tableau.

// Tableau 29

Personnellement, je préfère opter pour la méthode de la chance. Avancez aussi rapidement que possible au début, afin de vous rendre jusqu'au dernier carreau. Si cela a fonctionné, vous pourrez retenir votre personnage contre la partie fixe et attendre que la plate-forme remonte.

// Tableau 30

La méthode masochiste est de procéder lentement, une plate-forme à la fois, et de croiser les doigts. Mais c'est presque impossible de réussir ainsi. La méthode casse-cou est de trouver un passage au début, et de filer tout droit! Si vous n'entrez pas en collision avec le ressort, vous aurez assez de vitesse pour passer au-dessus d'un précipice et franchir le but.

Expert (Expert)

// Tableau 1

On commence simplement. Allez tout droit si les bananes ne vous intéressent pas, sinon allez-y doucement et tout ira bien.

// Tableau 2

Le chemin de droite vous permettra de franchir un raccourci menant au cinquième tableau, mais la pente de la rampe est forte et un bon élan sera nécessaire pour ne pas retomber vers un funeste destin. Sinon, le chemin de gauche est plus sécuritaire.

// Tableau 3

Si vous voulez essayer de prendre le raccourci dans la partie inverse de la plate-forme en rotation, prenez le chemin de droite et lancez-vous en espérant rebondir dans le but. Sinon, vous pouvez prendre le chemin de gauche, attendre que la plate-forme se stabilise et foncer vers le but avant que la rotation ne recommence.

// Tableau 4

Ici, votre principal ennemi est le temps. Négociez les virages à angle droit aussi rapidement que vous le pouvez, et gardez votre momentum pour passer sur la partie ondulée. Vous vous retrouverez sur une plate-forme; ralentissez et attendez que l'autre plate-forme se présente. Une autre plate-forme vous mènera vers le reste du tableau, où vous devez avoir une vitesse suffisante

pour passer un précipice et une petite barrière. Finalement, il y a un passage étroit à négocier, tandis que le soleil tente de vous aveugler... facile!

// Tableau 5

Un tableau boni, comme vous l'avez déjà vu. Soyez méthodique dans votre collection de bananes et vous arriverez à les saisir toutes avant que le temps ne soit expiré.

// Tableau 6

Une autre variante du système de plates-formes carrées qui se divisent. La différence cette fois, c'est qu'elles se subdivisent une deuxième fois pour devenir de minuscules et dangereux plateaux. Avancez lentement, retenez votre personnage durant son déplacement, et déplacez-vous jusqu'à une autre extrémité du carré, et refaites la même chose pour vous rendre au but.

// Tableau 7

Dirigez-vous tout droit, et ralentissez une fois sur la plate-forme. La rampe en «V» inversé est à la fois très simple et très frustrante. Vous devez avoir un élan suffisant et la parcourir en ligne droite, puis freiner votre personnage pour ne pas qu'il tombe. Ensuite, c'est une rampe en escalier; encore une fois, prudence à ne pas gagner trop de vitesse. Dans la partie des carreaux vides et pleins, avancez rapidement sur un côté ou l'autre - pas au centre et vous pourrez le traverser. Vous n'êtes pas au bout de vos peines; un long passage tout en virages et particulièrement étroit vous mènera au but. La pratique mènera au succès!

// Tableau 8

Ce niveau est relativement facile, mais le temps peut manquer. Mon conseil : tournez vers la droite et prenez un peu de vitesse pour vous laisser tomber un étage plus bas, puis contrôlez vos rebondissements. Cela vous fera gagner un temps précieux. Si vous êtes casse-cou, essayez de répéter la manoeuvre une deuxième fois et vous ferez le niveau en un temps record. La dernière rampe est particulièrement escarpée, alors assurez-vous d'y arriver en ligne droite.

// Tableau 9

Ce tableau peut être particulièrement frustrant, mais vous avez au moins le privilège de choisir votre torture. La rampe extérieure est la plus large, mais les réflexions la rendent un peu difficile et elle est plus longue que les autres. Choisissez une rampe de largeur plus petite pour rafler des bananes. Ici, vos alliés sont la patience et la précision.

// Tableau 10

Un autre tableau boni! Ce sont de nouveau les vagues concentriques qui tenteront de vous empêcher de saisir toutes les bananes.

// Tableau 11

Si vous ne voulez pas trop de problèmes, ne penchez pas la surface de jeu vers l'avant; vous gagnez déjà assez d'accélération avec le plan incliné. Il s'agit d'une série de ressorts disposés de manière différentes, et vous ne devez absolument pas entrer en collision avec un de ces dispositifs. Au besoin, faites pencher le tableau vers l'arrière pour vous faire ralentir dans les passages difficiles.

// Tableau 12

Ce tableau ressemble à une longue série d'engrenages, et il n'est pas vraiment difficile. Avancez avec prudence, en suivant si possible le sens de rotation des engrenages, et vous devriez avancer sans problèmes. Sur la dernière plate-forme, n'avancez pas; attendez simplement de vous retrouver devant le but.

// Tableau 13

Ce tableau n'est pas vraiment difficile. Au début, avancez en diagonale vers la gauche en évitant les trous pour gagner le plus de vitesse possible, et vous devriez pouvoir sauter jusqu'à l'autre plate-forme. Par la suite, dirigez-vous du côté droit de la surface de jeu, accélérez de nouveau et vous devriez passer au-dessus de deux précipices. Saisissez le régime de bananes, puis retournez-vous pour passer par dessus un autre précipice. Attention au plan incliné et aux grands trous, puis prenez le chemin de gauche. Vers la fin, vous devriez avoir assez de vitesse pour passer le précipice. La vitesse vous permettra aussi de passer le passage des deux demi-rampes. Allez saisir l'autre régime de bananes, puis franchissez le but.

// Tableau 14

Ce tableau n'est pas difficile, mais une erreur est impardonnable. Le premier couple de ressorts est en rotation, passez au moment opportun. Le deuxième couple se déplace en aller-retours, passez à droite lorsque le premier ressort est à gauche, et commencez à avancer lorsqu'ils alternent de position. Le dernier passage doit être négocié en douceur; collez le côté opposé et votre personnage ne devrait pas se frotter à un vilain ressort.

// Tableau 15

Ce tableau peut être frustrant, même s'il est très court. Placez-vous sur la petite plate-forme avant le but et attendez le moment idéal pour franchir le but. Vous devez prendre en compte le fait que votre personnage prend un certain temps à accélérer.

// Tableau 16

La méthode suicidaire : trouver la partie idéale où faire rebondir le personnage et croiser les doigts afin qu'il tombe directement dans le but. La méthode frustrante : descendre le long de la rampe, puis descendre sur le plan incliné en passant entre les trous, ralentir, frapper le but et entrer dans celui-ci.

// Tableau 17

Un autre niveau potentiellement frustrant (c'est une phrase qui reviendra souvent pour ce degré de difficulté)! Vous devez non seulement éviter les rangées régulières de ressorts, mais aussi le fait que la surface est en mouvement constant dans la direction inverse. Avancez une section à la fois, et vous devriez parvenir jusqu'au but sans trop de problèmes.

// Tableau 18

Au tout début, placez-vous le plus à droite possible et avancez. Retenez le personnage de toutes vos forces lorsque la plate-forme oscille dangereusement. Ensuite, dirigez-vous à gauche et répétez le procédé. Finalement, lorsque vous serez entraîné vers la droite, allez droit au début et vous devriez avoir assez de temps pour le franchir.

// Tableau 19

Ici, le principal défi peut être de modérer les accélérations de votre protagoniste. Rendu au centre du niveau, vous devrez remonter jusqu'au but par petits paliers. Ce n'est pas si difficile; il faut simplement avoir l'élan nécessaire et ne pas tomber dans le vide une fois un palier atteint.

// Tableau 20

Yay! Un tableau boni. Encore une fois, vous devez passer en diagonale, saisissant les bananes et évitant les rangées de ressorts. Plutôt facile.

// Tableau 21

Si simple de principe, et pourtant si compliqué à réussir! Il vous faudra sans doute plusieurs essais avant de franchir le but dans ce niveau. Vous devez avancer sur une rampe qui descend pour remonter ensuite, tout en évitant les murs mobiles qui peuvent vous frapper et vous faire tomber! L'astuce est de garder sa balance tout en restant du côté où le mur ne frappe pas, et d'alterner lorsque celui-ci se déplace.

// Tableau 22

Peut-être qu'il y a un peu de publicité subliminale dans ce tableau... De toute manière, allez vers la rampe de lancement en ayant assez de vitesse, puis retenez le personnage lorsqu'il atterit sur le «S». Suivez le chemin courbé, puis allez tout droit pour rebondir sur le «E». Si vous avez assez de vitesse, essayez de continuer jusqu'à la branche intérieure puis sur le «G». Lorsque vous êtes sur le «G», tournez à droite et descendez jusqu'au bas de la lettre. Gagnez en vitesse et rebondissez, en étant partiellement en diagonale vers la gauche, sur la lettre A, et franchissez le but.

// Tableau 23

Ce tableau consiste en une longue série de plates-formes horizontales qui se déplacent latéralement de façon légèrement décalée. Avancez lentement, sans vous soucier du temps, et vous ne devriez pas avoir de problème.

// Tableau 24

La principale menace : le temps. Votre pire ennemi : l'empressement. Vous devez aller assez rapidement pour ne pas manquer de temps, mais ralentir régulièrement pour négocier les virages angulaires. Si vous allez trop rapidement, vous serez expédié illico dans le désert...

// Tableau 25

Ce tableau est très amusant. Seule chose à ne pas faire : maintenir le Control Stick vers l'avant durant tout le tableau. Avancez, puis relâchez la pression lorsque le personnage est dans le haut d'un «U», puis appuyez de nouveau vers l'avant. De cette manière, vous ne resterez pas coincé dans une partie du tableau.

// Tableau 26

Suivez les flèches! Le principal défi est de contrôler les rebondissements du personnage après la dernière chute. Sinon, c'est plutôt facile.

// Tableau 27

Si vous aimez le risque et les bananes, prenez le chemin de droite. Sinon, prenez le chemin de droite et allez-y doucement. Il faut que votre personnage avance en diagonale sur des plates-formes carrées étroites, mais en somme le niveau n'est pas si difficile.

// Tableau 28

Ce niveau disposé en spirale devrait vous être familier, mais il est en même temps différent. Premièrement, vous ne pouvez pas le compléter simplement en maintenant la pression sur le Control Stick, ou vous serez expédié par-dessus bord dans la dernière partie.

// Tableau 29

Vous souvenez-vous des tapis roulants? Ce niveau utilise le principe, à la différence que les tapis roulants s'éloignent puis se rapprochent, histoire de compliquer votre progression. Le principal problème est d'avoir un angle de caméra adéquat, alors en cas de problème fiez-vous à la carte dans le coin inférieur pour savoir quand les tapis roulants recommencent à se rejoindre.

// Tableau 30

Encore un tableau boni! Demeurez constamment en mouvement et vous devriez parvenir à saisir toutes les bananes dans les temps. Vous pouvez peut-être essayer d'étudier leur disposition pour trouver le trajet idéal.

// Tableau 31

Ce tableau semble simple, mais il vous prendra sûrement plusieurs essais. Vous devez prendre un bon élan pour parvenir à passer au-dessus du précipice et sur la plate-forme suivante, puis recommencer l'exploit pour atteindre le but.

// Tableau 32

Ce niveau est plutôt marrant. Profitez du fait que le chemin est large pour y aller rapidement, afin de pouvoir prendre votre temps lorsque la voie devient particulièrement étroite. Vous ne devriez pas avoir de problème à compléter ce tableau.

// Tableau 33

Ce tableau est presque identique au Tableau 22 du degré de difficulté Intermédiaire (Advanced), mais pleins de poteau tenteront de vous catapulter vers le vide. Vous devez simplement avancer en évitant de toucher à un obstacle, et vous atteindrez le but.

// Tableau 34

Trois cylindres vous mèneront vers le but. Amorcez votre trajet lorsque le premier est vers la droite, puis continuez à avancer. Vous devriez parvenir à vous rendre jusqu'au but de cette manière.

// Tableau 35

Ce niveau torsadé peut être particulièrement frustrant. Vous pouvez essayer de vous lancer et d'espérer vous retrouver envoyé jusqu'au tableau, ou bien avancer lentement, en ajustant constamment l'oscillation du niveau, pour être toujours sur la partie plane du niveau. C'est votre choix...

// Tableau 36

Ce tableau vous rappellera le Tableau 21 Intermédiaire (Advanced), mais en étant beaucoup plus difficile. Laissez un ressort passer, puis suivez-le en gardant une vitesse constante et assez rapide. Vous ne devez pas hésiter dans les virages, ou vous vous retrouverez catapulté dans le vide.

// Tableau 37

Des pistons verticaux! Ce niveau n'est pas très difficile (et peut même être très rigolo, si si), vous n'avez qu'à contrôler la chute de votre personnage lorsqu'il est catapulté vers une autre plate-forme. De plus, vous avez amplement le temps de bien calculer votre trajet.

// Tableau 38

Une série de quatre parallélogrames qui se rejoignent puis s'éloignent. Vous devez simplement avancer, attendre que la plate-forme suivante soit alignée, et continuer ainsi jusqu'au but. Très facile.

// Tableau 39

Une série de demi-cercles peut sembler difficile à franchir, mais en vérité ce tableau ne pose pas de défi. Vous devez simplement attendre que les plates-formes soient à proximité pour avancer, vous pouvez rester dans la partie inférieure des demi-cercles sans problème. Allez jusqu'au but!

// Tableau 40

Le dernier tableau boni! À la différence des autres, il y a un but à franchir; normal, puisqu'il est impossible d'attraper toutes les bananes. Vous devez les poursuivre, et simplement essayer d'en saisir le plus jusqu'au but. Bonne cueillette!

// Tableau 41

Vous n'avez qu'un seul essai pour ce tableau. Sautez vers la droite, et roulez jusqu'au but. Vous devrez peut-être vous reprendre plusieurs fois, par contre.

// Tableau 42

Trois options s'offrent à vous : le but bleu à gauche est d'accès facile. Les buts vert et rouge offrent respectivement des raccourcis aux tableaux 44 et 45, mais ils sont plus difficiles à atteindre. Avancez lentement en diagonale et vous devriez réussir votre objectif.

// Tableau 43

Ce niveau est plutôt frustrant. Suivez le chemin, et attendez que la plate-forme qui est la plus rapprochée (elle arrive généralement en deuxième) soit à portée. Avancez sur celle-ci, et attendez qu'elle avance et remonte un peu vers le haut. Vous pourrez ainsi vous laisser tomber sur la plate-forme fixe. Ensuite, prenez l'autre plate-forme mobile, laissez-vous tomber sur la deuxième plate-forme lorsqu'elle est en-dessous, puis avancez jusqu'au but.

// Tableau 44

Demeurez sur la ligne verte pour ne pas tomber, et ce niveau sera très facile.

// Tableau 45

La première plate-forme ne devrait pas être problématique, mais la deuxième est vraiment longue. Avancez dès que la fermeture des plates-formes est assez petite pour soutenir votre personnage, et penchez le niveau en diagonale pour aller aussi rapidement que possible.

// Tableau 46

Ce niveau est constitué de cercles dont les parois deviennent de plus en plus abruptes. Gardez une vitesse constante, vous pouvez alterner les côtés de cercle, puis freinez pour franchir le but, ou essayez de passer le dernier cercle pour atteindre un but alternatif assez difficile menant au tableau 48.

// Tableau 47

Très facile... avancez rapidement pour franchir les deux premières marches de l'escalier, puis reculez et prenez un élan pour atteindre le dernier palier et réussir à passer le but.

// Tableau 48

Ce niveau ne pose pas un grand défi, mais il exige de la modération dans les courbes. Si vous avez trop de vitesse, vous serez catapulté dans le vide. Avancez lentement, restez à l'intérieur des courbes et vous devriez franchir le but sans problème.

// Tableau 49

Vous pourriez poursuivre le but, ou bien simplement l'attendre et trouver l'ouverture entre les ressorts qui dansent autour de celui-ci, et compléter ce niveau en un temps record... choisissez votre méthode!

// Tableau 50

Le dernier tableau du degré de difficulté Expert! Il n'est pas difficile, mais il est très intéressant. Attendez que la face verte du cube soit à portée, puis avancez en diagonale, assez rapidement, jusqu'au but. Vous devriez parvenir à le compléter lors de votre premier essai.

FÉLICITATIONS! Vous avez complété le degré de difficulté Expert de Super Monkey Ball. Maintenant, si vous avez encore un niveau assez élevé de lucidité, vous pouvez tenter de compléter les 50 niveaux sans utiliser un seul «Continue», afin de débloquent les niveaux supplémentaires, mais aussi le degré de difficulté «Master»...

Niveaux supplémentaires

// EX1 - Débutant

Ce niveau consiste en une série de plates-formes rectangulaires se déplaçant latéralement de façon décalée. L'astuce pour atteindre le but est simple : avancez en diagonale et vous ne manquerez pas une seule plate-forme.

// EX2 - Débutant

Ici, le principal défi réside dans le fait que le but est constamment en mouvement de rotation et de translation. Vous devez trouver la bonne opportunité pour le franchir ou vous pourriez simplement être paresseux et

attendre qu'il ralentisse après quelques secondes.

// EX3 - Débutant

Le dernier niveau supplémentaire de calibre débutant a exactement la même forme que le logo du studio Amusement Vision. Ici, le principal problème est de voir où vous vous dirigez, avec les réflexions qui faussent vos repaires. Allez tout droit, allez vers la droite et vous verrez le but. Soyez prudent, car la surface est en mouvement constant.

// EX1 - Intermédiaire

C'est exactement la même chose que EX1 version Débutant - avancez en diagonale et vous pourrez traverser ce niveau.

// EX2 - Intermédiaire

Similaire à EX2 version Débutant, mais beaucoup plus frustrant. Vous devez absolument attendre que le but ralentisse sa rotation, et vous n'avez pas beaucoup de temps pour franchir le but avant qu'il ne recommence sa course et vous précipite dans le vide.

// EX3 - Intermédiaire

Ici, votre ennemi principal est le temps. Vous n'avez que 60 secondes pour un trajet particulièrement long, mais vous ne pouvez pas aller trop rapidement à cause des virages à 90 degrés. Il y a un raccourci essentiel pour parvenir au but avant de manquer de temps : dès le début, allez aussi vite que possible et vous pourrez sauter jusqu'à une autre partie du trajet. Tournez à droite et continuez le trajet de la manière normale. Vous devriez avoir assez de temps.

// EX4 - Intermédiaire

Identique à EX3 version Débutant, c'est-à-dire le logo de Amusement Vision. Le trajet demeure le même : vers l'avant puis virage à droite vers le but.

// EX5 - Intermédiaire

Le niveau EX 5 vous rappellera le niveau 30 de difficulté Intermédiaire, mais en version plus sadique. Ce que je vous conseille, c'est de filer tout droit en évitant le ressort, puis de prier afin de vous ramasser sur une plate-forme longiligne. Vous pourrez atteindre la plate-forme de forme rectangulaire. La prochaine étape est le gigantesque anneau en rotation. Vous devez vous placer sur l'anneau juste avant, puis trouver un endroit où vous pourrez vous laisser tomber tandis qu'il remonte. Vous pourrez passer brièvement sur l'anneau en rotation et continuer vers l'autre, puis rouler jusqu'au but.

=====
Secrets
=====

Reprises au ralenti

Ce n'est pas tellement un secret, mais il est rare que cette option soit mentionnée. Si vous désirez observer une reprise au ralenti (afin de bien observer votre personnage tomber, je suppose), vous n'avez qu'à appuyer sur le bouton X. Par la suite, vous pourrez contrôler le débit avec le bouton A.

Mini-jeux

Si vous voulez essayer le trio de mini-jeux inclus dans la version console de Monkey Ball, vous devrez travailler. Chaque fois que vous jouez, vous accumulez des «Play Points». Chaque fois que vous obtenez 2 500 points, vous aurez l'opportunité d'acheter un mini-jeu. N'oubliez pas d'activer la sauvegarde automatique pour conserver vos points après avoir éteint le jeu!

«Continues» illimités

Lorsque vous avez débloqué tous les mini-jeux, chaque tranche de 2 500 points supplémentaires vous permettra d'ajouter un «Continue» de plus. Lorsque vous aurez passé le cap de 9 «Continues», vous aurez droit aux «Continues» illimités! Ceux-ci sont particulièrement utiles pour compléter le degré de difficulté «Expert». En tout, vous devez donc accumuler 20 000 points pour obtenir ce privilège!

Degré de difficulté «Master»

Un défi pour ceux qui n'ont pas peur de perdre leur lucidité mentale : si vous parvenez à compléter le degré de difficulté Expert ainsi que les dix niveaux supplémentaires sans utiliser un seul «Continue», vous débloquentez le degré de difficulté Master! La collection de bananes devient donc particulièrement utile, puisque vous pouvez perdre des vies, mais pas des «Continues».

Sachez qu'il est nécessaire de répéter l'exploit à chaque fois pour accéder au mode de difficulté Master. Donc, il est recommandé de compléter les dix niveaux supplémentaires du premier coup afin de débloquent l'accès dans le mode «Practice», ce qui vous évitera bien des frustrations par la suite.

=====
Remerciements
=====

GameFAQs (<http://www.gamefaqs.com>)

Les démarches de Tom Church et Jason Wishnov ont été d'une aide inestimable pour la complétion de ce jeu, mais aussi du guide. Il existe d'autres guides à propos de ce jeu sur ce site qui sont plus complets à plusieurs égards que celui-ci. À visiter.

Site officiel de Amusement Vision (<http://www.amusementvision.co.jp>)

Quelques informations et illustrations ont été dénichées sur le site officiel du développeur du jeu. Une visite recommandée, si vous voulez dénicher des icônes à l'effigie des personnages du jeu!

Site officiel de Sega (<http://www.sega.com>)

Quelques informations supplémentaires ont été trouvées sur la partie du site de Sega consacrée à Super Monkey Ball. Si vous désirez essayer une version Flash de Super Monkey Ball, une visite est recommandée!

Sega of America, Amusement Vision

Merci à l'éditeur et au développeur de ce jeu pour cette excellente diversion. Elle enseignera sans doute la notion de patience à quelques joueurs particulièrement tenaces. Un jeu varié et possédant une excellente durée de vie

parmi les expériences de plus en plus courtes...

=====
Conclusion
=====

Une fois de plus, nous vous invitons à communiquer avec nous si vous avez des renseignements qui ne sont pas présents dans le guide. Si vous avez apprécié ce document, sachez que l'équipe de rédaction du Nouvel Empire! rédigera sans doute d'autres documents similaires pour les jeux importants de la Nintendo GameCube. À la prochaine!

This document is copyright Mathieu Menard and hosted by VGM with permission.