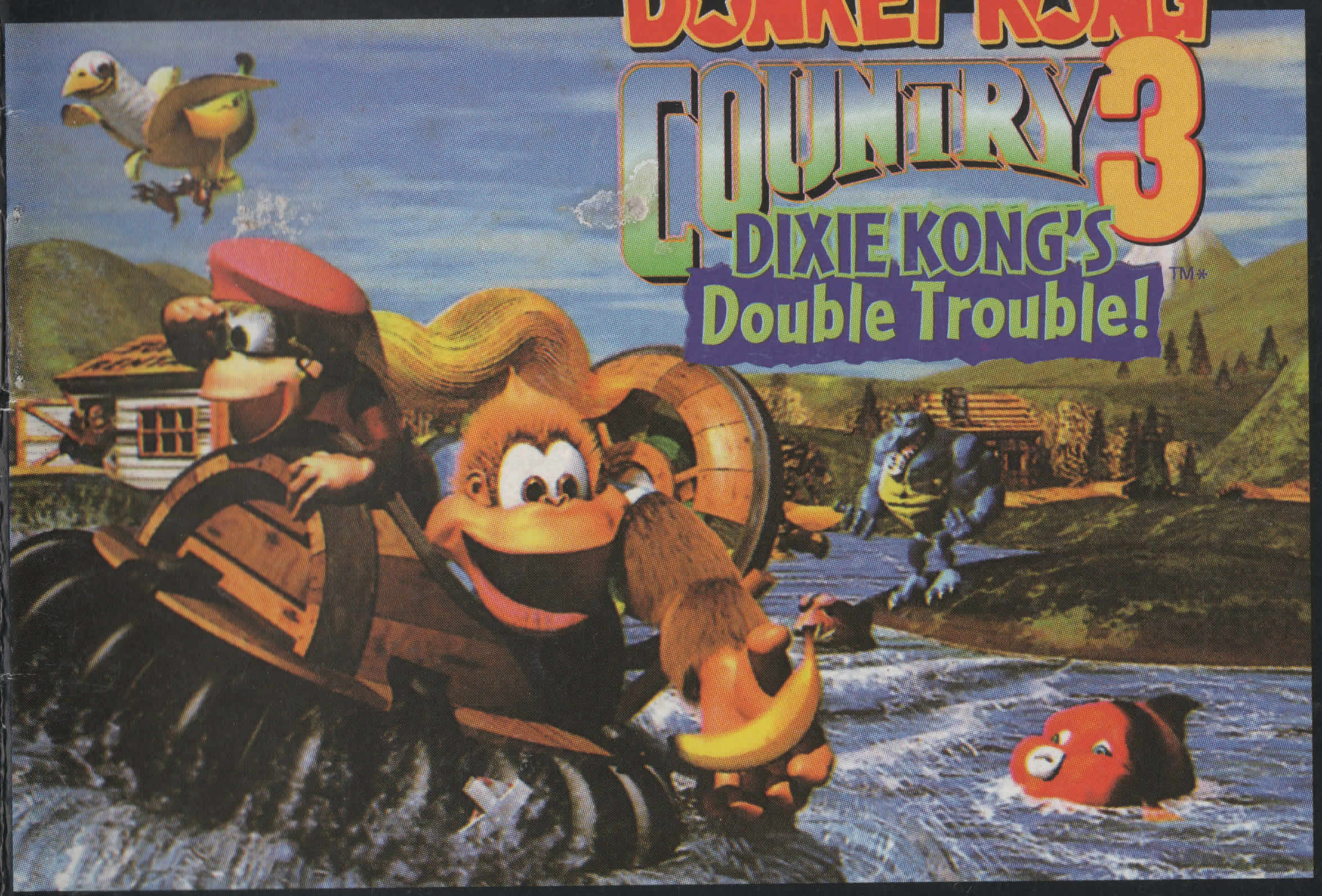


MANUAL DE INSTRUÇÕES

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.



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 3: Dixie Kong's Double Trouble™ 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, Super Nintendo Entertainment System e Selo Oficial são marcas registradas da Nintendo of America Inc.
TM e ® são marcas registradas da Nintendo of America Inc.
© 1996 Nintendo.
© 1996 Nintendo of America Inc.

Índice

HISTÓRIA 4
INICIANDO O JOGO 6
CONTINUANDO O JOGO 7
TELA DE JOGO 8
TELA DE MAPA 9
FUNÇÕES DO CONTROLLER 10
DIXIE KONG 12
KIDDY KONG 14
FAMÍLIA KONG 16
ANIMAIS AMIGOS 17
KREMLINGS & BANDIDOS 18
NOVAS CARACTERÍSTICAS 20
TESOURO & ÍTENS 22
BARRIS 24



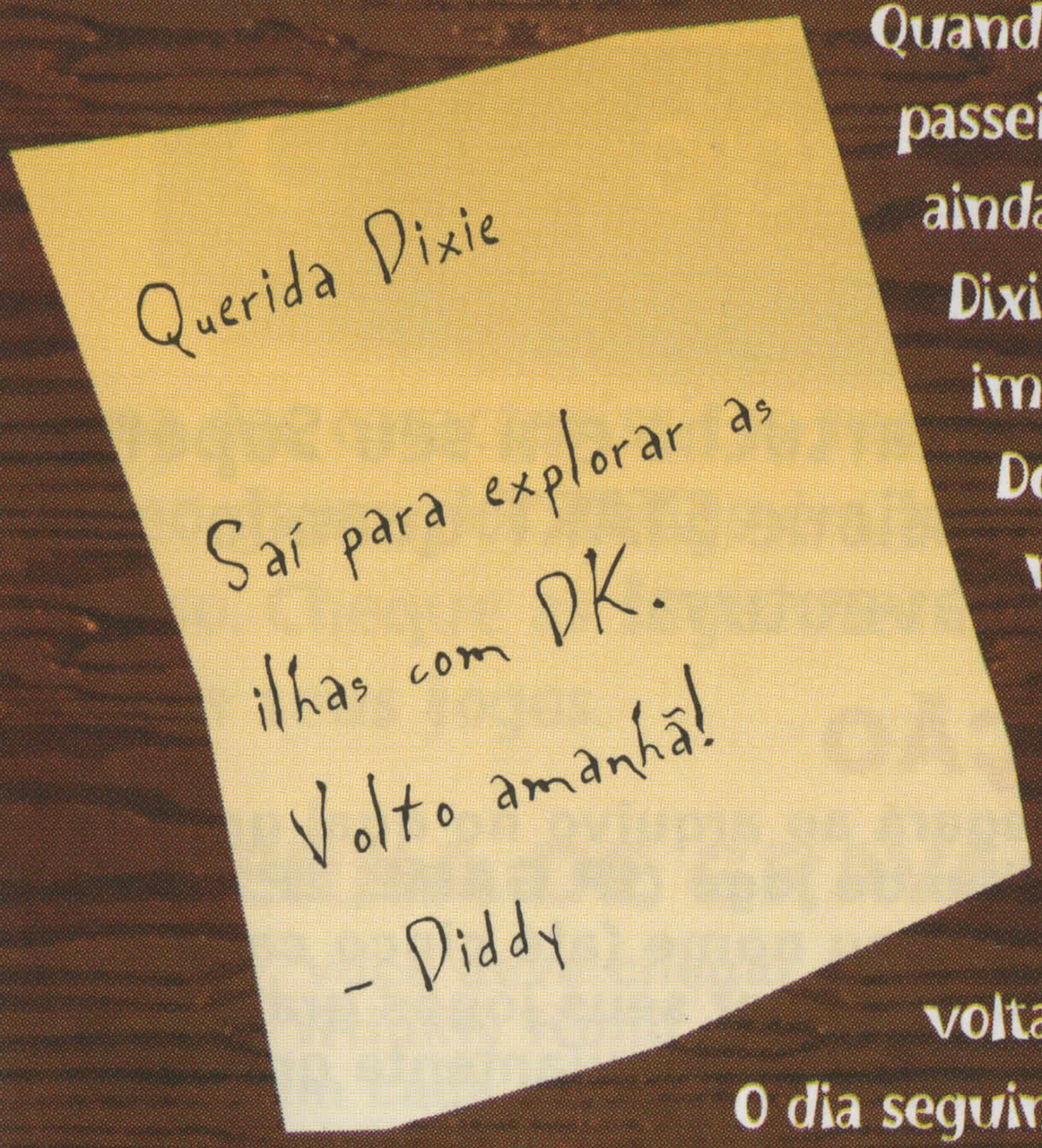
Encrenca de Novo!



Meses após sua vitória contra King K. Rool e seu exército de bandidos, os Kongs ainda celebravam tomando sol em sua clareira favorita na Ilha DK. Donkey Kong e Diddy Kong freqüentemente esticavam as redes, punham um som e passavam o dia refrescando-se com milkshakes de banana. Às vezes, se não conseguisse pensar em nada melhor para fazer, Dixie Kong se juntava a eles.

Porém, essa manhã, Dixie se surpreendeu ao encontrar o quarto de Diddy deserto. Acordado e zanzando tão cedo? Isso não era de seu feitio. Tão logo se virou para sair, ela viu um bilhete rabiscado em cima da mesa. "Saí para explorar as ilhas com DK", dizia. "Volto amanhã!" Dixie podia se lembrar de pelo menos três vezes em que eles já tentaram esse plano. Todas as vezes, nunca foram além da praia. Foi lá o primeiro lugar em que foi procurá-los.

Ela percebeu bem antes de chegar à praia que estava tudo muito quieto para que Donkey e Diddy estivessem por perto. Será que eles levaram a cabo um de seus esquemas desmiolados até o fim? O sol se moveu vagarosamente pelo céu e derreteu no horizonte ocidental. Dixie desejou que seus amigos estivessem se divertindo, aonde quer que estivessem, enquanto se dirigia à cama com um bocejo.



Quando amanheceu novamente, outro breve passeio pelos galhos confirmou que Diddy ainda estava em sua pequena expedição. Dixie começou a se preocupar. Ela só podia imaginar em que tipo de problemas Donkey Kong e Diddy Kong estavam metidos. Enquanto o dia se arrastava e a noite caía na selva, nenhum dos primatas aparecia. Mais uma vez, Dixie nada podia fazer a não ser ir para a cama e esperar que eles voltassem pela manhã.

O dia seguinte chegou, mas nem Donkey nem Diddy retornaram. Dixie tinha que descobrir o que aqueles dois primatas estavam aprontando! Ela foi até a parte sudeste da Ilha DK e nadou até o continente mais próximo.

Quando lá chegou, entrou na casa de Wrinkly Kong. Wrinkly Kong disse a Dixie que os rapazes passaram por ali, mas não disseram aonde estavam indo. Ela sugeriu que talvez eles tivessem visitado Funky Kong em sua loja de praia. Enquanto Dixie saía, Wrinkly perguntou se ela havia procurado os misteriosos Banana Birds. Os pássaros foram vistos na caverna depois de Funky's Rentals, mas parece que ninguém sabe como fazê-los sair. Dixie concordou, agradeceu Wrinkly por sua ajuda e partiu para ver Funky em sua loja.

Funky Kong estava atarefado, trabalhando em uma de suas invenções, e sua loja estava cheia de ítens incomuns. Ele consegue achar uso para qualquer coisa em que põe as mãos. Funky disse a Dixie que o único visitante que ele teve durante toda a semana foi Kiddy Kong. Funky apontou para o fofo bebê que estava do outro lado da sala mastigando um velho pneu. Funky perguntou a Dixie se ela queria levar Kiddy consigo. Ele é forte e pode muito bem tomar conta de si mesmo. Dixie concordou e os dois saíram. Mas antes, Funky disse a eles para manterem os olhos abertos para qualquer lixo maneiro! Ele também disse para eles visitarem seus amigos, os Irmãos Urso, se precisassem de ajuda.

Já em sua jornada, Dixie e Kiddy descobrem um grupo totalmente novo de Kremlings que parece ter um novo Mestre chamado KAOS.

Iniciando o Jogo

Primeiro, você deve inserir o cartucho em seu Super NES. Em seguida, ligue-o. Pressione START quando estiver pronto para a grande aventura!

ARQUIVO DE GRAVAÇÃO

Quando você começar o jogo, chegará ao arquivo no qual gravará seu progresso. Você escolherá o tipo de jogo (**1P GAME**, **2P CONTEST** ou **2P TEAM**) e então inserirá seu nome (até cinco caracteres). Você também poderá copiar e apagar seus jogos gravados nessa tela. Se estiver continuando um jogo previamente gravado, poderá selecioná-lo nesta tela.



MODOS DE JOGO

Existem várias maneiras de se jogar Donkey Kong Country 3. A tradicional é aventurar-se em um modo para um jogador; entretanto, você também pode experimentar a emoção de dois jogadores com DKC3!

1P GAME Nesse modo, você controla ambos os personagens para ver se consegue terminar todas as fases.

2P CONTEST Reveze com um amigo para ver quem consegue terminar mais fases em menos tempo.

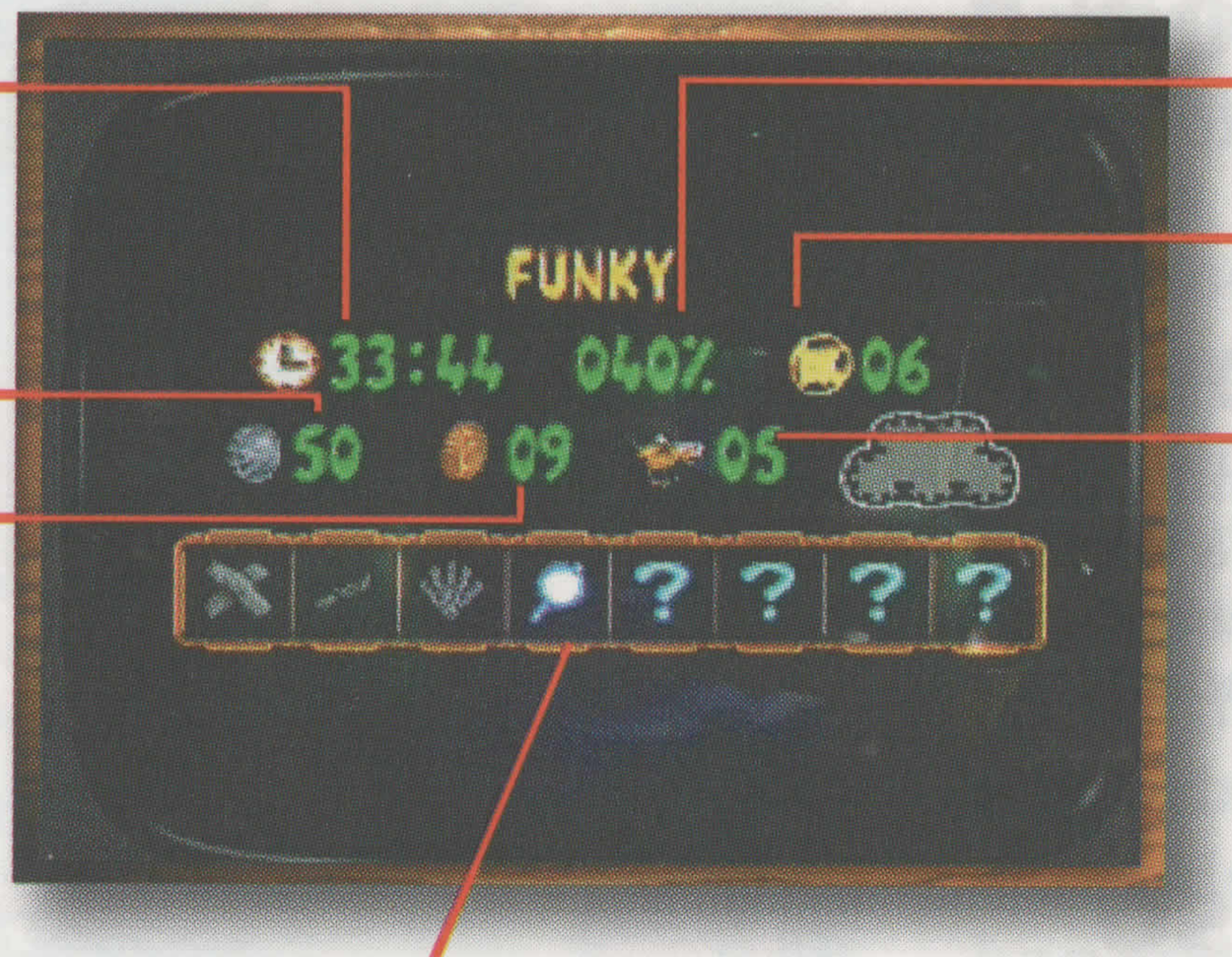
2P TEAM Ambos os jogadores se revezam. Um jogador controla Dixie Kong e o outro controla Kiddy Kong.

Continuando o Jogo

Uma das características mais legais das aventuras em video game dos Kongs é a habilidade de gravar seu progresso. Cheque as seguintes informações sobre como gravar seus jogos.

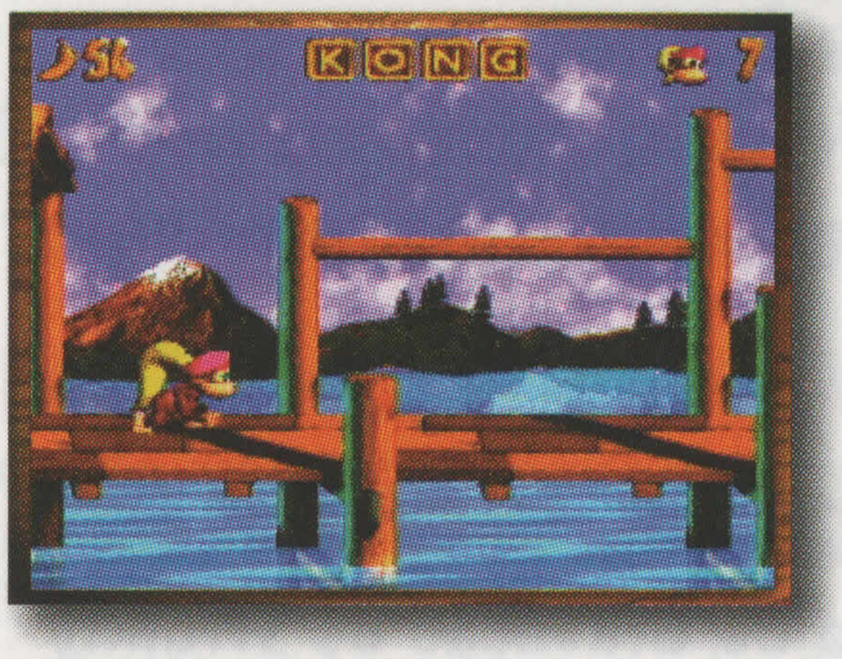
CAVERNA DE GRAVAÇÃO DE WRINKLY

Primeiro, voçê deve chegar até a Caverna de Gravação de Wrinkly para que Wrinkly Kong possa gravar seu jogo. Wrinkly tem uma caverna em cada mundo! Quando Wrinkly Kong gravar seu jogo, voçê verá um sumário de seu progresso na tela.



***Esses ítens lhe ajudam a avançar ainda mais no jogo ou alcançar novos locais em áreas anteriores. Você os consegue com alguns dos ursos e chefes de fase.**

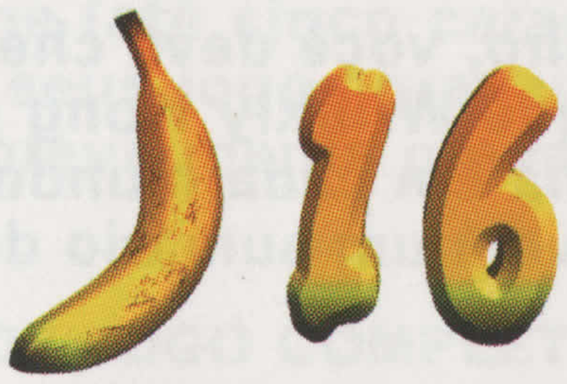
Tela de Jogo



Durante o jogo, os diferentes contadores aparecem quando você apanha um item. As seguintes coisas podem aparecer na tela.

CONTADOR DE BANANA

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



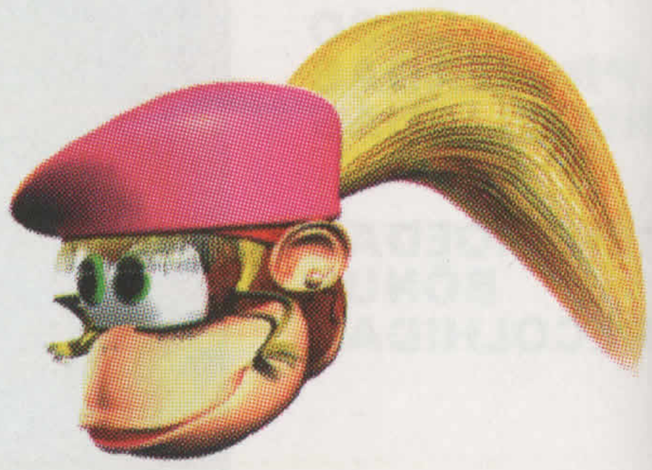
LETRAS K-O-N-G

Apanhe o conjunto para ganhar uma vida grátis.



MEDIDOR DE VIDA

Isso aparece quando você pega uma balão de vida extra, ou perde uma vida, para que você saiba quantas vidas ainda tem.



MOEDA URSO

Apanhe essas moedas para comprar ítens nas lojas dos ursos e também para pagar os jogos de Swanky.

Consulte a página 22 para maiores informações sobre moedas.



CRONÔMETRO

Nas Telas de Bônus você terá uma quantidade limitada de tempo para pegar as moedas Bônus.

Tela de Mapa

Durante sua aventura em DKC3, você terá muitos terrenos para explorar. Existem oito mundos a conquistar, indo desde as profundezas do Lago Orangatanga até as estonteantes altitudes do majestoso K3. Em cada um dos mundos, Wrinkly lhe ajudará a gravar seu jogo. Além disso, em cada área, os Kongs têm a oportunidade de visitar os Irmãos Urso. Cada um deles tem uma tarefa ou problema que você pode tentar resolver. Ajudá-los significa boas notícias para você. Para guiar seu progresso pelos mapas, uma Bandeira Krem lhe mostrará o próximo local a ser visitado. Se você completar uma fase, erguerá a bandeira de seu personagem Kong líder, rosa para Dixie, azul para Kiddy. Se você encontrar todas as salas de bônus, a bandeira tremulará ao vento. Se você conseguir derrotar o bandido Koin, uma flâmula dourada especial também aparecerá no mastro da bandeira.

WORLD MAP



AREA MAP



Funções do Controller

Tem um monte de coisas que você pode fazer com seus personagens. Com todos esses diferentes movimentos e ataques, é melhor você estudar bem essa seção antes de começar sua aventura.



✣Tecla Direcional

PARA CIMA

- Move os personagens para cima em cordas
- Faz os personagens nadarem para cima mais rápido
- Segure para cima para arremessar um barril ou um companheiro para cima quando soltar a Tecla Y

PARA BAIXO

- Faz os personagens agacharem
- Move os personagens para baixo em cordas
- Faz os personagens nadarem para baixo mais rápido
- Se estiver segurando um barril, pressione para baixo e solte a Tecla Y para colocá-lo no chão.

PARA CIMA E PARA BAIXO

- Alterna entre arremessos altos/baixos no jogo do chefe de neve
- Escolhe opções nas salas e lojas da Família Kong
- Muda a direção dos tiros de Squitter (ataques e plataformas de teia)

ESQUERDA E DIREITA

- Move os personagens para a esquerda e direita
- Faz os personagens saírem rapidamente de salas
- Aciona os propulsores laterais no barril turbo

PARA CIMA, PARA BAIXO, ESQUERDA E DIREITA

- Move veículos e personagens nos mapas

Teclas L & R

- Giram a plataforma de teia de Squitter
- Tecla L: use para fazer Ellie pegar água
- Tecla R: use para fazer Ellie atirar água

Tecla Y

- Dê toques rápidos para rolar como Kiddy Kong
- Dê toques rápidos para dar o Giro Helicóptero como Dixie Kong
- Segure para dar o Giro Helicóptero no ar com Dixie Kong
- Apanha barril, solte para arremessar
- Apanha barril com parente de Squawks, solte para arremessar
- Apanha barril com Ellie, solte para arremessar
- Suga barril em direção a Ellie, solte para arremessar
- Pressione e segure para se movimentar mais rápido
- Executa o ataque normal dos animais amigos
- Segure para acionar o turbo de veículos aquáticos
- Arremessa o outro personagem quando em equipe

Tecla X

- Pula fora do animal amigo
- Aciona a buzina em veículos aquáticos

START

- Pausa o jogo

SELECT

- Troca os personagens quando você tem ambos
- Alterna entre jogadores no modo 2P Team

Tecla B

- Faz os personagens pularem
- Pressione para disparar os jogadores do barril
- Arremessa bolas em seções 3D (Swanky's Side Show)
- Pressione para entrar em fases ou salas
- Escolhe opção em salas e lojas da Família Kong
- Desembarca de veículos no mapa do mundo principal
- Faz Squawks bater suas asas para ganhar altitude

Tecla A

- Forma equipe quando você tem ambos os personagens
- Desfaz a equipe quando você tem uma
- Gira a plataforma de teia de Squitter
- Enquanto segura para baixo na ✣Tecla Direcional, use a tromba de Ellie para pegar água de lagos e cachoeiras
- Dê toques rápidos para atirar água com Ellie, ou segure para dar rajadas
- Arremessa bolas em seções 3D (Swanky's Side Show)
- Carrega Enguarde para seu ataque especial
- Desembarca de veículos no mapa do mundo principal

Dixie Kong



Dixie Kong está no papel principal enquanto viaja pelas ilhas em busca de seus amigos. Ela possui incríveis habilidades de aventura, pois pode navegar sobre terreno acidentado com seu Giro Helicóptero.

VANTAGENS DE DIXIE

Dixie Kong é uma soberba saltadora. Usando seu Giro Helicópetro, ela pode dar saltos inacreditavelmente longos para evitar obstáculos. Seu Giro Helicóptero é útil também para retardar sua queda.

GIRO HELICÓPTERO DE DIXIE

Girando seu rabo-de-cavalo para criar um efeito helicóptero, Dixie fica com uma vantagem quase injusta. Pressionando e segurando a Tecla Y, ela pode flutuar no ar enquanto cai. Seu Giro Helicóptero no solo também é uma força a ser reconhecida, pois ela chicoteia seu cabelo para derrotar seus inimigos.



ARREMESSAR

Dixie Kong atira barris e barriletes com seu rabo-de-cavalo! Ela segura os barris acima de sua cabeça, o que lhe dá uma trajetória de arremesso levemente diferente daquela de Kiddy. Pressione para cima na ✣Tecla Direcional enquanto arremessa para lançar um ítem para cima.



NADAR



Criada em uma ilha, Dixie Kong aprendeu a nadar logo nos primeiros meses de vida. Ela está tão à vontade na água quanto nas árvores. Dê toques rápidos na Tecla B para fazer Dixie Kong nadar. Pressione e segure a Tecla Y enquanto nada para fazê-la nadar mais rápido. Use a ✣Tecla Direcional para guiar Dixie Kong pelos obstáculos submarinos.

CORRER



Pressione e segure a Tecla Y enquanto move a ✣Tecla Direcional para fazer Dixie Kong correr. Correr é útil quando você está tentando vencer o relógio em uma tela de bônus. Enquanto corre, Dixie Kong irá apanhar ítens automaticamente.

ESCALAR



Sendo uma macaca, Dixie Kong pode escalar como uma maluca. Pressione e segure a Tecla Y para escalar mais rápido.

Junte-se



ARREMESSANDO

Se Kiddy arremessar Dixie para cima, ela poderá alcançar lugares que estão fora do alcance de um pulo. Se Dixie arremessar Kiddy para cima, ela poderá dirigí-lo para cair em cima de frágeis rachaduras e abrí-las.

ROLANDO

Se Dixie arremessar Kiddy contra uma parede e depois pular nele antes que ele pare de se mover, ela poderá andar em cima dele como se ele fosse um barril de aço.

Kiddy Kong



Kiddy é um bebê gorducho cheio de poder. Ele pode revelar áreas secretas quebrando portas e esmagando o solo. Ele se parece muito com Donkey e Diddy Kong no que diz respeito a estar sempre metido em encrencas.

VANTAGENS DE KIDDY

O ataque rolante de Kiddy permite que ele dê pulos mais longos que o normal. Além disso, observe que Kiddy carrega o barril em sua frente e isso funciona como um escudo quando ele bate de frente com inimigos. Kiddy pode também deslizar pela superfície da água rolando a partir da terra e dando saltos quando toca a água. Isso ajudará você a atravessar facilmente longas seções de água, sem ter que nadar entre todos os bandidos que estão lá embaixo.

ROLAR

O ataque rolante característico de Kiddy permite a ele fazer boliche dos inimigos. Se ele rolar para a beira de uma plataforma e depois pular, pulará mais longe que o normal.



ARREMESSAR

Kiddy pode apanhar barris e certos inimigos (após pular em cima deles) e jogá-los como se fossem lixo! Pressione para cima na ✣Tecla Direcional para lançar um item para cima.



PULAR

Pular é uma habilidade vital se você planeja encontrar Donkey Kong e Diddy Kong. Você pode pular em cima de alguns inimigos para atacá-los.



NADAR

Você pode pensar que devido a Kiddy Kong ser tão grande, ele afundaria até o leito do lago. Isso não é verdade! Na realidade, Kiddy Kong é um nadador e tanto. Dê toques rápidos na Tecla B para fazer Kiddy nadar. Pressione e segure a Tecla Y para fazê-lo nadar mais rápido. Use a ✣Tecla Direcional para guiar Kiddy Kong pelos obstáculos submarinos.



CORRER

Segure a Tecla Y enquanto se move para fazer Kiddy correr. Correr torna o jogo mais rápido e emocionante. Enquanto corre, Kiddy Kong irá apanhar ítens automaticamente.



ESCALAR

Sim, esse jovem símio pode escalar como o resto dos Kongs. Pressione e segure a Tecla Y para fazê-lo escalar mais rápido.



Família Kong

Todo mundo está participando! Desta vez, os membros da Família Kong oferecem seus serviços de graça, com exceção de Swanky Kong (é claro)! Você encontrará membros da Família Kong em todos os mundos.



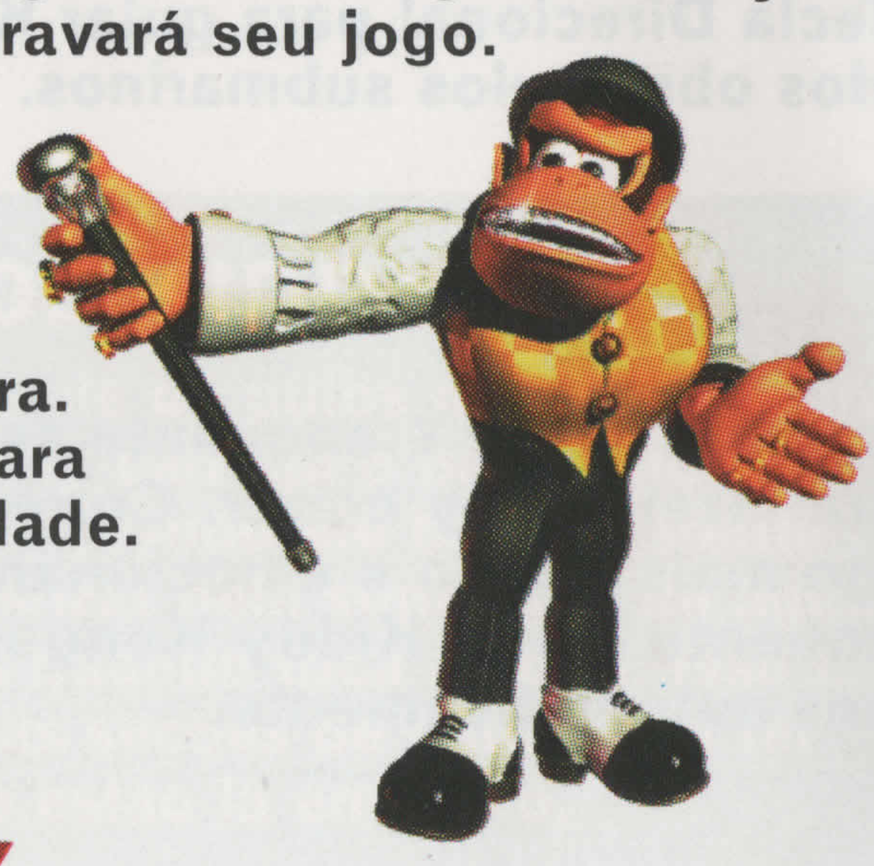
FUNKY'S RENTALS

Ele abriu sua própria loja de locação de barcos, os quais os Kongs podem usar de graça.



CAVERNA DE GRAVAÇÃO DE WRINKLY

Dessa vez ela fica em casa, exercitando-se, assistindo TV e jogando video games! Faça uma visita e ela gravará seu jogo.



SWANKY

Seu jogo está na estrada agora. Jogue o jogo do arremesso para ganhar prêmios de alta qualidade.



CRANKY

Seu adversário no jogo do arremesso, Cranky tem a chance de provar que é o Nº 1.

Animais Amigos

ELLIE, A ELEFOA



Essa pesada jovem herbívora pode usar sua tromba para apanhar e atirar barris em inimigos. Ela também pode sugar barris em sua direção, se eles estiverem fora de alcance. Ellie tem a habilidade de sugar água, a qual ela usa para atirar nos bandidos.



ENGUARDE, O PEIXE-ESPADA

Se você apanhou Enguarde em uma aventura anterior, sabe que ele é um guardião. Usando sua incrível destreza em natação e seu afiado bico para nocautear inimigos, Enguarde é um ótimo amigo para se ter ao lado!

SQUAWKS, O PAPAGAIO



Ele pode voar, mas não é nenhum peso-leve! O cospe-ovos Squawks retorna de suas aventuras anteriores para dar uma carona a Dixie Kong e Kiddy Kong a terrenos mais altos! Squawks possui parentes que podem apanhar barris com suas garras e bombardear os bandidos lá embaixo.



SQUITTER, A ARANHA

Ele é um herói do passado! Squitter retorna para atirar suas teias, as quais podem derrotar a maioria dos bandidos com facilidade. Suas plataformas de teia criam passarelas através de abismos que normalmente seriam intransponíveis.

PARRY, O PÁSSARO CARDEAL



Esse sujeito está sempre por perto e ajuda a apanhar ítens fora de alcance. Uma vez que você tenha libertado Parry, ele o seguirá voando e apanhando ítens.

Kremlings & Bandidos

Aqui estão apenas alguns dos Kremlings e Bandidos que tentarão impedí-lo de encontrar Diddy e Donkey.



KOBBLE

Bandido Kremling padrão, uma verdadeira galinha-morta.



KRIMP

Mordedor de dentes afiados que vai atrás dos calcanhares dos jogadores.



KRUMPLE

Um verdadeiro durão entre os Kremlings; não subestime sua cabeça! Dixie Kong rebaterá se pular em Krumple. Kiddy Kong o derrotará com um simples pulo em sua cabeça.



KOPTER

Bandido de hélices que pode mergulhar dos céus para atacar. Você pode ganhar altura pulando repetidamente na cabeça de Kopter.



KUCHUKA

Personagem covarde que se esconde em seu barril atirando bombas - muito desonesto!



KLASP

Bandido exclusivo das cordas que balança em direção aos jogadores. Ele irá atrás de você se ficar muito tempo na mesma corda.



RE-KOIL

Sua cauda em forma de mola pode impulsioná-lo em direção aos jogadores em alta-velocidade - cuidado!



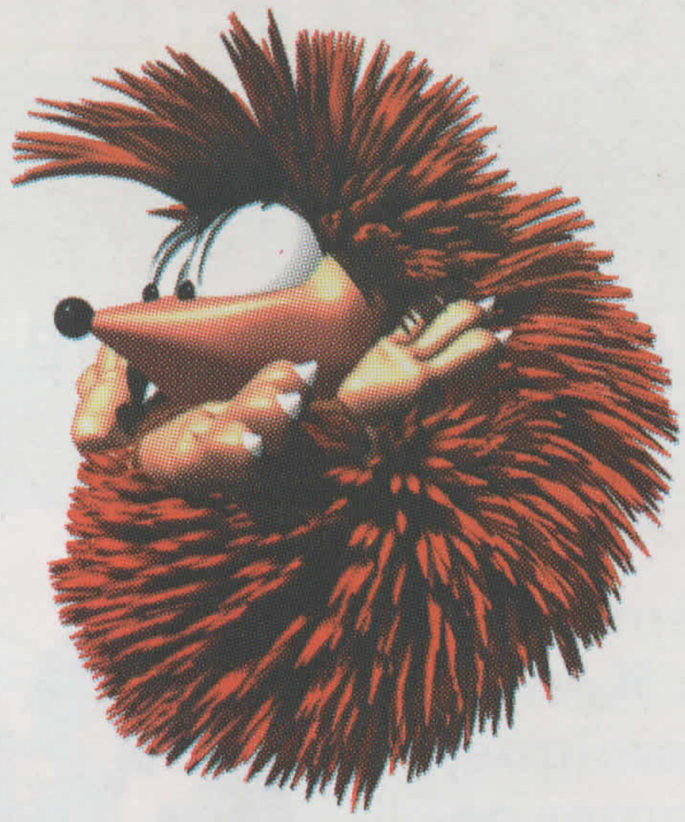
BAZUKA

Ele carrega uma poderosa arma que pode atirar praticamente tudo. Se Bazuka estiver atirando horizontalmente, você pode ficar no tambor de sua arma com segurança.



SNEEK

Traiçoeiro rato bandido que assustará Ellie, se ela o avistar.



BRISTLES

Ouriço bandido durão com um ataque rolante. Derrote esse cara apenas pela frente.

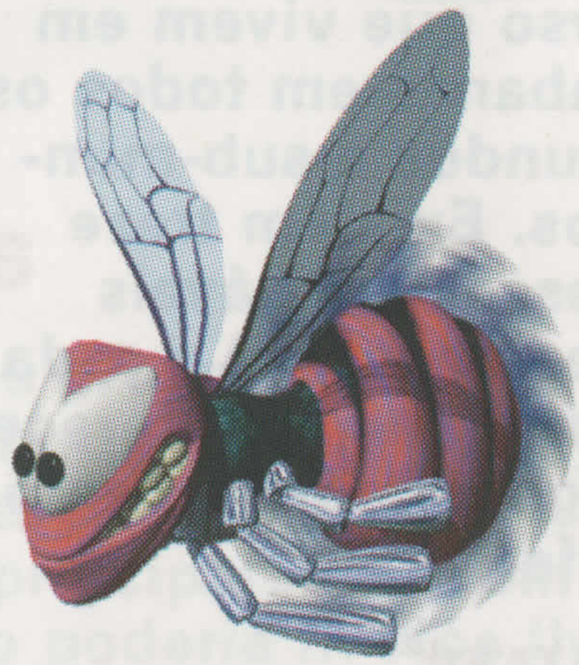
KOIN

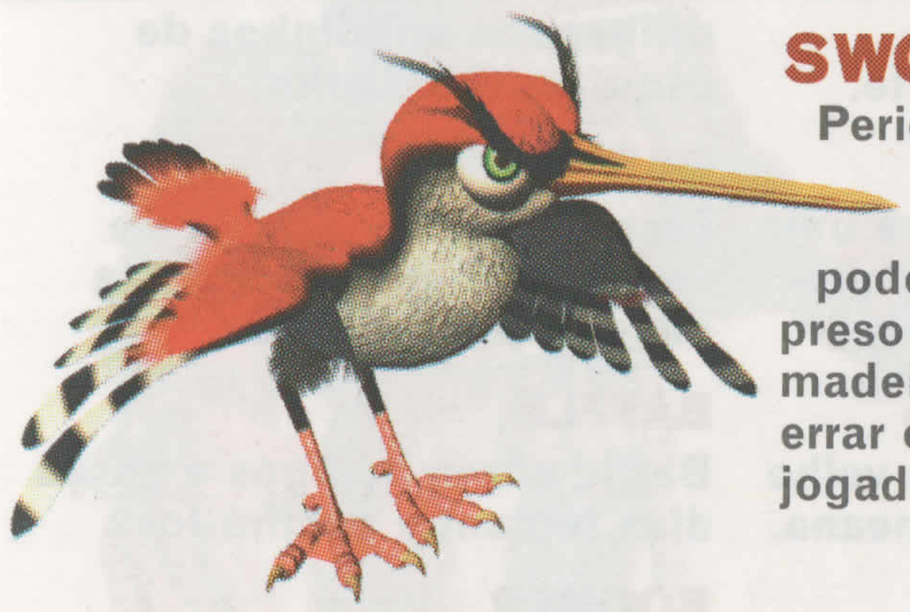
Esse defensivo bandido protegerá a moeda DK a todo custo. O barril de aço é a única coisa que pode derrotar Koin.



BUZZ

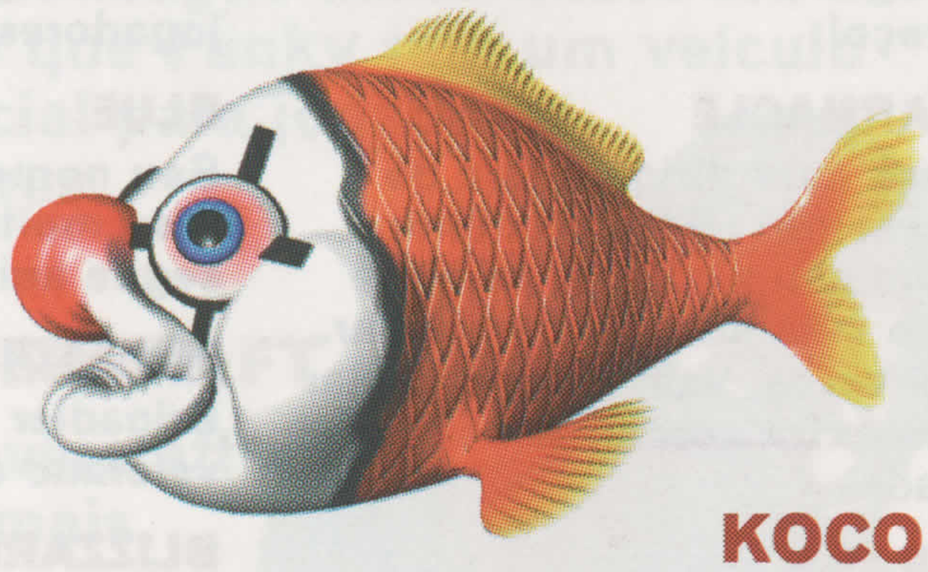
Bandido voador multi-talentoso, cuja serra protege seu corpo inteiro contra ataques. Um Buzz de cor vermelha não pode ser derrotado.





SWOOPY

Perigo de bico afiado que pode ficar preso na madeira se errar os jogadores.

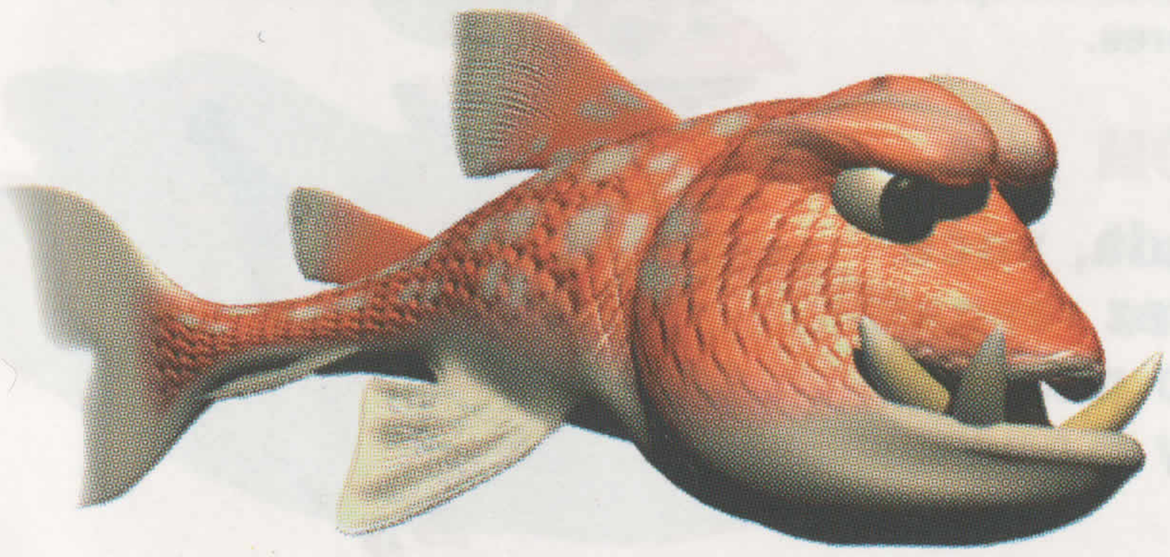


KOCO

Colorido peixe-palhaço que patrulha as águas da Ilha DK.

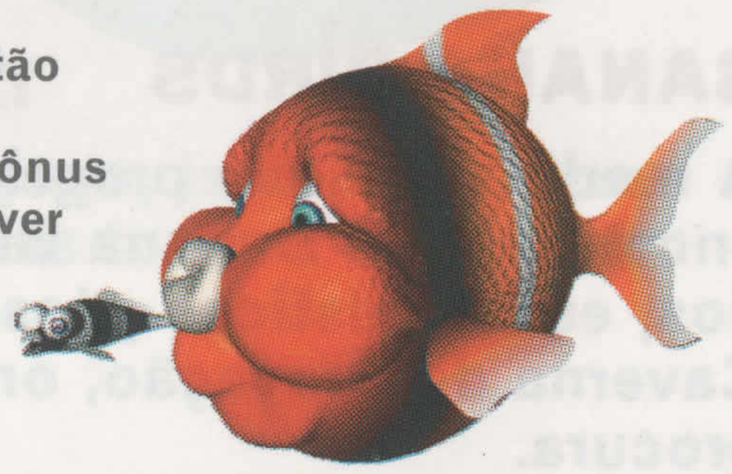
NIBBLA

Esse faminto peixe é seu amigo - a menos que você não o mantenha constantemente alimentado!



BOUNTY BASS

Peixe glutão que dará grandes bônus se você tiver a chance de der-rotá-lo.



Novas Características

Essa seção descreve o que há de novo no jogo.

IRMÃOS URSO

Dessa vez, além de ser ajudado pelos Kongs e seus animais amigos, você pode chamar os serviços dos Irmãos Urso que vivem em cabanas em todos os mundos e sub-mundos. Existem treze desses amigáveis personagens, e cada um deles lhe oferece algo completamente diferente.



BAZAAR
O lojista da ilha tem muitos artigos à venda, com ótimo preço!

BARNACLE
Esse cara dirige a loja de presentes. Seja prudente com seu dinheiro, pois ele não está ali para barganhar. Às vezes, vale a pena gastar um extra com uma necessidade.

BRASH
Ele é grande, ele é mau e ele tem um temperamento incomparável. Cuidado, Kongs!

BLUNDER
Ele tenta ser sarcástico, mas revela segredos aos jogadores acidentalmente.

BLUE
Seu nome diz tudo: ele é um urso muito infeliz. Você consegue animá-lo?

BRIGADIER BAZOOKA
Brigadier Bazooka é um velho veterano da guerra Kremeana.

BLIZZARD
Ele está tentando escalar K3.

BELLAMY
Bellamy é o nome. Botânica é o jogo. Esse urso simplesmente adora flores.

BENNY E BJORN
Esses dois gêmeos idênticos dirigem os bondinhos de esquí na montanha.

BARTER
Esse urso atrevido troca e "empresta" ítens à medida em que precisa deles.

BAFFLE
Baffle adora códigos e passa dias tentando decifrá-los.

BOOMER
Ele possui o segredo do Mundo Perdido, mas você terá que encontrá-lo primeiro.

BANANA BIRDS

À medida em que progride na jornada, você encontrará os Banana Birds. Uma vez resgatados, esses místicos pássaros voarão para a Caverna de Gravação, onde Wrinkly Kong os procura.



SWANKY'S SIDE SHOW

Dessa vez, Swanky tem um ótimo novo jogo. O jogo se centraliza em arremessar. No jogo para um jogador, Cranky finalmente consegue uma chance de mostrar quão bom ele realmente é, pois será seu adversário!



FUNKY'S RENTALS

VEÍCULOS Os veículos proporcionam acesso progressivo durante o jogo; Funky cria alguns novos para você explorar ainda mais o mapa principal, onde um veículo anterior não poderia ir. Nós lhe mostraremos dois dos veículos. Você consegue achar mais? Há um boato que Funky tem um veículo especial para jogadores mestres.

HOVERCRAFT

O hovercraft tem mais poder contra as correntes.



MOTOR BOAT

No início do jogo, isso é tudo que os personagens terão a disposição.

Tesouro & Ítens



DK COIN

Você terá que derrotar um Kremling chamado Koin para pegar esse tesouro dourado! Você não terminou realmente uma fase até ter apanhado a Moeda DK.



MOEDAS URSO

Use essas moedas para jogar os jogos de Swanky e para pagar por ítens nas lojas dos Irmãos Urso. Você achará essas moedas por todo o continente.



MOEDAS BÔNUS

Você ganhará Moedas Bônus em todas as Telas de Bônus escondidas pelo jogo. Você pode usar as Moedas Bônus para pagar Boomer em troca de seu grande segredo! Existem quatro tipos de Telas de Bônus. Nessas telas, os jogadores precisarão recolher uma certa quantidade de estrelas, pegar uma quantidade de estrelas que aparecem uma de cada vez, derrotar todos os bandidos, ou achar a moeda que está escondida.



BANANAS E CACHOS DE BANANA

É possível pegar todas as bananas. As bananas podem indicar a você a direção de áreas secretas, ítens ocultos, ou o final da fase.

PLACA "PROIBIDO ANIMAIS"

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



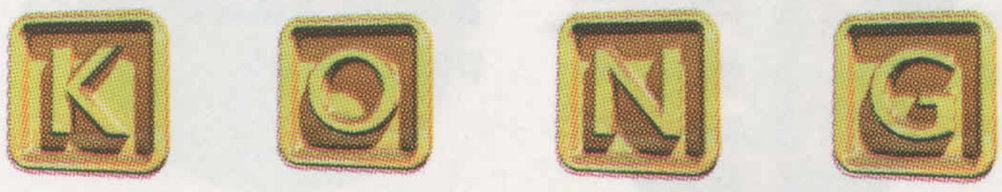


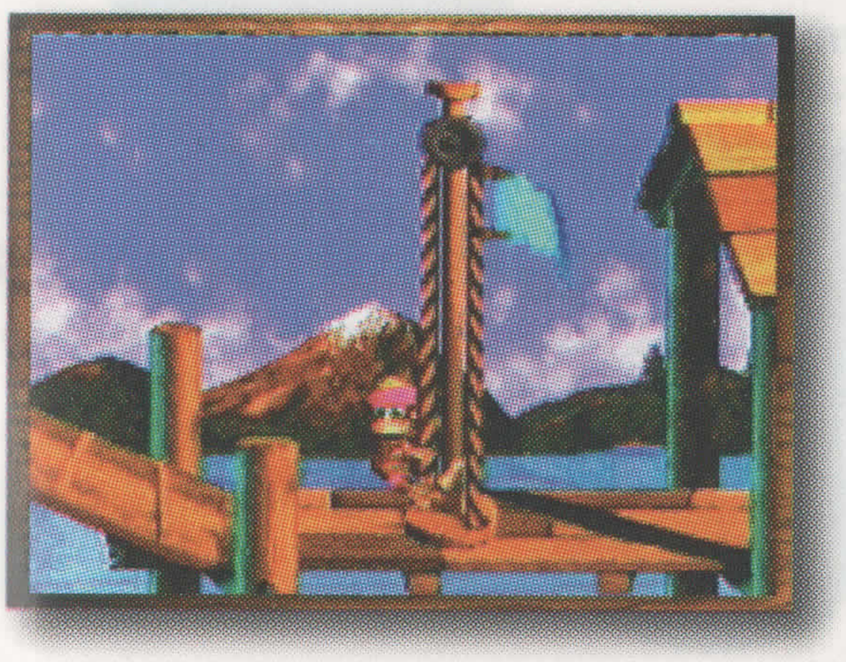
BALÕES DE VIDA EXTRA

Estoure uma destas coisas para ganhar uma vida extra.

LETRAS KONG

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





BANDEIRA DA FASE

Para vencer uma fase, erga a bandeira agarrando a corda no final da fase.

Barris

Existem toneladas de barris por todo o continente. Você pode aprender o que a maioria faz simplesmente pulando em cima deles.



BARRIL DE DISPARO AUTOMÁTICO

Esse barril o lançará automaticamente a lugares que provavelmente não alcançaria de outro modo.



BARRIL TNT

Barris TNT explodem quando arremessados. A explosão desse barril pode abrir áreas ocultas.



BARRIL BÔNUS

Barris Bônus o lançam a Telas de Bônus quando você pula neles.



BARRIL DK

Aqui é onde você encontrará seu parceiro, se ainda não o tiver. Se você já possuir ambos os personagens, não poderá quebrar esse barril quando ele estiver no ar.



BARRIL DE INVENCIBILIDADE

Quebre esses barris para ganhar invencibilidade temporária.



BARRIL RASTREADOR

Esses barris atirarão você para fora e depois o seguirão para a esquerda ou direita.



BARRIL DE AÇO

Você os encontrará espalhados pela ilha. Apanhados e arremessados, eles se tornam boas armas contra os inimigos. Essas coisas são reutilizáveis, também!



BARRIL 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.



BARRIL ENGUARDE

Nade em direção a esse barril e você se transformará em Enguarde, o peixe-espada.



BARRIL SQUAWKS

Para alcançar áreas mais altas, você deve experimentar esse barril. Você se transformará no cospe-ovos Squawks.



BARRIL TURBO

Pule em um desses barris e você será lançado a terrenos mais altos.



BARRIL SQUITTER

Oh, que teias mais emaranhadas nós tecemos. Se você encontrar esse barril, pode se transformar em Squitter oito-pernas.



BARRIL ELLIE

Eis como você pode se tornar Ellie. Simplesmente pule nele e você será transformado.

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) 814-8234

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) 814-8505

510.372.0

Nintendo®

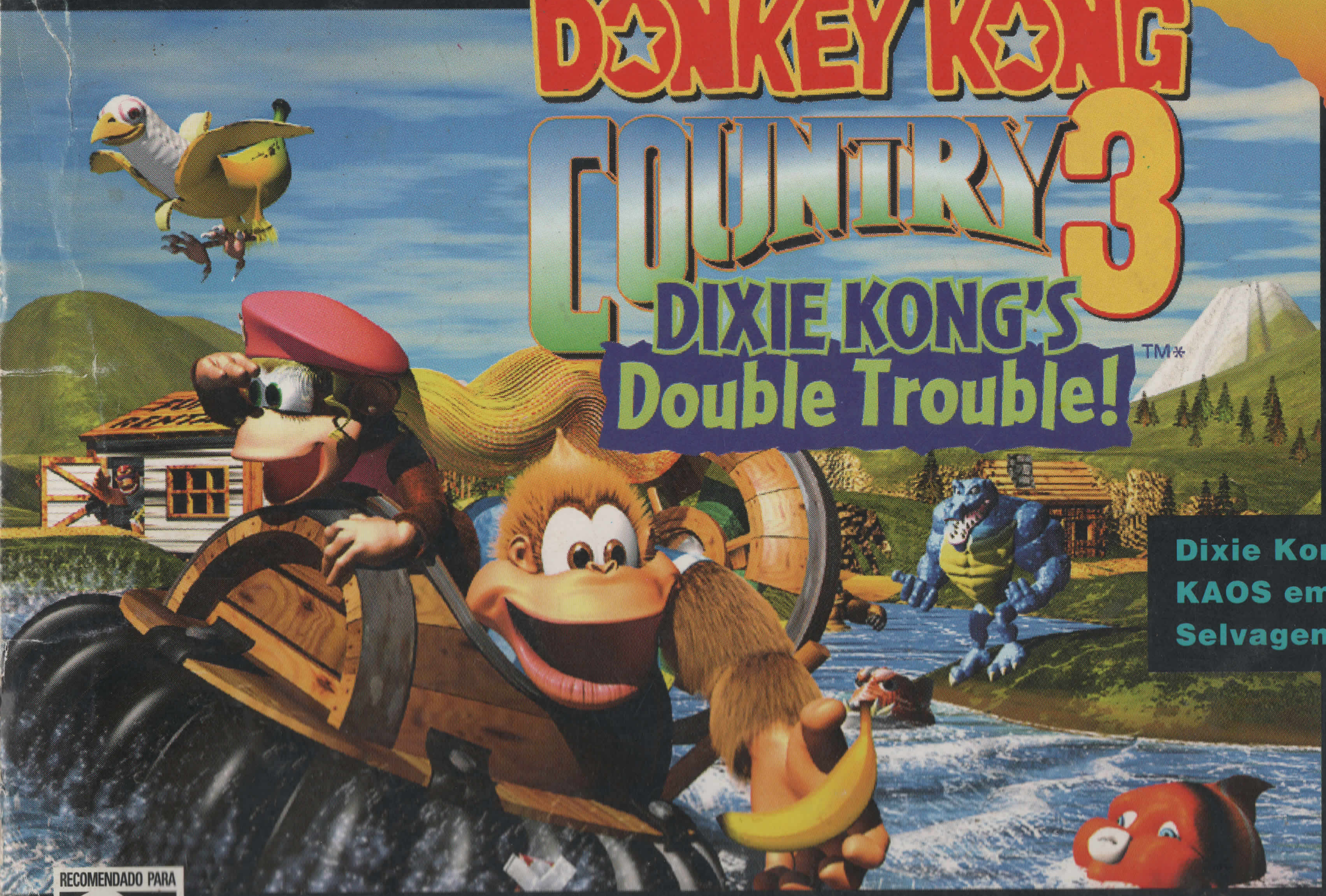
gradiente

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

DONKEY KONG COUNTRY 3

DIXIE KONG'S Double Trouble!

TM*



Só Para 2

Nintendo®

gradiente

Dixie Kong Encontra KAOS em uma Nova e Selvagem Aventura!

RECOMENDADO PARA 6+ MAIORES DE 6 ANOS

Oficial Nintendo Selo de Qualidade

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM®

DONKEY KONG COUNTRY 3 DIXIE'S Double Trouble! TM*

Nintendo® gradiente

410.366.0

Nintendo

©gradiente

DONKEY KONG COUNTRY 3 DIXIE'S Double Trouble!™

DONKEY KONG COUNTRY 3 DIXIE'S Double Trouble!™

A Macaquice Continua!

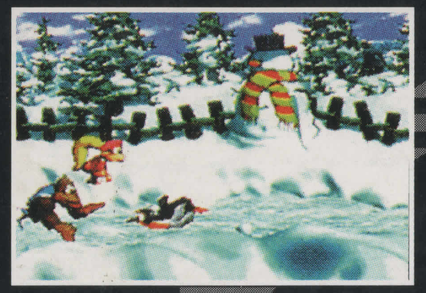
Kiddy Kong é um gorducho bebê primata com incrível força e agilidade! Ele se junta a Dixie Kong para deter o sempre presente exército de Kremlings. A jogabilidade e os gráficos ACM continuam melhorando neste capítulo visualmente impressionante de uma das séries de video game mais populares de todos os tempos!

Combinando suas habilidades únicas enquanto arremessam um ao outro para a ação, Dixie Kong e Kiddy Kong partem para resgatar Diddy Kong e Donkey Kong. Apanhe toneladas de tesouros, pegue bilhões de bananas e encontre mais coisas secretas do que jamais viu (ou não viu) enquanto parte na maior aventura DKC até hoje! O confronto final com KAOS tem lugar em um laboratório no alto de um desfiladeiro no Fim do Mundo. As coisas podem ficar feias. A macaquice continua nesta exótica aventura na ilha DK.

- **Gráficos ACM tamanho gorila enchem a tela com um estilo sem paralelos!**
- **Novos heróis e velhos favoritos se juntam contra os inimigos, proporcionando muito desafio e diversão!**
- **Toneladas de áreas secretas, armadilhas traiçoeiras, incríveis veículos e impressionantes itens!**
- **Jogue com Dixie Kong ou Kiddy Kong e tire vantagem de suas habilidades exclusivas!**
- **Bateria de memória grava o progresso de sua aventura.**









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

PARA USO EM SEU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ®

7 896273 604051

EMBALAGEM 100% RECICLÁVEL

PARA MAIORES INFORMAÇÕES, LIGUE PARA O NOSSO SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR: (011)814-8234.

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

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.

Oficial Nintendo Selo de Qualidade

INMETRO CE-BRASIL nº 1544

IMPORTANTE!

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

© 1996 NINTENDO OF AMERICA INC.
TM E ® SÃO MARCAS REGISTRADAS DA NINTENDO OF AMERICA INC.
© 1996 NINTENDO OF AMERICA INC.

DONKEY KONG COUNTRY 3

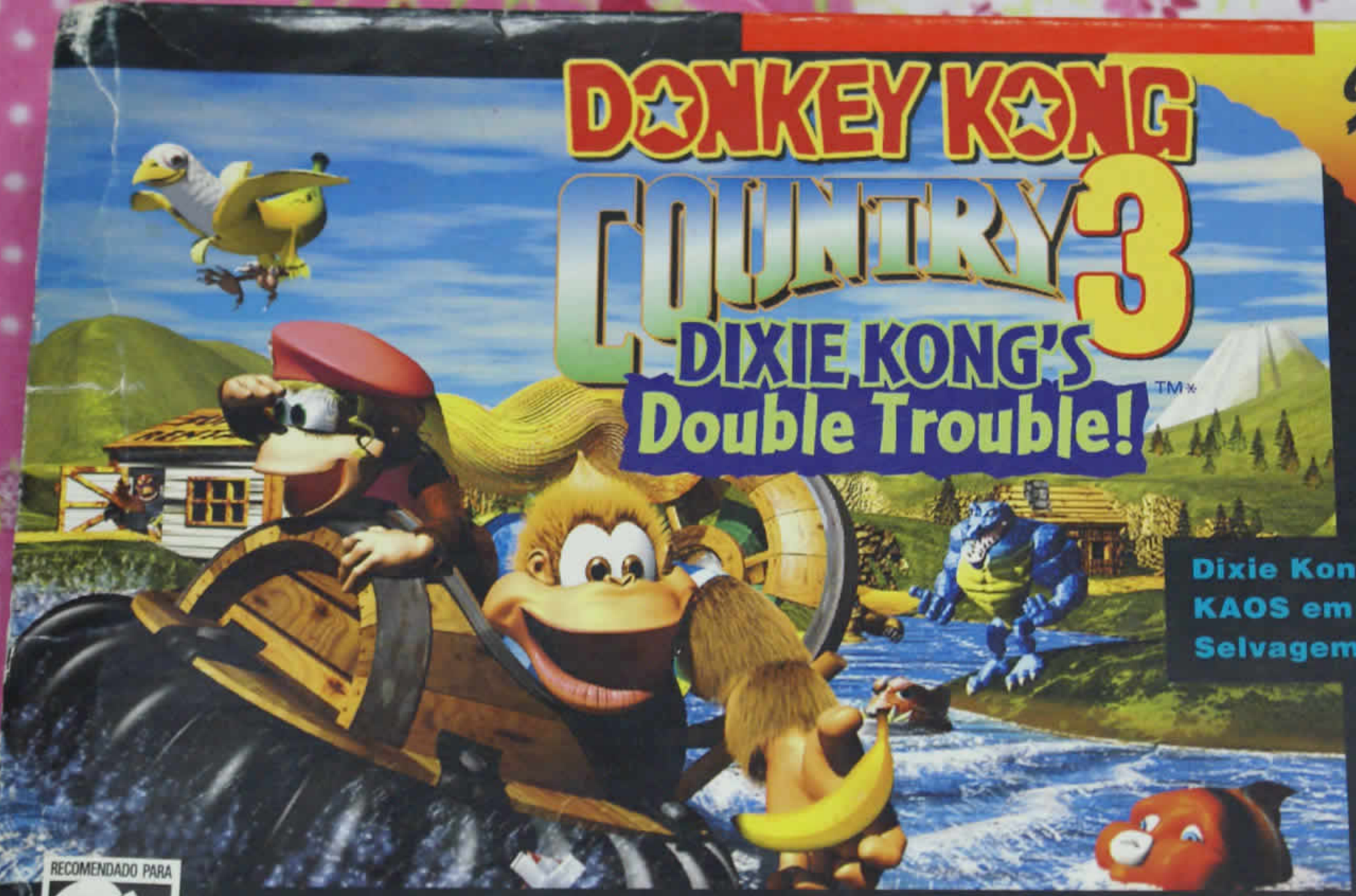
DIXIE KONG'S Double Trouble!™

Só Para 2

Nintendo

gradiente

Dixie Kong Encontra KAOS em uma Nova e Selvagem Aventura!



RECOMENDADO PARA 6+ MAIORES DE 6 ANOS

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

DONKEY KONG COUNTRY 3 DIXIE'S Double Trouble!

A Macaquice Continua!

Kiddy Kong é um gorducho bebê primata com incrível força e agilidade! Ele se junta a Dixie Kong para deter o sempre presente exército de Kremlings. A jogabilidade e os gráficos ACM continuam melhorando neste capítulo visualmente impressionante de uma das séries de video game mais populares de todos os tempos!









Combinando suas habilidades únicas enquanto arremessam um ao outro para a ação, Dixie Kong e Kiddy Kong partem para resgatar Diddy Kong e Donkey Kong. Apanhe toneladas de tesouros, pegue bilhões de bananas e encontre mais coisas secretas do que jamais viu (ou não viu) enquanto parte na maior aventura DKC até hoje! O confronto final com KAOS tem lugar em um laboratório no alto de um desfiladeiro no Fim do Mundo. As coisas podem ficar feias. A macaquice continua nesta exótica aventura na ilha DK.

- **Gráficos ACM tamanho gorila enchem a tela com um estilo sem paralelos!**
- **Novos heróis e velhos favoritos se juntam contra os inimigos, proporcionando muito desafio e diversão!**
- **Toneladas de áreas secretas, armadilhas traiçoeiras, incríveis veículos e impressionantes itens!**
- **Jogue com Dixie Kong ou Kiddy Kong e tire vantagem de suas habilidades exclusivas!**
- **Bateria de memória grava o progresso de sua aventura.**

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

PARA USO EM SEU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM®

7 896273 604051

EMBALAGEM 100% RECICLÁVEL

PARA MAIORES INFORMAÇÕES, LIGUE PARA O NOSSO SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR: (011)814-8034.

PARA VENDA E USO SOMENTE NO BRASIL

Nintendo

gradiente

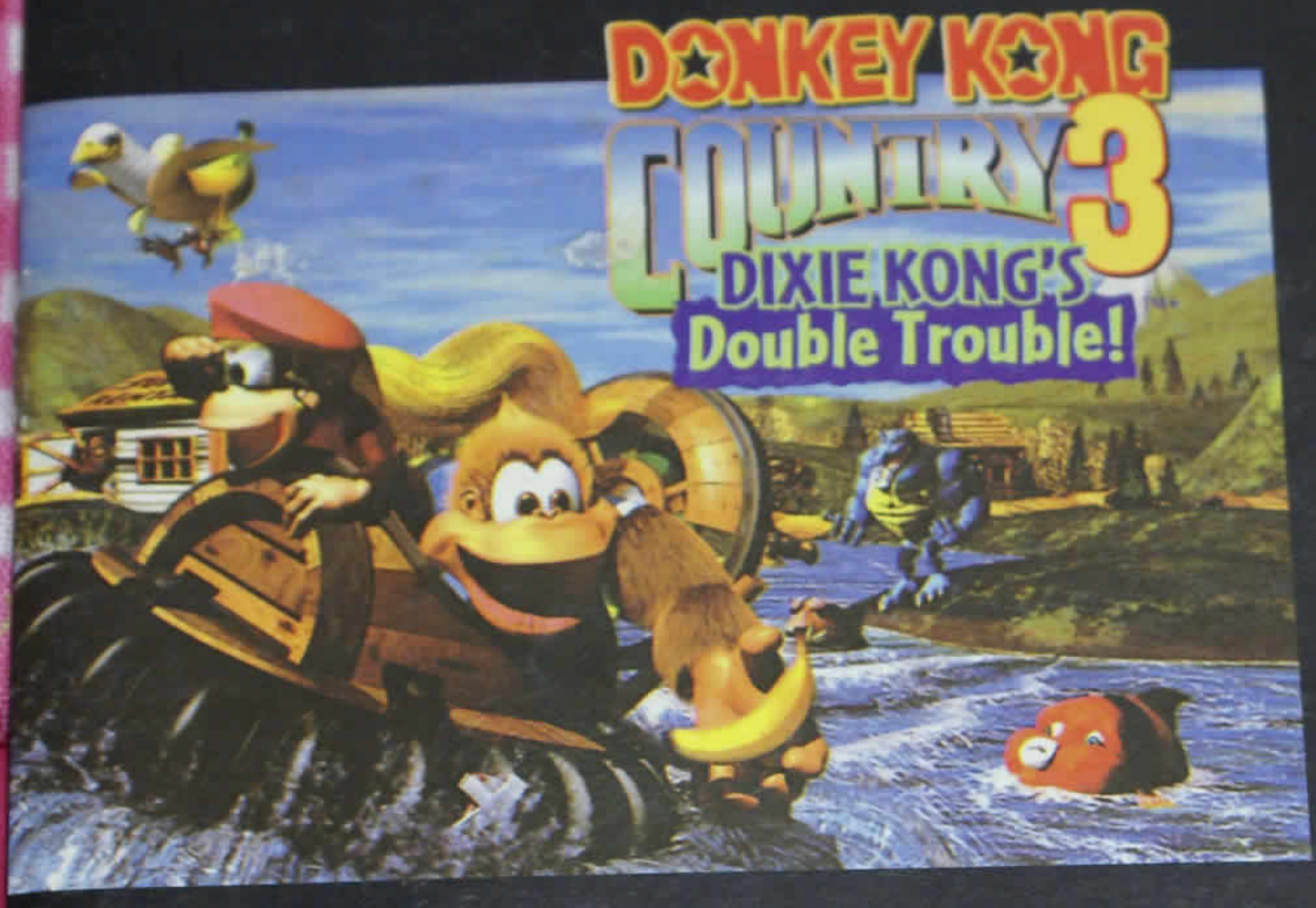
GRADIENTE ENTERTAINMENT LTDA.
AV. EIXO NORTE-SUL, 5359 - CEP 69083-000
DISTRITO INDUSTRIAL II - MANAUS - AM
INDÚSTRIA BRASILEIRA
C.G.C. 23.010.804/0001-77
PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

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.

© 1996 NINTENDO OF AMERICA INC.
TM E ® SÃO MARCAS REGISTRADAS DA NINTENDO OF AMERICA INC.
© 1996 NINTENDO OF AMERICA INC.



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM