

The cover art for Donkey Kong Country Tropical Freeze features Donkey Kong, Diddy Kong, and Dixie Kong swinging on a vine in the center. The background is a vibrant, icy tropical landscape with blue ice formations, a green parrot, a blue fish, a wooden barrel, and a penguin wearing a helmet. The title 'DONKEY KONG COUNTRY TROPICAL FREEZE' is prominently displayed at the bottom in colorful, stylized fonts. A large bunch of yellow bananas is visible in the bottom right corner.

## DONKEY KONG COUNTRY TROPICAL FREEZE





## Por que Donkey Kong nunca é demais

Como se Donkey Kong Country Returns (Wii) já não tivesse sido o bastante, a Retro Studios trouxe mais novidades, nostalgia e desafio com Donkey Kong Country: Tropical Freeze (Wii U). Na verdade, desafio é o nome do meio desse jogo, e foi por isso que preparamos esse guia. Com ele, você confere um detonado completo das fases e chefes, além de dicas sobre o Time Attack, o Hard Mode e muito mais. Para coroar, um bom apanhado de easter eggs e segredos extras. Tá esperando o que para se juntar a essa macacada?

- **Rafael Neves**

ANÁLISE

04

**Donkey Kong Country:  
Tropical Freeze**

TIME ATTACK

**Descubra como correr  
contra o relógio**

164

DETONADO

13

**Pegue todos os  
coleccionáveis**

HARD MODE

**Prepare-se para o  
modo mais brutal**

172

GUIA KONG

155

**Saiba tudo sobre  
cada macaco**

EXTRAS

**Desvende os easter  
eggs e segredos**

176

FUNKY KONG

159

**Aproveite ao  
máximo a loja**

BLAST FROM THE PAST

**Donkey Kong  
Country (SNES)**

**MAIS ONLINE!**



# NINTENDO BLAST

**DIRETOR GERAL /  
PROJETO GRÁFICO**

Sérgio Estrella

**DIRETOR EDITORIAL**

Rafael Neves

**DIRETOR DE PAUTAS**

Rodrigo Estevam

**DIRETOR DE REVISÃO**

Alberto Canen

**DIRETOR DE  
DIAGRAMAÇÃO**

Eidy Tasaka

**REDAÇÃO**

Alex Sandro  
Fellipe Camarossi  
Jaime Ninice  
Hugo Pereira

**REVISÃO**

José Carlos Alves  
Luigi Santana  
Vitor Tibério

**DIAGRAMAÇÃO**

Breno Madureira  
Eidy Tasaka  
Gabriel Leles  
Leonardo Correia  
Maria Rita  
Tiffany Bittencourt

**CAPA**

Hugo Pereira



**ASSINE GRATUITAMENTE A REVISTA NINTENDO BLAST!**

E receba todas as edições eem seu smartphone ou tablet com antecedência, além de brindes, promoções e edições bônus!

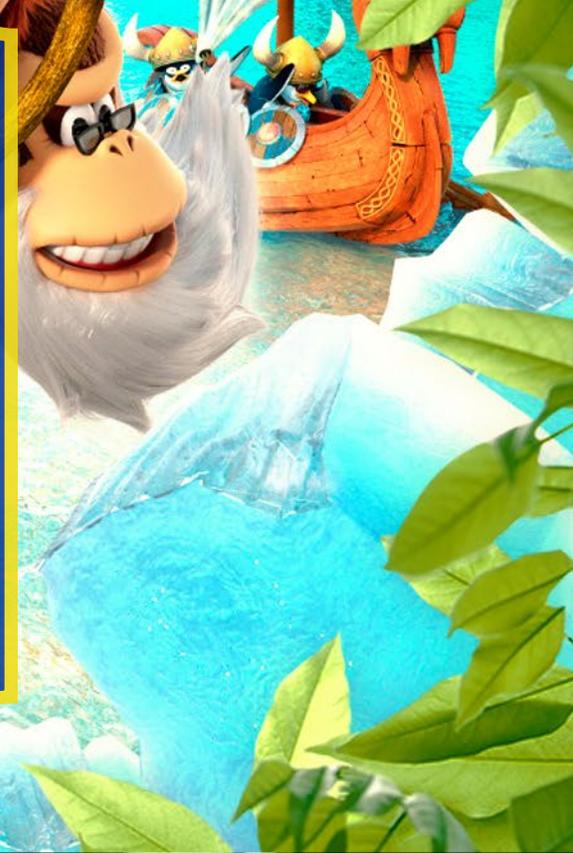
**ASSINAR!**

Wii U

por **Fellipe Camarossi**Revisão: Vitor Tibério  
Diagramação: Leonardo Correia

## Donkey Kong Country: Tropical Freeze mostra que nem mesmo o frio glacial pode impedir essa macacada de ser um sucesso!

Sendo honesto, eu não esperava muito desse jogo. Desde o anúncio na E3 2013 eu fiquei com uma pulga atrás da orelha com Donkey Kong Country: Tropical Freeze (Wii U), temendo por um "mais do mesmo" e que a série pós>Returns se tornasse o mesmo que o "New" de Super Mario Bros. Meu receio era de que cada jogo parecesse apenas uma expansão do anterior, com um pouquinho mais de beleza, mas sem a sensação de ser outro game. Felizmente, eu estava enganado.



## Entrando numa fria

Era um dia comum em Donkey Kong Island (se você pode considerar gorilas comemorando um aniversário algo comum) quando o frio chegou. Não estamos falando de uma brisa fria ou do inverno, mas literalmente de seres que carregaram o frio junto consigo. Snowmads (ou Snomads) são uma tribo nórdica inspirada nos vikings que, por algum motivo, despertaram interesse na ilha de DK. Com seu alvo travado, não hesitaram em impor seu avanço contra a ilha e expulsar seus prévios moradores com seu puro poder.

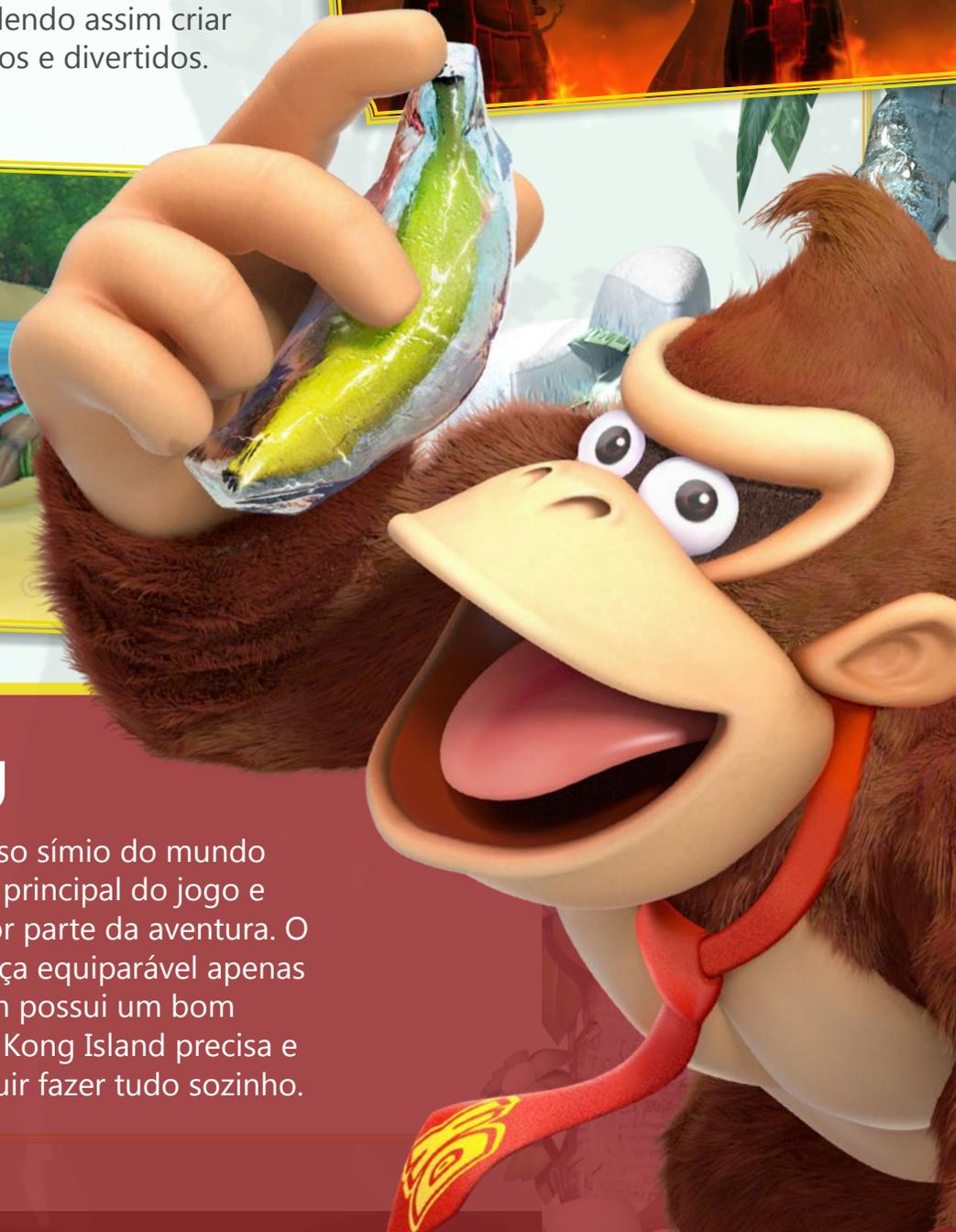
Frustrados por terem sido retirados de sua terra natal, privados de uma festa de aniversário divertida e desovados em uma ilha nos arredores, é desnecessário dizer que DK e seus companheiros não hesitaram nem um segundo para ir contra os invasores nórdicos e, dessa vez, com uma equipe maior do que os Tik Taks enfrentaram. Quando conseguem fazer até o Cranky Kong sair da sua cadeira de balanço, você sabe que a coisa está feia.

Embora a história não seja digna de um Oscar, decerto os personagens foram melhor trabalhados que os predecessores em Donkey Kong Country Returns (Wii). Os Snowmads são impiedosos e transmitem respeito em todas suas aparições, além de terem todo um ar de vilões que os Tik Taks deixaram a desejar. A partir daí meu respeito pela sequência começou a crescer, mas ele só se firmou mesmo quando eu comecei a jogar.



## Mais gostoso que comer banana

É sabido de todos que Donkey Kong Country sempre foi uma das melhores séries de jogos em plataforma da história, e isso não deixa de se confirmar em Tropical Freeze. Embora não existam muitas diferenças em terreno normal, a presença de novos personagens dá uma alta gama de dificuldades e desafios diferentes para os desenvolvedores, podendo assim criar cenários cada vez mais criativos e divertidos.



## Donkey Kong

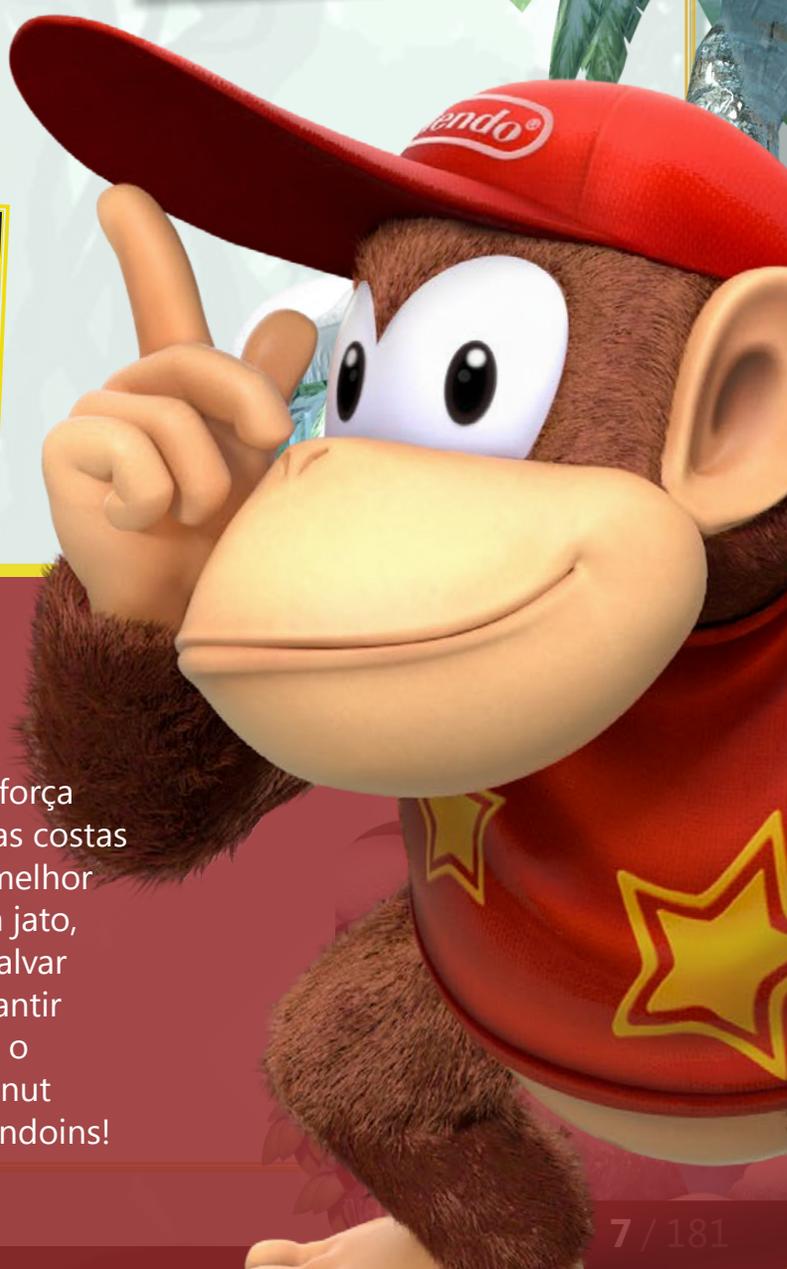
O líder da equipe e mais famoso símio do mundo dos games, DK é o personagem principal do jogo e quem você irá controlar na maior parte da aventura. O macaco é conhecido por sua força equiparável apenas à sua estupidez, mas ainda assim possui um bom coração e é o herói que Donkey Kong Island precisa e merece. Mas ele não vai conseguir fazer tudo sozinho.

A primeira grande diferença sentida é quando DK cai na água pela primeira vez. Eu admito que, como boa parte dos jogadores, não tenho muita afeição por telas submersas devido às mecânicas por vezes irritantes de se jogar embaixo d'água, mas Tropical Freeze fez eu mudar de ideia. A fluidez das seções aquáticas são extremamente suaves e nostálgicas quando se lembra dos primeiros jogos da série, e se não fosse pela irritante barra de fôlego adicionada para esses cenários, eu decerto gostaria de passar mais tempo lá. E pensar que, em DKCR, cair na água era morte instantânea. Sempre me perguntei por que Donkey havia se tornado hidrofóbico.



## Diddy Kong

Sobrinho de DK, Diddy compensa sua falta de força em excesso de agilidade e destreza. Enquanto nas costas do gorilão, o pequeno símio pode oferecer um melhor controle de queda com a ajuda de sua mochila a jato, garantindo alguns segundos no ar que podem salvar sua vida. Embaixo d'água, sua mochila pode garantir um aumento de velocidade e, quando separado, o pequeno mostra quem manda ao sacar suas Peanut Poppuns, pistolas que usam como munição amendoins!



Ironicamente, um dos pontos-chave da história simplória do jogo é o que o torna tão livre e desenfreado na hora de criar seus estágios. Ser retirado de Donkey Kong Island foi o que permitiu uma variedade enorme nos cenários que se pode visitar, viajando de ilha em ilha em busca de sua terra natal e encontrando diversos ecossistemas diferentes. É de uma criatividade e variedade tão bela nas telas que só aumenta minha paixão pelo design das fases e meu ódio pelos bônus extremamente repetitivos, que atormentam do começo ao fim do jogo. Sempre pegue todas as bananas de um determinado cenário, e nem mesmo o conjunto de poucos cenários mudam! É sério, seria tão difícil fazer telas bônus criativas como as da primeira trilogia?



## Dixie Kong

A namorada de Diddy volta à ação após não dar as caras em DKCR, servindo como uma aliada importantíssima na aventura. Com o seu cabelo girando, Dixie pode conferir ao DK um pouco mais de altura em seus saltos e permite planar por algum tempo, conseguindo assim alcançar aquela parte mais alta da fase e adquirir os colecionáveis do jogo. Dixie ainda permite um melhor controle nas fases de água usando o cabelo como hélice e, sozinha, ela também não deixa a desejar, sacando suas Bubble Gum Poppuns, pistolas semelhantes às de Diddy, mas que disparam chiclete!

Mas é claro, a jogabilidade ainda reúne vários elementos novos e antigos, como a loja de itens (agora sob comando de Funky Kong) e os animais que lhe ajudam na aventura, Rambi e Squawk. É uma pena que ainda não tenham lembrado dos outros animais, eu gostava muito do peixe-espada Enguarde e da elefantinha Ellie. Já nas novidades, temos o movimento especial Kong POW, usável somente após pegar 100 bananas e quando há dois macacos na tela. Juntos eles podem executar um movimento que elimina todos oponentes em vista, transformando-os em diversos itens dependendo do macaco parceiro. Acreditem, isso vai ajudar muito em alguns desses muitos mundos.



## Cranky Kong

O ancião que um dia enfrentou Mario teve de voltar à ação com a ameaça dos Snowmads. O velho símio pode estar enferrujado, mas consegue alcançar locais onde os outros não podem ao saltar usando sua bengala como pula-pula, podendo passar por partes de espinhos sem se ferir e atingir em cheio oponentes mais bem protegidos. Quando na água, sua bengala pode atingir oponentes que entrem em seu caminho, e mesmo quando separado de DK ele pode lutar bem usando sua Denture Popgun, uma arma que dispara... dentaduras. É, chega, pra mim, deu.

## Uma história sendo contada

Já que tocamos no assunto da criatividade e na quantidade de mundos, vamos falar um pouco do lado artístico do jogo. Desnecessário dizer que, com a potência gráfica do Wii U sendo muito superior a de seu predecessor, cada mínimo detalhe parece ter sido feito à mão nas muitas fases do jogo. Aliás, o foco nos detalhes é tão grande que é muito recomendado que se fique atento no plano de fundo das telas, pois muitos easter eggs podem estar escondidos a cada virada de tela!

Além disso, a mudança nas câmeras em determinadas seções do jogo pode ser um pouco confusa na jogabilidade, mas o efeito tridimensional causado apenas aprofunda mais essa imersão detalhista. As muitas opções de cenário permitiram que uma infinidade de ambientes pudessem ser criados, dando vida nova para cada fase que é passada. Mas o melhor de tudo é, sem dúvidas, o modo como as fases parecem contar uma história.



Em uma determinada fase, estamos em um ambiente de clima seco, com folhas ressecadas e fortes ventanias. Temos de escapar de raios que tentam atingir os símios incessantemente, e o que acontece quando os raios atingem as folhas? Elas chamuscam. Na verdade, é bem comum nessa fase encontrar diversos inimigos ou obstáculos em chamas. Quando concluímos a fase e vamos para a seguinte, é aquele mesmo território, mas em um incêndio. Uma fase prepara o terreno para que a próxima chegue.

O mesmo acontece em diversas outras e, principalmente se você jogou Donkey Kong Country Returns, poderá sentir conexões entre os cenários do primeiro e segundo jogo. Eu não quero falar sobre para não estragar a surpresa, mas tenham muita atenção por onde passam — principalmente nas partes finais! E, é claro, todas essas sensações de uma história sendo contada são complementadas pelas músicas geniais que preenchem o fundo, marcando o retorno do gênio David Wise para as composições das aventuras da macacada.

Além de diversos remixes de clássicos da primeira trilogia, muitas músicas passam a emoção dos cenários encontrados com suas batidas e melodias. Em uma fase mais corrida é possível notar uma batida acelerada, tribal e forte, enquanto a seguinte, com calma, é preenchida com notas longas e suaves, trazendo de volta o fôlego perdido antes. É um espetáculo audiovisual que vai encantar todos os seus sentidos.



## Uma história sendo contada

Sem sombra de dúvidas, minhas baixas expectativas foram surpreendidas ao poder jogar Donkey Kong Country: Tropical Freeze. O jogo cumpre a promessa de ser novidade e mostra que a série ainda tem muito a oferecer, desvencilhando-se de qualquer sensação de “mais do mesmo” que pudesse ficar. Seja por sua jogabilidade polida, sua dificuldade controversa ou por beleza impecável, esse é o jogo que Donkey Kong e seus companheiros mereciam no Wii U. Agora com licença, ainda preciso passar todas as fases no Hard Mode — como se o modo normal já não fosse difícil o suficiente. 



### Prós

- Toda a exuberância de Donkey Kong Country com uma nova aparência;
- Jogabilidade refinada e melhorada de seu predecessor;
- Fases bem trabalhadas, com sinergia e alto grau de detalhismo;
- Cheio de easter eggs, o jogo traz nostalgia em meio ao mar de inovação;
- Músicas que se encaixam perfeitamente com o ambiente;
- Diversão garantida, jogando sozinho ou em dupla.



### Contras

- Fases bônus repetitivas e não muito criativas;
- Não foi dessa vez que os outros animais (além de Rambi e Squawk) vieram ajudar.

NOTA

9.5

Donkey Kong Country:  
Tropical Freeze

Wii U

# DETONADO



por **Alex Sandro e Fellipe Camarossi**

*Revisão: Luigi Santana*

*Diagramação: Leonardo Correia,  
Gabriel Leles e Maria Rita*

Você entrou numa fria e não consegue encontrar algum colecionável em Donkey Kong Country: Tropical Freeze? Então vamos quebrar esse gelo! Preparamos um detonado completíssimo com a localização de todas as letras KONG, Puzzle Pieces e as saídas secretas das fases. Para facilitar, listamos as letras e peças de quebra-cabeça exatamente na ordem em que elas aparecem no estágio.

# Dicas selvagens



As letras K, O, N e G aparecem exatamente nesta ordem em cada fase de Tropical Freeze. Coletando todas as letras em cada um dos estágios de cada mundo, uma nova fase extra será desbloqueada. Caso você perca vida em determinada fase, terá que coletar as letras novamente, a menos que você tenha alcançado o checkpoint ou terminado a fase (nestes casos, as letras coletadas serão mantidas).



Diferentemente das letras, as Puzzle Pieces (peças de quebra-cabeça) estão escondidas em diversos lugares pelas fases. Cada fase possui uma determinada quantidade de peças, que varia entre cinco, sete ou nove, e mesmo se você perder vida após coletá-las, elas serão mantidas, ou seja, não é necessário coletá-las novamente. Você só perderá as peças coletadas se sair da fase antes de completá-la. Coletar todas as peças de quebra-cabeça em cada estágio libera uma nova imagem, que pode ser acessada no menu Extras.



A maioria das fases possuem áreas bônus, que são acessadas por passagens secretas. Nessas áreas bônus você precisa coletar todas as bananas antes do término do tempo para pegar uma Puzzle Piece. Caso você não consiga coletar todas as bananas, não é possível acessá-la novamente, somente se você morrer ou reiniciar a fase.

## Legendas da selva

Para você não ficar perdido na selva do nosso detonado, listamos o significado de cada sigla. Confira:

**P1:** primeira Puzzle Piece da fase;

**P2:** segunda Puzzle Piece da fase;

**P3:** terceira Puzzle Piece da fase;

**P4:** quarta Puzzle Piece da fase;

**P5:** quinta Puzzle Piece da fase;

**P6:** sexta Puzzle Piece da fase;

**P7:** sétima Puzzle Piece da fase;

**P8:** oitava Puzzle Piece da fase;

**P9:** nona Puzzle Piece da fase.

**K:** localização da letra K;

**O:** localização da letra O;

**N:** localização da letra N;

**G:** localização da letra G;

# World 1

## Lost Mangroves

### 1-1

### *Mangrove Cove*

**P1**

Assim que cair na água, nade até o canto esquerdo e se aproxime dos destroços de avião para pegar a primeira peça.

**P2**



**K:** Visível no alto, acima da árvore.

No momento em que você passar pela planta carnívora, ela irá descer para te atacar. Aproveite para subir nela, salte para o destroço do avião que se move e pule para o galho com a planta amarela. Bata no chão para a planta cuspir a peça.

**P3**

Antes do checkpoint, haverá duas plataformas de metal com um pequeno anel ao centro delas. Assim que puxar o anel da segunda plataforma, uma banana com asas irá aparecer. Siga-a e colete todas as bananas para a peça aparecer.

P4



Na sequência, quebre o chão abaixo da planta carnívora para revelar uma passagem com a quarta peça de quebra-cabeça.

P5

Suba acima desta planta carnívora e salte à esquerda para pegar a peça na plataforma.

*O: Na área com água, suba na plataforma flutuante, role e pule à direita para alcançar a letra O que estará voando.*

*N: Ainda na subida por barris na árvore, a letra N estará do lado esquerdo. Dispare o barril para pegá-la.*

P6

Quando você subir pela árvore sendo disparado por barris, você verá a peça rodando ao redor do próximo barril. Dispare no momento certo para pegá-la.

P7



Na área com várias caixas de madeira, quebre-as e bata no chão metálico para encontrar uma pequena área secreta. Colete todas as bananas arremessadas pelos porcos para a peça aparecer.

P8



**G:** Na parte com espinhos no chão, suba na plataforma com o inimigo pinguim. Pule nele para derrubá-lo, agarre-o e arremesse-o no alvo à esquerda para girar a plataforma e pegar a letra.

Assim que pegar a letra G, pule na plataforma à esquerda e salte no barril ao lado, no alto. Colete todas as bananas na área bônus e pegue a peça.

P9

Ao ver o barril no final da fase, ignore-o. Role e salte à direita e puxe o pequeno anel do chão para encontrar a última peça.

# 1-2

## Shipwreck Shore

**P1**

Assim que começar a fase, siga para o canto esquerdo, quebre a caixa e puxe o anel do chão para encontrar a peça.

**P2**

Caia na água e nade até o canto inferior direito. A peça estará abaixo do navio.

**P3**

**K:** *Você verá a letra K acima das caixas de madeiras presas em cordas. Suba na caixa mais à direita, role e salte para alcançá-la.*



No mesmo local onde está a letra K, bata no chão metálico próximo aos inimigos pinguins. Colete todas as bananas na área bônus.

P4



Após a sequência de madeiras que se movimentam, a peça aparecerá no trilho à esquerda.

**O:** *Você verá a letra O flutuando na parte em que os tubarões saltam da água.*

P5



Siga agarrado pelo gramado na parte superior da fase. Bata na planta amarela para aparecer um saco amarrado a uma corda. Pule no inimigo pinguim à direita para atordoá-lo, agarre-o e arremesse-o no saco para revelar a peça.

**P6**

Assim que cair na outra área com água, nade até o canto inferior esquerdo. Com o spin, quebre as madeiras e colete todas as bananas para a peça aparecer.

**P7**

Logo ao lado da peça anterior, há uma caixa de madeira. Dê um spin para quebrá-la e pegar a peça que estava dentro dela.

**P8**

Ao passar pelo checkpoint, caia na água e tome cuidado com o tubarão. Aproxime-se das algas no canto direito e pressione X ou Y para abrir o baú com a peça.

**P9**

Na pequena área de água com um tubarão, desça e nade até o canto. Dê um spin e destrua todas as plantas verdes no chão para revelar a peça.

**N:** *Um pouco mais à direita da peça anterior, você verá a letra N. Nade para pegá-la.*

## Saída Secreta



**G:** *Assim que você subir na balsa que se move, use-a para pular, se agarrar no gramado na parte superior da tela e alcançar a letra G.*

Para encontrar esta saída, você precisará estar com Dixie. Próximo do final da fase, caia na água na área com três caixas de madeira. Nade para baixo, aperte e segure A para Dixie movimentar seu rabo-de-cavalo e você poderá descer contra a correnteza. Entre no pequeno portal à direita.

# 1-3

## Canocopy Chaos

**P1**

Logo no início, ao encontrar o inimigo tartaruga, pule sobre ele. Carregue o casco dele, arremesse-o na parede à esquerda e entre na passagem. Pegue todas as bananas no bônus.

**P2**



**K:** *Você verá a letra K voando sobre o mecanismo gigante.*

Para pegar essa peça, você precisará de Cranky. Após a letra K, há espinhos na parte inferior da tela. Pule com Cranky de modo que a bengala dele faça você pular nos espinhos e siga pela direita para revelar uma passagem atrás da rocha com a peça.

**P3**



**O:** *A letra O está na subida, sobre a árvore.*

Ao fim da subida, pule usando a bengala de Cranky na última folhagem à esquerda do barril com seta, onde há um anel. Puxe-o para revelar a peça ao lado sobre o espinho.

**P4**

Após a letra N, pegue o inimigo tartaruga e arremesse-o no saco pendurado para encontrar a peça.

**P5**

Na área com árvores e inimigos caramujos, pule sobre a folhagem mais alta e salte à direita na direção da rocha. É um caminho secreto com a peça.

**P6**



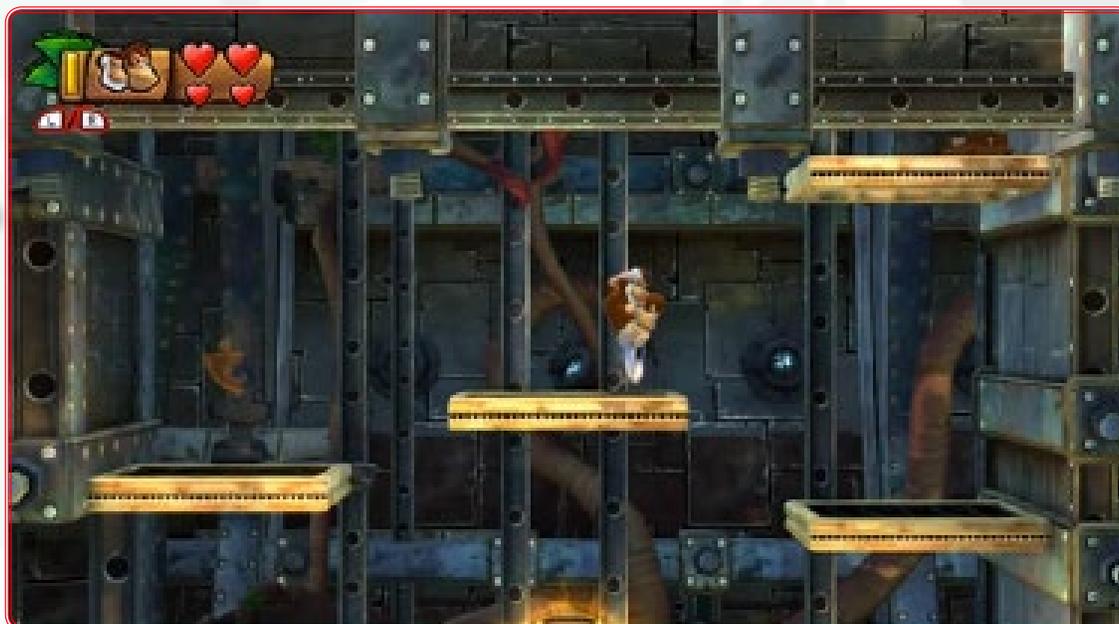
*G: Ao lado do cipó, logo à direita das duas hélices.*

Na parte em que há duas hélices, suba na folhagem mais alta à esquerda (usando Cranky ou Dixie) e salte na direção da rocha à esquerda para revelar uma passagem. Colete todas as bananas no bônus.

**P7**

A última peça está acima do barril do final da fase. Quebre a caixa no canto direito e use o pula-pula para alcançá-la.

# Saída Secreta



No mesmo local onde está a última peça, use a bengala de Cranky para alcançar a plataforma no alto e para pular sobre o espinho, chegando ao portal. Entre por ele para encontrar a saída secreta.

## 1-4 Trunk Twister

P1



**K:** Ao subir no vagão de mina, a letra K está no final do trilho inferior, logo após o inimigo pinguim.

No início da fase, bata no chão à esquerda do barril DD para ser levado a uma área bônus. Colete todas as bananas.

P2



Pule sobre os dois Dragonfly (os inimigos voadores) para alcançar a letra no alto.

**O:** A letra O está logo após as duas hélices em chamas.

**N:** Na parte em que os trilhos se movem para cima, não pule, apenas deixe o vagão prosseguir normalmente e você pegará a letra N no trilho seguinte.

P3

Ao passar pelo avião com hélices em chamas, siga pelo trilho inferior para pegar a terceira peça.

P4

Próximo do final da fase, após o submarino emergir e você andar sobre ele, apenas mantenha o vagão para seguir pelo trilho inferior seguinte, onde está a quarta peça.

P5



No final da fase, ignore o barril e caia na água. A peça estará abaixo do avião.

# 1-A

## Zip Line Shrine

P1



Logo no início da fase, bata no chão abaixo do cipó para encontrar um caminho com a peça.

P2

À esquerda do checkpoint, puxe o anel na areia e colete todas as bananas para a segunda peça aparecer.

P3



Assim que pegar a letra N, puxe o anel no chão para aparecer um barril que te levará para um bônus. Colete todas as bananas.

**K:** Após descer pelos cipós, a letra K estará flutuando no final.

**O:** No alto, acima do galho, próxima ao inimigo voador.

**N:** Visível ao final do cipó.

**P4**

Após você entrar no barril com seta, dispare bem no centro para pegar a quarta peça.



**G:** *Você a verá abaixo da plataforma que se inclina. Pule no inimigo coruja mais à direita e pule à esquerda para pegar a letra, saltando sobre o outro inimigo e voltando à plataforma em segurança.*

**P5**

Próximo do final da fase, abaixo do cipó que se move em direção ao barril com seta, há um anel no chão. Puxe-o e pegue todos os cachos de bananas que aparecerem para a peça ser revelada.

## **1-B** *Busted Bayou*

**P1**

Ao iniciar a fase, siga para o canto esquerdo. A peça aparecerá e você será lançado até ela.

**P2**

Abaixo do inimigo voador, role em direção à madeira para revelar uma passagem. Bata no chão próxima a planta amarela e pegue a peça.

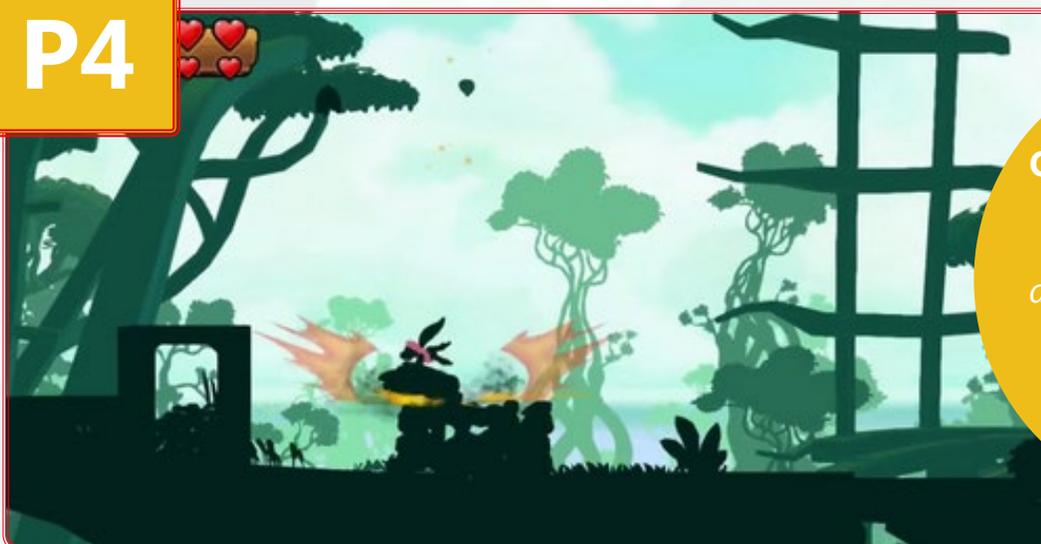
P3



**K:** Logo após a peça anterior, suba na plataforma da esquerda, espere a que está à direita subir e pegue a letra.

À direita do checkpoint, puxe o anel no chão para aparecer uma planta gigante. Suba nas folhas para alcançar o cipó e salte à direita, na direção das folhas. Pegue todas as bananas da plataforma e a peça irá aparecer.

P4



**O:** Antes dos inimigos que saltam, agarre-se no cipó para aparecer plataformas. Pule sobre elas para alcançar a letra no alto à esquerda.

Mate o segundo inimigo que salta, logo após a letra O. Bata no local onde ele estava pulando para quebrar. Puxe o anel e uma banana com asas aparecerá. Siga-a e colete todas as bananas para a peça aparecer.

P5



Ao descer pelo grande cipó, bem ao centro dele vá devagar. Desça e note que, ao centro da corda, as folhagens formarão uma estrela. Espere o brilho aparecer, colete todas as bananas e pegue a peça.

P6

Após descer o grande cipó, pule e se agarre no cipó à esquerda. Espere as plataformas aparecerem e pegue a sexta peça.

*N: Após o grande cipó que se desenrola, a letra N estará flutuando no final.*

P7

Após o checkpoint, puxe o anel no chão para aparecer uma grande planta com a peça. Agarre-se no pequeno cipó para aparecer uma plataforma e suba nela para coletar a peça.

P8

Na sequência, puxe o anel para os ventiladores levantarem as plataformas. Role para coletar todas as bananas que aparecerem e pegue a peça ao final.

*G: A letra G está do lado do barril do final da fase. Agarre-se no cipó para plataformas aparecerem e pegue-a.*

P9

Antes do barril com seta que lança para o final da fase, puxe o anel no chão para aparecer uma grande planta. Colete todos os cachos de bananas para a peça aparecer.

# 1-K

## Swinger Flinger

**P1**

Após subir na segunda plataforma que se move, salte para pegar a peça ao centro.

**P2**

Na área de cipós com espinhos lilás, antes da coruja inimiga, puxe o anel no chão para encontrar a peça.

**P3**

Você a verá sobre o inimigo coruja na área com espinhos lilás que saem das paredes. Desça com cuidado, pule sobre o inimigo coruja para pegar a peça e voltar em segurança ao cipó.

P4



Na subida em que há quatro cipós que descem espinhos, colete todas as moedas e a peça irá aparecer.

P5



No final da fase, bata no chão próximo à estátua lilás para encontrar a peça.

# 1-Boss

## *Big Top Bop*

Assim que o chefe deslizar pela arena, pule nas costas dele. Esquive-se dos peixes que ele arremessar (você pode retirá-los da arena rolando na direção deles) e repita o processo até Big Top Bop ficar furioso. Ele começará a rolar pela arena.



Esquive-se, espere-o deslizar de barriga para baixo e pule sobre as costas dele novamente. Cuidado com os pinguins que saltam na arena e repita o processo até o chefe ficar mais furioso ainda. Ele chamará pinguins que deslizarão na arena. Pule sobre eles e sobre as costas do chefe. Esquive-se dos peixes e espinhos que são arremessados na arena e repita o esquema até acabar com a luta.

# World 2

## Autumn Heights

---

### 2-1

#### *Windmill Hills*

**P1**

No início da fase, bata sobre os três troncos para eles rolarem. Puxe o anel no chão para encontrar um barril, carregue-o e arremesse-o à esquerda, no alvo de madeira. Entre no bônus e colete as bananas.

**P2**

No moinho de vento antes da letra K, colete todas as bananas das plataformas que giram para a peça aparecer.

**P3**

Na sequência, haverá um moinho com inimigos pinguins. Acabe com todos e a peça aparecerá.

**P4**

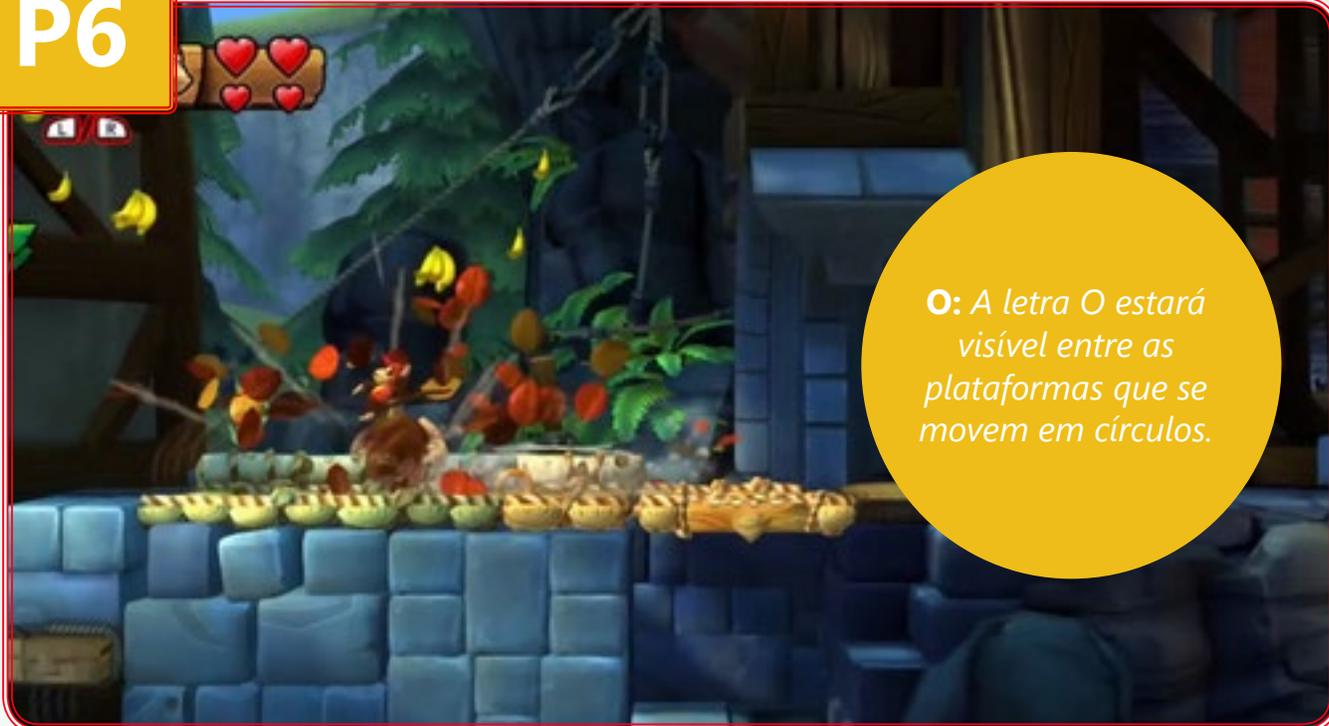
Após o checkpoint, há um vaso ao lado do javali que dispara chamas. Bata no chão na frente do vaso, colete todas as bananas e a peça aparecerá.

**P5**

Próximo a outro javali que dispara chamas, há um saco pendurado em uma corda. Pule sobre o javali para pegar o barril de Diddy Kong acima (ou o inimigo pinguim mais a frente) e arremesse-o contra o saco para encontrar a quinta peça.

**K:** *Sobre o inimigo coruja. Pule nele para pegar a letra e voltar ao moinho em segurança.*

P6



**O:** A letra O estará visível entre as plataformas que se movem em círculos.

Logo ao lado do inimigo javali, role para espalhar as folhas caídas no chão e note que há um anel. Puxe-o para a peça aparecer e bata na madeira ao lado para descer até o local onde está a peça.

P7



**N:** Na plataforma ao lado do moinho com sinos. Pule para pegá-lo e volte antes que a plataforma se quebre.

Acima da letra O, antes de entrar no barril com seta, salte à esquerda e entre na passagem. Colete todas as bananas no bônus.

P8



**G:** Esteja atento para pegar a letra G. Ela estará entre as bananas na sequência em que você é disparado por barris.

P9

Após a letra G, você irá parar em um barril com seta. Espere a peça aparecer na ponta da hélice do moinho e dispare o barril no momento exato para pegá-la.

## 2-2

### Mountain Mania

P1



**K:** Não quebre os quatro blocos cinzas com o símbolo de Rambí. Use-os para pegar a letra.

Assim que montar no rinoceronte Rambí, volte ao início da fase, caia nos espinhos (Rambí pode quebrá-los) e quebre o bloco cinza para encontrar a peça.

P2

Após pegar a letra K, quebre os quatro blocos cinzas. Bata no chão na parte de madeira para ser levado a um bônus.

P3

Na área em que há duas pilastras de madeiras sobre espinhos, colete todas as bananas que se movimentam no alto para a peça aparecer.

P4



Após você subir pelas plataformas, use Rambi para destruir os três sinos e a peça irá cair.

*O: Após o checkpoint, a letra O estará flutuando acima da plataforma de madeira.*

P5



**N:** Na sequência, logo após a quinta peça.

P6

Logo após a letra N, colete todas as bananas e moedas no caminho para a peça aparecer após o segundo bloco de madeira pendurado.

**G:** Flutuando acima do inimigo rato na outra área que se desmorona.

P7

Após acabar o desmoronamento, bata no chão próximo ao barril antes do inimigo com chamas azuis e colete todas as bananas para aparecer a peça.

## 2-3

### *Horn Top Hop*

**P1**

Ao ver o saco preso à corda, pule sobre o inimigo pinguim para atordoá-lo. Carregue-o e arremesse-o no saco para revelar a peça.

**P2**



**K:** Flutuando acima do vento que sai do cachimbo gigante.

Agarre-se no gramado acima do javali que cospe fogo e suba à esquerda até a peça.

**P3**



**O:** Acima do inimigo coruja. Espere-o ficar sem chamas e pule sobre ele para alcançar a letra.

Em seguida, no lado direito da última grande folha que é soprada do cachimbo, há uma passagem secreta. Salte ali para entrar em um bônus.

P4



**N:** Flutuando acima do inimigo coruja. Pule nele para alcançar a letra.

Após o checkpoint, role próximo às folhas para espalhá-las. Espere o inimigo pinguim aparecer e, na sequência, colete a peça.

**G:** Após a quarta letra, espere o inimigo pinguim sair do cachimbo e pule nele para alcançar a letra.

P5

Na parte final em que o vento te leva para cima, agarre-se no círculo com gramas e colete todas as bananas para aparecer a peça acima.

## 2-4

### Sawmill Thrill

**P1**

Assim que começar a fase, siga à esquerda. Dentro do tronco, escale o gramado e pegue a peça acima.

**P2**

Logo após a letra K, abaixe-se para pegar a segunda peça de quebra-cabeça abaixo do tronco.



**P3**

Logo após pegar a letra N, salte no pequeno galpão acima dos espinhos para pegar a terceira peça de quebra-cabeça.

**K:** Após ser disparado pelo barril, pule no tronco e pule para pegar a letra no alto.

**O:** Após as duas serras cortarem o grande tronco, siga pelo caminho de cima para pegar a letra O.

**N:** Após passar pelo primeiro checkpoint, você entrará em um pequeno bote de madeira. Assim que cair na água, você verá a letra N submersa. Salte antes da coruja inimiga para seu bote afundar e pegar a letra.

P4



**G:** Após a quinta peça, você saltará por madeiras voadoras. Após ficar sobre a terceira, espere-a passar abaixo da letra G, salte para pegar a letra e voltar em segurança aos trilhos.

Caindo na água novamente, pule antes da outra coruja para entrar pela passagem secreta abaixo dela. Colete todas as bananas para pegar a peça.

P5

Assim que você voltar ao carrinho de mina, uma grande serra aparecerá. Salte sobre o primeiro bloco de madeira para alcançar o seguinte e pegar a Puzzle Piece no alto.

## Saída Secreta



Assim que pegar a letra G e descer pelo trilho, não salte para o seguinte. Deixe o carrinho de mina cair e salte sobre o inimigo coruja para alcançar o trilho inferior que leva à saída secreta.

## 2-5 *Alpine Incline*

**K:** *Pule sobre o inimigo pinguim para alcançar a letra.*

**P1**

Assim que você voltar ao carrinho de mina, uma grande serra aparecerá. Salte sobre o primeiro bloco de madeira para alcançar o seguinte e pegar a Puzzle Piece no alto.

**P2**

**O:** *Após bater no chão e subir no balão, a letra O aparecerá flutuando antes do barril com seta.*



Quando encontrar cipós balançando, colete as três moedas sobre as cabeças dos inimigos corujas para a peça aparecer.

P3



**N:** *Visível, acima da plataforma de madeira.*

Após o checkpoint, agarre-se no primeiro cipó. Salte à esquerda e, entre os balões, haverá um barril que te levará para um bônus.

P4

Você verá a quarta peça abaixo da plataforma. Pule na pequena plataforma que se movimenta na horizontal, abaixe-se para evitar ser atingido pela hélice e colete a peça.

**G:** *Flutuando acima dos balões pula-pula. Se impulsione ou pule sobre um pinguim para alcançá-la.*

P5



No final da fase, ignore o grande barril. Vá pulando sobre os pula-pulas até o canto direito e entre no bônus.

## 2-6 Wing Ding

**P1**

Antes da subida, abaixo do inimigo pinguim, arremesse o barril no canto direito. Bata no chão para descer em um caminho secreto, colete todas as bananas e siga até a esquerda para encontrar a peça.

**P2**



*K: Ao final da descida que você desliza pelos cipós, a letra K estará flutuando antes do checkpoint.*

Passando pelo checkpoint e pelas plataformas que caem, haverá um inimigo que dispara peixes. Pule sobre os peixes para alcançar a plataforma no alto à esquerda e pule à esquerda no barril para ir a um bônus.

P3



**O:** Na descida pelos cipós, solte-se para pular sobre a cabeça do inimigo coruja, pegando a letra e voltando em segurança ao cipó.

Antes de pular para o cipó, caia na plataforma de madeira na parte inferior. Desça mais uma e entre à esquerda na passagem que te leva ao bônus.

P4



**N:** Na descida pelo cipó, na parte inferior, solte para se agarrar no cipó onde está a letra e salte para voltar em segurança.

Após o outro checkpoint, suba na plataforma ao alto e entre no barril para ser disparado para baixo, onde está a peça. Cuidado, pois as plataformas se quebram assim que pisar nelas.

**P5**

Na subida ao final da fase, bata no chão à direita, acima do inimigo pinguim que dispara peixes, para cair e encontrar a peça.

**G:** Após a quinta peça de quebra-cabeça, a letra G estará flutuando ao lado dos pula-pulas.

## 2-A

### A Crumble Cavern

**P1**



**K:** Entre os cipós, acima do inimigo rato.

Use a pedra que se inclina para se agarrar no cipó à esquerda. Vá pulando pelos cipós até o canto esquerdo, onde a peça está localizada.

P2



Ao lado da pedra que se inclina após a letra K, caia à direita até o barril para ser levado ao bônus.

P3

Você verá um saco pendurado a uma corda. Pule sobre o inimigo pinguim próximo a letra K, carregue-o e arremesse-o no saco para encontrar a peça.

P4

Após ser disparado pelos barris, haverá um que se movimenta na horizontal. Colete todas as bananas e cachos flutuando para a peça aparecer.

**O:** Sobre o inimigo coruja, entre os cipós que caem.

P5



Após a letra O, você entrará em um barril com seta. Dispare-se no barril de cima e, ao chegar no segundo barril com seta (o que se move na horizontal), note um barril na parte superior. Dispare-se ali para ser levado ao bônus.

P6

Após o outro checkpoint, suba nos cipós próximos aos inimigos corujas que lançam chamas. Pule à esquerda para coletar a peça flutuando.

P7

Em seguida, colete todas as bananas sendo disparado pelo barril com seta que se move e a peça irá aparecer.

**G:** Na subida, no final da fase, o barril irá se movimentar ao redor da grande pedra. Dispare-se para pegar a letra G.

**N:** Na área em que o teto começa a se desmoronar, dispare-se pelo barril que cai para pegar a letra N na parte inferior da tela.

## 2-B

### Rodent Ruckus

P1



Assim que começar a fase, role e pule sobre o espinho para encontrar uma passagem secreta à direita. Colete as bananas no bônus.

**K:** No barril-foguete, colete a K entre o queijo rolante na parte inferior da tela.

**O:** Visível, logo após o rato arremessar o pedaço de queijo.

P2

Flutuando sobre o segundo pedaço de queijo preso à corda.

P3



Após o checkpoint, colete todas as bananas na sequência e a peça irá aparecer.

*N: Na parte inferior da tela, após o rato que salta e abaixo do que segura uma lanterna.*

P4

Na parte inferior da tela, logo após o rato inimigo e antes do outro checkpoint.

P5



**G:** Próximo do final, flutuando e visível. Cuidado para não ser atingido pelo queijo gigante.

Ignore o grande barril no final da fase. Role e salte à direita para alcançar a plataforma com a peça.

## 2-K Bopopolis

P1



Colete todos os cachos de bananas sobre os inimigos corujas e a peça irá aparecer.

P2



Fique esperto, pois a segunda peça irá aparecer abaixo da plataforma com o inimigo pinguim. Role e pule para pegá-la e voltar em segurança para a plataforma (se estiver com a Dixie, use o giro de cabelo dela).

P3

Abaixo da plataforma, antes do inimigo coruja. Role e pule para pegá-la ou use Dixie.

P4



Antes dos inimigos corujas e os de chamas azuis, fique atento com o inimigo que aparece na parte inferior com a peça. Pule nele para pegá-la.

P5

Após ser disparado para cima pelo barril, pule sobre o inimigo pinguim para pegar a peça.

## 2-Boss

### *Mountaintop Tussle*

Esquive-se das penas que o chefe dispara. Assim que ele jogar ovos, pule sobre um ovo e carregue-o. Arremesse o ovo no chefe e desvie dos blocos de gelo que ele arremessar e do rasante. Repita o esquema até ele ficar bravo. Entre no barril para subir. Ele irá bater asas e o vento ficará contra você. Pegue um ovo, pule sobre os inimigos e arremesse-o contra o chefe. Quando ele disparar penas, corra para uma das beiradas e entre no barril para evitar ser atingido. Repita o processo até ele ficar bravo novamente e entre no barril para subir.



Esquive-se das penas dele. Vários filhotes do chefe voarão até você. Esquive-se e não pule sobre os inimigos com chifres. Espere aparecer algum com casca de ovo na cabeça e pule sobre um deles. Carregue-o e arremesse-o no chefe. Cuidado com os ovos gigantes que cairão do topo da tela. Tussle aparecerá dentro de um deles. Pule sobre ele e repita o esquema até acabar a luta.

# World 3

## Bright Savannah

### 3-1

#### Grassland Groove

**P1**

Acima do barril DK, suba nos galhos e colete as bananas. Uma banana com asas irá aparecer. Colete todas as bananas dela e a peça aparecerá.

**P2**

*K: Role no gramado abaixo da letra K para removê-lo e uma plataforma aparecerá para você pegar a letra.*



No chão, próximo à árvore dançante em que há um inimigo pinguim, role para destruir os matos. Puxe o anel no chão para encontrar a peça.

P3

Agarre-se no segundo gramado na parte superior da fase. Siga subindo à esquerda e bata próximo à planta amarela.

P4



Logo na sequência, seguindo agarrado pelo gramado, haverá um barril logo abaixo da ave. Caia nele e será disparado até a peça.

P5

Assim que for lançado ao fundo até o checkpoint, role e pule para a pedra à esquerda. Role para destruir os matos e encontrar a peça.

P6

Assim que se agarrar na última zebra, colete todos os cachos de bananas para a peça aparecer.

**O:** Aparecerá entre a girafa e a zebra. Salte no momento exato para pegá-la.

**P7**

Na árvore dançante, colete todos os cachos próximos à roda no galho ao alto e a peça irá aparecer.

**P8**



**N:** Ao lado da peça anterior, sobre a plataforma.

Na plataforma ao lado da letra N, espere ela ficar próxima ao chão e role para cortar os matos dela. Uma girafa irá aparecer. Escale-a e salte à esquerda no barril para ir ao bônus.

**G:** Flutuando sobre o inimigo coruja. Pule nele para pegar a letra e voltar em segurança.

**P9**

Logo após a letra G, haverá uma banana com asas. Colete todas as bananas que aparecerem e pegue a peça em seguida.

## 3-2

### Baobab Bonanza

**P1**

Colete todas as bananas que rodam sobre a flor gigante próxima às cachoeiras e a peça irá aparecer.

**P2**



**K:** Ao lado da primeira peça. Pule sobre o inimigo para alcançá-la.

Após puxar o anel e as flores gigantes aparecerem, pule sobre o inimigo pinguim, carregue-o e arremesse-o no alvo à direita no alto. Entre no bônus.

**O:** Visível no chão, após a flor gigante.

**P3**

Logo ao lado direito da letra O, há um anel no chão. Puxe-o (cuidado com as sementes gigantes com espinhos) e colete as bananas para a peça aparecer.

P4



Você precisará da Dixie para pegar esta peça. No galho em que há o barril DX, pule e use o cabelo dela para alcançar a pedra à esquerda com a peça.

**N:** *Abaixo do cipó, sobre o inimigo coruja em chamas. Cuidado com ele.*

P5

Após o inimigo búfalo, há três cachoeiras. Delas cairão bananas em bolhas. Colete todas e a quinta peça será revelada.

P6

Na área em que sementes com espinhos rolam, bata no chão próximo à planta amarela e bananas sairão dela. Colete todas e a peça irá aparecer.

P7



**G:** No fim do gramado verde que você se agarra após a semente te perseguir.

Assim que a semente gigante começar a rolar atrás de você, corra e colete todas as bananas, cachos e moedas. No final do caminho, a peça irá aparecer.

## 3-3

### Frantic Fields

P1

Assim que encontrar Rambi, volte à esquerda e desça nos espinhos. Destrua o bloco à direita e entre no bônus.

P2



Em seguida, siga pelos espinhos com Rambi para quebrar outro bloco com um caminho com a peça.

P3



**K:** Pule no pinguim ou use o redemoinho para alcançar a letra.

**O:** No alto da plataforma em que caem raios.

Após o checkpoint, na área em que inimigos voam do fundo da tela para a frente, puxe o anel no chão para encontrar a peça.

P4

Assim que for disparado pelo barril, siga à esquerda do checkpoint. Role e salte mais à esquerda até a pedra com a peça.

P5



**G:** Ao final do caminho, siga pelos espinhos com Rambí para pegar a letra.

Seguindo à direita do checkpoint, entre inimigos sendo levados pela ventania, haverá um barril. Fique atento e salte nele para ser levado ao bônus.

## 3-4

### Scorch N' Torch

P1

Abaixo dos cipós, há matos em chamas. Carregue as plantas azuis e arremesse-as nos matos para apagar o fogo, role para destruí-los e revelar a peça.

P2



**K:** Sobre o galho queimado no alto. Seja rápido, pois ao pisar nos galhos, eles se desfazem.

Após o cipó em chamas, haverá galhos de árvores com bananas. Colete todas antes que os galhos caiam no fogo e a peça irá aparecer.

P3



Ao passar pelas pilastras em chamas que caem, carregue uma fruta de água e arremesse-a na chama no canto direito. Bata no chão para ser levado ao bônus.

**O:** Entre os cipós em chamas. Arremesse as frutas com água nos cipós para pegá-la.

**P4**

Abaixo da letra O, há um anel no chão. Puxe-o rapidamente antes que o chão esquente e cause dano em Donkey para encontrar a peça.

**N:** Na área em que os galhos caem nas chamas, espere um galho descer sobre a letra N para pegá-la.

**P5**

Nos galhos à direita da letra N, vá saltando e subindo. No último galho estará a peça.

**P6**

**G:** Visível no alto na área em que bolas de fogo caem da árvore.



Note o tronco em chamas ao lado da letra G. Carregue uma fruta com água e arremesse-a nas chamas e entre no tronco para ser levado ao bônus.

**P7**

No final da fase, role e evite o grande barril. Role nos matos no canto direito para cortá-los e encontrar a última peça.

## 3-5 Twilight Terror

P1



**K:** Flutuando entre as bananas.

Caia na água e nade até o canto inferior esquerdo para entrar na passagem secreta que leva ao bônus.

P2



**O:** Abaixo do arco de pedra.

Após você passar pelo balão de vida, colete todas as moedas e bananas na sequência e a peça aparecerá em seguida.

**P3**

Após o tubarão aparecer, a peça estará abaixo do arco de pedra.

**P4**

Após passar pelas grandes redes de pesca com peixes, a peça estará acima da pequena rede no alto.

**P5**



**N:** Logo na sequência, acima da pequena rede com peixes.

**G:** Após passar pelo checkpoint, a letra G estará na bolha acima do terceiro peixe verde que salta da água.

Após sair do barril-foguete e cair na água, nade pelo canto direito. Rode próximo da concha do mar para abri-la e pegar a peça.

## Saída Secreta 1



Após passar pela letra N e desviar das redes de pesca com peixes, siga voando pela parte superior da tela e entrará em um portal na construção de madeira que te levará à primeira saída secreta.

## Saída Secreta 2



Para acessar a segunda saída secreta da fase, você precisará de Dixie. Abaixo da quinta e última peça de quebra-cabeça, continue nadando até o fundo. Do lado direito estará o portal. Aperte e segure A para Dixie movimentar seu rabo-de-cavalo e nade em direção ao portal que te levará à saída secreta.

# 3-6

## Cannon Canyon

P1



**K:** Antes do barril com seta, acima das bombas presas à corda.

Ao começar a fase, pule sobre o pinguim ao lado do barril DK para alcançar a plataforma acima e salte à esquerda. Você encontrará um bônus.

P2

Ao ser disparado pelos barris, haverá duas cordas. Em uma delas as bombas sobem e na outra descem. Espere um pouco para ver a peça descendo pela corda e dispare o barril no momento exato para pegá-la.

P3

Abaixo da letra O, pise no inimigo que está com a bomba. Carregue-a até o canto esquerdo e arremesse-a no alvo. Entre na passagem que leva ao bônus.

**O:** Entre as plataformas de madeira, no alto.

P4



**N:** Sobre a cabeça do peixe verde que salta da água. Espere e dispare o barril no momento certo para coletá-la.

Exatamente no mesmo local onde está o inimigo com a bomba, bata no chão à direita para descer ao local com moedas e a quarta peça.

P5



**G:** Está rodando entre as bombas presas às cordas. Dispare o barril no momento exato para pegá-la.

Na plataforma no final da fase, caia à esquerda, onde há uma banana. Você será disparado pelo barril em direção à última peça.

## 3-A Rickety Rafters

P1

Após passar agachado pela plataforma para evitar os espinhos, bata no chão abaixo do inimigo coruja para ser levado ao bônus.

**K:** Logo na sequência, pule sobre a ave para alcançar a letra.

P2



Após a letra K, haverá dois cipós. Ao segurar-se no segundo cipó, note que o espinho abaixo irá recuar e você poderá cair em um barril que irá te disparar até a peça.

P3



**O:** Pule sobre o inimigo coruja para alcançar a letra no alto.

Antes do barril com seta, agarre-se no gramado na parte superior e vá subindo pela direita. Segure-se no cipó para descer um bloco de madeira. Salte nele para encontrar a peça.

P4



Na sequência, haverá um barril após os dois inimigos corujas. Mantenha o botão de agarrar pressionado antes de disparar o barril e você irá se segurar em um cipó no alto da tela. A peça irá aparecer sobre um barril.

**G:** No alto, ao lado dos inimigos com chamas azuis. Suba no cipó e na plataforma de madeira para alcançá-la.

P5

No final da fase, abaixo do cipó, há vários matos. Role para destruí-los e revelar a última peça.

## 3-B

### Bramble Scramble

P1

Assim que subir na primeira planta que aparecer, salte nas que estão à esquerda no alto até encontrar a peça.

P2

Após a letra K, colete todas as bananas que aparecem nas folhas da planta verde gigante e a peça aparecerá sobre a folha no alto.

**K:** Flutuando acima da piranha. Espere estar com a mandíbula fechada e pule nela para alcançar a letra.

P3



Após os cogumelos pula-pulas, pule sobre um dos inimigos pinguins e agarre-se no cipó entre as folhagens no alto. Entre no barril para ir ao fundo da tela. Agarre-se no gramado e colete todas as bananas para a peça aparecer sobre o barril.

P4



Após o checkpoint, vá pulando pelas grandes folhas verdes. Pule sobre o inimigo coruja para alcançar a passagem acima no alto (oculta atrás das folhagens) que te levará ao bônus.

**O:** Sobre a planta carnívora. Espere-a fechar a mandíbula, pule para alcançar a letra e voltar em segurança.

P5



Após a letra O, pare sobre a folha verde ao lado do pula-pula. Note uma banana na parte inferior. Salte exatamente nela para cair em um barril e ser disparado até a peça.

P6

Após ser disparado para baixo pelo barril, você cairá entre dois inimigos em chamas. Salte à esquerda para encontrar uma área secreta. Bata no chão próximo à planta amarela, colete as bananas e a peça irá aparecer.

**N:** *Acima do espinho, antes do barril DK. Role e pule para pegá-la ou use Dixie.*

P7

Fique sobre a planta acima da letra N. Pule à esquerda para encontrar uma passagem que te levará ao bônus.

**G:** *Entre os inimigos coruja. Pule sobre o menor para pegar a letra.*

## 3-K

### *Precarious Pendulums*

**P1**

Após a sequência de quatro pêndulos, bata no chão próximo ao vaso lilás. Colete as bananas que aparecerem e a peça em seguida.

**P2**



No segundo barril com seta que se movimenta em círculo, dispare-o quando ele estiver mirando para à esquerda. Você será disparado até a peça.

**P3**



Na área em que há pêndulos com choques, a peça estará se movimentando junto com o coração no último pêndulo antes da plataforma de pedra.

P4

Vísivel, flutuando entre os pêndulos.

P5



A última peça exige que você esteja com Dixie. Ela está visível abaixo da terceira coruja inimiga. Após ficar pulando sobre a cabeça da grande coruja ao lado dela, salte até a peça e use o giro do rabo-de-cavalo de Dixie para pegá-la e voltar sobre a coruja.

## 3-Boss

### *Triple Troupe*

Eis uma briga de macacos! Os três símios inimigos descerão em cordas. Evite os que possuem um martelo. Os que descerem de mãos vazias, você pode rolar ou pular neles. Os três rivais irão descer e começarão a rolar na sua direção. Esquive-se pulando até eles ficarem atordoados. Pule neles e repita o esquema até restarem dois e eles ficarem bravos.



Os dois rivais restantes arremessarão bombas. Esquive-se das vermelhas com espinhos. Segure as bombas verdes e arremesse-as contra eles. Os símios inimigos começarão a pular no chão. Você pode rolar na direção deles para atordoá-los ou esperá-los caírem de cabeça para baixo para então pular neles. Repita o esquema até restar um macaco chefe.

O chefe invocará os fantasmas dos outros dois e eles irão arremessar bombas contra você. Espere-os arremessar uma bomba verde, segure-a e jogue-a contra o chefe. Os três macacos descerão novamente pendurados em cordas. Repita o mesmo esquema da primeira parte da batalha, evitando os que possuem martelos e role no único chefe que não é um fantasma. Repita o processo até o fim da luta.

# World 4

## Sea Breeze Cove

### 4-1

#### Deep Keep

**P1**

Ao começar a fase, nade pela superfície à direita. Salte da água para a pedra e bata no chão próximo ao baú. Colete as bananas que aparecem e a peça em seguida.

**K:** Após a primeira letra, nade para baixo para encontrar a letra.

**P2**



Ná área em que você pressiona o botão e aparece um barril com seta, nade até o canto superior direito. Aproxime-se dos restos de madeira de navio para revelar a peça

**O:** Após o checkpoint, próximo aos espinhos metálicos que giram.

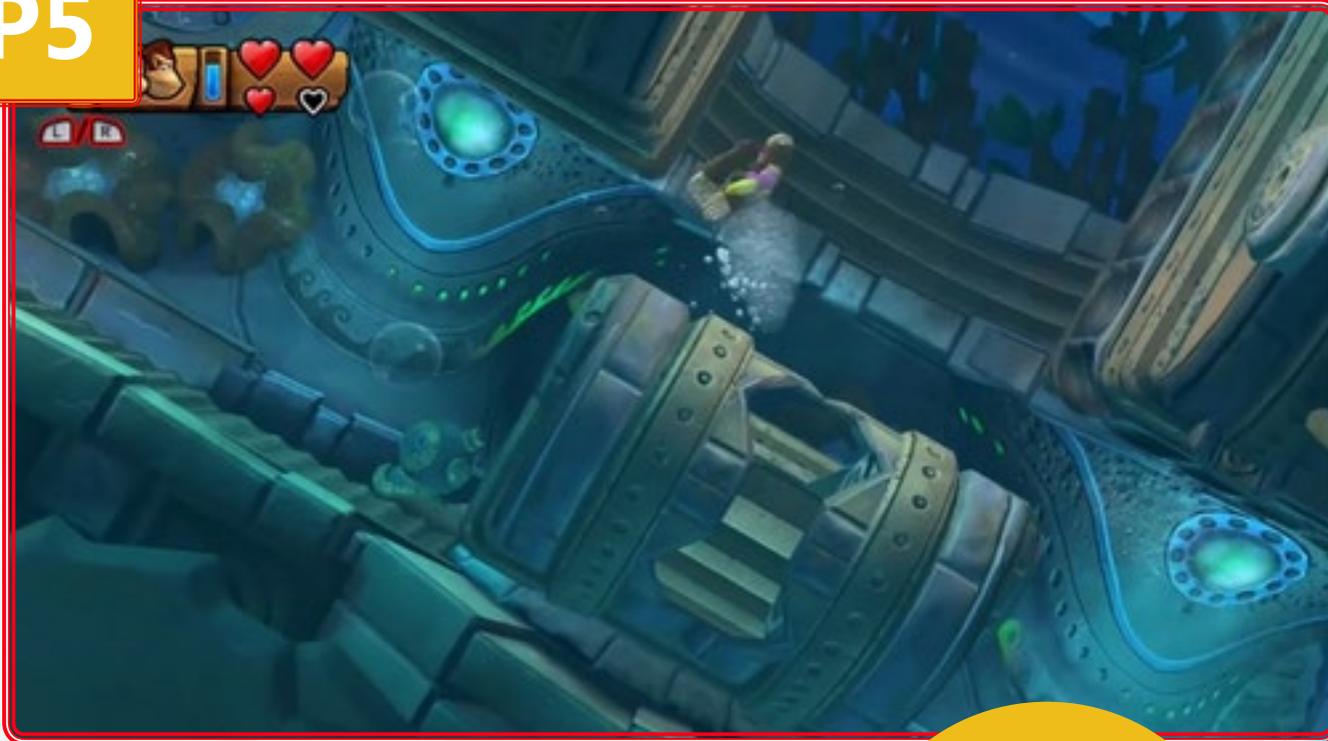
**P3**

Logo à direita da letra O, siga nadando próximo ao chão e rode à direita na parede para entrar em um bônus.

**P4**

Ao passar pelo inimigo peixe que dispara choques, você irá rodar para quebrar as pedras que bloqueiam sua passagem. Abaixo dessas pedras, rode para encontrar bananas e a peça.

**P5**



Assim que você nadar próximo às três luzes e apagá-las, não avance. Volte e você verá um cilindro que caiu do teto. Suba nadando pelo novo caminho até encontrar a peça.

**N:** Após o checkpoint, a letra N está entre os quatro peixes.

P6



Na grande área em que há varios espinhos metálicos rodando, rode no chão ao centro para encontrar uma passagem. Cuidado com o inimigo que dispara choques. Colete todas as bananas e a peça irá aparecer.

**G:** Após a sequência de madeiras que se movimentam, a peça aparecerá no trilho à esquerda. Na parte final em que a correnteza vai te levando, a letra G estará visível na parte superior da tela.

P7

Abaixo do grande barril no fim da fase, rode para quebrar o chão e ser levado ao bônus

## Saída Secreta

Você precisará de Dixie Kong para acessar a saída secreta. Sabe o local em que está a quinta peça? Então, é exatamente lá! Aperte e segure A para Dixie movimentar seu rabo-de-cavalo e nade contra a correnteza. O portal que te levará à saída secreta está logo acima.



## 4-2

### High Tide Ride

**P1**

Há um barril abaixo da plataforma à esquerda do inimigo pinguim. Pule nele para ser levado ao bônus.

**P2**



**K:** Após entrar no vagão de mina, siga pelo trilho superior e salte a barreira para coletar a letra K.

Após pular sobre os tubarões, pule a barreira para coletar a peça no fim do trilho inferior.

**O:** Após pegar a peça anterior, salte para o trilho à esquerda para pular para o seguinte e coletar a letra.

**P3**

Assim que a câmera mudar e ficar na diagonal, a peça aparecerá no trilho que é elevado pela água, antes do inimigo com chamas azuis.

**P4**

Após a sequência de madeiras que se movimentam, a peça aparecerá no trilho à esquerda.

**P5**



Após o grande tubarão aparecer e comer o trilho, mantenha-se pelo trilho à direita. O bloco de pedra cairá e, após ele, a peça estará no trilho.

**N:** *Flutuando sobre os inimigos de chamas azuis.*

**G:** *Na seção em que há cinco trilhos, fique atento para coletar a letra G no segundo trilho da esquerda para a direita.*

## 4-3 Amiss Abyss

P1



Antes do checkpoint, há um inimigo peixe que infla quando você se aproxima dele. Rode na parte superior, à direita dele, para quebrar a madeira. Colete todas as bananas e a peça aparecerá.

**K:** Assim que cair na água, a letra K estará na parte superior, antes dos peixes que iluminam ao você rodar próximo a eles.

P2

Assim que encontrar dois inimigos pinguins, pule sobre o segundo para atordoá-lo e agarre-o. Pule na plataforma à esquerda e arremesse-o no alvo rosa à direita (você também pode usar o barril DK). Entre na passagem para ir ao bônus.

**O:** Após os inimigos pinguins, no alto.

P3



Nade entre as águas-vivas que se movimentam em círculos em volta dos espinhos. Na parte superior, a peça oculta estará entre as pedras.

P4

Na área em que as águas-vivas se movimentam em círculos ao redor da seta verde, colete todas as bananas que giram e a peça aparecerá.

*N: Acima e à direita da peça anterior.*

P5

Após a letra N, avance. Você poderá saltar para fora da água e coletar bananas na parte superior da fase. Ao pegar todas as bananas, a peça aparecerá.

P6

Após o checkpoint, carregue e arremesse o inimigo pinguim no saco pendurado no alto. Colete as bananas que aparecerem e a peça em seguida.

**P7**

Após você descer escorrendo e cair na água, nade para à esquerda. Salte para fora da água acima do inimigo peixe para coletar a peça.

**P8**



Ao nadar acompanhando os peixes ao redor dos grandes círculos com plantas do mar elétricas, você pode adentrar o segundo círculo pela parte inferior. Colete todas as bananas e a peça em seguida.

**G:** *No final da fase, acima do peixe que infla.*

**P9**

À direita do grande barril do fim de fase, rode para quebrar a madeira e ser levado ao bônus.

## 4-4 *Irate Eight*

**P1**

Ao começar a fase, suba pelo cipó e entre na passagem à direita para ser levado ao bônus.

**P2**

Ao encontrar as bombas no seu caminho, aproxime-se delas e espere-as explodirem. Entre na abertura no teto para coletar os cachos de bananas e a peça na sequência.

**P3**



**K:** Após a segunda peça, entre as bombas que se movimentam em círculos.

Na subida em que o polvo gigante começa a tentar te atacar, entre na passagem à direita do local onde ele coloca um tentáculo no canto esquerdo da tela. A peça estará ali.

**O:** Dispare o barril com seta para coletar a letra O.

P4



**N:** *Entre os peixes que inflam.*

Ao começar a fase, suba pelo cipó e entre na passagem à direita para ser levado ao bônus.

P5



**G:** *Na subida, ao lado das bombas e acima do tentáculo do polvo gigante.*

No final da subida, o polvo gigante atacará com três tentáculos em sequência. Acima do último, do lado direito, há uma passagem secreta nas rochas com a peça.

## 4-5

### Sea Stack Attack

P1



Após a letra K, pule sobre o inimigo pinguim que segura uma lança para alcançar a pedra no alto à esquerda (ou use Dixie). Entre no bônus.

**K:** Sobre a pedra, entre os inimigos em chamas.

P2

Após o checkpoint, ao lado do barril DK há um anel na areia. Puxe-o para encontrar a peça e cuidado com o espinho.

P3

Após a letra O, segure a bomba verde e arremesse-a nas caixas no alto à esquerda para encontrar a terceira peça

**O:** Espere o bloco de pedra começar a afundar e role para pegar a letra O flutuando sobre o buraco.

P4



Ao entrar nos barris com seta que giram, colete todas as moedas que rodam entre os inimigos com chamas azuis e a peça aparecerá.

**N:** Flutuando antes do inimigo pinguim. Espere-o disparar um peixe e use-o para se impulsionar até a letra.

P5



Após passar pelo checkpoint, pule na plataforma no alto à esquerda do pinguim que dispara peixes para encontrar uma passagem com o bônus.

**G:** Atrás da barra metálica com espinhos que move da direita para esquerda. Espere a barra estar à direita e pule para pegá-la.

**P6**

Após a letra G, segure e arremesse a bomba verde nas caixas para explodi-las e encontrar a peça.

**P7**

No final da fase, você precisará bater nas caixas até chegar ao grande barril. Bata no lado direito para encontrar a peça.

**4-6**

*Current Capers*

**P1**

Antes de cair na água, colete todas as bananas durante a queda para a peça aparecer.

**P2**

Assim que você girar para ativar a hélice, colete todas as bolhas com moedas e a peça aparecerá em seguida.

**P3**



**K:** *Entre os tentáculos elétricos no alto.*

Para coletar esta peça você precisará de Cranky ou Dixie. À esquerda do checkpoint, role e pule para alcançar a pedra. Pule usando a bengala de Cranky ou o cabelo de Dixie, bata próximo ao baú e colete a peça.

P4



Há dois cilindros de pedra em que rodam espinhos e bolhas ao redor com a correnteza. Você pode adentrar o segundo cilindro por baixo. Colete todas as bananas dentro dele e a peça irá aparecer.

**O:** No lado esquerdo do terceiro cilindro de pedra.

P5



Após o checkpoint, note a passagem no teto no lado direito do primeiro tentáculo elétrico. Nade e entre ali para ir ao bônus.

**N:** *Entre os dois tentáculos elétricos.*

**G:** *Na parte final da fase, entre as engrenagens pontudas que caem do teto.*

## 4-A Rockin' Relics

**P1**

Entre os espinhos roxos que saltam, bata no chão para ser levado ao bônus.

**K:** *Abaixo da plataforma que sobe e desce. Caia na água e salte para pegá-la.*

**P2**

Assim que cair na água, colete todas as bananas próximas ao grande cano que suga e sopra água para a peça aparecer.

**P3**

Após o checkpoint, colete todas as bananas flutuando acima dos inimigos pinguins sobre o navio quebrado para aparecer a peça.

**O:** *Na plataforma entre os espinhos. Você pode pegá-la saltando da água para a plataforma onde ela está.*

**P4**



Abaixo da letra O, nade para baixo até encontrar uma passagem entre as pedras. Colete todos os cachos e a peça irá aparecer.

**P5**

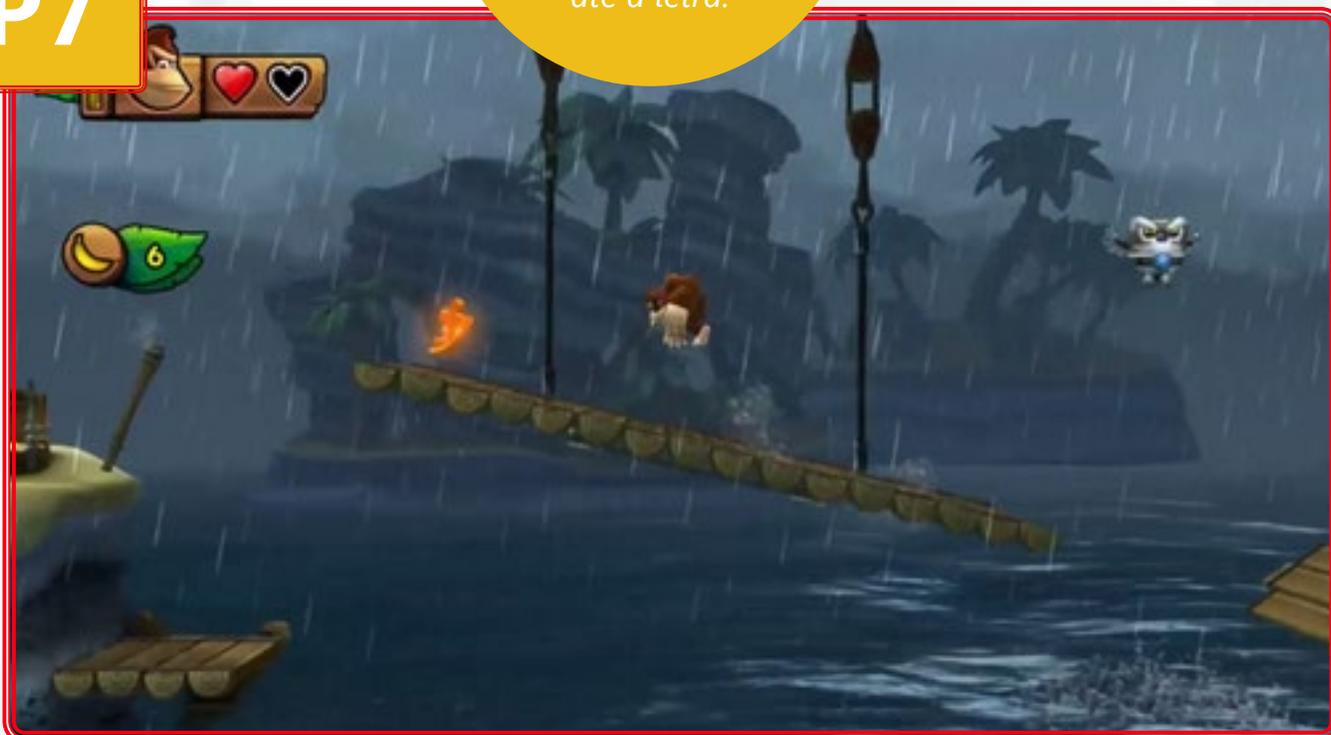
Após coletar a letra O, caia na água e nade para o canto esquerdo. Há um barril escondido que te levará ao bônus.

**P6**

Na área em que há mais um grande cano que suga e sopra água, colete todos os cachos entre os espinhos e a peça irá aparecer.

*N: Flutuando próximo ao inimigo com chamas azuis. Espere o navio pular para ser impulsionado até a letra.*

**P7**



Após a letra N, há duas plataformas que se inclinam. Colete o cacho de banana e todas as bananas que aparecerem nas plataformas e a peça aparecerá.

**P8**

Ao final deste caminho, não entre no barril. Caia na água e colete a peça entre as plantas no fundo.

P9



**G:** Entre os canhões próximo aos espinhos roxos que saltam.

No final da fase, não dispare no grande barril. Espere o grande barril estar baixo e dispare no barril com seta ao lado para encontrar a última peça.

## Saída Secreta

Para acessar essa saída secreta, você precisará de Dixie. Ao lado do barril antes da oitava peça, há um inimigo coruja. Pule sobre a coruja e use o giro de cabelo de Dixie para alcançar a cipó no alto. Entre no portal para ser levado à saída secreta.



# Saída Secreta

## 4-B

### Shoal Atoll

P1



**K:** Sobre o inimigo pinguim. Pule nele para alcançar a letra.

Você precisará de Dixie para alcançar esta peça. Após a letra K, role na ponte antes de ela se quebrar, salte e use o cabelo de Dixie para alcançar o baú no alto. Bata no chão próximo a ele, colete todas as bananas e a peça irá aparecer.

**O:** Após cair na água, entre no primeiro túnel. Na seguida, entre no túnel superior e encontrará a letra O.

P2



Acima da letra O, há um túnel no canto direito superior. Entre nele e você encontrará a chave vermelha. Note que do lado esquerdo, há uma passagem. Rode para passar pela correnteza e entrar ali. Colete as bananas no bônus.

**P3**

Na área em que está o baú amarelo, rode próximo ao baú escondido no chão no canto esquerdo para encontrar a peça.

**P4**



**N:** Na mesma área em que está o baú verde, próximo ao inimigo que dispara choques.

Entre no túnel após a letra N. Próximo do terceiro inimigo peixe, colete todas as bananas e uma passagem no teto se abrirá. Entre nela. Você terá que descer contra a correnteza até o baú azul. Colete todas as bananas e a peça irá aparecer.

**G:** Após usar a chave no baú amarelo, siga pela passagem. A correnteza te levará até o final da fase e, durante o caminho, estará a letra G.

**P5**

No final da fase, passe nadando abaixo do grande barril e rode próximo ao baú no lado direito para encontrar a peça.

## 4-K *Spinning Spines*

P1



Bata no chão próximo ao vaso lilás para encontrar a primeira peça.

P2



Flutuando ao lado do inimigo abelha. Role para pegar a peça e se impulsione na abelha para voltar em segurança à plataforma.

P3



Após ser disparado para baixo pelo barril, prossiga. Acima do bloco no alto à esquerda do inimigo pinguim estará a peça.

P4

Visível após os inimigos corujas. Pule neles para alcançar a peça.

P5

Na subida durante o final da fase, dispare o barril com seta na direção da peça à esquerda.

## 4

*Boss Fugu Face-Off*

Fugu tentará te sugar. Nade na direção contrária. Na sequência ele soprará água. Nade para evitar os espinhos nos cantos da área. O chefe irá girar. Aproveite e gire para acertar a traseira dele no momento exato. Repita o processo e ele cuspirá três peixes verdes. Rode no peixe para empurrá-lo e acertar o chefe. Ele irá ficar bravo e inflará.

Esquive-se quando ele girar na sua direção. Evite ser sugado e rebata o peixe verde na direção do chefe ou acerte a traseira dele. Quando ele ficar menor e sem espinhos, acerte ele. Repita o processo até ele ficar bravo e maior. Ele irá nadar na sua direção. Esquive-se dele e nade para o lado oposto. Ele irá soprar água e rodará pela área. Cuidado com espinhos que se desprendem e acerte a traseira dele. Quando ele soprar inimigos, desvie dos espinhos roxos e acerte um peixe verde no chefe. Repita o esquema até acabar com a luta.

# World 5

## Juicy Jungle

### 5-1

#### *Harvest Hazards*

**P1**

Na plataforma de madeira com o inimigo pinguim, bata no chão e a peça sairá da planta roxa

**P2**



**K:** Ao lado da primeira peça, use os pulas para pegar a letra no alto.

Logo após a letra K, note que haverá quatro garras que puxam espinhos das folhagens. Espere a quarta garra baixar e subir e, no lugar dela, aparecerá um barril. Entre nele e complete o bônus.

**P3**

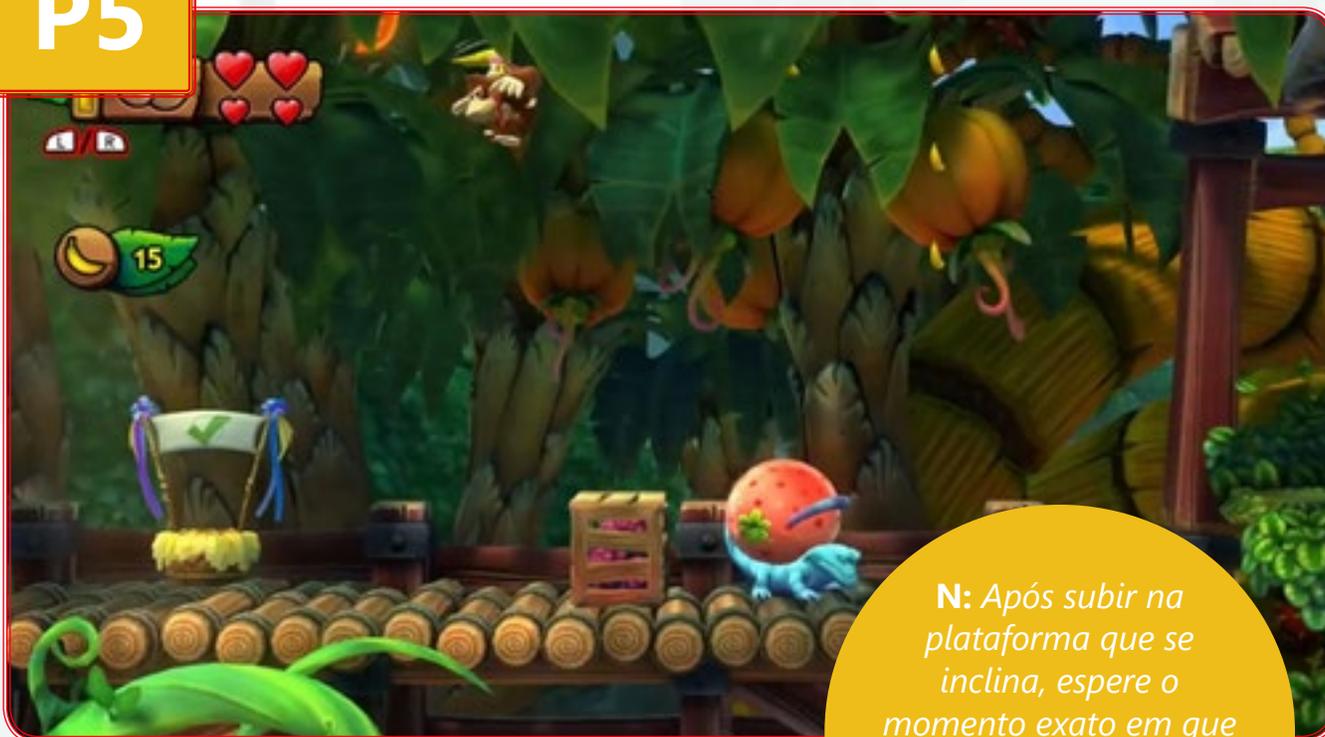
Colete todas as bananas que se movimentam em círculos acima do lagarto azul que segura uma fruta pula-pula.

**P4**

Você verá o barril no alto, ao lado do inimigo amarelo. Entre no barril para ser levado ao bônus.

**O:** Após subir na plataforma que se inclina, espere-a cair no abismo, salte no momento exato para coletar a letra e voltar em segurança na plataforma seguinte.

**P5**



**N:** Após subir na plataforma que se inclina, espere o momento exato em que o trilho estiver completo para avançar. No final dele estará a letra N.

A quinta peça está acima do checkpoint. Quebre a caixa de madeira e espere o inimigo azul com a fruta pula-pula ficar próximo e pule nele para alcançar a peça.

P6



Após a grande garra, você subirá na plataforma em que a fruta gruda na parte inferior. Quando ela se movimentar, fique atento para pegar a peça no alto da tela.

**G:** Depois de passar pelas garras, vá pulando de plataforma em plataforma até chegar ao final com a letra.

P7

Após a letra G, colete todas as bananas sobre o pote que se move em círculo e a peça irá aparecer.

## 5-2

### Reckless Ride

**P1**

Ao começar a fase, entre na passagem à esquerda para ser levado ao bônus.

**P2**



**K:** Quando a câmera mudar, a letra K estará abaixo da pedra, após a fruta roxa.

Colete todas as bananas na sequência após a fruta amarela e a peça aparecerá.

**P3**



**O:** Na parte inferior da tela, antes dos pinguins voadores aparecerem.

Assim que a máquina inimiga que dispara pinguins sair do seu caminho, colete todas as bananas na sequência e a peça aparecerá um pouco antes do checkpoint.

**P4**

Ao desviar das lâminas, colete o cacho de banana no centro do círculo no alto e a peça aparecerá em seguida

**N:** Após a quarta peça, no alto da tela.

**G:** Assim que a grande máquina aparecer no seu caminho, próximo do final ela derrubará a construção de madeira. Abaixo dela, estará a letra G.

**P5**

No final da fase, não pule no grande barril. Há um barril que te levará ao bônus dentro da máquina destruída. Use Dixie ou role e salte da plataforma à direita para alcançá-lo.

## 5-3 *Fruity Factory*

**P1**

No começo da fase, bata no chão abaixo da planta carnívora para encontrar a primeira peça.

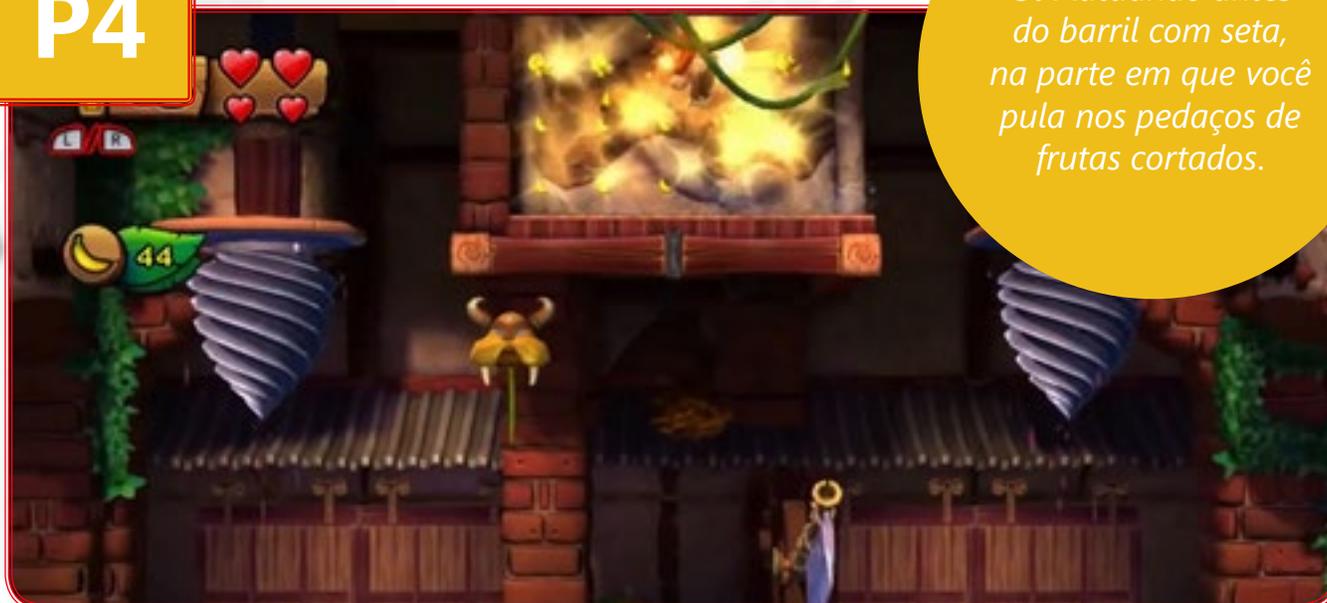
**P2**



Após ser disparado pelo barril com seta, fique na plataforma em que há inimigos pinguins. Usando Dixie, vá pulando pelos blocos de melancias até o canto esquerdo. Entre na passagem que leva ao bônus.

**K:** *Sobre o inimigo coruja que dispara chamas.*

P4



**O:** Flutuando antes do barril com seta, na parte em que você pula nos pedaços de frutas cortados.

Fique sobre a segunda broca que perfura as frutas. Assim que ela subir, salte à esquerda para revelar uma passagem com a peça.

P5



**N:** Na parte em que a grande lâmina giratória te persegue, a letra N estará flutuando sobre a fruta cortada.

Após o checkpoint, salte sobre a plataforma à esquerda da planta carnívora. Bata no chão próximo a flor roxa e a peça sairá de dentro dela.

**P5**

No final da fase, na parte em que você sobe pelos pedaços de frutas triturados, a peça aparecerá do lado esquerdo, pouco antes do grande barril.

*G: Flutuando acima dos blocos de melancias. Use-os para alcançar a letra.*

## Saída Secreta

Está na mesma área da quarta peça de quebra-cabeça. Fique sobre a plataforma em que estava a planta carnívora, role e salte à direita. Você encontrará a passagem com o portal.



## 5-4

### *Panicky Paddles*

**P1**



Após a planta carnívora, pule sobre o inimigo verde que anda sobre uma mamona para alcançar a plataforma acima. Bata nela para virá-la e abrir o baú. Uma banana com asas sairá dele. Colete todas as bananas e moedas para a peça aparecer.

**K:** Logo abaixo das plataformas com frutas que passam no ralador.

**P2**

Após o checkpoint, caia na água lilás abaixo dos raladores. Colete todas as bananas, tomando cuidado com o tubarão, e a peça aparecerá.

**P3**



Você encontrará espinhos vermelhos pulando. Bata na plataforma para descer e bata na outra abaixo para ser levado ao bônus.

**O:** Após o checkpoint, sobre a plataforma em que cai espinhos.

**P4**

Na sequência, caia na água abaixo do ralador. Nade até o fundo e siga pela esquerda para encontrar a peça no canto.

**P5**

Logo após coletar a letra O, caia na água. Nade até o fundo e colete todas as bananas e a peça aparecerá.

**P6**

Ao encontrar o inimigo que arremessa bombas, carregue uma e arremesse-a na madeira que bloqueia o caminho abaixo do inimigo. Entre e colete as bananas no bônus.

**P7**

Ao passar pelo inimigo que arremessa bombas, caia na água. Nade até o fundo para encontrar a peça e cuidado com o tubarão.

**P8**

A peça estará na plataforma que gira quando você é disparado pelo barril com seta. Dispare no momento exato para coletá-la.

**P9**



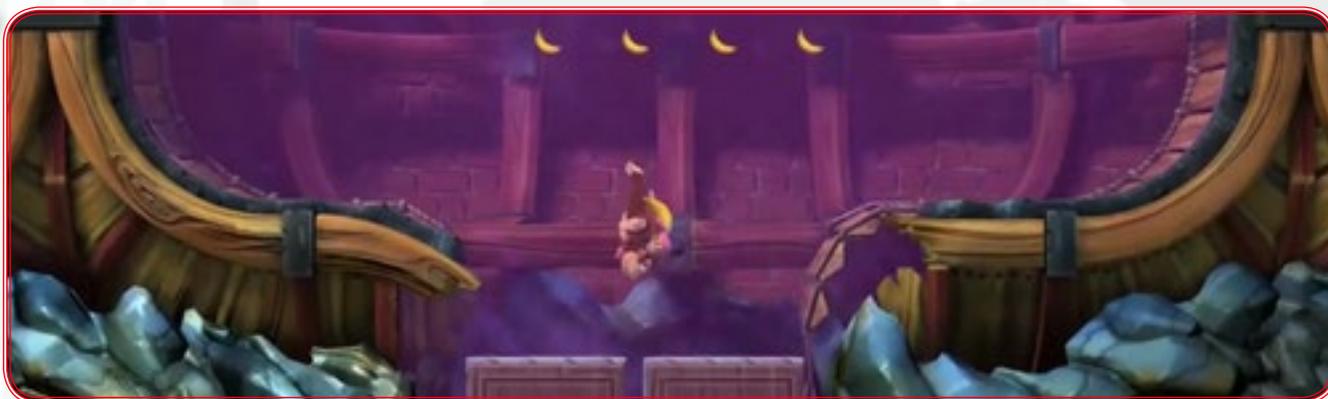
Após o checkpoint, você precisará nadar contra a correnteza e desviar de sementes com espinhos gigantes. Siga pelo caminho inferior e nade para baixo para encontrar uma passagem com a peça.

*N: Assim que pegar a nona peça, avance um pouco. Deixe a correnteza te levar pelo caminho superior para encontrar a letra N.*

*G: A letra G estará próxima do final, abaixo da plataforma que gira. Há duas formas de pegá-la: usando Dixie e girando o cabelo dela para pegar a letra e voltar em segurança ou rolar e pular da plataforma anterior para coletar a letra e cair na água ao lado.*

# Saída Secreta

Para acessar essa saída secreta, você precisará de Dixie. Após a letra G, caia na água e nade até fundo. Para você passar entre as plataformas giratórias, segure o botão A para Dixie movimentar seu rabo-de-cavalo e nade em direção ao portal que te levará à saída secreta.



## 5-5

### *Jelly Jamboree*

**P1**

Ao iniciar a fase, role à esquerda para bater na espécie de gelatina roxa e a peça sairá de dentro dela.

**P2**



**K:** Assim que saltar no bloco de gelatina verde para o barril com seta, dispare no momento exato para coletar a letra K.

Próximo ao pinguim que pula no bloco de gelatina, agarre-se no gramado na parede à direita. Bata próximo a planta roxa para a peça sair de dentro dela.

P3



Na sequência, abaixo da grande coruja, há um barril. Salte nele para ser levado ao bônus. Colete todas as bananas para pegar a peça.

**O:** Após pular no bloco de gelatina azul clara, se impulsione na roxa para alcançar a letra O no alto.

P4

Antes do barril com ícone de caveira, salte sobre o pinguim pulando sobre o bloco de gelatina para alcançar a plataforma com a peça acima.

P5

Após o outro checkpoint, colete os dois grupos de bananas que aparecem flutuando entre os pinguins saltando nos blocos de gelatina e a peça irá aparecer.

**G:** Assim que você pular do cipó para o bloco de gelatina verde, a letra sairá de dentro dele.

P6

Em seguida, carregue o inimigo pinguim, pule no bloco de gelatina e arremesse-o no saco pendurado para libertar a peça.

P7



Você irá pular por uma sequência de blocos de gelatina. Ao chegar na plataforma ao lado do inimigo abelha, note que há uma grande flor lilás abaixo de você. Bata no chão para libertar a peça.

## 5-6

### *Frosty Fruits*

P1

Após passar pelo bloco rosa que cai, bata no chão para quebrar os blocos de gelo. Você cairá em um bônus. Colete todas as bananas e a peça.

P2

À esquerda do checkpoint, quebre o bloco de gelo e puxe o anel do chão. Colete todas as bananas e moedas que aparecerem da banana com asas para a peça aparecer

*K: Use a fruta pula-pula para subir no bloco de gelo que se move horizontalmente e colete a letra.*

*O: Entre os picolés gigantes que caem. Espere o segundo descer até a altura da letra, role e salte para coletá-la e cair em segurança no terceiro picolé.*

P3



Você irá pular em uma fruta pula-pula e se agarrará no cipó. Um picolé gigante irá aparecer. Suba nele e espere-o descer na altura da pequena passagem secreta, abaixo dos espinhos. Entre ali para encontrar a peça.

**N:** *Acima da grande coruja gigante, entre os blocos rosas que caem do teto.*

P4



Após a letra N, você passará deslizando abaixo sobre espinhos de gelo. Em seguida, não use a fruta pula-pula. Salte à direita e você cairá em um barril com seta. Dispare na peça e use o mesmo barril para voltar à esquerda.

**G:** *Na parte em que você desliza abaixo dos espinhos rosas do teto, a peça estará flutuando entre as plataformas de gelo.*

P5



No final da fase, no último bloco rosa que cai, role e salte à direita para passar abaixo do grande barril. Você cairá sobre uma plataforma. Desça no centro para coletar a peça e usar a fruta pula-pula para voltar.

## 5-A

### *Beehive Brawl*

P1

Logo que iniciar a fase, siga à esquerda e salte com Cranky Kong sobre os espinhos (pressionando o botão de pulo antes de tocar no chão para Cranky usar a sua bengala). Agarre-se no cipó e colete todas as bananas para a peça aparecer em seguida.

**K:** *Há duas grandes colmeias com gramados ao redor em que você se agarra. Acima da primeira está a letra K.*

P2



Ao pegar a letra K, agarre-se na colmeia à direita. Fique no topo dela e espere-a subir. Agarre-se no gramado à esquerda e suba para encontrar uma passagem com o bônus. Colete todas as bananas e a peça em seguida.

P3

Após se agarrar na segunda colmeia que se movimenta como um pêndulo, você irá se agarrar no gramado no teto. Siga à esquerda para encontrar a peça.

P4

À esquerda do porquinho no checkpoint, agarre-se no gramado e suba. Salte na pedra e entre na passagem para ir ao bônus. Colete todas as bananas e a peça aparecerá.

P5

À direita do checkpoint, agarre-se no gramado que as abelhas carregam para atravessar o abismo. Após descer, siga pelo caminho secreto abaixo para encontrar a peça.

*O: A letra O estará sobre o espinho, antes da planta carnívora. Role e pule ou use Cranky e sua bengala para pegá-la.*

P6



Após o outro checkpoint, você irá se agarrar em outra colmeia que se move como um pêndulo. Assim que ela chegar ao extremo direito, salte à direita para cair no barril atrás da árvore. Dispare-se nos barris com setas e você encontrará a peça.

**N:** Na parte seguinte em que você precisa atravessar o abismo segurando no gramado que as abelhas carregam. A letra N estará flutuando. Você pode bater no gramado para fazer a abelha subir.

P7

Após se agarrar no segundo pêndulo após a sexta peça, espere-o chegar no extremo esquerdo e salte sobre a árvore. Bata no chão próximo a planta lilás e colete todas as bananas para aparecer a última peça.

**G:** Após você se agarrar na colmeia e ela se desprender, assim que ela cair lentamente no final, salte à direita no gramado para coletar a letra G.

## 5-B

### *Jammin' Jams*

**P1**

Após ser disparado pela sequência de barris, pule no lagarto azul para coletar todas as bananas e a peça aparecer

**K:** *Flutuando sobre o inimigo pinguim, antes do outro que dispara peixes.*

**P2**



Assim que pegar a letra K, espere a grande coluna de metal à esquerda descer. Agarre-se no gramado na ponta dela e espere-a subir para ser levado ao bônus.

**O:** *Visível, flutuando acima das sementes vermelhas com espinhos que caem.*

P3



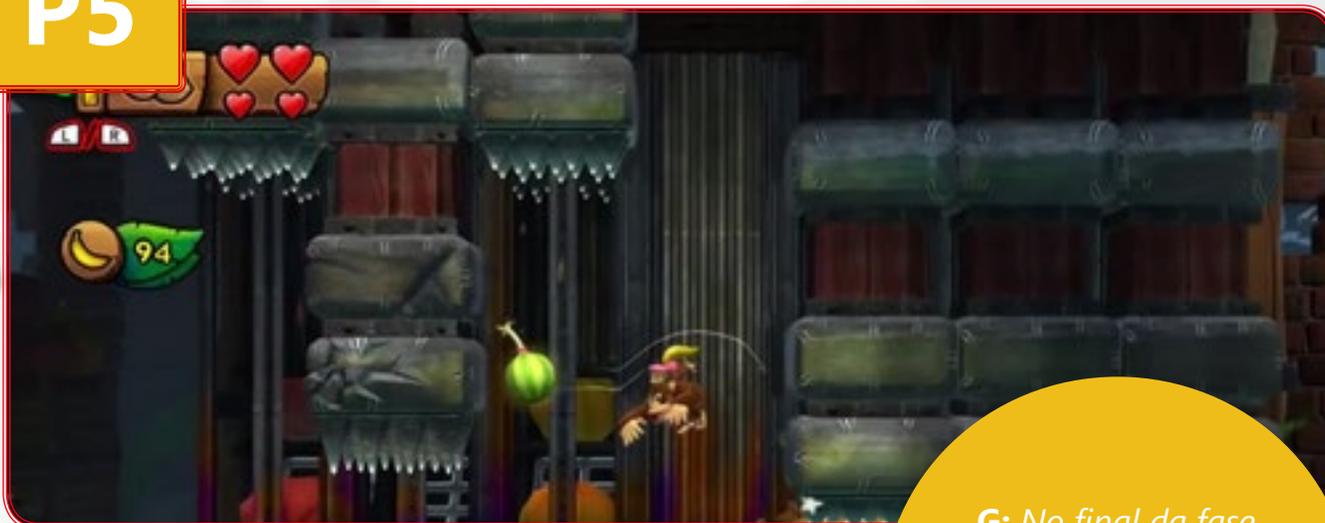
Na sequência, agarre-se no cipó e salte à direita no alto e entre na passagem para ir ao bônus. Colete todas as bananas e a peça aparecerá.

**N:** Na seção em que você é disparado pelo barril e precisa desviar das hélices, dispare o último barril na plataforma no alto com a letra.

P4

Após o checkpoint, você pulará por plataformas retráteis e irá se agarrar no cipó no alto. Siga à direita e se impulsione no inimigo lagarto azul para subir sobre as plataformas. Suba na plataforma que está mais à esquerda e bata no chão próximo à planta lilás para encontrar a peça.

P5



Após o checkpoint, note que a segunda coluna metálica está com defeito. Logo à direita, puxe o anel do chão para encontrar uma bomba. Arremesse-a nesta coluna defeituosa para destruí-la e encontrar a peça.

*G: No final da fase, antes do grande barril no final da fase, dispare-se pelos barrils para coletar a letra G.*

## 5-A

### Beehive Brawl

P1



Colete as cinco bananas sobre a plataforma que se move antes dos espinhos rosas e a peça aparecerá no alto.

P2



Após passar pelos espinhos rosas e pular sobre as três corujas, suba na plataforma que sobe e desce. Espere-a ficar no alto, role e salte à esquerda para encontrar uma passagem com a peça

P3

Visível no lado direito entre os espinhos rosas, na área em que você sobe utilizando as plataformas.

P4

Na subida em que você precisa saltar entre as três corujas, a peça estará acima de um dos inimigos

P5



Colete todas as moedas sobre os inimigos com chamas azuis pulando nas corujas e a peça aparecerá em seguida.

## 5

*Boss Punch Bowl*

Aproxime-se do urso e espere-o tentar te acertar. Esquive-se para a marreta dele ficar presa no gelo e pule nele. Assim que ele saltar, corra para o lado. Ele irá chutar blocos de gelo na sua direção. Fique atento para o bloco com a bomba verde. Quebre-o e arremesse a bomba no chefe. Repita a tática até ele ficar bravo.

Ele irá correr na sua direção. Suba nos blocos de gelo e salte por cima do chefe. Assim que ele deslizar rodando no gelo, ficará tonto. Aproveite e pule nele neste momento. Agora o salto dele causará uma onda no gelo. Desvie dessa onda para não perder coração. Repita o esquema até ele ficar ainda mais bravo.

O chefe irá dar marretadas nos blocos de gelo. Esquive-se. Espere-o dar uma marretada no gelo e a marreta ficará presa. Desvie das ondas e pule no chefe para acertá-lo. Assim que ele chutar blocos de gelo na sua direção, quebre o bloco com a bomba e arremesse-a no chefe. Repita o processo até acabar com o chefe.

# World 6

## Donkey Kong Island

**6-1**

*Homecoming Hijinx*

**P1**



Depois do último barril disparador, antes de escorregar pelo gelo, olhe para a esquerda para identificar um barril se escondendo na parte inferior da tela. Pule nele para iniciar um bônus de coletar bananas. Colete todas e receberá o Puzzle Piece.

**K:** Pouco depois do primeiro checkpoint, pule em cima do Hootz para alcançar a letra K.

P2



Após deslizar e ir contra uma parede que é possível escalar, desça ela inteira para encontrar o Puzzle Piece. Contudo, seja rápido, pois a parede vai desabar!

**O:** Pouco depois poderá ver a segunda letra logo abaixo de um Hootz, acima de um barril. Pule no inimigo, derrote-o e caia para pegá-la. Cuidado na saída, acerte o tempo para que os peixes de fogo não te acertem!

P3

Pule na cabeça do Harey para alcançar as vinhas na parte de cima. Escale até o topo para identificar um baú, que guarda a terceira Puzzle Piece.

**N:** Logo após ser lançado pelo barril, verá a letra N na parte direita. Contudo, ao se aproximar demais, a plataforma irá cair. Para chegar na letra, é preciso correr e pular antes do tempo.



P4



Na seção seguinte, verá várias paredes com vinhas para escalar. Entre elas verá uma caixa de madeira, pule nela para conseguir a quarta Puzzle Piece. Contudo, corra de volta para subir para o último andar!

**G:** Se tudo ocorreu bem na parte anterior, você poderá ver a letra G abaixo de uma pequena plataforma de gelo e acima de um inimigo. É preciso fazer um salto com rolamento ou usar os poderes de Dixie para pegar essa letra, avançando nela e depois ascendendo para a plataforma de gelo.

P5

Diante do fim da fase, verá duas plataformas de gelo repletas de cachos de banana. Pegue todas elas e a última Puzzle Piece surgirá junto de um barril disparador.



## 6-2 Seashore War

**P1**

Ao chegar no navio destruído, segure no suporte no chão e puxe para cima. Isso fará o navio se erguer, revelando a primeira Puzzle Piece. Volte rápido para não afundar na água!

**K:** Logo no começo da fase, verá a letra K acima da altura que seu pulo pode chegar. Para alcançar, pule em um dos peixes de Archy.

**P2**



Na plataforma com o Sphen, atinja a planta para revelar um barril de bônus. Colete todas as bananas e receberá seu prêmio, a segunda Puzzle Piece.

**O:** Assim que chegar na segunda plataforma de navio e o puxar para cima, verá que é possível alcançar a letra O circundada de inimigos. Seja rápido e pule entre eles para pegar a peça e sair daí antes que a água o alcance!

**P3**

Na plataforma boiando com um Tuff Fluff, colete o anel de bananas para revelar mais uma Puzzle Piece.

**N:** Pouco depois da peça anterior, verá um cipó que o guiará até a próxima parte da fase. Escale-o e alcançará a letra N.

**P4**



Após uma área com bombas melancia e um Chum Chucker Charlie, verá atrás deste último blocos de gelo que podem ser quebrados. Destruindoos e seguindo pela direita, entrará em uma área bônus. Recolhendo todas as bananas, terá sua quarta Puzzle Piece.

**G:** Logo depois da parte com vinhas no teto, verá a letra G entre a água e uma plataforma de madeira. Siga em frente e encontrará um suporte para puxar toda a plataforma para cima. Aproveite para pegar a letra e siga em frente antes que a água lhe alcance!

P5



Depois do navio giratório e da parte com as bombas de melancia, pule pelas plataformas e encontrará uma área com o chão quebrado e um Fluff pulando. Pule nele enquanto estiver no ar para ter impulso e alcançar a planta na parte superior da plataforma. Golpeie a planta e para revelar a última Puzzle Piece da fase.

## 6-3 *Aqueduct Assault*

P1



Essa fase exige cuidado, pois as plataformas tendem a cair após você pisá-las, contudo, existe algumas que você quer que caiam. Após o primeiro Puffton a partir do início, verá uma plataforma que vai deslizar para a esquerda enquanto cai. Quando ela cair, revelará um barril de bônus. Colete as bananas e recolha a primeira Puzzle Piece.

**P2**

Depois da flor trampolim, verá um anel de bananas rodeando no ar. Pegue todas elas para revelar a segunda Puzzle Piece.

**P3**



Depois do barril de Diddy Kong, encontrará uma parede com um escudo bloqueando uma passagem. Avance e capture o Tuff Tucks e volte para jogá-lo contra o escudo, abrindo caminho para o terceiro Puzzle Piece.

**K:** Assim que retornar a fase, siga pela direita e verá a letra K abaixo de uma plataforma. Esta irá cair assim que você tocar nela, deslizando para a direita. Espere que ela caia e pule em direção a letra.

**O:** A segunda letra aparece acima de um Hootz após um deslize no gelo. Pule no adversário para ganhar impulso e alcançá-la.

P4



Pouco depois do checkpoint, verá algumas plataformas de gelo e um barril no final delas. Contudo, não pule nele; aguarde até a plataforma final cair para a direita e pule para alcançar a quarta Puzzle Piece.

**N:** Ao chegar na parte com os cubos de gelo enormes, suba no segundo e deixe este deslizar até a letra N. Aí é só pular!

P5

Depois de pegar a letra anterior, volte para onde o bloco estava e atinja a planta para revelar a última Puzzle Piece da fase.

**G:** Na parte em que toda a estrutura da fase começa a desmoronar, avance rápido entre as plataformas e alcançará o primeiro barril disparador. Use-o para alcançar a plataforma com a letra G, mas seja rápido em pegá-la para avançar ao fim da fase!

## 6-4 Blurry Flurry

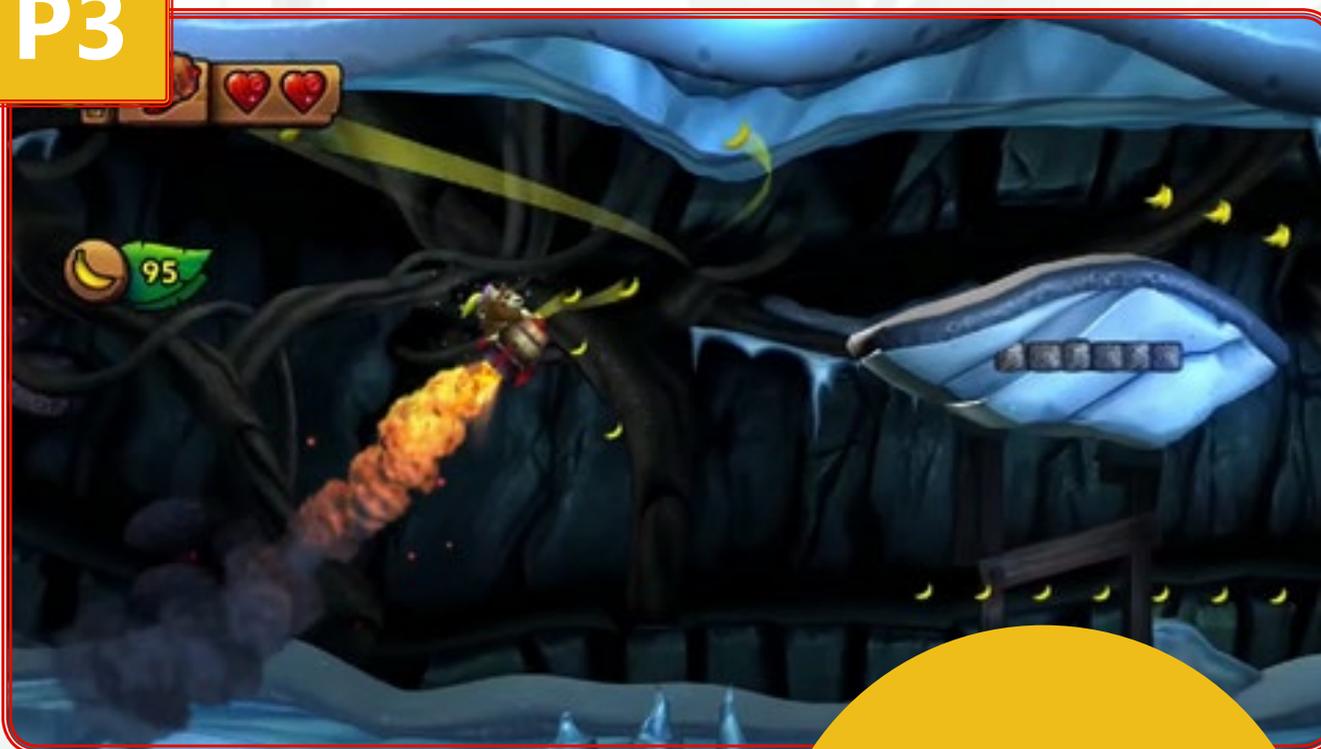
**P1**

Logo no início da fase é possível ver um canhão disparando bolas de neve. Na plataforma onde as bolas caem há um suporte; puxe-o para revelar o primeiro Puzzle Piece.

**P2**

Pegue o barril Kong que aparece em seguida e leve-o até o início da fase. Verá que lá existe uma parede que pode ser destruída com o barril, abrindo caminho para um bônus. Agora é só pegar todas as bananas e recolher a Puzzle Piece.

**P3**



Depois de uma descida, verá dois anéis de bananas girando em direções opostas. Pegue todas elas e uma Puzzle Piece surgirá logo adiante. Uma dica para pegar todas é seguir na direção oposta a qual elas giram (por baixo na primeira e por cima na segunda)!

**K:** Pouco depois da terceira Puzzle Piece, verá a letra K perto do chão da caverna.

**P4**

Depois da bola de neve atirada para cima, o caminho desmoronando vai subir e depois descer. Uma longa linha de bananas surgirá no fim da descida e, se pegar todas, aparecerá a quarta Puzzle Piece.

**P5**

Depois da seção de bolas de neve gigantes, o caminho para cima que surgirá terá uma longa linha de bananas. Pegue todas e seja recompensado com a quinta Puzzle Piece.

*O: Logo mais, verá uma série de canhões disparando bolas de neve para cima. Entre eles há algumas linhas de bananas. Na última dessas, depois do último canhão, poderá ver a letra O esperando para ser coletada.*

*N: Logo em seguida, é possível ver a letra N aguardando entre as duas estalactites perto do teto.*



P6



Na área seguinte, bolas de neve gigantes cairão no fundo da fase e isso fará com que bolas menores e itens saltem pela tela. Pegue todos os itens e a sexta Puzzle Piece irá se revelar.

**G:** *Prestes a sair da caverna, verá uma longa trilha de bananas e Banana Coins. No meio dela estará a última letra.*

P7



Quando a bola de neve lhe soltar diante do fim da fase, não se precipite em avançar para o barril. Em vez disso, pule para a direita e encontrará uma plataforma de madeira que, quando atingida, lhe jogará em uma área bônus. Agora é só recolher as 100 bananas e reclamar seu prêmio, a última Puzzle Piece!

## 6-5 Forest Folly

**P1**

Após saltar o primeiro cipó, verá a primeira planta grande da fase. Bata no chão para que bananas voem por toda parte e, ao recolhê-las, a primeira Puzzle Piece irá se revelar.

**O:** Continue seu caminho e encontrará uma plataforma de vinhas giratória, onde DK pode se segurar. Conforme ela desce, verá a letra O; para pegá-la, tente ficar alinhado com a madeira que guia a roda.

**K:** *Chegue nas plataformas superiores golpeando a que está imediatamente à esquerda da planta. Com isso, será possível alcançar com um salto a letra K planando logo à direita.*

**P2**



Depois de subir na plataforma após pegar a letra O, verá que precisa pular em uma plataforma de vinhas que muda entre direita e esquerda. Embora o caminho da direita seja para o fim da fase, bata no plataforma para ser arremessado à esquerda, alcançando um barril bônus. Recolha as bananas e pegue a Puzzle Piece!

P3

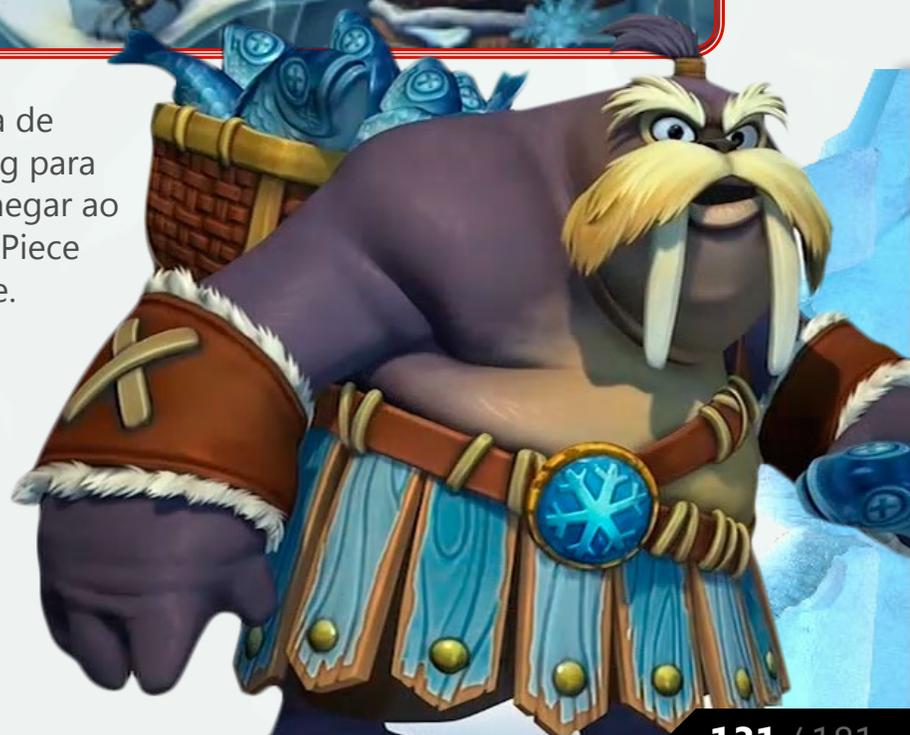
Pouco depois do checkpoint irá encontrar três cipós parados com diversos flocos de gelo flutuando em volta. Pegue todas as bananas dos cipós e a terceira Puzzle Piece irá se revelar na base do central.

**N:** Siga o caminho normalmente até a última plataforma de vinhas antes de um barril disparador. Aguarde pacientemente e se jogue em direção a ele somente quando a letra N aparecer junto de uma trilha de bananas.

P4



Mais a seguir, encontrará uma sequência de barris disparadores, precisando ter timing para não atingir os flocos de gelo. Quando chegar ao penúltimo da tela, aguarde até o Puzzle Piece aparecer, e aí se dispare em direção a ele.



P5



Pouco depois do checkpoint, derrote o Fish Poker Pops e atinja o chão perto da cesta de peixes para fazer surgir uma banana voadora. Pegue os itens que a seguem e ela se tornará a quinta Puzzle Piece.

**G:** Na seção em que flocos gigantes começam a cair, poderá ver a letra **G** abaixo de uma plataforma de madeira. Para alcançá-la, terá de usar o poder da Dixie ou fazer o pulo com rolamento.



## 6-6 Cliffside Slide

**P1**

Logo no começo, após passar pelas primeiras plataformas da fase, desça pela direita e depois corra para a esquerda. Isso irá revelar o caminho para o primeiro Puzzle Piece.

**K:** Na seção das plataformas que balançam com a avalanche, pule em um dos pinguins para alcançar a letra K flutuante.

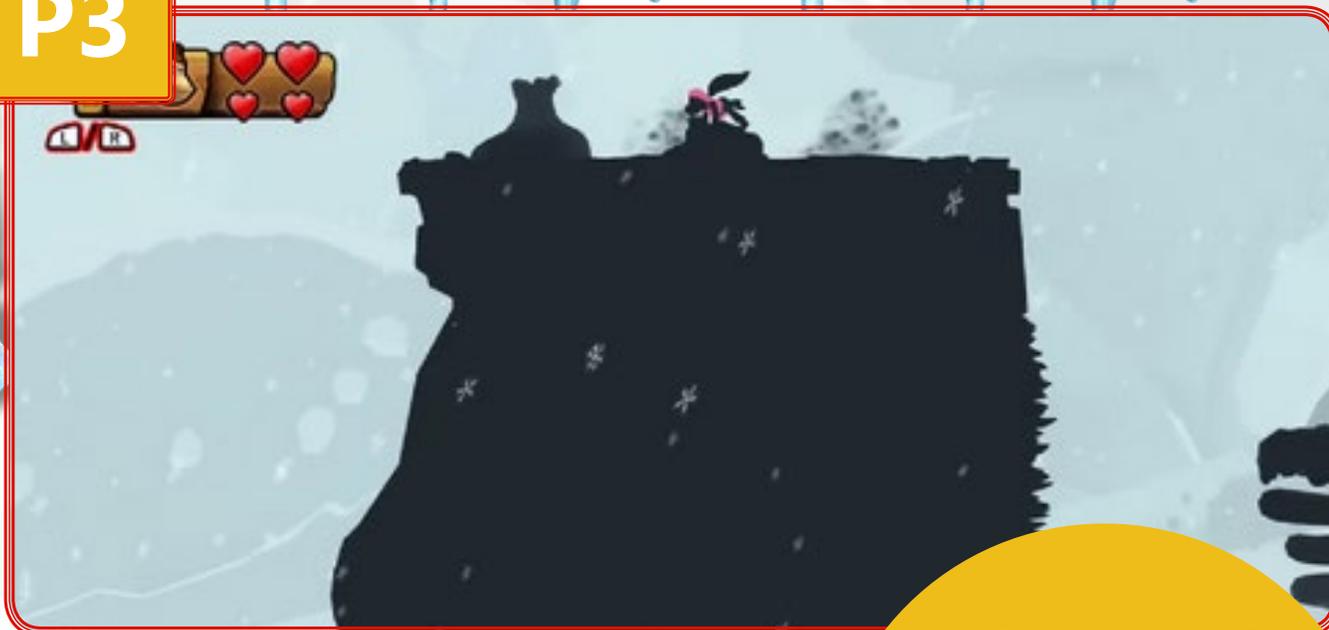
**P2**



Depois de encontrar o barril Kong, suba até o Sphen e derrote-o. Seguindo atrás de onde ele estava, encontrará uma área oculta com o segundo Puzzle Piece, pronto para ser puxado do chão pelo suporte.

**O:** Mais adiante encontrará outro Sphen. Use os peixes que ele joga para saltar até a letra O, ou usar o poder de Dixie pelo impulso extra.

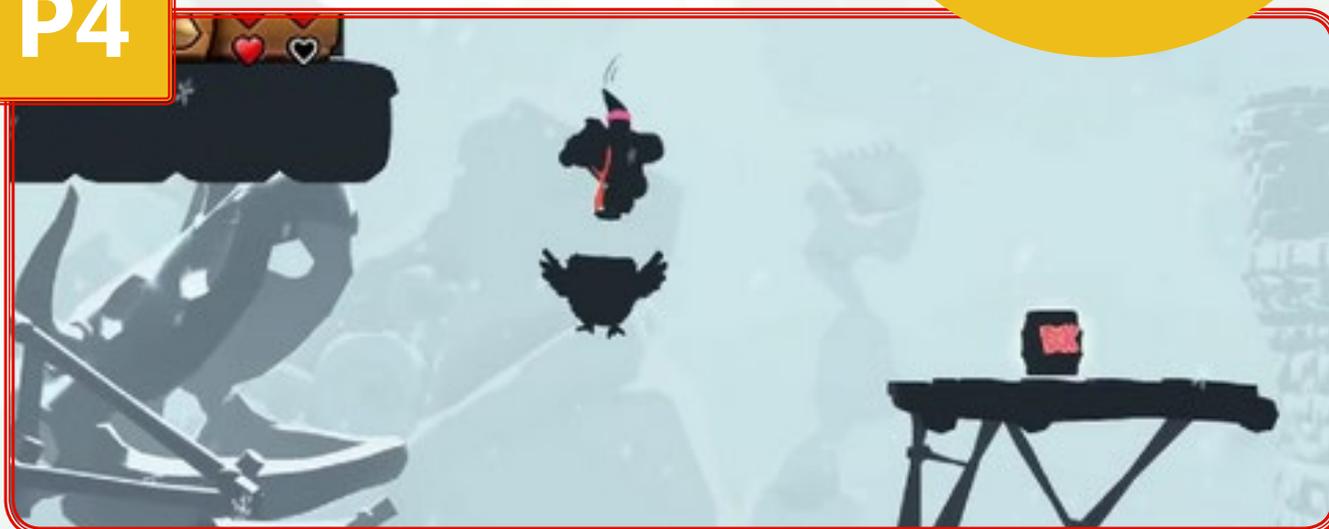
P3



Prossiga pelas plataformas que balançam até encontrar um caminho de vinhas que vai até uma flor trampoline. Use-a para se propelir até o topo da pedra das vinhas, onde encontrará uma planta. Atinja-a para revelar mais um Puzzle Piece.

*N: Continue passando pela fase e encontrará uma seção com diversos cipós. Entre dois deles encontrará a letra N flutuando acima de um Puffton; pule nele, pegue a letra e siga para o próximo cipó.*

P4



Depois do checkpoint, encontrará um barril Kong. Espere o Hootz flamejante do lado esquerdo se apagar para pular nele e alcançar uma área secreta. Lá, basta abrir a planta e conseguir mais um Puzzle Piece.

**P5**

Na seção em que as plataformas vão caindo junto da avalanche, uma delas terá uma planta que pode ser aberta. Nela está o último Puzzle Piece, mas seja rápido em pegá-la e voltar ao curso antes que a neve te engula!

**G:** Na plataforma seguinte ao do item anterior está um Archy com a letra G acima de sua cabeça. Pule nele, pegue a letra e dê o fora daí!

## 6-7 Frozen Frenzy

**P1**

Ao lado esquerdo da placa DK no chão, logo no começo da fase, é possível encontrar um Puzzle Piece oculto. Você o coletará após bater na placa DK.

**K:** Logo adiante é possível pegar a letra K, basta pular no Hootz para alcançá-lo.



## P2



Depois da seção de plataformas, irá parar em uma mais sólida com uma placa que pode ser virada no centro. Atinja-a para cair em uma área bônus, bastando recolher todas as bananas para reclamar o Puzzle Piece.

**O:** Na seção das barras eletrificadas que flutuam sobre as plataformas, verá a letra O flutuando perto de uma dessas. Pule no tempo certo para evitar a eletricidade e pegue a letra!

## P3

Depois do checkpoint, na segunda plataforma móvel, há uma sequência de bananas. Pegue todas e o Puzzle Piece irá surgir adiante.

## P4



Ande com cuidado nas seções a seguir e, entre duas plataformas, poderá ver um barril solitário escondido na parte inferior da tela. Salte nele e entrará numa área bônus cheia de bananas para serem recolhidas e com um Puzzle Piece no final.

P5



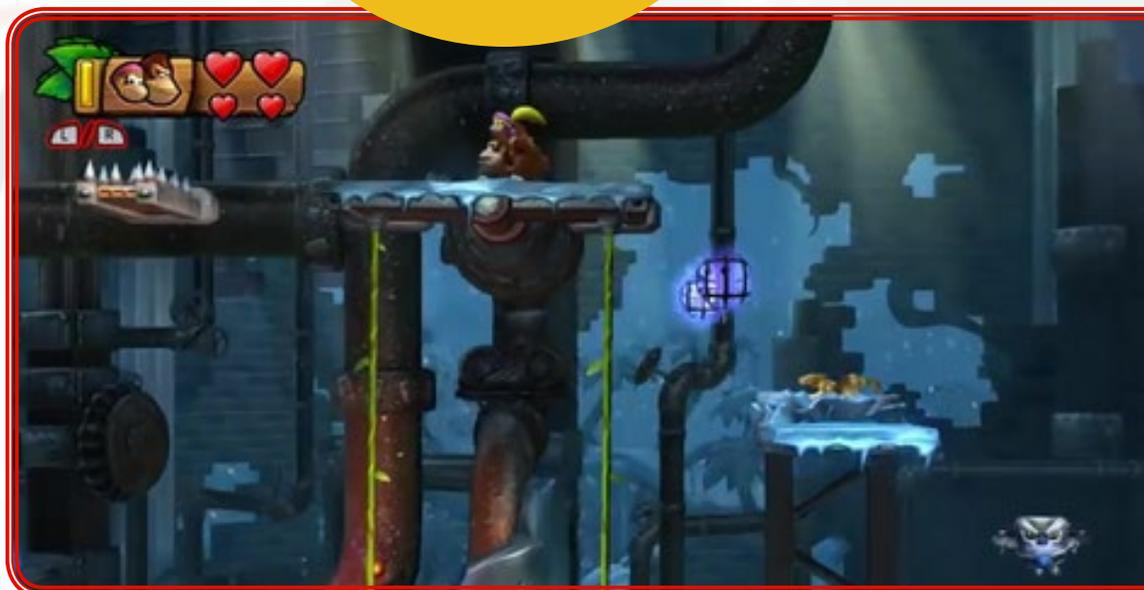
Pouco antes do segundo checkpoint há uma parede de vinhas que pode ser escalada do lado esquerdo. Suba e irá revelar mais um Puzzle Piece para sua coleção.

**N:** Mais adiante encontrará a letra N flutuando. Para alcançá-la, terá de acertar o tempo de pular na cabeça do Waldough e depois no Hootz.

**G:** Basta seguir em frente para encontrar a letra G acima de um Painguim Tuck. Pule nele e alcance a letra final!

## Saída Secreta

Após passar pela letra N e escalar os cipós seguintes, use o bastão de Cranky (ou o giro de cabelo da Dixie) para pular na plataforma acima das vinhas e depois pela plataforma de espinhos à esquerda. Isso levará ao portal e a saída secreta.



## 6-8

### Meltdown Mayhem

**P1**

Logo no início da fase, após espancar a placa DK no chão, corra para a esquerda e encontrará uma parede derrubada, indo direto para uma área bônus. Recolha as bananas, pegue o Puzzle Piece, você sabe como é.

**K:** *Na seção das plataformas caindo na lava, corra para alcançar a letra K antes que o chão seja consumido pelo magma.*

**O:** *Conforme for seguindo, a letra O estará aguardando no fim de uma trilha de bananas. Não tem como errar.*

**P2**

Logo em seguida da letra anterior, terá de destruir alguns blocos com o Rambo, o que ocasionará o surgimento de diversas bananas. Pegue todas e o Puzzle Piece aparecerá.

**P3**



Depois do checkpoint, quebre o primeiro escudo e cairá em uma plataforma afundando. Atinja a planta na ponta direita para revelar o terceiro Puzzle Piece.

P4



Pouco depois disso encontrará outra caixa do Rambi. A área da direita, quadrada, guarda uma passagem oculta. Avance pela direita e cairá onde aguarda mais um Puzzle Piece.

P5



Ao atingir uma colossal bola de neve, ela irá fazer surgir plataformas a serem erguidas pela lava. Pegue todas as bananas para que outro Puzzle Piece se revele.

**N:** A letra N vai estar aguardando entre uma plataforma de gelo e um Hootz. Aguarde em cima da plataforma até que ela se quebre para cair sobre o Hootz, e dali vá direto para o barril disparador á direita.

**G:** Na parte final da fase, basta correr e verá a letra G aguardando entre duas Banana Coins. Basta pular e pegar!

## 6-A

### *Dynamite Dash*

**P1**

Conforme avança pela fase, logo encontrará duas plataformas que se auto-destroem, com bananas e Banana Coins em cima delas. Pegue todos os itens e o primeiro Puzzle Piece irá se revelar.

*K: Pouco depois irá encontrar algumas plataformas iguais as anteriores flutuando de cima para baixo. Entre duas delas estará a letra K, exigindo certo cuidado ao pular para pegá-la.*

**P2**



Logo depois do Hootz azul é possível notar uma bomba na parede. Para acioná-la, pegue o barril logo abaixo e atire nela. Isso vai fazer uma série de bananas aparecerem. Recolha todas e uma linha de bananas irá indicar um caminho para pular; siga-as sem medo e cairá em um barril disparador direto para uma área bônus.

P3

Mais adiante, em uma roda com vinhas, pegue todas as bananas por ali. Isso fará surgir o terceiro Puzzle Piece.

**O:** A seção seguinte envolve uma série de disparos precisos com os barris. O penúltimo disparo tem, entre o disparador e seu alvo, uma série de bananas e a letra O. Atire com precisão quando as bananas alinharem e a letra será sua.

P4



Em uma plataforma com alguns inimigos perambulando e um bloco de gelo, quebre o bloco e atinja o chão mais uma vez para cair em uma área bônus. Recolha as bananas e reclame seu prêmio!



**P5**



**N:** Na seção seguinte, seja ágil e rápido para conseguir ser mais rápido que os explosivos, chegando na área com as vinhas no teto e seguindo até o fim para pegar a letra N.

Um dos explosivos irá causar a queda de uma estalactite de gelo na parte de baixo da tela. Caia nela e siga para a direita para revelar uma área secreta. Ali, puxe o suporte no chão para trazer à luz o último Puzzle Piece da fase.

**G:** A seção final da fase envolve deslizar por um longo cipó até o fim do estágio. Nessa parte você encontrará a letra G, mas não se desespere ao vê-la! Ela irá cair junto com o cipó, então não pule e deixe que DK caia diretamente nela.

## 6-B

### Icicle Arsenal

**K:** Apenas vá seguindo a fase e verá a letra K e uma plataforma esperando ser pêga.

**P1**

Puxe a trava da plataforma de madeira e ela irá flutuar até o teto. Pule nas vinhas e se guie para a esquerda até a planta, que pode ser atingida para liberar um Puzzle Piece.

**P2**

Pouco depois, você irá se deparar com um barril Kong. Pegue-o e atire contra um saco de pano mais a frente. Isso irá fazer surgir diversas bananas; reuna-as e um novo Puzzle Piece cairá em seu colo.

**P3**

Derrote o Fish Poker Pops e o caminho estará livre para puxar o suporte e trazer à luz mais um Puzzle Piece.

**P4**



*O: Logo em seguida, o jogador ficará diante de uma série de barris de disparo. No último deles, não atire até a letra O surgir junto com uma linha de bananas, assim, pegando tudo de uma vez só.*

Quebre os blocos de gelo e as plataformas irão ceder. Com isso, suba nelas para chegar às vinhas no teto, onde poderá seguir pela esquerda até encontrar um barril que irá levá-lo para uma área bônus. Recolha as bananas e pegue o Puzzle Piece.



P5



Prossiga na fase e retire a trava de uma plataforma de madeira diante de alguns Hootz. Isso irá fazer com que ela se erga, permitindo pular numa área oculta a esquerda. Nela, pegue todas as bananas para liberar mais um Puzzle Piece.

**N:** Mais adiante poderá ver a letra N sobrevoando dois Hootz, entre duas plataformas móveis. Use o Hootz de baixo para chegar na plataforma da direita e, de lá, pule no Hootz de cima para alcançar a letra.

P6

Novamente puxe a trava da madeira para que as plataformas se ergam. Naquela que estiver mais a direita, pule e alcance as vinhas no teto. De lá poderá abrir uma planta que liberará o barril para a área bônus, onde poderá pegar o Puzzle Piece depois de recolher as bananas.

P7



Em uma seção de pular plataformas, você subirá em algumas vinhas no teto para pular para o outro lado. Em vez disso, continue escalando conforme essa parte do cenário cai até que o último Puzzle Piece se revele. Pegue-o e pule para o outro lado.

**G:** Este aqui é bem complicado de pegar. Na seção final da fase, DK é disparado de barril em barril ao comando do jogador. Aqui você verá a letra G flutuando, mas, pela trilha de bananas, não é possível alcançar no primeiro disparo. Você terá de atirar o gorila para o barril do lado e imediatamente atirar de novo, pegando o prêmio e caindo no barril anterior. Dispare mais uma vez e volte para onde deveria e antes de todo o cenário cair em você!



## 6-K

### *Slippy Spikes*

**P1**

Sua melhor aposta nessa fase é usar Cranky para pular no terreno perigoso. Dito isso, o primeiro Puzzle Piece aguarda abaixo de uma das primeiras plataformas, acima de uma armadilha de espinho elétrica. Para pegar, um pulo com rolamento ou o poder de Cranky farão a magia.

**P2**

Na plataforma que sobe e desce, remova o segundo suporte para que o Puzzle Piece se revele logo adiante.

P3



Enquanto escala as duas plataformas paralelas, após subir a parte das vinhas, pule no topo da coluna da esquerda e destrua a urna. Isso fará com que diversas bananas surjam e, quando forem todas pegas, o Puzzle Piece aparecerá.

P4



Na segunda aparição das plataformas que sobem e descem, na parte das vinhas, uma série de bananas irá aparecer. Pegue todas e o quarto Puzzle Piece será seu.

P5

Na última parte da fase, enquanto escorrega no gelo, poderá ver o último Puzzle Piece flutuando. Salte com antecedência para pegá-lo!

# 6

## *Boss Volcano Dome*

Esquive-se das bolas de gelo que caem do teto. Carregue e segure um pinguim, fique na direção do chefe, espere ele parar de se mover para arrumar o capecete e arremesse-o para acertá-lo. Ele irá pular para a frente. Quando ele tentar te atacar, pule nas costas dele. Ele tentará te esmagar, portanto, apenas esquive-se. Repita o esquema até ele ficar bravo.

O chefe irá disparar dragões de gelo. Esquive-se. Arremesse um pinguim no fundo da tela para acertar o chefe. Assim que ele vier na mesma plataforma que você, espere-o correr na sua direção e pule nas costas dele. Desvie quando ele saltar. Repita o processo até ele ficar bravo novamente.

Ele vai pular e a lava elevará as plataformas. Fique nas que estão no alto e espere as que caíram voltarem ao normal e desça nelas. Repita o mesmo esquema de arremessar o pinguim e pular nas costas dele. A diferença é que te atacará mais rapidamente. Quando ele parar na ponta do cenário, ele irá soprar dragões de gelo. Desvie deles abaixando dos que voam mais alto e pulando dos que voam baixo. Repita o processo até acabar com a luta e assista ao belo final do jogo!



O sétimo e secreto mundo de Tropical Freeze só será desbloqueado quando você completar as fases **1-K, 2-K, 3-K, 4-K, 5-K, 6-K** e superar o chefe final na fase **6-B Volcano Dome**.

# World 7

## Secret Seclusion

---

### 7-1

### *Levitation Station*

P1

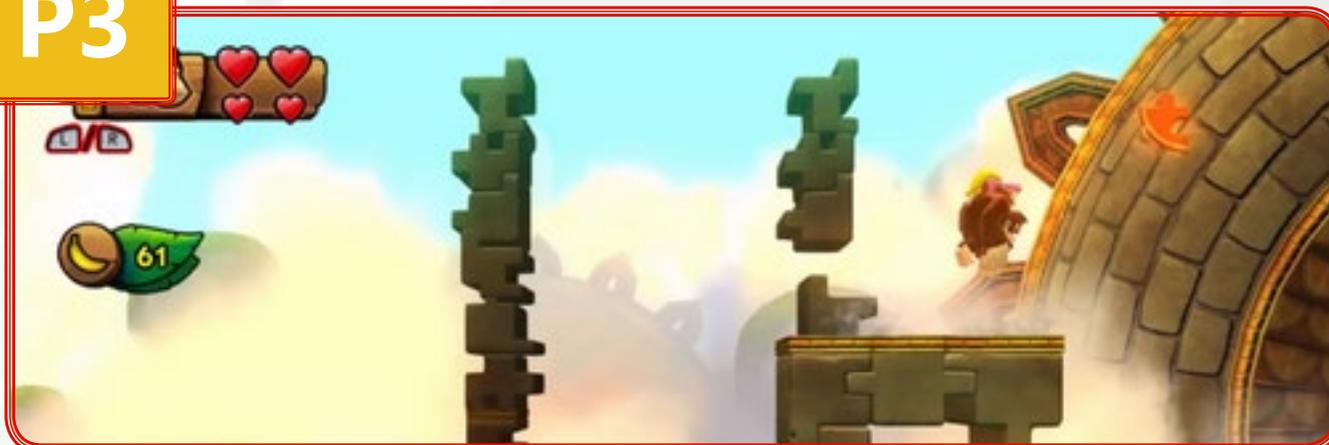


A situação já começa perigosa pelo fato de que as plataformas ficam pouco tempo no ar, e o primeiro Puzzle Piece não está em cima, mas embaixo de uma delas. Faça um pulo com rolamento por baixo da terceira plataforma em direção à quarta para pegá-lo.

## P2

Na seção seguinte, sempre se mantenha nas plataformas que forem surgindo na parte de cima. Quando encontrar um Hootz, pule nele para pegar impulso e alcançar o segundo Puzzle Piece, logo à direita.

## P3



Pouco depois, algumas plataformas irão brincar de quebra-cabeças, e uma quadrada será circundada por bananas. Pegue todas elas, inclusive as duas moedas, para revelar o terceiro Puzzle Piece.

## P4



Durante a seção do desmoronamento, se foque em pegar todos os quatro Banana Coins, pois assim irá surgir o próximo Puzzle Piece, perto da saída dali.

**P5**

Na seção seguinte, sempre se mantenha nas plataformas que forem surgindo na parte de cima. Quando encontrar um Hootz, pule nele para pegar impulso e alcançar o segundo Puzzle Piece, logo à direita.

## 7-2

### *Rocket Trails*

**P1**

Logo perceberá que esse mundo é cheio de plataformas móveis. Assim que alcançar a primeira com espinhos embaixo, pule em cima dela para conquistar o primeiro Puzzle Piece.

P2

Assim que cair no carrinho, se abaixe para cair em direção ao Puzzle Piece. Para voltar aos trilhos, faça o pulo no Finley.

P3



No fim dos trilhos, você cairá na água. Nade de volta para a esquerda e quebre a urna para revelar mais um Puzzle Piece.

P4

Depois de derrubar um Fish Poker Pops, estará diante de uma área onde blocos caem de cima da tela e esmagam o que há embaixo. É possível ver, dali, um Puzzle Piece logo abaixo de uma plataforma adiante. Faça um pulo com rolamento ou use os poderes de Dixie para alcançá-lo.

P5



Quando estiver sob o barril foguete, pegue a segunda linha de bananas inteira. Com isso, o último Puzzle Piece da fase irá aparecer no topo da tela.

**7-3**  
*Crazy Clouds*

P1



Bem-vindo a fase que vai consumir dezenas das suas vidas. Depois de passar pela coluna de blocos cheios de espinhos, pegue todas as bananas dentro do furacão seguinte para que um Puzzle Piece apareça na próxima plataforma.

P2

Quando estiver em uma hélice mais perto do topo da tela, poderá ver o Puzzle Piece entre dois Hootz flamejantes. Faça um pulo com rolamento gigantesco para conseguir cair lá.

P3



Após navegar entre os blocos de espinhos, encontrará uma urna em uma plataforma baixa. Quebre-a e diversas bananas sairão voando. Ao coletá-las, o terceiro Puzzle Piece irá surgir.

P4



Siga pelas hélices flutuantes até encontrar uma com uma urna. Quebre-a rapidamente e tome o Puzzle Piece antes que ela caia.

P5

Na seção final da fase, guiado por uma hélice-foguete, terá de desviar com cuidado dos blocos com espinhos. A hélice irá ceder e terá de pular em uma segunda. No percurso desta segunda, entre duas colunas de dois blocos, estará o último Puzzle Piece a ser adquirido. Pegue-o num pulo rápido e retorne a sua posição, se abaixando!

# BLASTPÉDIA

É com muito prazer que eu apresento à vocês a mais nova seção da Revista Nintendo Blast: A Blastpédia! Caso você acompanhe as publicações impressas dedicadas à BigN deve se lembrar da extinta NGamer Brasil. Muitos, incluindo quem vos fala e diversos integrantes da equipe GameBlast, admiravam seu humor irreverente e teor inovador para um estilo de publicação que andava estagnado. A partir da edição nove, a revista começou a trazer a seção chamada Nintendopédia. Tratava-se de uma enciclopédia ilustrada que contava com diversas informações sobre as dezenas de criaturas, itens e lugares que passaram pelas plataformas da Nintendo. Nesta primeira edição do ano nós contamos com a prévia de Donkey Kong Country Returns: Tropical Freeze e mais diversas outras matérias dedicadas ao gorilão. Dessa forma, a primeira Blastpédia não poderia ser sobre outra coisa se não o clã da família Kong! Prepare-se para conhecer os mais pitorescos símios que compõem esse confusa árvore genealógica na qual cada macaco não decide em qual galho quer ficar!



**Manky Kongs** são orangotangos que pertenciam ao clã dos Kongs, mas foram expulsos. Agora são encontrados como inimigos em certas fases, lançando barris em cima de DK e Diddy.



Irmão mais novo de Chunky, **Kiddy** foi um dos protagonistas de DKC3, ao lado de Dixie Kong. Infelizmente, não deu as caras desde então. Uma curiosidade é que Kiddy foi o primeiro Kong controlável cujo nome não começa com a letra "D".



Esse Kong com estilão de motoqueiro já apareceu em diversos jogos protagonizados pelo seu irmão, DK, normalmente oferecendo ajuda através de itens ou transporte. Ele já deu as caras até em jogos do Mario, como Mario Kart Wii. Agora, com Cranky sendo personagem jogável em Donkey Kong Country Returns: Tropical Freeze, **Funky** será o responsável pelas lojas de itens espalhadas pelos mundos.

Texto e ilustrações  
por **Hugo Pereira**

Revisão: José Carlos Alves  
Diagramação: Eidy Tasaka

Com curvas sinuosas, estatura acima da média para os Kongs e silhueta voluptuosa, **Candy** já deixou até o King K. Rool babando. Mas, ao que tudo indica, ela aparenta ser a namorada de DK, a quem ajudou diversas vezes durante as aventuras.

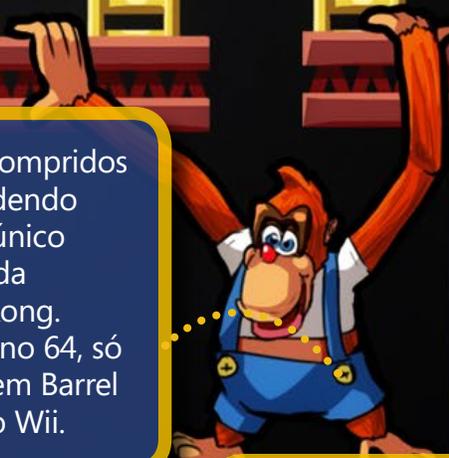


O "Rei do Camarote" da família Kong, **Swanky** gosta de ostentar e agregar valor com suas roupas e anéis dourados. Não perde a oportunidade de mostrar que é rico através de jogos de perguntas e respostas, agraciando o jogador com uma ligeira parte de sua riqueza. Sua conexão com os outros símios não é muito clara e, tal qual Kiddy, não é visto desde DK3.

Esposa de Cranky que já foi professora e dona de uma creche (e por algum motivo, também de uma caverna), **Wrinkly** está aí pra provar que a Rareware não tinha dó nem piedade de seus personagens. Após estreiar em DK2 e aparecer em DK3, Wrinkly passou dessa pra melhor logo antes da estreia de Donkey Kong na 3ª dimensão, no 64. Ao invés de salvar jogos, a velha alma penada passou a dar dicas para os jogadores.



Com os braços mais compridos da família e ainda podendo esticá-los, **Lanky** é o único orangotango que ainda pertence ao Clã dos Kong. Depois de sua estreia no 64, só voltou a dar as caras em Barrel Blast, para o Nintendo Wii.



**Tiny**, a Irmã mais nova de Dixie, estreou em DK64 e apareceu em praticamente todo jogo da série desde então. Essa pobre Kong foi a que mais sofreu com a venda da Rare pois, após sua aquisição pela Microsoft, a Big N decidiu trocar o design que você vê ao lado por um controverso look que a faz parecer mais velha do que a própria irmã - cujo parentesco, desde a troca de designs, nunca mais foi mencionado.



Irmão mais velho de Kiddy, embora seu nome seja mencionado em DK3, só apareceu realmente no jogo de 64. **Chunky** é o maior e mais forte do clã, ainda pode ficar invisível e foi o responsável pelo golpe final no King K. Rool até então.



O membro mais velho do clã deve sofrer da mesma doença degenerativa que Solid Snake, pois em 1981 estava firme e forte lançado barris em cima do então Jumpman e em 1994, em DKC, já era um idoso aposentado. **'Cranky'** é pai de DK Jr. e, teoricamente, avô de Donkey Kong (embora clame paternidade do segundo macaco). O velhote reclamão que sempre ajudou com dicas e itens será controlável pela primeira vez em Tropical Freeze.

Filho de Cranky, deu as caras em Donkey Kong **Jr.**, no qual salvava o próprio pai que havia sido aprisionado pelo ainda Jumpman - sim, o bigodudo já foi vilão! Além disso, pela cronologia da série, especula-se que seja o verdadeiro pai de Donkey Kong. O que mais colabora com essa ideia é o fato de ambos estarem presentes no Mario Tennis 64, o que significa que ambos são seres diferentes, ou que houve uma distorção no tempo-espaço contínuo daquele jogo.

O mais famoso de todo o clã é o personagem com a árvore genealógica mais confusa de todas. Pode ser tanto irmão quanto filho de Jr. e pode ser neto ou filho de Cranky. De qualquer forma, o gorilão protagonizou diversos jogos, incluindo uma série rítmica na qual tocava músicas em seus bongôs. Embora tenha começado como mocinho, já reviveu os passos do pai/avô e foi o vilão na série Mario vs. **Donkey Kong**. Agora, conta com sua própria linha de brinquedos e cuida pacificamente da DK Island. Isto é, até a mesma se tornar alvo de animais vikings em DKC: Tropical Freeze!



Sobrinho e melhor amigo de DK, **Diddy** já co-estrelou várias aventuras ao lado do gorilão. Esse chipanzé tem como principal característica sua engenhosidade e capacidade de tornar sucata e madeira nos mais incríveis artefatos, como uma mochila a jato e uma arma que atira amendoins.

Irmã mais velha de Tiny Kong e namorada de Diddy, **Dixie** estreou em Country 2 ao lado de seu cônjuge na busca por DK. Desde que estreou, usa o seu cabelo para atacar inimigos e dar um impulso extra em seus pulos.

Se o DK Jr. já deixava confuso quem tentava entender a árvore genealógica da família Kong, **Baby DK** faz a pessoa entrar em parafuso. Ele deu às caras em Yoshi's Island DS, contracenando com versões bebês de Peach, Bowser, Wario e Mario. Se considerarmos que no Donkey Kong original quem luta contra o Mario adulto é na realidade Cranky Kong, seria justo pensar que quem se aventurou com Baby Mario foi na realidade Cranky em sua infância. Entretanto, o design de Baby DK remete muito mais ao Donkey Kong atual do que ao seu "avô". Trata-se de mais um enigma da Nintendo para o qual ainda não se tem resposta. Alguém chame o Professor Layton para resolver isso, por favor! 🍌

# PARADA PARA AS COMPRAS NA LOJA DE FUNKY KONG

por **Fellipe Camarossi**

**Revisão:** José Carlos Alves

**Diagramação:** Tiffany Bittencourt

No decorrer do jogo, a macacada irá encontrar constantemente Funky Kong, um dos melhores amigos de DK e dono da loja de itens Funky's Fly 'N' Buy. Em sua loja é possível encontrar diversos artefatos para ajudar enquanto desbrava os territórios perigosos das ilhas guardadas pelos Snowmads. Chequem a seguir quais itens estão disponíveis, seus preços e o que fazem.

## RED BALLOON



**3 BANANA COINS**

**EFEITO** Garante uma vida extra para DK e seus amigos.

### RECOMENDAÇÃO

Sempre tenha algumas moedas extras pro caso de suas vidas estarem acabando, pois você pode precisar vir aqui. Todavia, caso não tenha, uma solução alternativa é voltar nas primeiras fases para reunir balões!

## BLUE BALLOON



**5 BANANA COINS**

**EFEITO** Preenche novamente a barra de ar caso você fique sem embaixo d'água.

### RECOMENDAÇÃO

Esses balões podem salvar sua vida nas muitas fases aquáticas do jogo, principalmente as que você precisa explorar muito em busca dos colecionáveis. Portanto, se estiver numa busca demorada, esse item é essencial!

## GREEN BALLOON



**7 BANANA COINS**

**EFEITO** Se você cair em um buraco ou abismo, o balão irá resgatar-lhe uma vez.

### RECOMENDAÇÃO

Uma das maiores frustrações do jogo é estar em ritmo frenético, vencendo todos os desafios e perder por causa de um pulo mal calculado. Especialmente nas fases de templos, esse item vai lhe impedir de arremessar o GamePad na parede.

## SQUAWKS



**10 BANANA COINS**

**EFEITO** Avisa quando um Puzzle Piece está por perto.

### RECOMENDAÇÃO

Esse papagaio seria o seu principal parceiro na busca das Puzzle Pieces em uma aventura às cegas, mas você está com o Guia Nintendo Blast em mãos, então está tudo bem agora!



## CRASH GUARD



**10 BANANA COINS**

**EFEITO** Protege seu carrinho ou barril de uma batida em suas respectivas fases.

### RECOMENDAÇÃO

Sempre compre isso antes de uma fase de foguete ou de carrinho. É sério. Você vai usar e vai me agradecer por isso.



## BANANA JUICE



**15 BANANA COINS**

**EFEITO** Torna o usuário invencível temporariamente ao se chocar com um inimigo ou perigo da fase.

### RECOMENDAÇÃO

Embora pareça um item que tire a graça do jogo, muitas vezes você vai se perguntar se deveria ou não usá-lo, porque seu efeito pode ser essencial nas fases finais do game.



**HEART BOOST**

.....

**15 BANANA COINS**

**EFEITO** Acrescenta um coração à sua barra durante uma fase.

**RECOMENDAÇÃO**

É uma ótima ideia usar esse item em combinação com o Kong Pow de Dixie, pois isso vai expandir seus corações para 12 ao invés de 8!

**BARRELS**

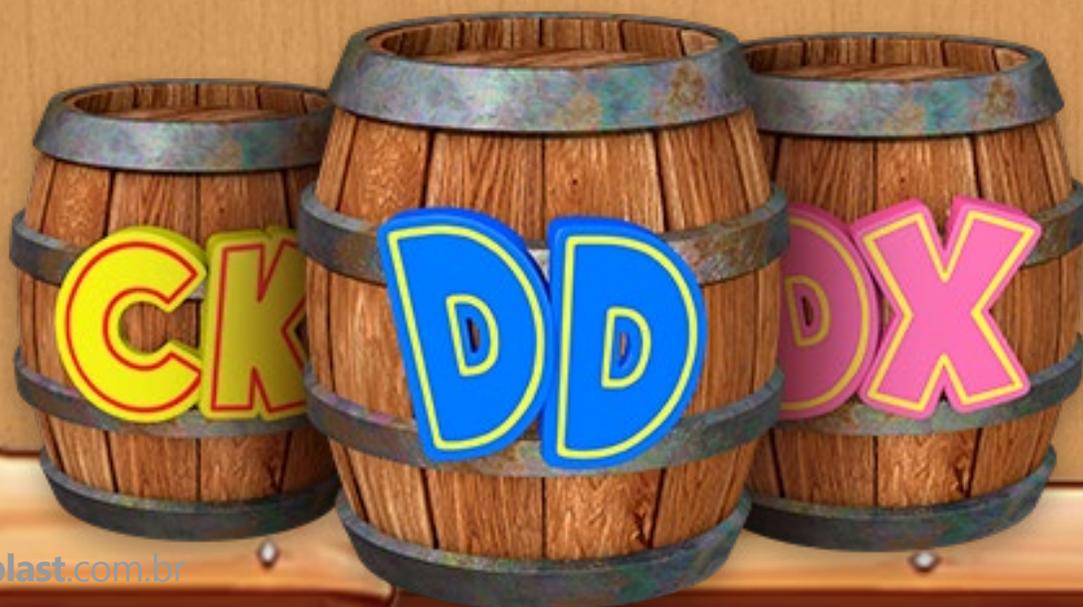
...

**15 BANANA COINS****DIDDY KONG**

**EFEITO** Permite carregar Diddy consigo para a próxima fase.

**RECOMENDAÇÃO**

Item muito versátil quando se estiver precisando de vidas, já que o Kong Pow de Diddy transforma os oponentes em Red Balloons.



## DIXIE KONG

**EFEITO** Permite carregar Dixie consigo para a próxima fase.

### RECOMENDAÇÃO

Você usará muito esse barril se tiver preguiça de ir buscar barris com a Dixie em fases anteriores, pois ela é possivelmente a Kong mais versátil do jogo.

## CRANKY KONG

**EFEITO** Permite carregar Cranky consigo para a próxima fase.

### RECOMENDAÇÃO

Este é o item com maior custo-benefício do jogo, pois o Kong Pow de Cranky transforma os oponentes em Banana Coins, rapidamente lhe recompensando pelo que foi gasto!

## CAPSULE TOY MACHINE



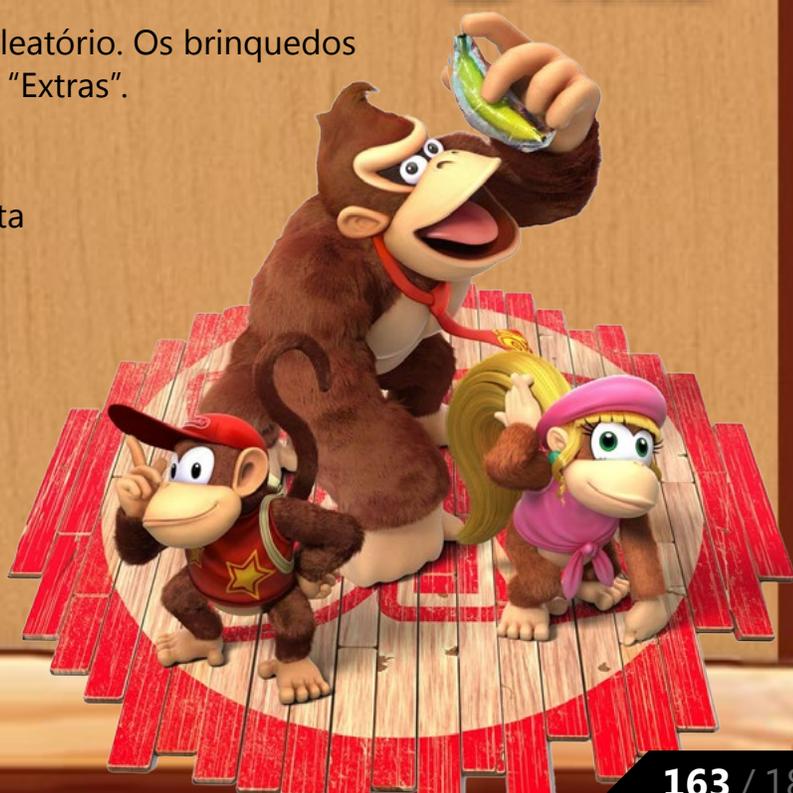
**5 BANANA COINS**



**EFEITO** Consegue um brinquedo aleatório. Os brinquedos podem ser vistos no menu "Extras".

### RECOMENDAÇÃO

Se não tiver com o que gastar mais, invista aqui. Ao menos vai (ou tem chances de) expandir sua coleção de brinquedos!



# DONKEY KONG COUNTRY TROPICAL FREEZE



por **Jaime Ninice**

Revisão: José Carlos Alves  
Diagramação: Gabriel Leles

## Dicas e Truques: Donkey Kong Country: Tropical Freeze – Time Attack

Aprenda todas as principais manhas e técnicas para conseguir as medalhas de ouro e os maiores recordes nas leaderboards online do mais recente jogo dos símios da Nintendo.

Dizem que a pressa é inimiga da perfeição, e isso não poderia ser mais verdade. Ainda assim, quando ambas andam juntas o resultado é espetacular e muito gratificante; e é justamente essa a premissa do modo Time Attack de Donkey Kong Country: Tropical Freeze. Com o relógio girando e sem poder cometer nenhuma falha, você deve controlar os Kongs para chegar ao final da fase em uma tacada só, sem morrer nenhuma vez e no menor tempo possível.

## Conhecendo as elusivas medalhas:

Embora viciante, difícil e muito divertido, o modo **Time Attack** não conta para a porcentagem de completude do jogo, portanto a única razão para realizá-lo seria tentar figurar entre os melhores do placar online, se gabar com seus amigos ou simplesmente pela sensação gratificante de saber que você conseguiu ouro naquela fase de templo que por si só é difícil de passar.



Existem três medalhas que podem ser conseguidas: **ouro**, **prata** e **bronze**, e o tempo limite para conquistar cada uma delas fica indicado no canto inferior da tela. Se o limite da medalha atual estourar (digamos que seja a de ouro), a da seguinte a substitui (no caso, prata).

Além desses três tipos de medalhas, ainda existem mais dois detalhes: o **coração** e a **medalha dourada brilhante**. O coração ocorre quando, além de alcançar o final da fase em um tempo recorde, você o faz sem ser atingido nenhuma vez – ou seja, sem perder nenhum coração. Já a medalha dourada brilhante ocorre quando o jogador consegue alcançar o barril final num tempo muito menor do que o estipulado para o da medalha de ouro, sendo que este tempo varia de fase para fase.

## Escolhendo o Kong certo para a hora certa

Antes de iniciar no modo Time Attack, o jogo dá a opção de selecionar qual macaco você deseja que fique lhe esperando nos barris: **Diddy**, **Dixie**, **Cranky** ou o **Kong** que é pré-selecionado automaticamente para a fase (em alguns casos isso significa o barril de Kong aleatório). A seleção de qual Kong irá lhe acompanhar é fundamental para poder alcançar o menor tempo possível então, sem mais delongas, vamos conhecer os dois Kongs que mais trazem vantagem ao jogador neste modo:



**Dixie:** Como não poderia deixar de ser, Dixie também é bastante eficaz no modo Time Attack. Embora seu pulo duplo seja o mais demorado de todos (visto que ela fica parada no ar por alguns segundos para "carregá-lo"), ele é muito útil nos momentos que o jogador precisa realizar algum "salto de fé". Em certas fases (em especial aquelas com grande variação de altitude, com vários altos e baixos, montanhas, decidas e precipícios), o jogador pode, ao invés de realizar a tradicional descida de acordo com o layout da fase, se jogar em direção ao abismo do ponto mais alto, rolando em alta velocidade, e usar o pulo duplo de Dixie para retornar seguramente à uma plataforma estável (note que isso só funciona em fases específicas).

Dixie também brilha em fases com extensas áreas aquáticas, principalmente se houver muitos obstáculos. Embora a propulsão com o botão de bater no chão/rolar seja maior, o controle é limitado e o personagem não consegue mudar de ângulo tão facilmente. Ao custo de um pouco de velocidade, segurando o A, os Kongs conseguem se mover rapidamente e com amplo controle da direção.





**Cranky:** A estrela do Time Attack, Cranky mostra que idade não é motivo que o impeça de ser veloz. A grande arma de Cranky é sua bengala. O salto de Cranky com ela é o único dos saltos especiais que não desacelera a dupla dos gorilas e é o com maior

alcance horizontal, tornando-se a arma perfeita para o Time Attack. Comece com DK rolando, pule enquanto rola e, somente quando estiver perto do chão, aperte e segure novamente o botão de pulo para que Cranky puxe sua bengala e lance a dupla ao ar novamente. Repita o processo e você alcançará grandes distâncias em pouquíssimo tempo. Embora espinhos não sejam problemas e alguns inimigos que antes deveriam ser evitados até sirvam de plataforma para Cranky, não é incomum que, numa dessas sequências de pulo, você acabe aterrissando em um abismo.

Para isso, existem duas soluções: a mais prática consiste em não realizar o pulo de bengala anterior ao abismo e simplesmente reiniciar o processo, com outro rolamento seguido de pulo normal. A segunda opção requer um pouco mais de timing mas faz com que os Kongs não percam seu momentum. O motivo de apertar o botão de pulo somente quando Cranky está perto do solo é porque, ao sacar sua bengala, Cranky cai mais rápido do que o normal, limitando a distância horizontal que cada pulo cobre. Sendo assim, com um bom timing quanto a quando sacar a bengala nos pulos precedentes ao abismo pode garantir a segurança de que DK e Cranky aterrissem em um local estável, emendando uma sequência de saltos do começo ao fim.



## Os 12 mandamentos do Time Attack



- **Conheça a fase.** É muito importante saber o layout da fase para não se pegar desprevinido. E por layout, não me refiro apenas às plataformas, mas também aos inimigos e suas movimentações, visto que a suas localizações são diferentes de acordo com qual momento você alcançou a área em que eles se encontram.



- **Nada está ali por enfeite.** Várias vezes você irá perceber que existem caminhos alternativos (um em cima e outro embaixo) ou então alguma plataforma que parece completamente desnecessária, mas nenhum elemento foi colocado ali ao acaso. Se ele não parece agregar nada ao percurso normal, tente encaixá-lo na sua rotina para o Time Attack e é capaz de que você economize alguns bons segundos.

- **Nunca fique parado!** Ficar esperando é um pecado capital em Tropical Freeze. O Modo de Time Attack foi feito com a intenção de que o melhor performance possível seja fluída e rápida, e isso certamente não conta com "ficar parado esperando por uma plataforma". Se você se encontrar nessa situação, repense os seus passos anteriores, provavelmente você deve ter perdido tempo em algum lugar antes, o que fez com que você não chegasse em sincronia com a plataforma. Se este não foi o caso, tente então trocar para outro Kong parceiro e ver se o resultado muda.



- **Atire imediatamente nos barris.**

Praticamente todos os barris permitem que o jogador atire assim que entre nele e atinja o local desejado. Sim, você não vai coletar aquele cacho de banana, aquela Kong Letter ou a puzzle piece, mas não é para isso que você está lá.

- **Economize seus pulos.** Pular é essencial, é a base de qualquer jogo de plataforma, mas no modo Time Attack, cada pulo dado representa velocidade reduzida e tempo perdido com movimentação vertical e não horizontal. Os pulos de DK e cia. variam de acordo com quanto tempo o botão de pulo foi pressionado. Um leve toque e os macacos se levantam um pouco do chão; pressione até o fim e terá o pulo mais alto o possível. Sempre que pular, pule apenas o quão alto você precisar e apenas se realmente precisar.

- **Jamais jogue os barris.** Jogar um barril de um companheiro implica esperar que o barril atinja algo ou saia da tela e que o Kong aprisionado caminhe desde onde o barril estourou até as costas de DK. O modo mais eficiente de liberar o barril é simplesmente segurá-lo e emendar com um rolamento, que quebra o barril instantaneamente e ainda pode entrar direto na sequência de pulos com bengala de Cranky.

- **Nunca seja atingido!** DK e seus parceiros perdem muita velocidade ao serem atingidos por inimigos ou obstáculos, além de que, no momento em que são atingidos, eles ficam estáticos no ar para a animação de dano, mas enquanto estão parados, o contador continua rodando. Isso é ainda mais importante para as fases a bordo do Rocket Barrel ou Mine Cart, visto que os locais no qual pode-se ser mais rápido são bem limitados.





- **... mas toda regra tem sua exceção.**

Como no Time Attack você não precisa aderir ao limite de um coração do Hard Mode, você pode colocar esses corações em bom uso. Embora você perca tempo e velocidade ao ser atingido, às vezes essas perdas são compensadas por cobrir uma parte maior de trajeto da fase. Rolar por espinhos pode causar um certo dano, mas talvez seja mais rápido que passar por uma sequência complexa de plataformas ou esperar que uma plataforma móvel chegue.

- **Inimigos também são plataformas.**

Isso é ainda mais verdade para Cranky, que pode até pular sobre os que possuem espinhos. Saber utilizar os inimigos em sua rotina é valiosíssimo. Não esqueça de calcular se é mais válido deixar os Kongs apenas quicarem sobre o inimigo (principalmente se tiverem vários em rápida sucessão) ou se é melhor apertar o botão de pulo na hora da aterrissagem para alcançar aquela altura extra. Destaque para o pinguim que joga peixes e os pinguins voadores; eles podem servir para cobrir buracos ou seções perigosas em trechos de certas fases, salvando sua vida e economizando seu tempo.

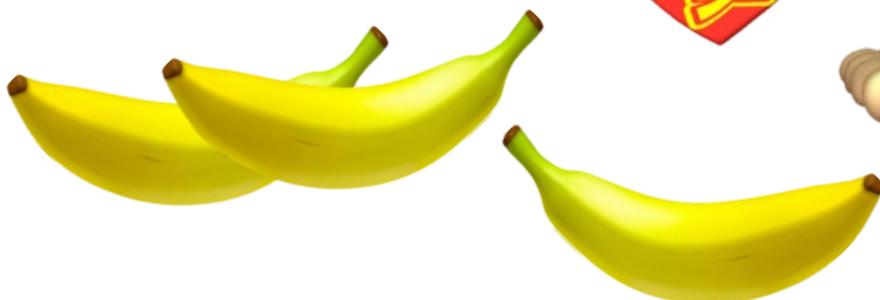
- **Aprenda com os templos.** As fases "K" de cada um dos mapas dão pouquíssimo tempo ao jogador para pensar o que fazer e, por vezes, você acaba agindo por simples reflexo. Os templos condensam várias armadilhas em sequência, mas tudo o que é visto neles também é visto nas demais fases, mas de maneira mais sutil. Aprenda a lidar com esses elementos de forma mais eficiente nos templos e fazê-lo nas demais fases será uma brisa.



- **Os replays estão lá; assista-os.** Os campeões mundiais em cada uma das fases têm seus replay online no leaderboards prontos para assistir. Dificilmente você será capaz de reproduzir com exatidão o que eles conseguem fazer, mas é possível extrair seções dos vídeos que não são tão difíceis de serem simuladas, economizando assim muitos segundos.



- **A morte é amiga da perfeição.** Como no Time Attack não existe um contador de vidas, não tenha medo de morrer. A tentativa e erro de novas estratégias e caminhos é essencial para conseguir o melhor tempo possível e encontrar as rotas mais rápidas (que geralmente significam as mais perigosas e/ou as menos convencionais). 





por **Hugo H. Pereira**

Revisão: José Carlos Alves  
Diagramação: Breno Madureira

## Dicas e Truques: Donkey Kong Country: Tropical Freeze • Hard Mode

Com apenas um coração e sem checkpoints, descubra tudo o que precisa saber para completar o desafio mais difícil de Tropical Freeze e fechar 200% com o nosso guia para o Hard Mode!

Já coletou todas as Letras Kong em cada um dos mundos e terminou as fases dos templos secretos? Já conseguiu todas as Puzzle Pieces para desbloquear as artes conceituais e dioramas? Já terminou o 7º Mundo – Secret Seclusion – coletando suas Puzzle Pieces? Pois parabéns! Seu jogo já deve estar com a taxa de completude em 100%!...Mas está pronto para começar a caçada rumo aos 200%? Confira nosso guia com as principais dicas e truques para se dar bem no Hard Mode de Donkey Kong Country: Tropical Freeze.

### O quê é o Hard Mode?

Similar ao Mirror Mode de Donkey Kong Country Returns (Wii), o Hard Mode é habilitado ao terminar as fases do mundo secreto e serve para dar um quê a mais de dificuldade ao jogo (como se ele já não fosse difícil o suficiente). Ao escolher uma fase na qual quer entrar, o jogador será apresentado a um menu no qual vai poder escolher a opção Hard Mode. Sem contar com checkpoints ou Kongs parceiros, sem poder usar itens e com apenas um único coração de vida, Hard Mode se destaca não somente pelo alto teor de dificuldade mas por um outro motivo também: ele deixa o jogador escolher qual Kong você quer usar.



## Em rumo aos 200%

Para completar o jogo com 200%, o Hard Mode é obrigatório (ao contrário do Time Attack, que é opcional). Entretanto, embora completar fases renda uma certa porcentagem ao contador, não basta chegar ao barril dourado para alcançar os 200%. Tal qual as fases normais, o Hard Mode também conta com as Letras Kong – desta vez, azuis. A falta de checkpoints, entretanto, obriga o jogador a completar a fase e pegar todas as letras de uma vez só, dificultando ainda mais, dado os perigosos locais nos quais as mesmas geralmente se encontram.

Como qual Kong utilizar é uma escolha do jogador, não existe um barril pré-selecionado que facilitará alcançar certa letra em um local específico, portanto às vezes é necessário jogar uma fase novamente com outro Kong para poder coletar as quatro letras. Na maioria dos casos, Dixie, com um pulo duplo e um pouco de habilidade do jogador, consegue simular as habilidades dos outros Kongs, ao menos para os fins de coletar as letras.



## A similaridade de cada símio

Se, como parceiros de DK, os Kongs restantes já traziam grande diversidade ao gameplay, controlar cada um deles sozinho traz ainda mais peculiaridades à Tropical Freeze e compreender as habilidades únicas dos símios é essencial para completar o Hard Mode com a menor quantidade de continues o possível.



**Cranky** Cranky: O mais velho dos Kong acaba sendo um dos mais ofuscados por não ter nada de novo ou especial para oferecer no Hard Mode. Embora seus pulos com a bengala sejam muito divertidos e ele seja aconselhável em fases com solos espinhosos (como Bramble Scramble), na maioria dos casos a velocidade dos pulos e a falta de um segundo pulo acabam limitando a sua eficiência.





**Dixie:** Tal qual Dixie facilita bastante a vida dos jogadores no modo normal, no Hard Mode o segundo pulo da Dixie vem a calhar para poupar o seu único coração. Aprender a sutileza das diferentes reações do pulo de Dixie traz grande vantagem para o controle da personagem. Normalmente, ao segurar o botão de pulo, Dixie emenda o primeiro pulo com um giro de seu cabelo, que resulta em uma espécie de segundo pulo. Entretanto, o jogador pode parar de apertar o botão de pulo enquanto Dixie "carrega" o seu segundo, o que acarreta numa espécie de "mini-pulo" e possibilita que o botão de pulo seja pressionado novamente para um segundo "mini-pulo" antes que toque o chão. Essa estratégia é especialmente eficaz para fases que exigem maior precisão aonde o personagem aterrissará, visto que dá a oportunidade de consertar a trajetória duas vezes.

**Diddy:** O sobrinho de DK continua com o destaque de sua mochila a jato, que permite que o jogador alcance distâncias mais longas. Embora Dixie ainda supere em termos de recuperação (seu pulo duplo aumenta as chances de voltar à uma plataforma caso algum pulo dê errado), Diddy também tem suas vantagens. Ao contrário do pulo duplo de Dixie, que tem um alcance vertical maior (ou diagonal, caso esteja em locomoção), a mochila a jato de Diddy mantém o macaco na mesma altura, movendo-se quase que exclusivamente na horizontal. A habilidade de se mover no ar sem ganhar altura ganha destaque principalmente nas fases de templos que, devido às suas armadilhas e espinhos por todos os lados, ganhar altitude pode acabar sendo mais um empecilho do que alguma ajuda.



**Donkey Kong** a estrela do jogo acaba sendo a escolha mais improvável para o Hard Mode. A inabilidade de utilizar algum pulo, golpe ou técnica específica faz com que DK não tenha, literalmente, NADA a oferecer. Sem prós nem contras, a melhor chance para o DK brilhar é a bordo do Rocket Barrel ou do Mine Cart.

Agora que vocês conhecem as habilidades de cada símio, bora terminar esse modo? 



Leve a **Revista Nintendo Blast** com você nas redes sociais! É só clicar e participar!



[twitter.com/nintendoblast](https://twitter.com/nintendoblast)

**Seguir**



[facebook.com/nintendoblast](https://facebook.com/nintendoblast)

**Curtir**



[google.com/+nintendoblast](https://google.com/+nintendoblast)

**Seguir**



[youtube.com/GameBlastTV](https://youtube.com/GameBlastTV)

**Inscrever-se**

por **Hugo H. Pereira**

Revisão: José Carlos Alves

Diagramação: Breno Madureira



## Cranky comenta: Easter Eggs em Donkey Kong Country: Tropical Freeze



"HÁ! Quer dizer então que você já usou essa revista pra debulhar todo o meu jogo, Donkey Kong Country: Tropical Freeze? Humpf, vocês jovens não conseguem fazer nada sozinhos hoje em dia. Na minha época não existia essas coisas de revista digitais. Até mesmo as impressas eram raridade! Nós tínhamos que zerar tudo na raça, na marra. Se não conseguíamos, tínhamos que perguntar para os amigos ou aqueles oráculos que trabalhavam nas lojas de alugueis de videogames (sim, na minha época jogos eram alugados!)"

"E agora, como se não bastasse ter coletado todas as letras e peças de quebra-cabeça, vocês, muleques enxeridos, ainda querem procurar que mais segredos o jogo ainda tem a esconder.

Esses tais de "Easter Eggs"... Na minha época, jogo bom era jogo simples: todo bit e byte era usado com algum propósito; nada de sair por ai fazendo firulas só para fazer referência a jogos antigos - até por quê nós eramos os jogos antigos - mas, já que vocês são insaciáveis, esse velho Kong vai abrir uma exceção e dar uma ajudinha..."



"Esses desenvolvedores de hoje em dia não perdem tempo mesmo! Um bando de apressados, nem deixam o jogo criar um clima antes de apresentar o primeiro Easter Egg. Logo assim que chegamos em **Lost Mangroves**, na primeira área, basta entrar no avião no qual aterrissamos para conferir dezenas de TVs rodando a tela inicial de **Donkey Kong Country Returns** - tanto a americana quanto a japonesa."



"Logo mais, em **Busted Bayou**, não pude deixar de notar, mesmo que em forma de silhueta pouco definida, a **nave** daquela tal de **Samus Aran**. Esse pessoal da Retro Studios é fogo, viu? Nem quando o jogo é para ser nosso eles conseguem ficar sem paparicar ela!"



*"E parece que até mesmo meu neto tem aprendido um pouco com os clássicos! Não, não estou falando do DK - aquele lá só quer saber de ficar jogando no 3DS dele em qualquer momento em que ficamos parados!"*

*"Ei, mas o 3DS tem jogos muito maneiros, viu? Você deveria experimentar! Se quiser eu te empresto depois, eu tenho Animal Crossing, Mario Kart 7, Super Mario 3D Land e Donkey Kong Country Returns 3D, são todos muit-"*



*"FICA QUIETO SEU SÍMIO MAL EDUCADO! A matéria é minha! Na minha época nós nos contentávamos em estrelar um jogo e não ficávamos tentando roubar matérias especiais dos mais velhos!"*

*"A-hem, aonde que eu estava? Pois é, até mesmo aquele cabeça-de-vento do Funky aprendeu com o jogo da minha geração - o primeiro The Legend of Zelda, para NES - e soltou uma sutil referência enquanto fazíamos compras em sua loja. Realmente é perigoso andar sozinho!"*



"Em um momento nostálgico, vocês não conseguem imaginar o quão eu fiquei feliz ao encontrar o meu velho **gramofone** perto da saída secreta de **Canopy Chaos!** Aquela velharia precisa de umas porradinhas para funcionar, mas o trabalho compensa quando ela começa a tocar o tema do saudoso jogo que estreei nos arcades."





"Em **Trunk Twist**, depois de lembrar o porquê do meu desgosto por carros de mina, o abobalhado do meu neto aterrissou na água e não no avião no qual o Barril Dourado repousava. Eu já estava pronto pra dar uma bengalada na cabeça dele quando reparei que o logo na lateral do avião era, nada mais nada menos, que uma **P-Wing!** Quem diria que até visitantes do reino do cogumelo estariam perdidos por essas bandas!"

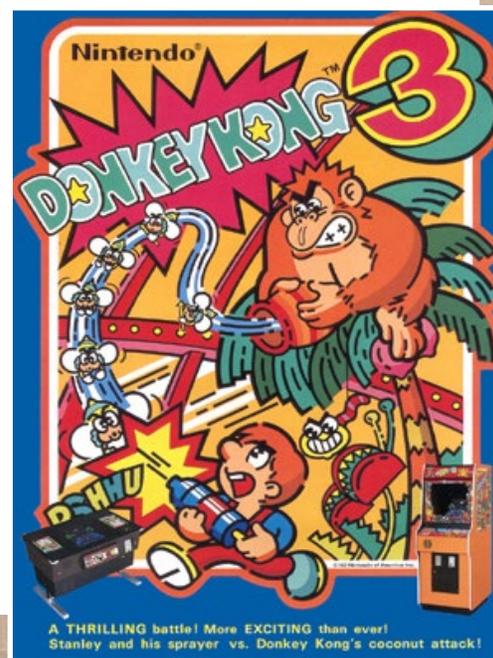
"Esses desenvolvedores diabólicos de hoje em dia não se contentam em apenas colocar Easter Eggs a esmo, eles insistem em colocar nos momentos mais frenéticos e difíceis de se perceber. Por exemplo em **Sawmill Thrill**, quando trocamos de carte para bote de madeira. Logo após a troca, se mergulhamos direto na água ao invés de pular para coletar preciosas bananas, você poderá perceber que os pássaros que são espantados com o nosso impacto com a água são, nada mais nada menos, que os patos de **Duck Hunt**, do grande NES! Essa juventude desvairada, colocando detalhes tão rápidos e pequenos assim. Cadê o respeito com os mais velhos que têm visão prejudicada, hein!?"



"E mais uma vez meus óculos me deixaram na mão: Assim que chegamos em **Grassland Groove**, com todo aquele calor da Savana, eles embaçaram e fizeram-me crer que eu estava vendo nada mais nada menos que o infame **King K. Rool!** Eu já estava me preparando para ensinar umas poucas e boas àquele crocodilo fanfarrão quando eu percebi que tratava-se apenas de uma formação rochosa... confesso que fiquei um pouco decepcionado..."

"Aqueles songa-mongas dos game designers não souberam espaçar melhor os Easter Eggs da nossa aventura então não foi até a reta final que tivemos mais referências, mas quando enfim as tivemos, a espera valeu à pena: na quinta ilha, em **Fruity Factory**, lá pro final da fase, pude ver ao fundo o pesticida em spray que Stanley usava repousando sobre uma caixa. Quando olhei ao longe que me dei conta: ainda estava tudo ali - colméias, flores, escadas, palmeiras e cordas... Ah, os bons tempos de Donkey Kong 3 no qual eu era o protagonista e não apenas um coadjuvante."

"Quando a coisa começou a ficar gelada, lá em **Frosty Fruits**, ao final de Juicy Jungle, podemos avistar outro sinal da pre-





sença de criaturas da região de Mario e Cia. vivendo entre nós: um exemplar dos tanques de madeira, de Super Mario Bros 3, que compunham a frota do maligno Bowser, pode ser visto ao fundo.”

“Chegando de volta na nossa amada DK Island é que a coisa esquenta - ou melhor, esfria.

Em **Homecoming Hijinx** é difícil não perceber a nossa icônica Treehouse ao fundo, mas o quê os intensos perigos da fase escondem é que ela, na realidade, se passa alguns planos a frente da primeira fase de Returns! Se vocês jovens fossem tão observadores como as pessoas da minha época, teriam percebido as estátuas que cuspiam bananas e aquela estrutura de plataformas da primeira vez que DK foi jogado num plano ao fundo. É só ficar com o olho aberto para perceber!”

“E ao final de **Aqueduct Assault**, não podemos deixar de comentar aquela belíssima escultura em pixelart de mim nos meus tempos áureos. Ah, aqueles dias que não voltam mais... Pra completar, ao contrário de Returns, não estou segurando um Wii Remote, mas sim um Gamepad do Wii U, com uma foto de meu filho, o Jr., lá dentro. Por onde será que aquele peste anda, hein?”



“Preciso confessar que fiquei muito feliz ao avistar o **Giant Squeekly**, aquele morcego roxo gigante que atormentou meu neto na fase Crowded Cavern de Returns, congelado da cabeça aos pés na fase **Blurry Flurry**. Quem dera eu pudesse ter admirado por mais tempo, mas, sabe como são esses Rocket Barrels: se der um suspiro, morreu - como nos bons e velhos tempos!”



“Se aquelas fábricas já não eram assustadoras em Returns, agora em Tropical Freeze, completamente congeladas, elas ficaram de arrepiar - literalmente; isso não é lugar para um símio da minha idade! E o Squeekly não foi o único que sofreu com a nevasca: aquele globo-ocular-eletrônico-gigante (eu não sei como me referir a ele, essas coisas não existiam na minha época) que ficava apertando botões em **Handy Hazard** retornou completamente estático em **Frozen Frenzy**.”



"Achei adorável a lembrança ao primeiro chefe de Returns, aquele Rinoceronte-dinossauro-sapo (outra coisa que não existia na minha época), o **Mugly**. A pobre miniatura congelada dele no subsolo do Diorama da DK Island foi simplesmente sensacional. O problema foi passar por toda aquela fase de templo secreto para conquistá-la. Não sei se deu para perceber, com todos aqueles inimigos, espinhos e plataformas caindo, mas nos pilares dos templos existem algumas inscrições que remetem às escadarias e andaimes do Donkey Kong original."



"Mas esse velho macaco tem que dar o braço a torcer: o pessoal da Retro soube deixar o melhor - e o mais obscuro - para o final. Justamente na animação final do jogo, enquanto todos nós curtimos um som, cada um no seu instrumento, tem uma excelente referência. Se perguntaram por quê, de todos os instrumentos, eu tocava justamente um baixo? Bem, pode até ser que a minha memória esteja me falhando, mas esse era justamente o instrumento que eu tocava em

**Donkey Kong Fun With Music**, um jogo anunciado numa revista no Japão que nunca viu a luz do dia."



"Pois bem seus jovens, preguiçosos e bisbilhoteiros, estão satisfeitos? Entreguei de mão beijada todos os segredos que Donkey Kong Country: Tropical Freeze tem a oferecer! A maioria fazendo referência a jogos que foram lançados quando vocês não eram nem nascidos ou, no mínimo, não conseguiam se limpar sozinhos... Mas acho que isso até é bom, viu? Quem sabe eles não despertam mais curiosidade em vocês e lhes fazem experimentar esses excelentes clássicos que moldaram os personagens que vocês tanto gostam no que atualmente são!" 

# ***NINTENDO BLAST***

Confira outras edições em:

[\*\*nintendoblast.com.br/revista\*\*](http://nintendoblast.com.br/revista)