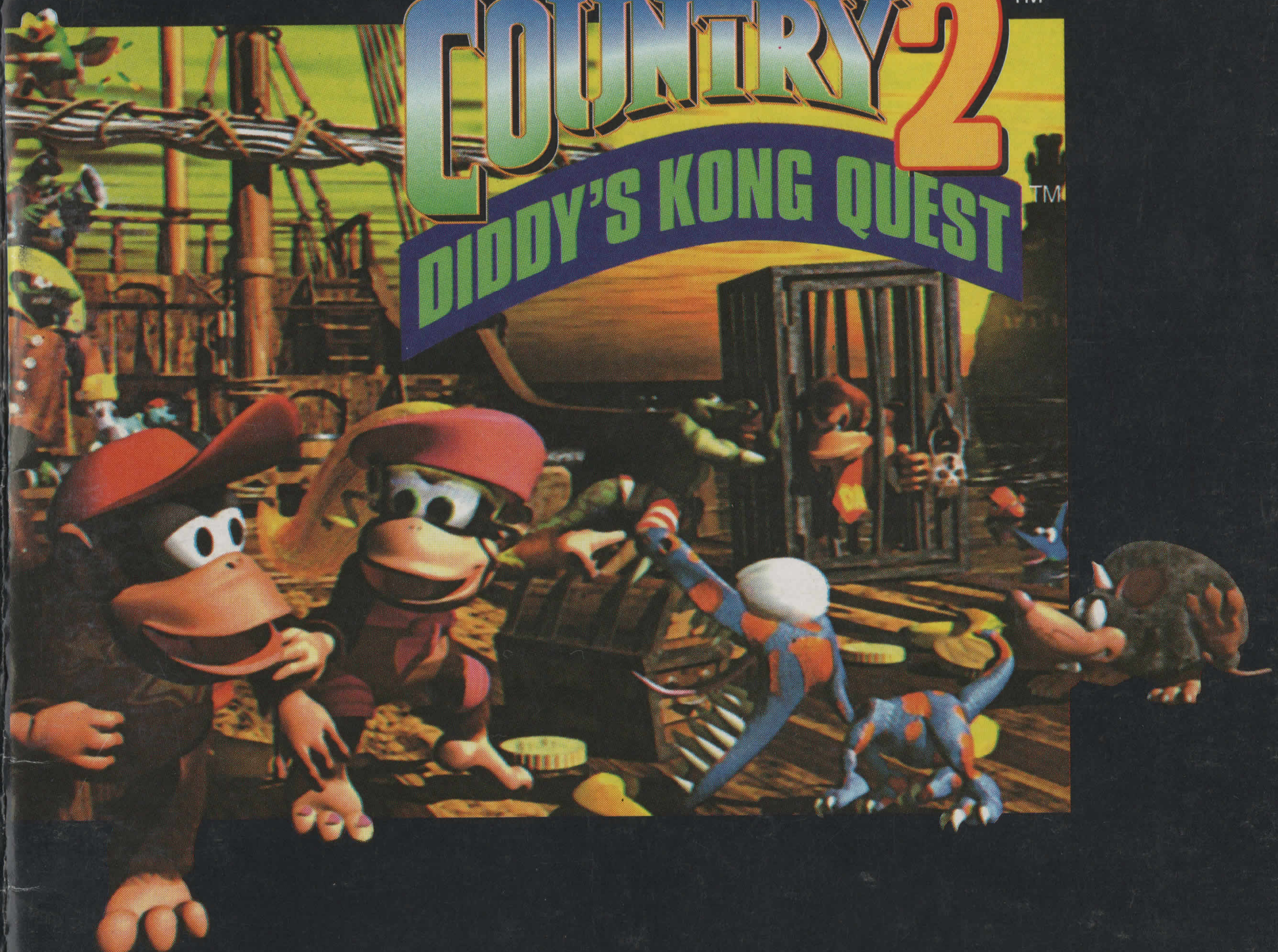
DONKEY KONG COUNTRY 2™

DIDDY'S KONG QUEST™



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

AVISO: POR FAVOR, LEIA ATENTAMENTE O FOLHETO DE INFORMAÇÕES INCLUÍDO NESTE PRODUTO, ANTES DE USAR O SEU SYSTEM NINTENDO®, CARTUCHO DE JOGO OU ACESSÓRIO.

Oficial Nintendo Selo de Qualidade ®

Este selo oficial é a garantia que este produto está de acordo com os padrões Nintendo de excelência em manufatura, confiabilidade e valor como entretenimento. Procure sempre este selo ao comprar jogos e acessórios, para assegurar a total compatibilidade com o seu Nintendo.

Todos os produtos Nintendo licenciados devem ser somente utilizados com outros produtos autorizados que tenham o Selo Oficial Nintendo de Qualidade.

Parabéns pela escolha de Donkey Kong Country 2 Diddy's Kong Quest™ para o seu Super Nintendo Entertainment System®.

Leia este manual com atenção para assegurar o máximo aproveitamento do seu jogo. Guarde-o para futuras consultas.



Nintendo®

© 1995. Nintendo. Jogo produzido pela Rare.
TM e ® são marcas registradas da Nintendo of America Inc.
© 1995. Nintendo of America Inc.

Índice

Problemas no Paraíso! Pág.4

Içando Vela.....Pág.6

Funções do Kongtroller Pág.8

Movimentos de Diddy.....Pág.10

Truques de Dixie Pág.12

Arrh, lá está o TESOURO!.....Pág.14

Bananas, Balas de Kanhão, e outras Pilhagens Pág.16

Barris, Barriletes e Barrilzinhos.....Pág.18

A Lenda da Ilha do Crocodilo Pág.20

Seus Sarnentos Animais Amigos.....Pág.24

Esconderijos da Família Kong Pág.26

A Tripulação de Piratas do Kapitão K. Rool ...Pág.28

As Palavras Finais de Cranky Kong Pág.32

Problemas no Paraíso

Donkey Kong deu o último gole em seu milk-shake de banana e suspirou alegremente. Sua velha cadeira de praia rangia enquanto ele mexia com seus dedos na areia. "Isso sim é que é vida," pensava consigo mesmo. "O Sol batendo em um límpido mar azul, e nenhum Kremling ladrão de banana para me preocupar." Preguiçosamente ele levanta uma mão para acenar para Funky, que está mostrando toda a sua perícia em surf nas ondas, junto com as gaivotas barulhentas.

Donkey Kong se encostou e fechou os olhos pensando em tirar uma soneca, quando ouviu o barulho de pés se mexendo. Antes que soubesse o que estava acontecendo, Cranky Kong bateu em sua cabeça com a bengala.

"Ouch!" gritou ele, olhando para o velho macaco rabugento em sua frente.



"Bem, bem..." disse Cranky. "O que você pensa que está fazendo, sentado o dia todo? Eles não vão conseguir fazer um bom jogo com essa situação, não é? Eu pensei que você fosse um grande astro!"

"Até os astros tiram folga." murmurou Donkey Kong, esfregando sua cabeça.

"Eu nunca tirei." disse Cranky, com orgulho. "Salvando donzelas e atirando barris por todos os lugares sete dias por semana, era o que eu fazia. Foi isso que me colocou onde estou hoje, você sabe. Trabalho duro. Nada dessa moleza na praia."

"Por que você não vai amolar Diddy ou algo parecido?" reclamou Donkey Kong. "Deixe-me ter um pouco de paz!"

Cranky bufou. "Hah! Ele está por aí, em algum lugar com aquela namorada. Mas de qualquer modo, eu posso ver quando não sou querido..."

Arrrrgh! Essa história é ainda pior do que a de DKC! Eles realmente estão raspando o fundo do barril desta vez!

Resmungando consigo mesmo, Cranky se retirou da praia, deixando Donkey Kong à vontade para colocar seu chapéu em cima dos olhos, afundar em sua cadeira de praia e vagarosamente cair no sono.

Quando a noite caiu, o seu grande companheiro não havia retornado. Diddy e Dixie ficaram preocupados e saíram para procurá-lo. Assim que chegaram à praia, viram centenas de estranhas pegadas que saíam do mar até formar um grande círculo ao redor do lugar aonde se encontrava a cadeira de Donkey Kong, agora em pedaços.

"Kremlings!" gritou Diddy, horrorizado.

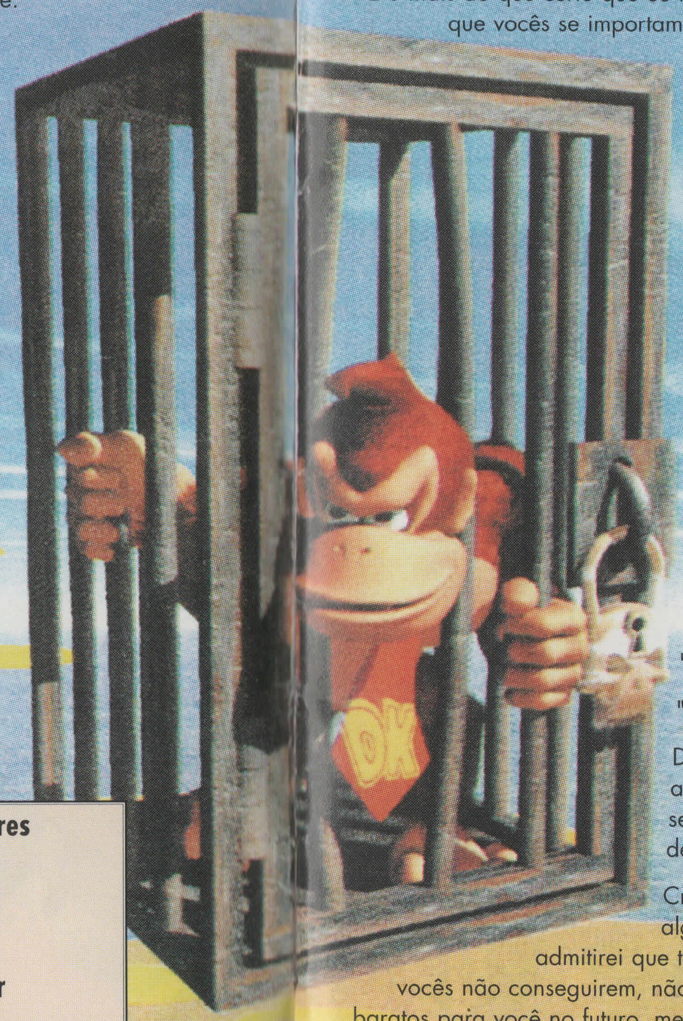
Em cima dos restos da cadeira, eles acharam um bilhete:

Para os barrigas-amarelas, rastejadores de terra da Família Kong:
Hah-arrrrh! Nós pegamos o macacão!
Se vocês o quiserem de volta, seus cachorros safados, terão que entregar o monte de bananas!
Kapitão K. Rool

"Eu pensei que nós estivéssemos livres daquele velho malandro por uns tempos." suspirou Wrinkly Kong, a velha esposa bondosa de Cranky, quando o resto da família leu o bilhete de resgate.

"Bem," grunhiu Cranky. "Eu suponho que é melhor nós entregarmos as bananas, não é?"

Diddy ficou chocado. "Depois de tudo o que nós fizemos para recuperá-las da última vez? Donkey Kong ficaria maluco se as perdesse novamente!"



"Tem alguma idéia melhor, seu pequeno bebê de fraldas?" indagou o velho macaco.

"Nós temos que resgatá-lo, é claro!" falaram Diddy e Dixie ao mesmo tempo.

Mas Cranky riu. "Ah, é? E quem exatamente somos 'nós', hein?"

"Não contem comigo, moçada," disse Funky rapidamente, afastando-se do grupo. "Eu odeio aventuras."

"Eu acho que estou um pouco velha para esse tipo de coisa." disse Wrinkly, desculpando-se.

"E é mais do que certo que eu não vou participar." retrucou Cranky. "Não que eu não esteja em forma, se é que vocês se importam – eu poderia fazer um trabalho melhor do que o resto de vocês juntos – mas não serei visto morto em um jogo que tem fases de scroll, telas de bônus e chefes de final de fase!"

"E quanto a mim?!" perguntou Diddy, batendo seu pé. "Eu participei da última aventura de Donkey Kong! Por que não posso fazê-lo?!"

"Você?" gargalhou Cranky. "Você esteve em apenas um jogo e nem teve seu nome no título! Você acha que isso faz de você um herói?"

Diddy pareceu desencorajado, mas Dixie rapidamente interveio a seu favor. "Dê-lhe uma chance – ele poderia ser melhor herói do que você jamais foi." desafiou.

Cranky franziu a testa. "Você acha, é? Você acha que ele pode abrir caminho através de todos aqueles Kremlings e todas aquelas armadilhas sozinho?"

"Ele não estará sozinho," retrucou ela. "Eu irei com ele!"

Diddy olhou para ela e Dixie devolveu o olhar, desafiadoramente.

"Mas é perigoso!" protestou ele.

"Você não está assustado, está?"

"É claro que não!"

"Bem, nem eu. Não tente argumentar, se você vai, eu vou junto."

Diddy suspirou. Ele conhecia uma discussão vencida quando via uma. Mas, assim mesmo, ele era a única esperança de Donkey Kong! É claro, se ele conseguisse resgatar seu grande amigo, ele também se tornaria um verdadeiro herói de video game! Poderia ele pedir uma melhor chance para se afirmar?

Cranky olhava para os dois astutamente. "Tudo bem," disse ele. "Se vocês, de alguma forma, voltarem a salvo trazendo junto aquele boa-vida do Donkey, eu admitirei que talvez você tenha o que se precisa para ser um herói, afinal de contas! Mas, se vocês não conseguirem, não haverá mais papéis secundários baratos para você no futuro, meu garoto."

Diddy se levantou orgulhoso, pronto para sua nova jornada. "Eu o trarei de volta, você verá!" declarou.

Os outros o encorajaram. Wrinkly lhe deu um caloroso sorriso, enquanto Funky ofereceu sua mão para um cumprimento. "Vai fundo, carinha!"

E assim que o sol nasceu novamente, a jovem e corajosa dupla partiu.



Içando Velas

Ô de bordo, seus sarnentos cães do mar! Vão içar vela para a Ilha do Crocodilo, hein? Bem, primeiro você tem que colocar o cartucho no Super NES®. Então, ligue-o. Você pode assistir a demonstração se quiser, mas isso é divertido? Aperte START quando estiver pronto para içar vela rumo à aventura!

ARQUIVO DE GRAVAÇÃO (SAVE SLOT)

Quando você começar o jogo, você terá que escolher em qual arquivo salvar o seu progresso. Durante o jogo, você terá que ir ao Kolégio Kong para que Wrinkly possa salvar seu jogo, mas falaremos sobre isso depois. Se você estiver continuando um jogo já iniciado, poderá selecionar o jogo salvo nesta tela. Você pode também copiar um jogo salvo em outro arquivo nesta tela.

MODOS DE JOGO (GAME PLAY MODES)

Você pode jogar Donkey Kong Country 2 sozinho ou com um amigo.



No modo "Two-Player Contest", você revesa com um amigo para ver quem consegue terminar mais fases em menor tempo.



No modo "Two-Player Team", ambos jogadores se revesam jogando, um controlando Diddy e o outro controlando Dixie.



Tela de Jogo

Durante o jogo, os diferentes marcadores que lhe informam quantos ítens você apanhou, desaparecem da tela. Eles aparecerão quando você apanhar um item. As seguintes coisas podem aparecer na tela:

CONTADOR DE BANANAS

Isso registra quantas bananas você apanhou. Pegue 100 para ganhar uma vida.

LETRAS K-O-N-G

Apanhe todas para ganhar uma vida.

MEDIDOR DE VIDA BALÃO

Isso aparece quando você pega um balão de vida extra, ou quando perde uma vida, para informar quantas você ainda tem.

CRONÔMETRO

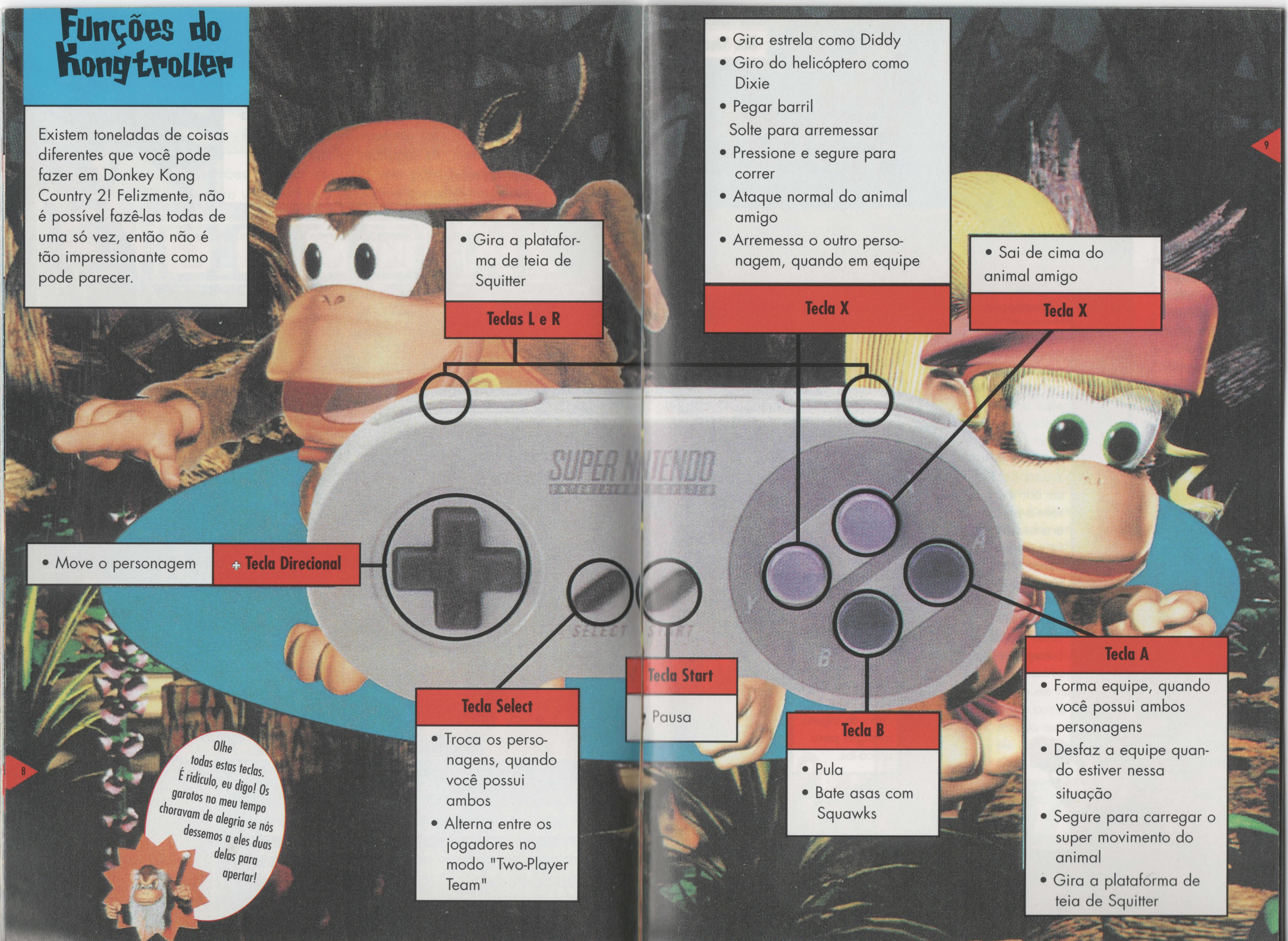
Nas telas de bônus você terá uma quantidade limitada de tempo para apanhar uma Kremmoeda.

TELAS DE MAPA

Existe uma tela de mapa para cada um dos Mundos em DKC2. Os mapas mostram as diferentes Fases no Mundo. Você pode também visualisar as localidades de diferentes membros da Família Kong que o ajudarão em sua aventura. Em cada localidade, flechas irão apontar na direção em que você pode ir em seguida.

Funções do Kongtroller

Existem toneladas de coisas diferentes que você pode fazer em Donkey Kong Country 2! Felizmente, não é possível fazê-las todas de uma só vez, então não é tão impressionante como pode parecer.



Diddy Kong!

Ele Voltou!

Diddy está no papel principal desta vez e está disposto a provar que pode ser um verdadeiro membro da Família Kong de Heróis de Video Game. Ele terá muito trabalho quando tomar de assalto o porto pirata do Kapitão K. Rool na Ilha do Crocodilo!

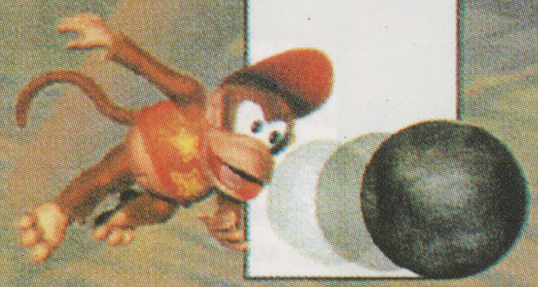
Estrela

O ataque estrela personalizado de Diddy permite a ele rolar sobre os inimigos. Se ele girar uma estrela na beira de uma plataforma e em seguida pular, ele irá saltar um pouco mais longe do que se tivesse dado um pulo normal.



Arremessar

Diddy pode apanhar barris e certos inimigos (depois de pisar em cima deles), e então arremessá-los. Aperte a Tecla Y para pegar um barril e solte-a para arremessá-lo. Se você pressionar para baixo na Tecla Direcional, assim que soltar a tecla, colocará o barril no chão.



Pular



Pular é uma habilidade que você precisará para explorar todos os esconderijos da Ilha do Crocodilo. Você também pode pular em cima de alguns inimigos para atacá-los.



Nadar

Nadar vem bem a calhar nas muitas áreas aquáticas da Ilha do Crocodilo. Pressione repetidamente a Tecla B para fazer Diddy nadar. Use a Tecla Direcional para fazê-lo afundar ou nadar mais depressa.

Escalar

A Ilha do Crocodilo está coberta de terrenos escaláveis, que se transformam em um local perfeito para um macaco explorar. Diddy e Dixie podem não apenas subir e descer aqui, como também ir para a esquerda e direi-ta se a corda ou corrente forem nessas direções.

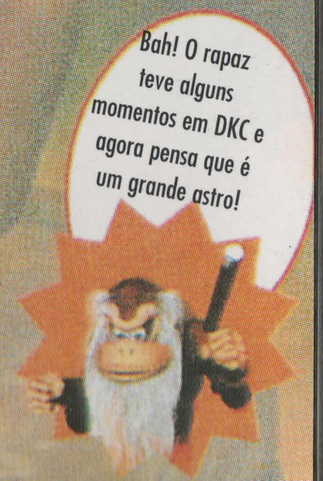
Correr

Segure a Tecla Y enquanto se move para fazer Diddy correr. Isso torna o jogo mais rápido e emocionante.



Vantagens de Diddy

O pulo estrela de Diddy permite a ele dar saltos mais longos do que os pulos normais. Note também que Diddy carrega o barril em sua frente, e que ele funciona como um escudo quando ele corre para cima dos inimigos enquanto o carrega.



Aqui Vem... Dixie Kong!

Giro Helicóptero de Dixie

Usando suas sensacionais tranças, Dixie pode flutuar vagarosamente até o chão, partindo de lugares altos, ao pressionar e segurar a Tecla Y enquanto cai. Já no chão, Dixie também pode girar para derrotar inimigos.

Arremessar

Dixie usa seu rabo-de-cavalo para apanhar e arremessar barris. Ela segura os barris acima de sua cabeça, o que lhe dá uma trajetória de arremesso sensivelmente diferente em relação a Diddy.

Escalar

Sendo uma macaca, Dixie pode se balançar como Diddy e Donkey Kong. Suas habilidades aéreas lhe dão uma vantagem quando está em grandes altitudes, pois ela pode retardar sua descida tal qual um helicóptero.

Dixie e Diddy são amigos inseparáveis e vão a todos os lugares juntos. Ambos partilham do amor pela aventura e as incríveis habilidades de torná-la divertida! O poderoso rabo-de-cavalo de Dixie lhe permite se equiparar e às vezes até superar as habilidades de aventura de Diddy!

NADAR

Dixie não tem medo da água (muito pelo contrário). Ela se sente tão bem embaixo d'água quanto seu amigo Diddy.

CORRER

Segure a Tecla Y enquanto se move para correr. Enquanto estiver correndo, você automaticamente pegará quaisquer objetos em seu caminho, então use esse conhecimento com cautela.

Forme Equipe!!

Quando Diddy e Dixie estão juntos, eles formam uma poderosa equipe. Pressione a Tecla A para pegar o outro personagem. Você pode arremessar seu companheiro usando a Tecla Y. Você pode usar o arremesso para atacar personagens inimigos ou para alcançar lugares e ítens normalmente inacessíveis. Tente arremessar seu amigo em muitas diferentes situações.

O que está acontecendo aqui? Ela deveria ser a donzela em perigo, não uma das estrelas!

TESOURO DOURADO!!!!!

Dobrões de ouro e peças de oitavos! Pilhagem de pirata e preciosidades marítimas. Está tudo aqui, espalhado pela Ilha do Crocodilo! Pegando muitas moedas, você ganhará mais vantagens no jogo!

Moeda de Herói de Video Game de Cranky

Essas enormes moedas DK foram muito bem escondidas, uma por fase, pelo próprio Cranky. Apanhando-as você melhorará o status de herói de video game de Diddy aos olhos de Cranky. Você não terminou realmente uma fase até que tenha apanhado a Moeda de Herói de Video Game.

Kremmoedas

Você pode ganhar uma Kremmoeda em cada Tela de Bônus. Existem três diferentes tipos de Telas de Bônus. Em um tipo, você deve apanhar todas as estrelas para fazer a Kremmoeda aparecer. No segundo tipo, a Kremmoeda está escondida e você deve achá-la. No terceiro tipo, você deve derrotar todos os bandidos para fazê-la aparecer. Você pode usar as Kremmoedas para pagar o monstruoso Klubba, a fim de que ele lhe deixe atravessar sua ponte-pedágio. O que existe do outro lado? Isso cabe a você descobrir!

Moeda Cacho de Banana

Essas moedas são usadas para pagar os vários membros da Família Kong por sua ajuda. Sim, os dias de conselhos grátis acabaram. Até o velho Cranky cobra por suas palavras de sabedoria (embora os insultos ainda sejam de graça).

Mais Preciosidades!

Bananas e Cachos de Bananas

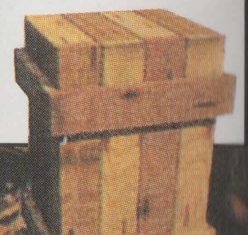
A trilha de bananas irá levá-lo a seu amigo seqüestrado, Donkey Kong. É possível pegar todas as bananas e, de fato, elas sempre irão guiá-lo na direção certa, se você estiver perdido.

Placa "Proibido Animais"

Essa placa indica que seu animal amigo não pode continuar além desse ponto. Se você tentar passar, ele simplesmente desaparecerá. Mas não se sinta mal. Você será recompensado, dependendo da dificuldade que passou para alcançar a placa.

Caixotes

Você os achará espalhados pela ilha. Quando apanhados e arremessados, eles se transformam em boas armas contra os inimigos.



Caixotes de Animal

Pule nos diferentes caixotes de animal para libertar seus animais amigos.



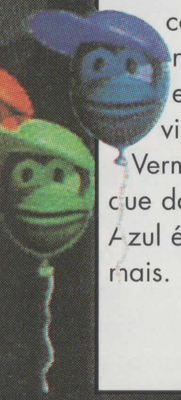
Balão de Ar Quente

Use esse balão para flutuar com segurança por cima da lava. Só não fique sem ar quente ou as coisas vão esquentar um pouco mais.



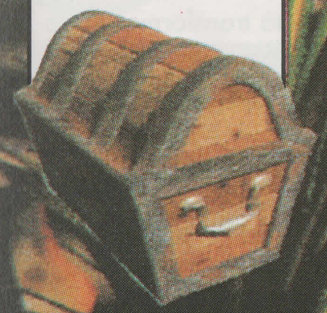
Balões de Vida Extra

Existem três diferentes Balões de Vida Extra coloridos. As diferentes cores dão números diferentes de vidas. Vermelho é o que dá menos, Azul é o que dá mais.



Baús de Tesouro

Esses baús contêm vários tipos diferentes de ítens. Arrombe-os jogando inimigos contra eles, para descobrir o que há dentro.



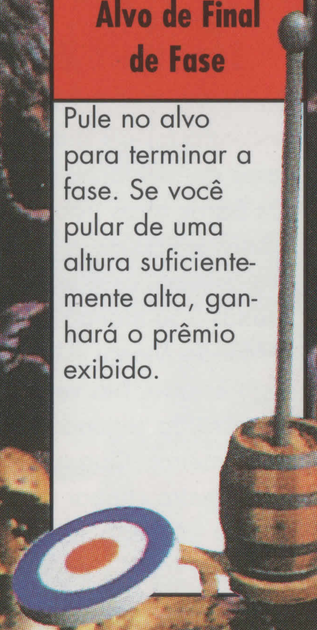
Kanhões e Balas de Kanhão

Balas de kanhão por si só já são boa munição reaproveitável para se atirar contra os inimigos. Se você colocar uma bala de kanhão em um kanhão, ele irá piscar, indicando que está carregado. Pule dentro do kanhão e ele o lançará para uma Tela de Bônus.



Alvo de Final de Fase

Pule no alvo para terminar a fase. Se você pular de uma altura suficientemente alta, ganhará o prêmio exibido.



Letras KONG

Apanhe as letras para escrever KONG e ganhar uma vida extra.



Eu nunca vi tanta bobagem inútil! Estou surpreso que eles não lhe deram um "barril de lixo" especial para transportar tudo isso!

1

Barris

O que é mais divertido que um barril cheio de macacos? Que tal Diddy e Dixie em um barril? Existem toneladas de barris em DKC 2, e a maioria tem usos especiais.

2

Barril de Bônus

Barris de Bônus o lançam para Telas de Bônus quando você pula dentro deles.

3

Barris Mais e Menos

Barris Mais e Menos são encontrados em diferentes fases de montanha-russa. Os Barris Mais irão adicionar tempo ao cronômetro, os Barris Menos irão mandá-lo para o Mundo Menos (Uhhh... jogo errado. Na verdade, eles tirarão segundos do cronômetro). Quando o cronômetro chegar a zero, Kackle irá pegá-lo!

4

Barris Visto e X

Os Barris abrirão os portões na montanha-russa, os Barris X irão fechá-los.

5

Kanhões Barris

Existem diversos tipos de Kanhões Barris:

O Barril Flecha simplesmente lança você na direção da flecha. Use a Tecla Direcional para fazer seu personagem se mover para a direita ou esquerda uma vez que estiver no ar.

Barris Explosão irão, automaticamente, lancá-lo em uma certa direção pré-programada.

Barris Explosão Retardada permitirão que você os mire na direção desejada antes de lançá-los. No entanto tenha cuidado, com alguns desses barris você tem apenas uma quantidade limitada de tempo para acioná-los, antes que eles façam isso automaticamente.

6

Barril Direcionável

Você pode dirigir esse barril para qualquer direção.

7

Barril Rotacionável

Use Direita e Esquerda na Tecla Direcional para rotacionar esse Barril na direção desejada.

8

Barril Diddy e Dixie

Alguns Kanhões Barril são usados apenas por um certo personagem.

9

Barril TNT

Barris TNT explodem quando são arremessados. Tenha cuidado, pois alguns Kremlings, na verdade, gostam de viver dentro de Barris TNT.

10

Barris DK

É aqui que você encontrará seu parceiro, se ele ou ela ainda não estiver com você. Se você já possuir os dois personagens, não conseguirá quebrar este Barril quando ele estiver no ar.

11

Barris Estrela

Esses barris marcam um ponto intermediário na fase. Se você quebrar um destes barris, continuará daquele ponto, se perder uma vida mais tarde na fase.

12

Barril Ponto de Exclamação

Quebre esses barris para ganhar invencibilidade temporária.

13

Barril Animal

Barris marcados com uma figura de um animal amigo transformarão Diddy ou Dixie naquele animal, se eles pularem dentro. Se você pular dentro de um Barril que mostra uma figura do animal em que já está transformado, ganhará um tempo extra como aquele animal.

14

Barril Biplano

Esse barril voador está disponível para locação com Funky Kong. Use-o para viajar de volta a fases que você já visitou.



A Lenda da Ilha do Crocodilo

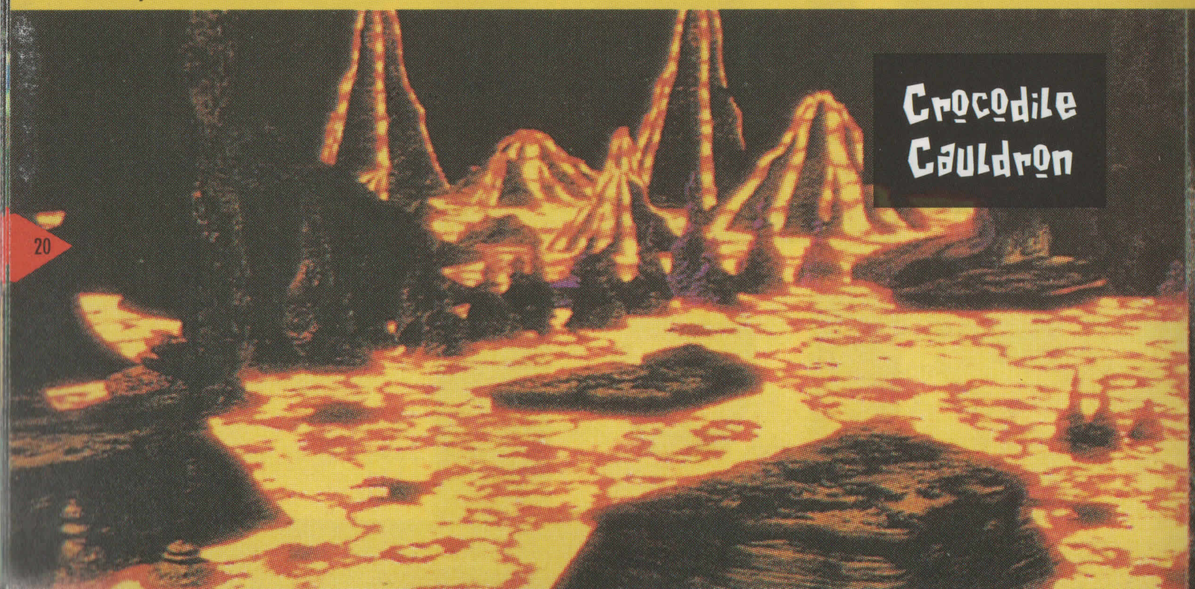
Como porto local dos piratas degoladores do Kapitão K. Rool, a Ilha do Crocodilo está fervillhando com todos os tipos de Kremlings. Existe até mais variedade de terreno nesta ilha do que naquela de Donkey Kong Country. E K. Rool definitivamente tem a vantagem domiciliar aqui.



Gangplank Galley

A primeira ação de Diddy tem lugar a bordo do navio afundado de K. Rool, o Galeão Gangplank. Muito embora essa enorme nau não seja velejável, é ainda mantida por uma desprezível tripulação de Kremlings. Você encontrará muitos ganchos e cordames para escalar aqui. Você também pode entrar no compartimento de carga inundado para maior diversão!

Visitantes se aventurando na Ilha do Crocodilo recebem uma recepção calorosa da lava borbulhante do Caldeirão do Crocodilo. A chave para essas fases é evitar se queimar na sempre presente lava incandescente. Felizmente, existem vários diferentes caminhos para manter seus pés frios: cabeças de crocodilo fornecem solo firme em uma área, e balões de ar quente lhe darão uma carona em outra.



Crocodile Cauldron



Krem Quay

Mais de um Galeão Kremling afundou aqui no Cais Krem. Uma vez porto da Ilha do Crocodilo (como se alguém realmente quisesse visitá-la), o lugar é agora um pântano, infestado de ratos e outros vermes vis. Parte da ação submarina é particularmente sombria aqui, então você precisará de uma amigo com uma luz para lhe mostrar o caminho.

O que os Kremlings fazem para se divertir quando não estão infernizando a vida da Família Kong? Eles vão para Krazy Kremland, o parque de diversões da ilha! Essa área apresenta montanhas-russas que não apenas se encontram em extremo estado de desarranjo, como também são assombradas.



Krazy Kremland



Gloomy Gulch

Você ainda não saiu da floresta! Na verdade, você está apenas entrando nela quando chegar a Gloomy Gulch. Essa assustadora área é também assombrada pelos malvados espíritos Kremling conhecidos como Kloak e Kackle. Até as cordas, que uma vez forneciam um modo seguro para vencer obstáculos, são agora fantasmagóricas e insubstanciais.

Lost World

Existem rumores de um mundo perdido, localizado bem abaixo da Ilha do Crocodilo. É dito que isso é a fonte dos Kremlings, e que há tesouros valiosos a serem encontrados lá, incluindo o elusivo verdadeiro final do jogo. Apenas os mais esperos exploradores irão encontar esse lugar.



K. Rool's Keep

O Kapitão K. Rool não é bobo; ele guardou as mais covardes armadilhas para usar em seu próprio covil. Ninguém jamais entrou na Fortaleza de K. Rool e viveu para contar a história. Serão Diddy e Dixie os primeiros?

Alguém certamente tem uma imaginação fértil! Eu estive em todo lugar e posso dizer a você que nenhum desses lugares realmente existe!

Animais Amigos

Rambi, o Rinoceronte

Esse poderoso rinoceronte adora investir. Pressione e segure a Tecla Y para fazê-lo correr. Ele usará seu chifre para tirar tudo de seu caminho.

Enguarde, o Peixe-Espada

Enguarde soma assistência inestimável em cenários aquáticos. Enquanto em cima de Enguarde, você não precisa pressionar a Tecla B para nadar. Se você apertar a Tecla Y, Enguarde irá lançar-se à frente e usar seu afiado bico para nocautear inimigos.

Squawks, o Papagaio

O papel de Squawks na nova aventura de Diddy é muito mais importante. Mais do que apenas carregar uma lanterna, ele pode agora erguer Diddy e Dixie para aventuras em elevadas altitudes. Squawks pode também cuspir ovos nos inimigos, se você pressionar a Tecla Y.

Rattly, a Cascavel

Rebelando-se contra os Kremlings que infestam a ilha, Rattly oferece sua habilidade de altos saltos para auxiliar os Kongs. Ele pode pular muito mais alto do que os Kongs, graças a seu rabo em forma de mola.

Parece que Diddy e Dixie não estarão sozinhos em sua jornada. Antes de tudo, Rambi, Enguarde e Squawks retornam à ilha para somar suas habilidades animais ao empreendimento. Um punhado de novos animais também fazem sua estréia na Ilha do Crocodilo.

Squitter, a Aranha

A aranha lançadora de teias, Squitter, é um dos novos animais amigos mais legais. Quando você pressiona a Tecla Y, ele lança teias que nocauteiam o inimigo. Ele pode também atirar plataformas de teias que a dupla pode usar para cruzar abismos, pressionando as Teclas L, R e A.

Glimmer, o Peixe-Luminoso

Glimmer vive em um dos galeões Kremling afundados perto do Cais Krem. Ele oferecerá sua luz para mostrar o caminho aos Kongs através de uma das escuras fases submarinas

Clapper, a Foca

A maioria das focas não pode fazer água fervente ficar com temperatura ambiente, ou transformar água em gelo, mas Clapper pode! Pule nele e ele executará seu valioso serviço para você.

O mais trágico bando de inúteis desesperançosos que você jamais viu! Eu gostava de Expresso e Winky - aonde eles foram parar?

Áreas Especiais

Muito embora Diddy e Dixie tenham que ir sozinhos em sua jornada, o resto do clã dos Kong não poderia ficar de fora, especialmente quando há dinheiro a ser ganho por ajudar aventureiros iniciantes! Você encontrará todos os membros da Família Kong nos melhores locais de negócios por toda a Ilha do Crocodilo.

1 Funky's Flights

Funky's Flights são a única maneira de voar! Se você já esteve em uma área, pode usar os Vôos de Funky para revistar aquele lugar. Dessa vez, no entanto, você terá que pagar sua tarifa em Moedas Banana para conseguir um bilhete.

2 Swanky's Bonus Bonanza

Entre imediamente! Você é o próximo competidor no Swanky's Bonus Bonanza! Jogue esse jogo para ganhar valiosos ítens de bônus! É uma aposta, uma vez que você tem que pagar Moedas Banana para jogar.

3 Wrinkly's Kong Kollege

É claro que esse manual irá lhe informar quase tudo que você precisa saber, mas como a maioria das pessoas não lê manuais, você pode conseguir muitas informações básicas sobre o jogo na sala de aula de Wrinkly Kong. Como essa é uma escola particular, você terá que pagar sua instrução em Moedas Banana. Mesmo que você não precise de informação, terá vontade de ir à escola, pois a bondosa Sra. Wrinkly pode salvar seu jogo.

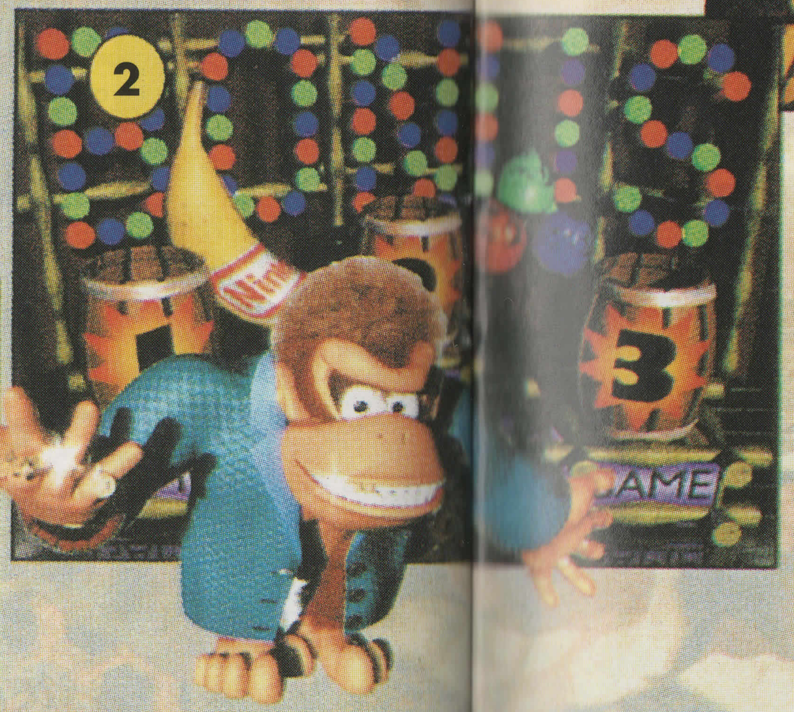
4 Cranky's Monkey Museum

Até o velho Cranky Kong está entrando no espírito empreendedor. Ele abriu um Museu Macaco onde macacos indagadores podem ir para aprender tudo sobre a Ilha do Crocodilo. Prepare os bolsos para conseguir as melhores dicas.

5 Klubba's Kiosk

O enorme Klubba exige pagamento de qualquer um que quiser cruzar sua ponte, e ele aceitará apenas Kremmoedas. O que existe do outro lado? Por que alguém teria vontade de ir lá? Você terá que descobrir por si próprio. (Dica: vale a pena!











Klomp

Esse Kremling perna-de-pau é o tipo padrão que você encontrará.

Neek

Batizados pelos pequenos sons guinchantes que fazem, esses ratos gordos infestam todos os cantos da Ilha do Crocodilo. Dê só uma olhada em sua pele renderizada!

Kaboing

Esse Kremling pula por aí em duas pernas-de-pau equipadas com molas.

Klobber

Esse Kremling esconde-se em um barril. Quando você se aproxima, ele aparece e tenta pegá-lo.

A Tripulação de Piratas do Kapitão K. Rool!

Ô DE BORDO, KREMLINGS!

Agora você está em solo inimigo, então estará enfrentando os mais cruéis e habilidosos Kremlings que jamais viu. Eles não usam aquela indumentária pirata a troco de nada!

Klinger

Cuidado aí embaixo! Klinger pendura-se nos cordames, pronto para se jogar em quem estiver abaixo dele.

Click-Clack

Se você virar esse besouro de cabeça para baixo, poderá carregá-lo e usá-lo como arma!

Kruncha

Com corpo muscoloso e cabeça muscolosa, Kruncha é impenetrável aos ataques de Diddy e Dixie. Eles apenas o deixam louco da vida!

Kannon

Parece que Klump pode atirar!

Zinger

Os insetos voltaram! As Zingers estão de volta para zumbizar eternamente e causar aos Kongs toda espécie de problemas.

Flitter

As Flitters flutuam em muitos locais. Pular em cima dessas libélulas é uma ótima maneira de alcançar áreas escondidas, mas seja cuidadoso!

Klampon

Ele é o irmão maior de Klaptrap, e tem um apetite monstruoso por macacos!

Klubba

Seu porrete lhe dá uma dica do que pode acontecer se você tentar cruzar sua ponte sem pagar a taxa!

Lockjaw

Essa piranha de lábios gordos tentará morder qualquer um que nadar perto dela.

Shuri

Shuri gira embaixo d'água, tentando espetar nadadores descuidados com seus pequenos braços pontiagudos.

Flotsam

Flotsam é uma arraia que nada incessantemente para todos os lados.

Mais Inimigos!

Kackle & Kloak

Esses fantas-magóricos espíritos Kremling assombram muitos locais na Ilha do Crocodilo.

Kaboom

Esse Kremling astucioso adora surpresas explosivas. Cuidado com barris de TNT - Kaboom pode sair de dentro deles antes que você os alcance.

Krook

Krook dispara suas mãos em forma de gancho em qualquer coisa que chegue perto.

Cat-O'-9-Tails

Esse gato maluco é um dançarino rodopiante. Ele irá enrrolá-lo em seus muitos rabos e girá-lo até cair.

Kapitão K. Rool

O líder do bando voltou, e dessa vez ele está carregando um baca-marte! Ouch!

Puftup

Devagar e sempre, Puftup ergue-se das profundezas, ficando cada vez maior, à medida em que incha a si próprio. Cuidado com seus espinhos!

Spiny

Spiny pode ter um lado inferior macio, mas seus espinhos irão atingí-lo se chegar muito perto.

KrocHeads

As cabeças verdes dão ótimo solo e as cabeças marrons são excelentes trampolins para alcançar aqueles lugares altos.

Kutlass

Kutlass pediu suas espadas afiadas pelo correio, através de um anúncio da TV. Elas acabaram sendo um pouco maiores do que ele viu na tela. Excelente!

Quantos? Eu acho que eles apenas puseram essas fotografias extravagantes para parecer bonito. Existem, no máximo, apenas três deles no jogo!

Dicas de Cranky's



NOTAS

IMPORTANTE:

AVISO: A cópia de qualquer jogo Nintendo é ilegal e estritamente proibida por leis de direitos autorais nacionais e internacionais. Cópias de "back-up (memória)" ou de "arquivo" não são autorizadas e não são necessárias para proteger seu software. Os infratores serão penalizados.

Esse jogo Nintendo não foi designado para ser usado com qualquer aparelho de copiagem não autorizado. O uso de tais aparelhos invalidarão a garantia sobre o seu produto Nintendo. A Nintendo (e/ou qualquer licenciada ou distribuidor Nintendo) não é responsável por quaisquer danos ou prejuízos causados pelo uso de tais aparelhos. Se o uso de tais aparelhos causar uma interrupção no seu jogo, desconecte o jogo normalmente. Se seu jogo parar de funcionar e você não tiver nenhum aparelho conectado a ele, por favor entre em contato com nosso serviço de atendimento ao consumidor.

O conteúdo desse aviso não interfere com seus direitos regulamentares.

Esse manual e outros materiais impressos que acompanham esse jogo são protegidos por leis de direitos autorais nacionais e internacionais.

O aluguel desse jogo sem permissão da Nintendo ou de suas licenciadas é estritamente proibido.

Para maiores informações e assistência, por favor entre em contato com Gradiente Entertainment Ltda.



ASSISTÊNCIA TÉCNICA AUTORIZADA

O seu Nintendo conta com Assistência Técnica e postos autorizados, em todo o território nacional.
A esses postos autorizados a Gradiente Entertainment oferece amplo suporte de treinamento de pessoal técnico, manuais completos de serviços e peças originais de reposição.
Por isso recomendamos que qualquer reparo que seu aparelho necessite sempre seja efetuado nesses locais, mesmo após o término do período de garantia.
O endereço e o telefone dos postos autorizados estão relacionados em lista específica que acompanha o produto.
O Certificado de Garantia encontra-se anexo ao folheto de informações ao consumidor. É muito importante sua leitura.
Durante o período de garantia, todos os serviços são inteiramente gratuitos (material e mão-de-obra), respeitadas as condições expressas no Certificado. Havendo despesas decorrentes de transporte e embalagem, elas serão cobradas.
A Gradiente Entertainment não se responsabiliza pelos consertos ou alterações efetuados por técnicos ou pessoas não autorizadas.



POWER LINE



Nintendo®

Quaisquer esclarecimentos com relação a instalação, manutenção ou serviço, ligue para o nosso Serviço de Atendimento ao Consumidor - Horário:
2ª a 6ª das 8:15 às 18:00 H -
Tel.: (011) 5505-4470

Para as dúvidas relacionadas ao jogo - dicas e como passar aquelas fases difíceis - ligue para a Power Line Nintendo: Horário:
2ª a 6ª das 8:15 às 20:00 H e sábado das 10:00 às 16:00 H
Tel.: (011) 5505-4460

510.233.0

Nintendo®

gradiente

Gradiente Entertainment Ltda.
Caixa Postal 837-0 - Cotia - SP
CEP 06700-000
Produzido na Zona Franca de Manaus

DONKEY KONG COUNTRY 2™
DIDDY'S KONG QUEST

Só Para

Nintendo®

gradiente

BEST SELLER
Nintendo
GAME HIT

RECOMENDADO PARA
6+
MAIORES DE 6 ANOS

Oficial Nintendo® Selo de Qualidade

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM®

DONKEY KONG COUNTRY 2™
DIDDY'S KONG QUEST™

Nintendo®
gradiente

Nintendo
gradiente

410.245.0

DONKEY KONG COUNTRY 2 DIDDY'S KONG QUEST

DONKEY KONG COUNTRY 2 DIDDY'S KONG QUEST

O.K. GAROTO, LIMPE ESSA BABA DE SUA BOCA E OUÇA COM ATENÇÃO, SE VOCÊ REALMENTE QUISER APRENDER ALGO SOBRE ESSE JOGO.
CLARO, ELE POSSUI MODERNOS GRÁFICOS COMPUTADORIZADOS e o que Diddy chama de som estéreo que "é pesado e ao mesmo tempo suave!" MAS, e a jogabilidade? Bem, eles FINALMENTE adicionaram algum desafio ao jogo – só para me provocar, é lógico.
E A HISTÓRIA? Você com certeza faz muitas perguntas, garoto! Kaptain K. Rool e seus cruéis Kremlings raptaram aquele gorila pulguento, Donkey Kong. Eu decidi que iria resgatá-lo quando aquele pequeno pestinha DIDDY apareceu com sua namorada, e partiram tentando provar que são heróis ou algo parecido. Pensando bem, eu não tenho visto esses dois ultimamente.
Afinal de contas, eu talvez tenha que ajudá-los!



- JOGUE COMO DIDDY OU DIXIE KONG, CADA UM COM HABILIDADES ÚNICAS!
- OITO EMOCIONANTES MUNDOS COM FASES E KREMLINGS COMPLETAMENTE NOVOS!
- NOVOS AMIGOS E MEMBROS DA FAMÍLIA KONG!
- TONELADAS DE MOVIMENTOS NOVOS E HABILIDADES ESPECIAIS!
- MAIS SEGREDOS E DASAFIOS QUE NO PRIMEIRO DONKEY KONG COUNTRY!









JOGO DESENVOLVIDO EM INGLÊS. CONTÉM MANUAL DE INSTRUÇÕES EM PORTUGUÊS.

PARA USO EM SEU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ®

7 896273 602439

EMBALAGEM 100% RECICLÁVEL

PARA MAIORES INFORMAÇÕES, LIGUE PARA O NOSSO SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR: (011) 5505-4470.

PARA VENDA E USO SOMENTE NO BRASIL

Nintendo gradiente

GRADIENTE ENTERTAINMENT LTDA.
AV. EIXO NORTE-SUL, 5359 - CEP 69083-000
DISTRITO INDUSTRIAL II - MANAUS - AM
INDÚSTRIA BRASILEIRA
C.G.C. 23.010.804/0001-77
PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

Oficial Nintendo Selo de Qualidade

INMETRO CE-BRMQ8 nº 1544

ESTE SELO OFICIAL É A SUA GARANTIA DE QUE A NINTENDO APROVOU A QUALIDADE DESTE PRODUTO. PROCURE SEMPRE ESTE SELO AO ADQUIRIR JOGOS E ACESSÓRIOS, PARA ASSEGURAR TOTAL COMPATIBILIDADE COM SEU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

IMPORTANTE!

ANTES DE USAR SEU SISTEMA, LEIA CUIDADOSAMENTE O FOLHETO DE INFORMAÇÕES AO CONSUMIDOR.

© 1995 NINTENDO. JOGO PRODUZIDO PELA RARE. TM E ® SÃO MARCAS REGISTRADAS DA NINTENDO OF AMERICA INC. © 1995 NINTENDO OF AMERICA INC.

DONKEY KONG COUNTRY 2™

DIDDY'S KONG QUEST

Só Para Nintendo

gradiente

BEST SELLER Nintendo GAME HIT

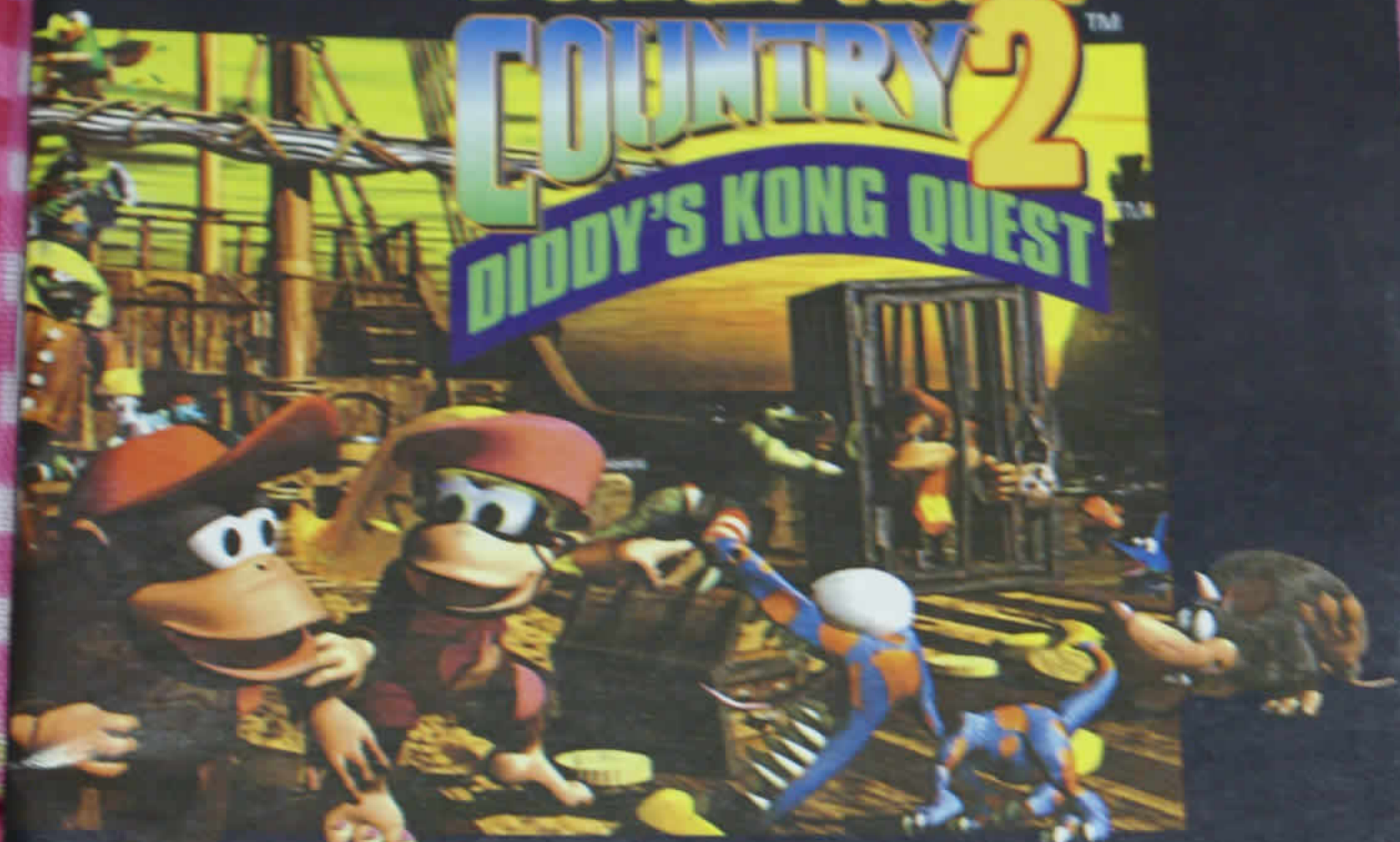
RECOMENDADO PARA 6+ MAIORES DE 6 ANOS

Oficial Nintendo Selo de Qualidade

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

DONKEY KONG COUNTRY 2™

DIDDY'S KONG QUEST™



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SUPER NINTENDO