DONKEY KONG COUNTRY®

MANUAL DE INSTRUÇÕES

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

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

Oficial Nintendo Selo de Qualidade ®

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

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

Parabéns pela escolha de Donkey Kong Country® para o seu Super Nintendo Entertainment System®.

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

Nintendo®

® são marcas registradas da Nintendo of America Inc.
® 1994 Nintendo of America Inc.

O QUE HÁ AQUI DENTRO ?

Uma terrível tempestade 3
Como Iniciar 7
Funções Básicas do Controller 9
A estrela: Donkey Kong! 11
Apresentando: Diddy Kong 13
Barris e Barriletes 15
Mas espere, tem mais! 17
Atlas de Donkey Kong Country 19
Seus Leais Amigos Bichos 23
A Família Kong 25
Inimigos aos Montes! 27
Conselhos de Cranky Kong 30
Como foi feito Donkey Kong 31

UMA TERRÍVEL TEMPESTADE

Açoitava a Ilha Donkey Kong, lar do famoso macaco, da sua família e amigos. Perto da casa-árvore de Donkey Kong, um pequeno macaco chamado Diddy encolhia-se de medo dos relâmpagos ferozes que iluminavam a selva exuberante e escura que cobria a maior parte da ilha. Donkey Kong tinha designado Diddy para um plantão de vigia nesta noite horrível, e ele não estava contente com seu destino.

A animada conversa anterior de Donkey Kong continuava na mente de Diddy. "Está bom, amiguinho", Donkey tinha dito com sua voz protetora. "Como parte de seu treinamento de herói, você tem de montar guarda hoje à noite sobre as minhas bananas...

Vou liberar você à meia-noite, portanto trate de ficar acordado até lá!"

Amiguinho? Será? Agora ele estava sozinho.

Sozinho, sem contar as ameaças escondidas por detrás de cada árvore iluminada por um instante durante os clarões dos relâmpagos. Os Kremlings estavam lá, isto era certo. Eles cobiçavam a pilha de estoque de bananas de Donkey Kong, a maior da ilha, e provavelmente do mundo. Um tesouro em potássio e Vitamina A.

O alimento perfeito. "Ahhh... bananas deliciosas..."

A idéia do monte dourado de Donkey Kong quase fez Diddy esquecer sua situação desconfortável. Mas um barulho nas moitas e o som de vários galhinhos estalando trouxeram-no de volta de seu sonho.

"Q-q-quem está aí?!" Diddy desafiou os sons da folhagem escura. Não teve nenhuma resposta, a não ser o clarão de mandíbulas e dentes, seguido de uma visão de muitos olhos inimigos. Diddy deu uma cambalhota, com seu ataque de salto mortal personalíssimo, mas foi rapidamente dominado pelo peso de muitos agressores escamosos.
O enorme Klump, o Kremling, aterrissou em cima de Diddy, nocauteando-o. Sua última lembrança foi de uma voz sibilante..."É o baixxxinho... feche-o dentro dessste barril e arremesse-o na floresssta... Asss bananasss de Donkey Kong sssão nossasss!" A tampa do barril fechou-se sobre Diddy, bloqueando até mesmo a luz da tempestade. Segundos mais tarde, o barril voou pelo ar, graças ao chute de Klump, e aterrissou violentamente na folhagem da selva.
Diddy Kong não soube de mais nada.
O clã inteiro de Donkey Kong estava distraído quando os Kremlings carregaram o monte de bananas dentro de suas carretas Kremling e as fizeram rodar pela selva, deixando um rastro de frutas caídas de seus veículos sobrecarregados.
Na manhã seguinte, Donkey Kong foi acordado ouvindo seu nome chamado freneticamente. "Calma!", ele resmungou. Subitamente percebeu que horas eram. "Já de manhã... Eu perdi a hora!" Caindo da cama, saindo pela porta da sua casa-árvore, Donkey Kong escorregou pela escada sem usar nenhum dos degraus e assumiu sua pose característica de luta, com olhos semicerrados, cegos pelo sol! Um golpe rápido foi tudo o que precisou para deixá-lo estirado no chão!
Ele rolou, grogue, para ver o familiar e mau humorado rosto enrugado, de barba branca de seu velho avô "Cranky Kong"

"Encontrar seu amiguinho e recuperar um cacho de bananas?!" Cranky riu com desdém. "Que tipo de jogo é esse?! Onde está a donzela gritando desesperada?!"

Em seu apogeu, Cranky era o Donkey Kong original que batalhava contra Mario em vários de seus games.

"Por que você fez isso?!" Donkey Kong perguntou, sabendo perfeitamente que Cranky estaria disposto a dar-lhe uns sopapos quando lhe desse na telha.

"Dê uma olhada dentro da sua caverna de bananas. Você vai ter uma grande surpresa!" Cranky gargalhou.

A mente de Donkey disparava enquanto ele saltava até a gruta para espiar. Ao invés do brilho dourado de milhares de bananas, havia somente umas cascas jogadas. Tinham sido esmagadas na sujeira por centenas de pés de répteis. Podia-se ver muitas pegadas de três-dedos que cobriam o chão úmido da gruta. Mas e...

“Diddy foi embora, também!” Cranky riu. "Isso é o que você ganha por negligenciar sua responsabilidade, seu preguiçoso de meia tigela! No meu tempo nós ficaríamos felizes de montar guarda na chuva, porque isto poderia significar um quadro a mais de animação do jogo! Lógico, com chuva teria sido impossível, dado o nosso lamentável poder de processamento, mas..."

Donkey Kong ficou parado lá numa incredulidade atordoada e não tinha ouvido a maior parte do que Cranky disse.

"Diddy... desaparecido... Meu amiguinho..." ele murmurou para si mesmo.

Donkey Kong sentiu-se subitamente cheio de convicção.

"Os Kremling vão pagar!" ele esbravejou.

"Eu vou caçá-los em cada canto da minha ilha, até que eu tenha de volta a última banana do meu monte!"

"A obsessão de Diddy em ser como eu foi longe demais!
Ele pode estar muito longe de ser um verdadeiro herói de video game, mas ele tinha coragem, os reflexos, o coração..."
"Se você me perguntar, nenhum de vocês está pronto para o horário nobre", Cranky interrompeu. "Vocês nunca vão ser um personagem tão popular quanto eu era! Oras, nos meus dias de glória, os garotos faziam fila para jogar meus games! Empilhavam as moedas em cima da máquina enquanto esperavam sua vez! Se você embarcar nesta aventura ridícula, terá sorte se vender dez cópias!"
Donkey Kong enfureceu-se. Normalmente ele deixava Cranky ficar divagando atrás dele, mas desta vez era diferente.
"O que você sabe sobre aventuras, seu velho macaco mordido pelas pulgas?" gritou Donkey Kong, chegando cada vez mais perto, desafiando a bengala de Cranky, até que estava completamente cara a cara com ele. "Estou enjoado de ouvir a respeito de suas aventuras chatas, com uma tela só! Diddy está numa encrenca, meu monte de bananas se foi e eu vou conseguir tudo de volta!"
Donkey Kong saiu violentamente à procura de seu amigo desaparecido, seguindo o rastro de bananas que os Kremlings tinham deixado cair.
"Bem, não é exatamente salvar uma princesa, mas vai servir, numa emergência", Cranky bufou quando Donkey Kong desapareceu na selva luxuriante.
Depois de um momento de hesitação, Cranky o seguiu. "O garoto pode precisar da minha ajuda..." ele murmurou para si mesmo.
"Os meninos, hoje em dia, simplesmente não têm respeito pelos mais velhos..."

Como Iniciar

Fizemos este jogo super fácil de se iniciar. Encaixe seu cartucho em seu Super NES e ligue-o. Assista a demonstração por quanto tempo quiser. Pressione Start quando estiver pronto para entrar no jogo.

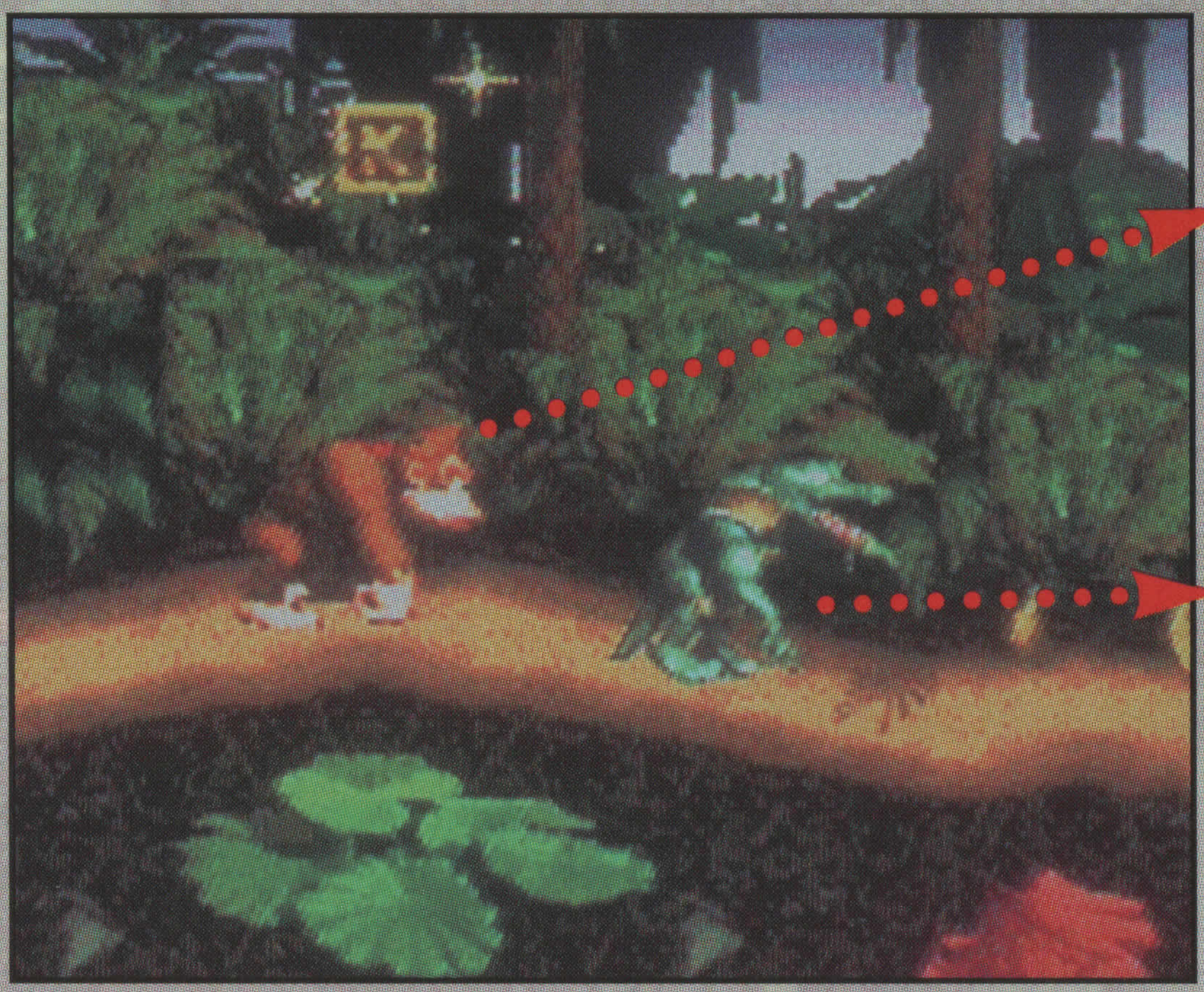
Modos de Jogo

Você pode jogar Donkey Kong Country sozinho ou com um amigo. No modo CONTEST (COMPETIÇÃO) de dois jogadores (Two Player Team), você alterna com um amigo para ver quem pode terminar mais fases. No modo de equipe de dois jogadores, ambos os jogadores alternam o controle durante o jogo, com um controlando o Donkey Kong e o outro controlando Diddy Kong. Esta é uma maneira ótima para um jogador mais novo jogar junto com um jogador mais velho, com mais prática.

Telas de Mapa

Os Kremlings roubaram o monte de bananas de Donkey Kong e cabe a você ajudá-lo a tê-las de volta. Na tela do mapa entre cada fase, você verá sua posição, como também as localizações dos Kremlings, de Cranky Kong, Funky Kong e Candy Kong. Os membros da família Kong irão ajudá-lo de maneiras diversas enquanto você viaja. Para maiores detalhes, consulte a página 25.

Tela do Jogo

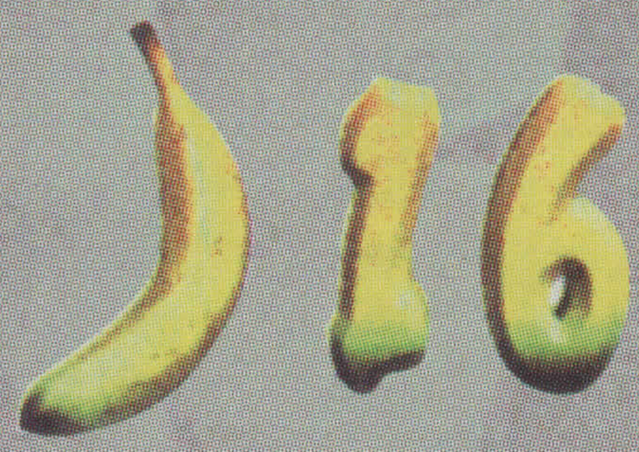


Onde está o placar? O medidor de energia? O velocímetro? Colocados para fora da tela, onde é o lugar deles, é lá que estão!

Quando você coleta bananas, uma vida extra ou outras coisas boas, o indicador irá momentaneamente rolar pela tela. Alguns dos símbolos que você vai ver são:

CONTADOR DE BANANAS

Este computa suas bananas.



AS LETRAS K-O-N-G

Soletre Kong em uma fase e ganhe uma vida extra.

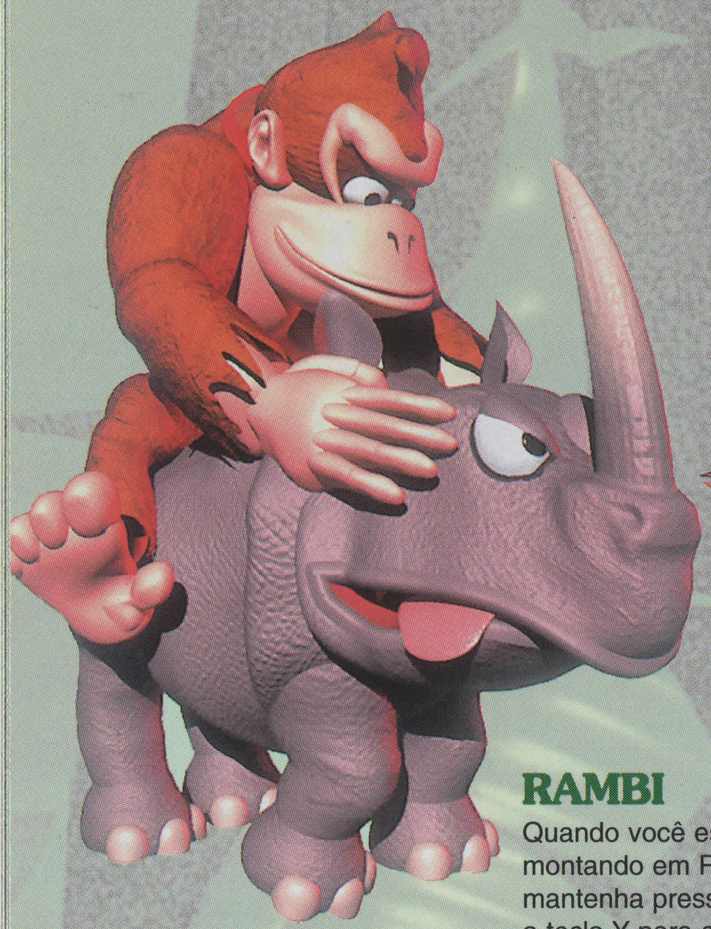
BALÕES DE VIDA

Quantas vidas você ainda tem.

Você pode encontrar mais detalhes sobre estes ítens na página 17.

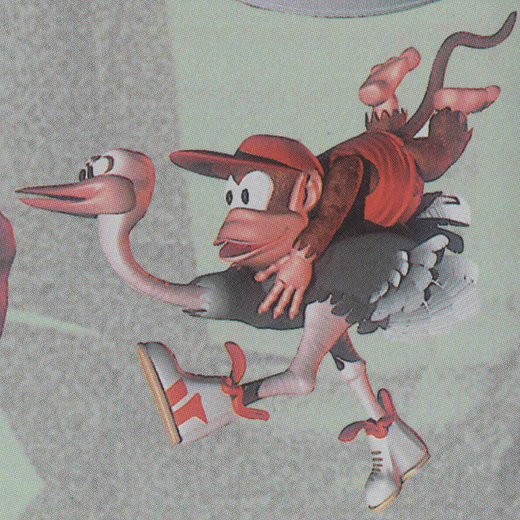
Funções Básicas do Controller

As funções do controller em Donkey Kong Country são básicas, de maneira que você pode se concentrar em curtir o aspecto gráfico do game, o som e o jogo em si, ao invés de tentar se lembrar qual tecla faz um salto em giro ou um salto mortal para trás com combinação dupla! Você mesmo provavelmente consegue descobrir os controles, mas para sua consulta, aqui estão as funções das teclas. Alguns movimentos somente funcionam em certas situações.



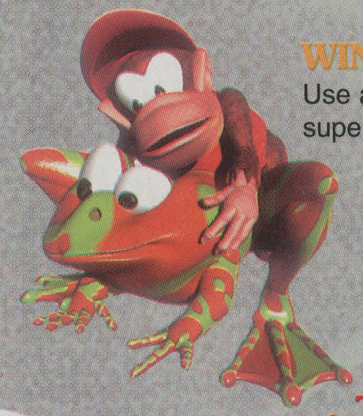
RAMBI

Quando você estiver montando em Rambi, mantenha pressionada a tecla Y para correr e pressione a tecla B para pular.



EXPRESSO

Use a tecla Y para correr com Expresso (cuidado, ele é rápido), e a tecla B para pular. Quando você estiver no ar, dê um toque na tecla B para fazer bater suas asas.



WINKY

Use a tecla B para pular super alto com Winky!

TECLA A

- Desmonta de seu amigo bicho.
- Mude de Donkey Kong para Diddy e vice versa.
- Mudança entre os jogadores no modo de equipe de dois jogadores (Two Player Team)

TECLA B

- Pular
- Nadar

SELECT

Ação da dupla do barulho:

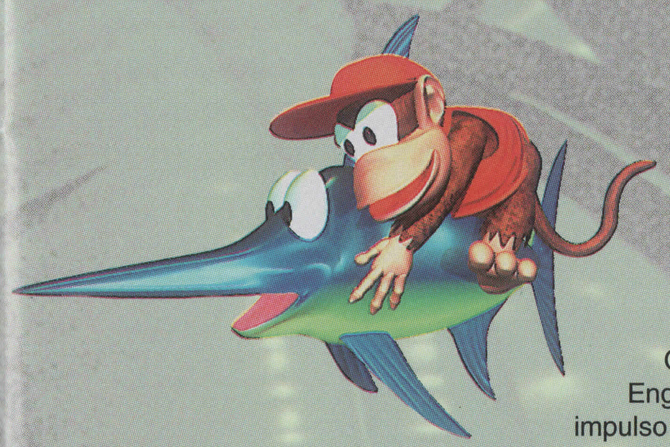
- Mude de Donkey Kong para Diddy Kong e vice-versa.
- Mudança entre os jogadores no modo de equipe de dois jogadores (Two Player Team).

TECLA Y

- Pressione para Rolar ou Dar um Salto Mortal
- Mantenha pressionado para correr
- Pressione para pegar um barril, solte para atirá-lo
- Pressione para subir mais rápido nos cipós.

START

- O que mais? PAUSA!



ENGUARDE

Quando você estiver montando Enguarde, a tecla Y ou B irá lhe dar um impulso de velocidade e fará com que ele dê uma estocada com seu nariz-espada!

A Estrela:

O rei do balanço, o gorila vibrante, o primeiro primata: é Donkey Kong! Mas este não é o Donkey Kong do seu pai! Embora ele seja um parente do personagem clássico do arcade, Donkey Kong Country é um personagem totalmente novo, com uma nova aparência, novos movimentos e uma nova personalidade.

OS MOVIMENTOS DE DONKEY KONG

SALTO

O que é um game de ação sem saltos? Claro, pular vai permitir que você explore as muitas áreas de Donkey Kong Country. Se você aterrizar na cabeça de um inimigo, isto normalmente será o fim dele!

CORRIDA

Mantenha pressionado a tecla Y, enquanto se movimenta para Donkey Kong correr. Não somente é mais rápido e excitante do que andar, mas também você pode pular um pouco mais longe quando começa correndo.

BALANÇO

O balanço é a especialidade de Donkey Kong. Agarrar o cipó é automático. Para soltar, pule (pressione a tecla B)! Pressione e segure a tecla Y para escalar mais rápido.

ROLAR DO BARRIL

Use este movimento para transformar Donkey Kong em uma bola de boliche viva!
Este ataque irá fazer debandar quase todo o inimigo.

NADAR

Sendo uma ilha, o País de Donkey Kong é circundado de água. Para nadar, dê um toque na tecla B. Use a tecla para BAIXO na ✚ Tecla Direcional para afundar mais rápido.

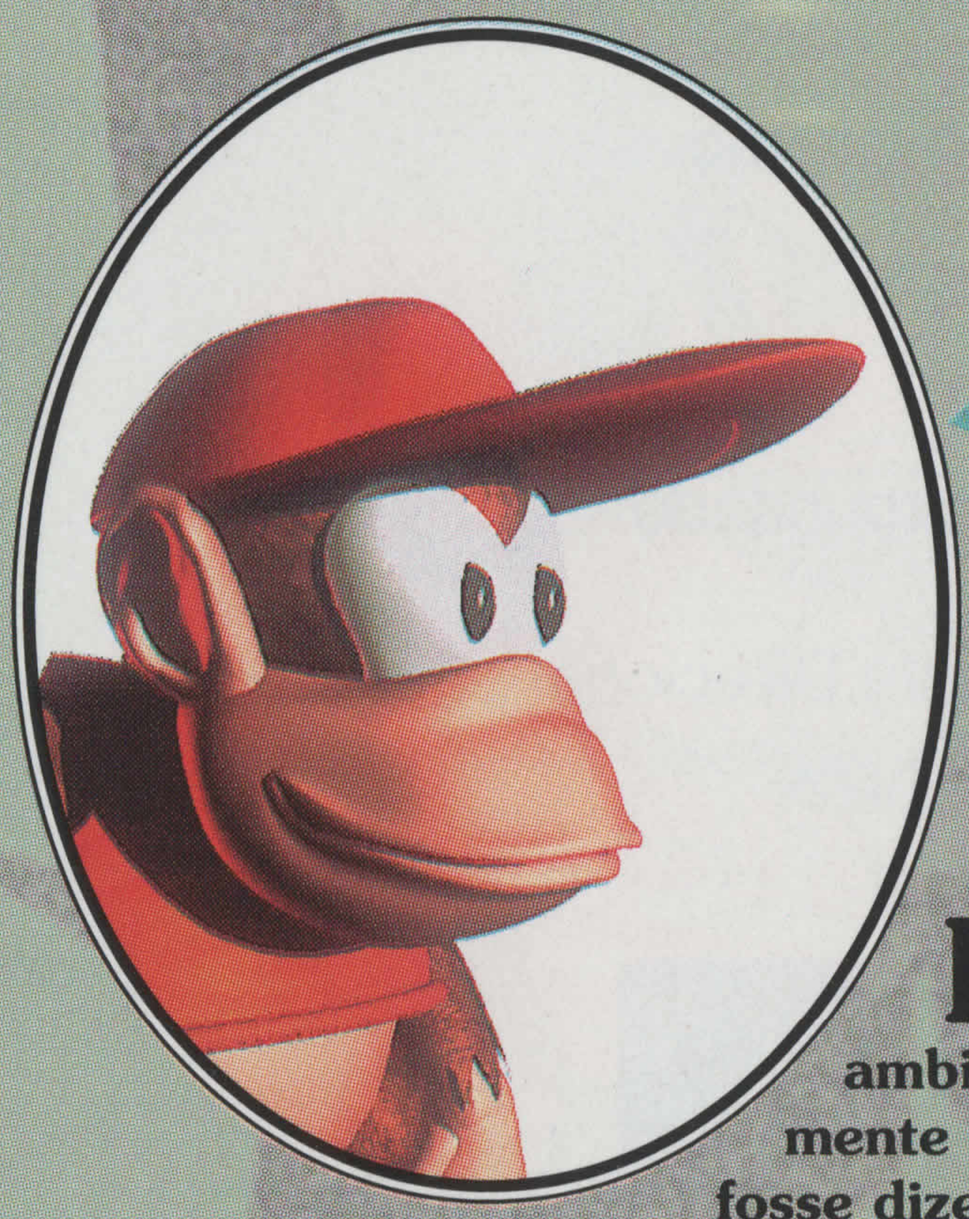
ATIRAR BARRIS

Donkey Kong pode erguer barris com a maior facilidade e segurá-los no alto, acima de sua cabeça, quando os carrega. Pressione a tecla Y para pegar um barril. Se você soltar a tecla Y, você vai atirá-lo. Entretanto, se você pressionar a a tecla para BAIXO na ✚ Tecla Direcional quando soltar a tecla Y, você colocará o barril no chão cuidadosamente.

FORÇA BRUTA

A vantagem de Donkey Kong é a sua força impressionante. Se ele aterrizar numa parte frágil do chão, ele freqüentemente pode revelar esconderijos de barris, pneus ou outros ítens. Estes ítens escondidos quase sempre tornam possível achar uma área secreta de bônus, de maneira que se você vir um ponto suspeito no chão, tente pular sobre ele com Donkey Kong! Depois tente usar o item que você achar em algum lugar próximo.

Apresentando:



Embora ele nunca admita isso, Diddy Kong é um "quero ser como Donkey Kong". Sua ambição na vida é ser um herói de vídeo game exatamente como o garotão. E embora Donkey Kong nunca fosse dizer isso na frente de Diddy, o menino tem potencial. Ele é rápido, ágil e tem o coração para ser um herói de vídeo game de classe mundial. Ele só precisa um pouco mais de experiência e, lógico, exibição!

MOVIMENTOS DE DIDDY KONG
ATAQUE DE SALTO MORTAL

O movimento típico de Diddy Kong é seu ataque de salto mortal. Embora possa não ser tão poderoso como o rolar de barril de DK, ainda assim consegue que seja feito o serviço, mesmo contra atacantes pesados como Klump.

PULO

Diddy pode pular até mais longe do que Donkey. Pular é útil para explorar ou atracar-se a alguns inimigos.

CORRIDA

Diddy pode correr especialmente rápido se você prender a tecla Y ao se movimentar.

BALANÇO

Como todos os macacos, Diddy gosta de escalar e balançar em cordas e cipós. Pressione a tecla B para soltar e pular. Pressione e prenda a tecla Y para escalar mais rapidamente.

NADAR

Diddy adora nadar e provavelmente é o melhor dos dois Kongs para ser usado em níveis aquáticos.

ATIRAR BARRIS

Diddy pode pegar e atirar barris quase tão bem quanto Donkey Kong. Entretanto, ele carrega os barris à sua frente, pois não é forte o suficiente para segurá-los acima de sua cabeça.

PEQUENO MAS RÁPIDO

Diddy é menor do que Donkey Kong, mas isso pode ser uma vantagem. Por um lado, torna mais difícil para os inimigos atingi-lo. Isto pode ser especialmente útil nas áreas subaquáticas, onde há muitas passagens apertadas! A maneira que Diddy carrega os barris também pode parecer fraca, mas pode realmente ser útil para revelar certas áreas escondidas.

DUPLA DO BARULHO

Donkey Kong e Diddy formam uma dupla do barulho quando estão juntos. Se você tem ambos os Kongs, você irá controlar um deles e o outro seguirá automaticamente. Ao receber um ataque de um inimigo, o Kong que você está controlando vai fugir rapidamente e você tomará o controle do outro. Se quiser trocar os Kongs durante o jogo, pressione SELECT. Há certos pontos no jogo onde é uma vantagem indiscutível ser Diddy, e outros onde é melhor ser Donkey.

Barris e Barriletes

Tanto Donkey Kong como Diddy Kong podem pegar e atirar barris. Mas há muitos tipos de barris em Donkey Kong Country e alguns deles têm funções muito especiais.

BARRIL NORMAL (A)

Estes barris comuns são uma ótima arma de projeção contra os inimigos. Eles despedaçam-se em lascas sob impacto. Os barris com tiras de aço rolam sobre os inimigos até que encontrem uma parede.

TAMBOR TNT (B)

Este tambor de trinitrotolueno (isto é TNT) abriga um verdadeiro furacão. A explosão deste barril pode derrotar quase qualquer inimigo, e pode arrombar portas escondidas. Se você levantar este barril e depois abaixá-lo (pressione a tecla para BAIXO na ✚ Tecla Direcional quando solta a tecla Y), ele irá explodir alguns segundos depois, como uma bomba relógio!

BARRIS CANHÕES (C e D)

Barris Canhões estão normalmente suspensos no céu por uma força desconhecida. Uma vez que você pule dentro de um, você pode se projetar alto no céu ou através de grandes distâncias. Há dois tipos de barris canhões: canhões normais (D) os quais você ativa pressionando a tecla B e canhões automáticos (C), que disparam assim que você pula dentro. Os barris automáticos são caracterizados por uma marca de explosão branca.

BARRIL FUNKY

O barril Funky de Kong irá atirá-lo para qualquer um dos níveis que você já tenha anteriormente completado. Você pode querer voltar para ganhar vidas a mais, encontrar seu amigo ou procurar, no estágio, por uma coisa escondida que você possa ter deixado passar. Este é um barril em forma de avião.

BARRIL DE GRAVAÇÃO (E)

O barril de gravação de Candy Kong permite que você salve o seu progresso. Pule sobre ele e seu jogo será salvo na bateria de memória do cartucho.

BARRILETES DE AÇO

Diferente de barris normais, os barriletes de aço são basicamente inquebráveis. Uma vez que você atire um, ele vai ficar rolando e nocauteando qualquer inimigo que esteja pela frente. Você pode também jogá-lo e subir em cima dele. Você precisará de toda habilidade para se manter em cima do barrilete.

BARRIL "CONTINUE"(E)

Os barris decorados com estrelas possibilitam que, ao quebrá-los, você inicie o jogo partir deste ponto. Ao invés de reiniciar no início da fase.

BARRIL DK

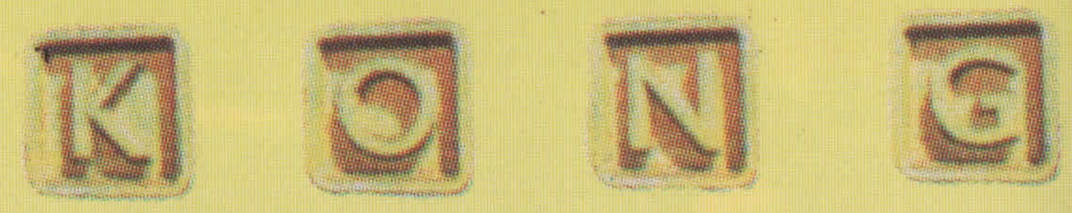
Os barris marcados com DK conterá seu amigo. Se você quebrar o barril, poderá soltá-lo e ele fará parte do seu time. Se você já possui os dois "Kongs", este barril funcionará como um barril normal.

Mas espere, tem mais!

BANANAS!

Estas preciosas frutas douradas são o objeto da busca de Donkey Kong. Você deve tentar guardar cada banana do jogo. Ao coletar várias bananas você vai ganhar vidas a mais, além delas fazerem bem para você! O rastro de bananas deixado pelos Kremlings ladrões também irá guiá-lo em seu percurso.

LETRAS K-O-N-G



Soletre KONG em uma fase e você irá ganhar uma vida extra! As letras K-O-N-G estão, às vezes, bem escondidas, de maneira que pode exigir algum esforço encontrá-las.

BALÕES

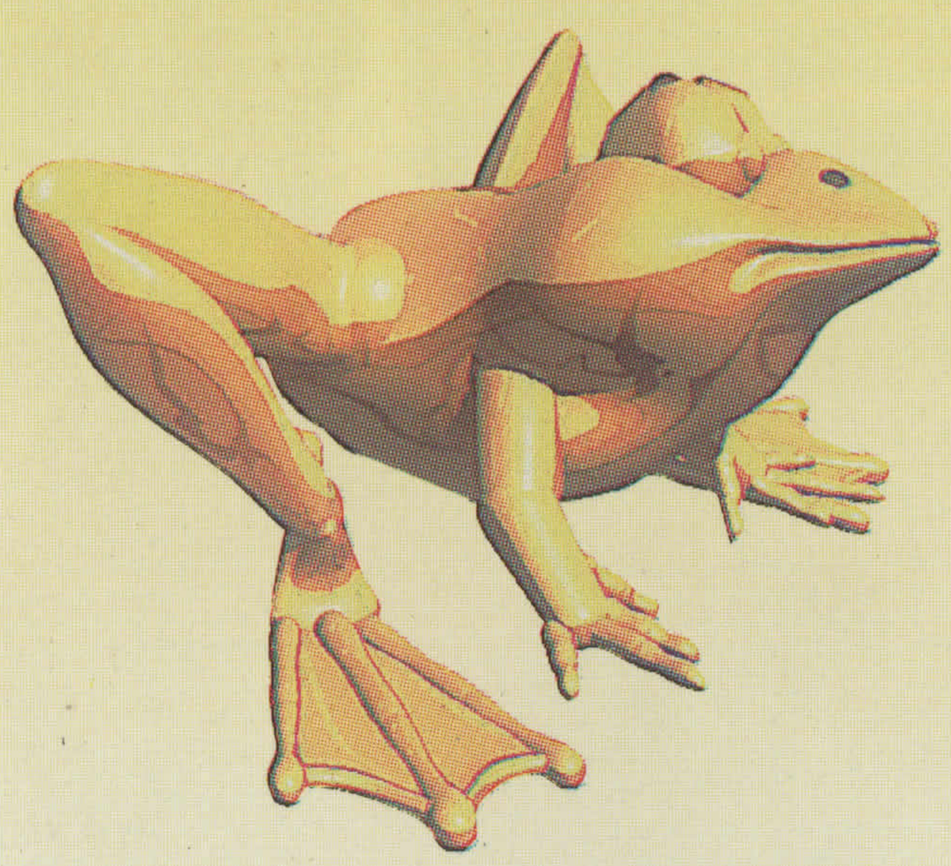
Os Balões de Donkey Kong significam vidas extras. Cada balão vermelho que você coletar lhe dará uma única vida extra. Os balões azuis valem três vidas extras *e* os balões verdes irão dar-lhe cinco vidas a mais. Há muitos jeitos de encontrar ou ganhar balões. Você precisa se mover rapidamente para pegar estes balões antes que eles desaparecam flutuando!

EMBLEMAS DE ANIMAIS

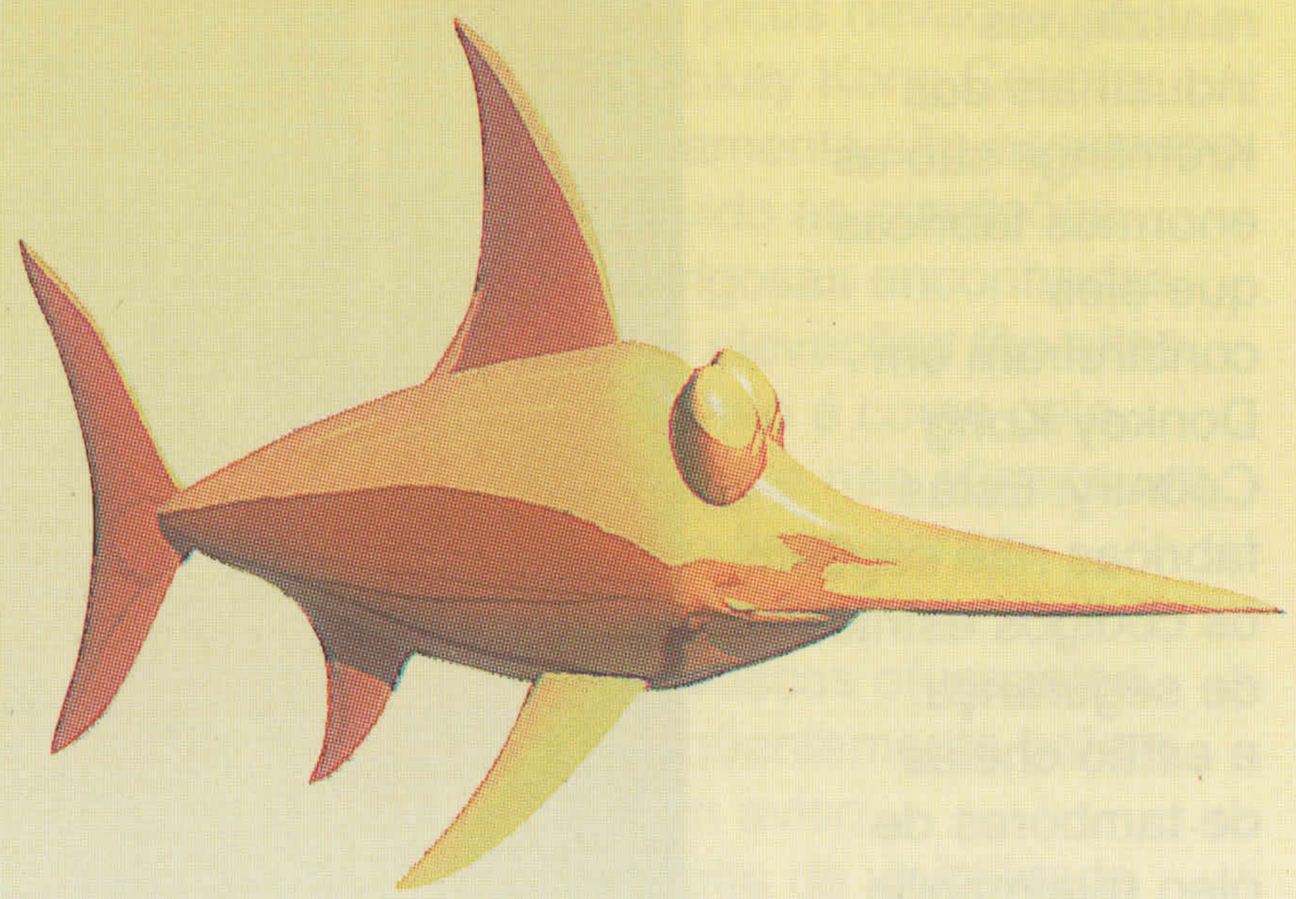
Emblemas dourados de animais também estão escondidos engenhosamente em muitos locais. Definitivamente vale a pena coletá-los, porque um conjunto de três irá transportá-lo para um nível de bônus. Neste nível de bônus, você joga como um animal!

RAMBI

EXPRESSO



WINKY



ENGUARDE

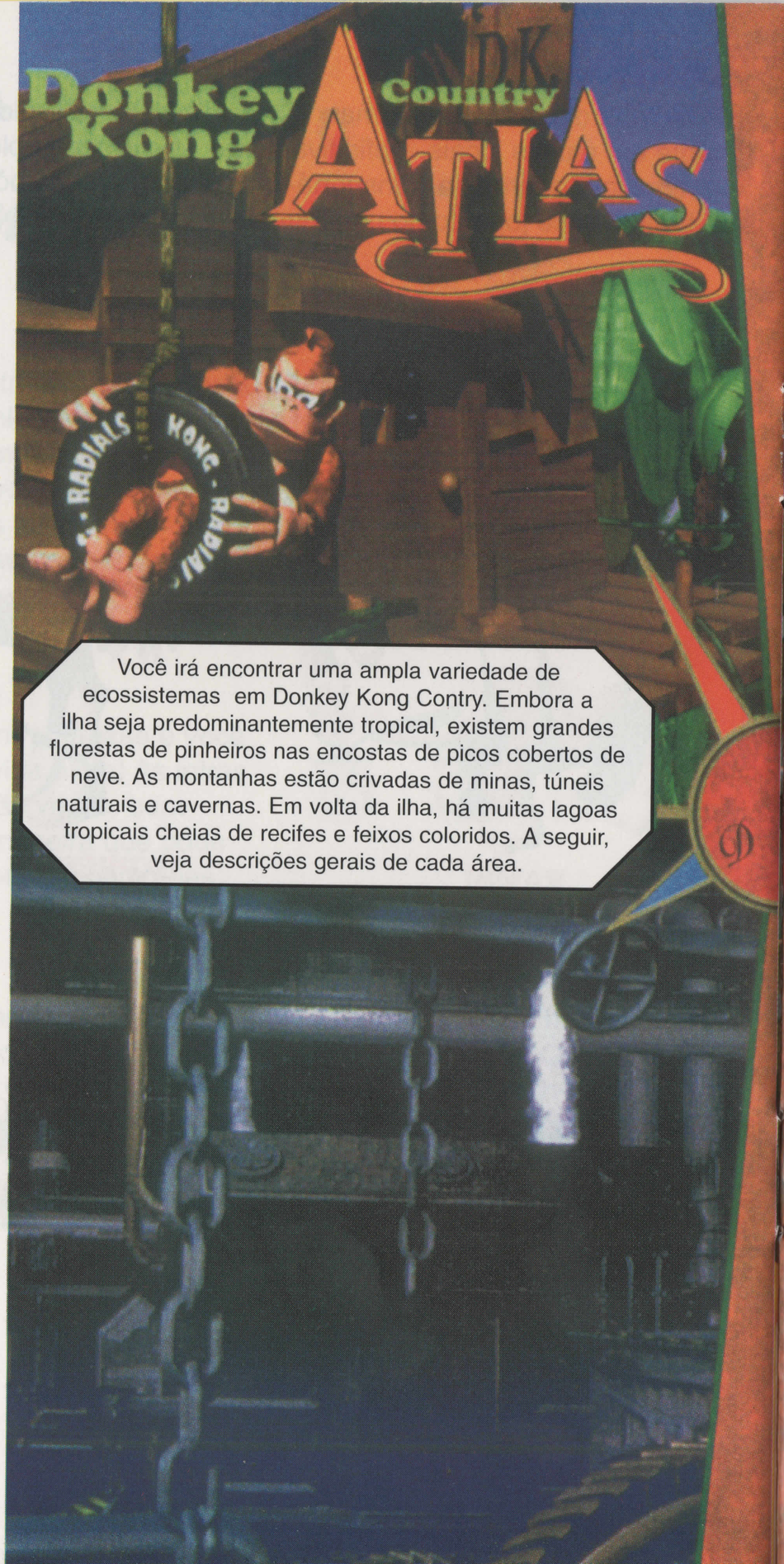
SELVA

O lar de Diddy Kong é a selva, onde ele é o senhor de toda a região (assim ele acredita). Você vai começar sua aventura em "Jungle Hijinks", que o apresenta ao controle de jogo do game. Este também é um lugar ótimo para ganhar vidas extras se você voltar para cá posteriormente no jogo. Na selva, você encontrará muitos cipós esticados entre as palmeiras, que são ótimos para passar por cima de áreas problemáticas.

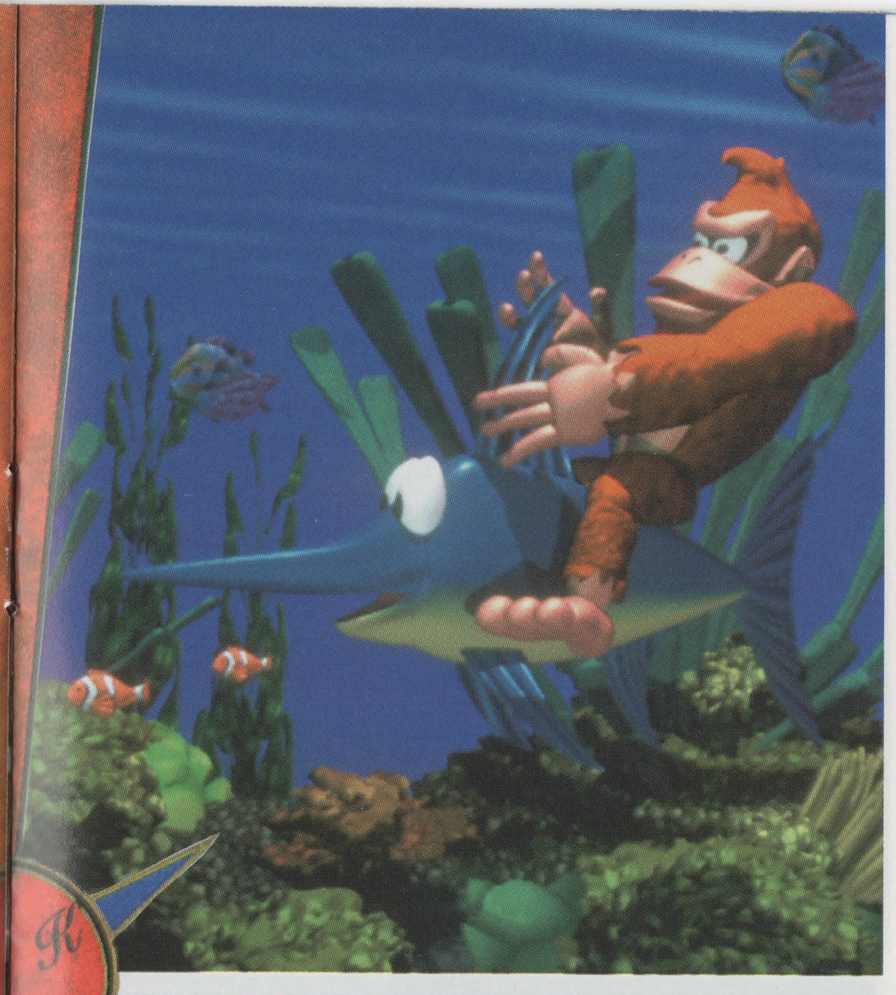
FÁBRICA

O auge das realizações industriais dos Kremlings são as enormes fábricas que eles construíram em Donkey Kong Country. Estas fábricas não seguem os códigos estritos de segurança, e estão cheias de tambores de óleo queimando, defeitos elétricos. Entre e assuma os riscos.

Donkey Kong Country ATLAS



Você irá encontrar uma ampla variedade de ecossistemas em Donkey Kong Contry. Embora a ilha seja predominantemente tropical, existem grandes florestas de pinheiros nas encostas de picos cobertos de neve. As montanhas estão crivadas de minas, túneis naturais e cavernas. Em volta da ilha, há muitas lagoas tropicais cheias de recifes e feixos coloridos. A seguir, veja descrições gerais de cada área.



SUBAQUÁTICO

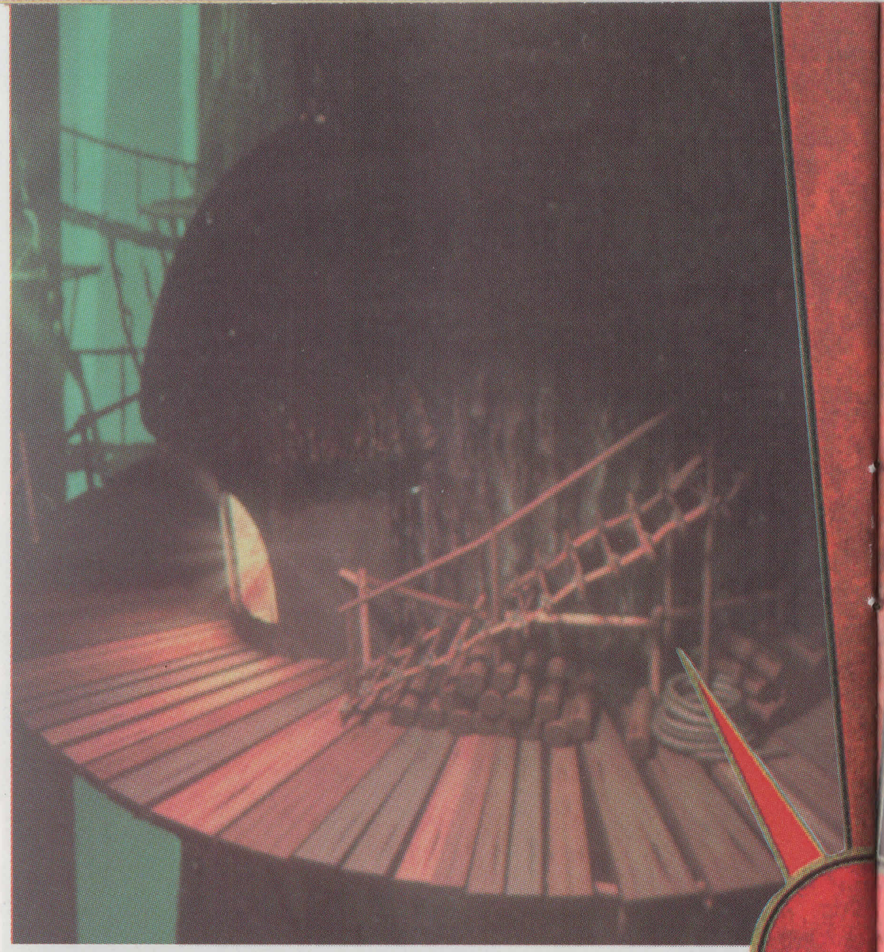
Enquanto as áreas subaquáticas de Donkey Kong Country são algumas das mais bonitas, são também algumas das mais perigosas. As águas estão infestadas de tubarões, piranhas, polvos assassinos e medusas que dão ferroadas.
Nade com cuidado! Felizmente, seu amigo Enguarde, o Peixe Espada, está á para ajudá-lo!

MONTANHAS

Os picos nevados de Donkey Kong Country raramente são escalados, devido às condições perigosas encontradas em elevações tão altas.
O chão é como gelo sólido e não oferece um piso firme para o explorador.
Nevascas ofuscantes freqüentemente batem sem aviso.
A falta de visibilidade resultante pode tornar os obstáculos, já desafiadores nesta área, quase impossíveis!

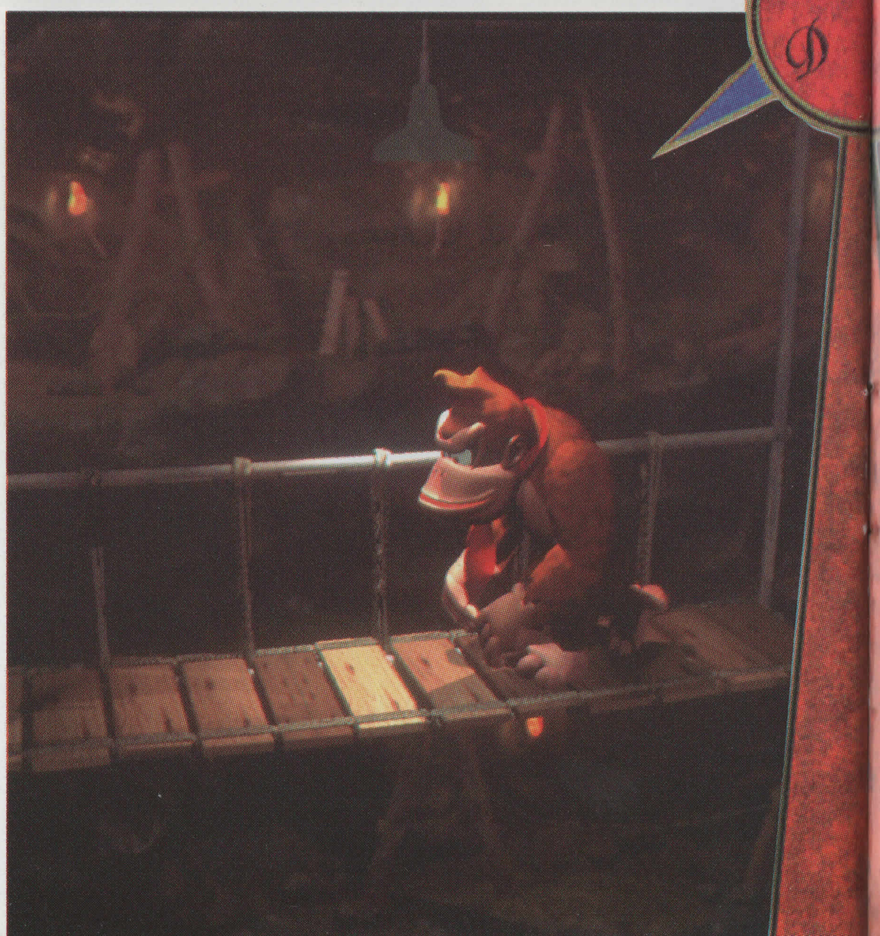
COPAS DAS ÁRVORES

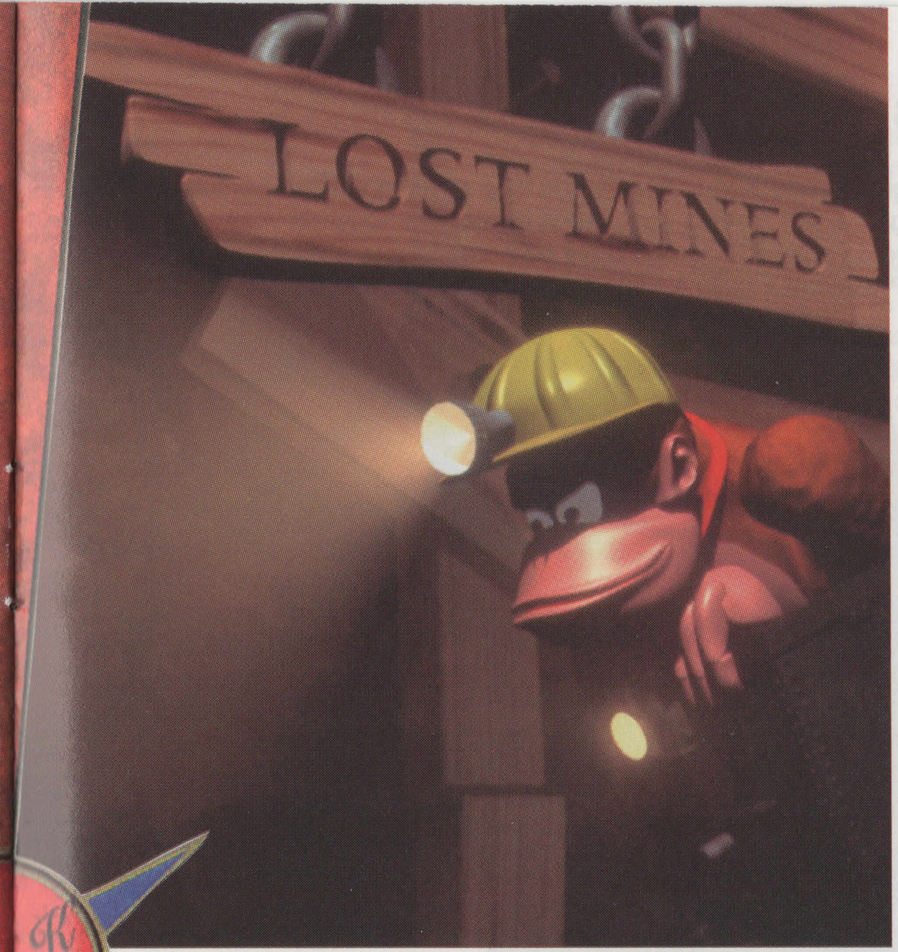
Nas elevadas copas das árvores de Donkey Kong Country, você encontrará uma cidade deserta de plataformas e cabanas de madeira de origem desconhecida. Mas, enquanto os habitantes originais parecem ter ido embora, o lugar está cheio de Kremlings e seus amigos, prontos para fazer uma emboscada contra qualquer um que entre aqui. Os barris canhões são particularmente engenhosos nas copas das árvores!



GRUTAS

A ilha do Donkey Kong tem tantas grutas, túneis e minas que é quase como um bloco gigante de queijo suíço. Há muitos tipos de grutas, inclusive algumas feitas de gelo sólido! As grutas têm muitas passagens secretas e, logicamente, estão cheias de Kremlings. Os pneus têm um importante papel durante a exploração através das cavernas. Use-os como plataforma para açançar lugares fora de mão.





MINAS

As vastas minas de Donkey Kong Contry agora estão vazias. Entretanto, todas as ferramentas dos mineiros permanecem, desde carretas de mineração a andaimes frágeis.
Há barris especiais que ligam e desligam a luz, e elevadores de mina perigosos, cheios de lava. Sem um capacete, a exploração da mina não é recomendada, mas Klump não parece estar perto de desistir!

RUÍNAS

Estas ruínas monolíticas são agora dominadas por castores Roedores roladores de pedras! Claro que as ruínas são famosas pelos seus tesouros, e você pode encontrar muitos ítens esquecidos nestas construções assombradas, de pedras cobertas de heras.

FASES DE BÔNUS

Há dúzias de Fases de Bônus escondidos em Donkey Kong Country. Algumas são fáceis de encontrar, outras são quase impossíveis. Todos lhe darão vidas extras, bananas ou outros ítens de surpresa.

Seus Leais Amigos Bichos

Há cinco animais amigos em Donkey Kong Country que irão ajudá-lo em seu percurso. Eles estão em todos os lugares. Até mesmo nos menos esperados. Quando você vir um engradado com um símbolo de animal, pule sobre ele para arrombá-lo e você irá montá-lo no animal automaticamente. Pressione a tecla A para desmontar do animal.

O RINOCERONTE RAMBI

Rambi sempre gosta de ir à toda velocidade. Se você pressionar a tecla Y, Rambi vai correr por cima de tudo que estiver em seu caminho. Só preste atenção aos buracos e penhascos. Rambi é um animal poderoso e pode arrombar a maioria das portas secretas.

O AVESTRUZ EXPRESSO

Este pássaro maluco é um animal valioso. Embora ele não possa realmente voar, ele consegue correr até mais depressa do que Rambi e consegue dar saltos longos, ajudados pelas asas. As pernas de Expresso, sendo compridas e esguias, não são adequadas para pular sobre os inimigos. Os inimigos menores vão engatinhar entre suas pernas, mas os maiores terão problemas com ele. Você pode fazer Expresso bater suas asas, pressionando repetidamente a tecla B.

O PEIXE-ESPADA ENGUARDE

Para a aventura submarina, Enguarde é essencial. Enquanto você o cavalga, você não precisa pressionar a tecla B para nadar; a ✣ Tecla Direcional é suficiente. Pressionando a tecla Y ou B, você pode conseguir um impulso de velocidade, durante o qual o nariz de espada de Enguarde se torna uma arma mortal. Desnecessário dizer que você não encontrará Enguarde em outro lugar que não seja embaixo d'água.

O SAPO WINKY

Você não adivinharia, olhando para ele, mas Winky é um dos bichos mais poderosos. Ele consegue pular mais alto do que qualquer um deles e com suas pernas fortes, ele pode atacar, pulando, alguns inimigos que até Donkey não consegue tocar. Winky gosta muito de lugares úmidos e escuros, mas sabe-se que ele surge quase em todos os lugares!

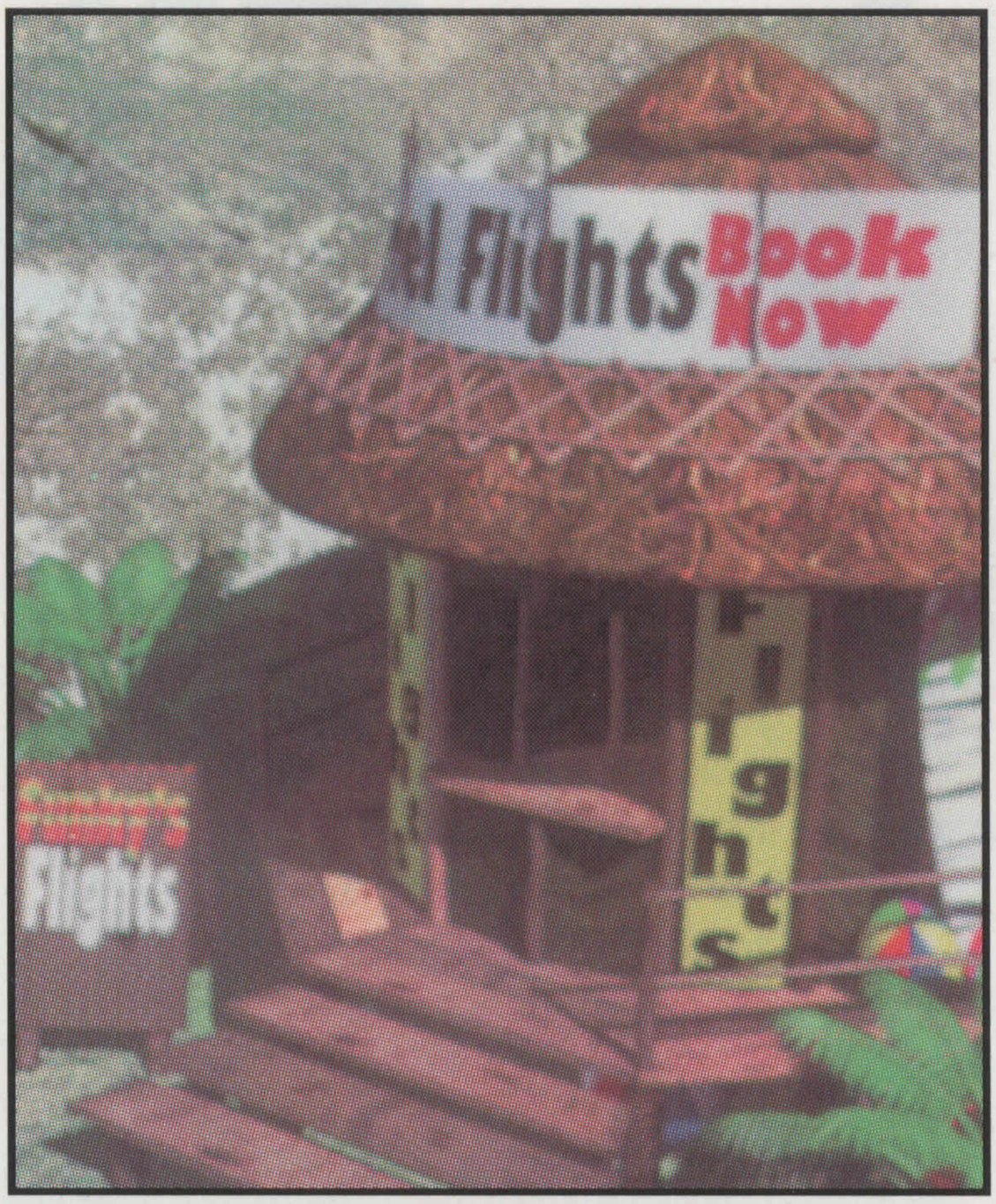
O PAPAGAIO SQUAWKS

Squawks é o bicho que você não pode montar, mas de qualquer maneira ele é útil. Você pode encontrá-lo nos níveis mais escuros das grutas. Uma vez que você o solte, ele irá segurar uma lanterna que irá ajudar a iluminar seu caminho. Por ser tão essencial nestes níveis escuros, normalmente não é muito difícil encontrá-lo quando se precisa dele.

A Família Kong

FUNKY KONG

Funky Kong, o amigo de Donkey Kong é punk, surfista, usa óculos escuros e é bronzeado, normalmente fica pelas muitas praias de Donkey Kong Country. Entretanto, ele também opera um serviço especial de Vôo de Barril, que irá permitir a Donkey e Diddy viajar de volta a qualquer nível do jogo que já tenham completado. Embora Funky odeie entrar em aventuras (ele é muito folgado), permanece na cena da ilha e pode ter alguma informação útil.



CANDY KONG

Candy Kong é a banana dos olhos de Donkey Kong e uma de suas amigas mais íntimas. Embora todos achem que eles vão se casar um dia, Donkey Kong simplesmente não está pronto para se estabelecer ainda (na opinião de Candy). Candy também gosta muito de Diddy e apertaria as suas bochechinhas quando tivesse a oportunidade, se tivesse o quadro de jogo necessário para isto! Donkey e Diddy irão se encontrar com Candy freqüentemente quando procuram por suas bananas desaparecidas. Quando encontram, Candy dará uma chance de gravar seu avanço pelo jogo até o momento. Tudo o que você tem que fazer para gravar é pular dentro do barril de gravação de Candy!

CRANKY KONG

O papai rabugento de Donkey Kong é realmente o Donkey Kong original que estrelou em tantos clássicos da galeria de Donkey Kong dos anos oitenta. Ele considera esses jogos o pináculo do projeto de games e não terá nada a ver com as inovações gráficas, de som e de controles de muitas teclas dos mega-sucessos ..da Nintendo atual. Donkey Kong vai encontrar Cranky por toda a sua aventura em suas várias cabanas espalhadas por Donkey Kong Country. Cranky normalmente vai ficar agradecido pela chance de conversar, especificamente sobre o caso Donkey, a respeito do estado dos games hoje em dia. Embora a maioria das conversas de Cranky sejam conversa fiada, ocasionalmente ele irá soltar uma dica ou duas sobre o jogo, pois está ansioso para passar sua perícia de jogo para a geração mais jovem de fãs de games. O seu problema é que ele tem somente um andar de três quadros, de maneira que não pode participar da ação! Cranky pode alugar completamente seu ouvido se você der chance, portanto quando se cansar dele, simplesmente caia fora

INIMIGOS
aos Montes!

Kremlings, Kremlings em todo lugar! Os Kremlings são a tribo de tratantes que roubaram o monte de bananas de Donkey Kong. Eles surgem numa variedade de formas, tamanhos e cores:

KOMANDANTE K. ROLL
O supremo comandante dos Kremlings e mentor do assalto às bananas.

KRITTER
Este Kremling verde é o tipo mais comum.

KRUSHA
Este Kremling musculoso irá se livrar da maioria dos ataques rindo.

KLUMP
O capacete de Klump vai protegê-lo dos ataques de cima.

KLAP TRAP
Seus dentes enormes irão afastar de ataques rolantes!

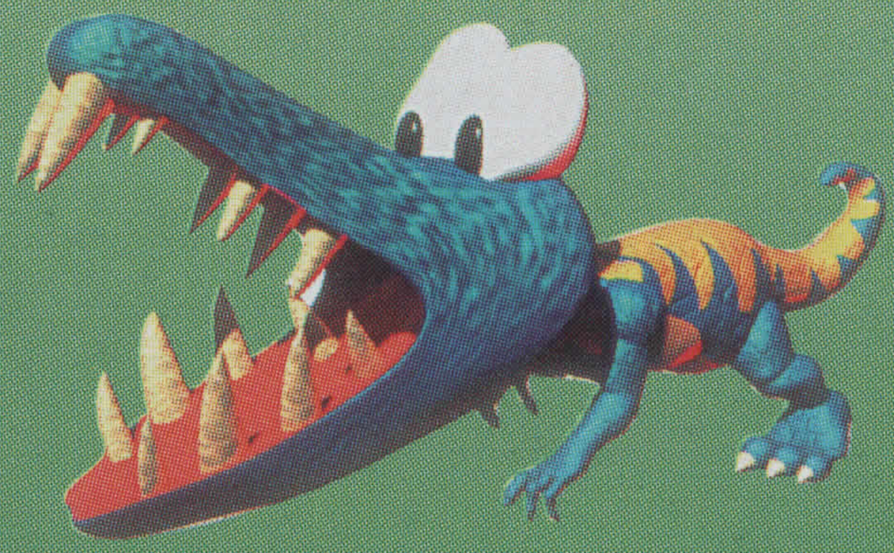
ROCK KROC
Este Kremling usa um disfarce astuto para fazer ataques dissimulados.

Kritter

Krusha

Klump

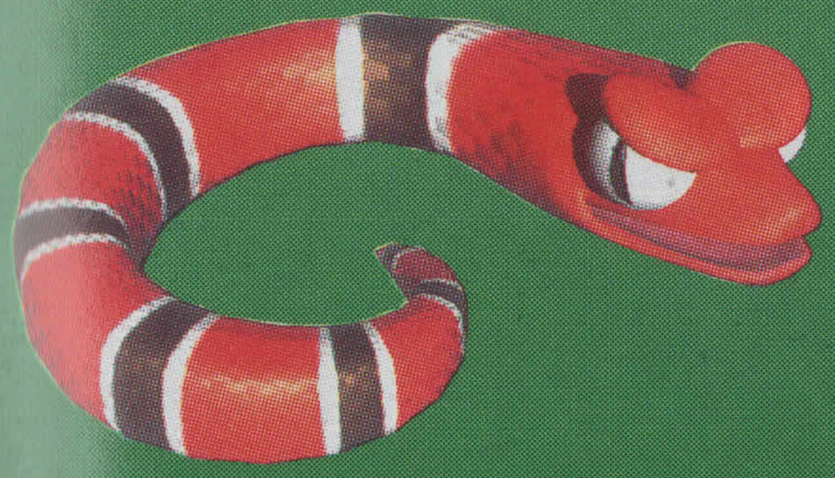
Rock Kroc



Klap Trap

OUTROS INIMIGOS

NECKY
Cuidado com este inimigo que voa alto!
MINI-NECKY
O amiguinho de Necky cospe côcos!
ZINGER
Evite tocar nos espinhos picantes das costas de Zinger!
MANKY KONG
Estes orangotangos rejeitados não sabem como sair do barril!
ARMEE
Armee irá se enrolar numa bola encouraçada para se proteger dos seus ataques.
HISTER
Cobras escamosas, deslizantes, que gostam de morar em tambores velhos de óleo.



Slippa

Mais Inimigos

INIMIGOS SUBMARINOS

CHOMPS

As águas de Donkey Kong Country estão infestadas de tubarões!

CHOMPS JUNIOR

Uma variedade menor de tubarões, mas não obstante, mortais!

SQUIDGE

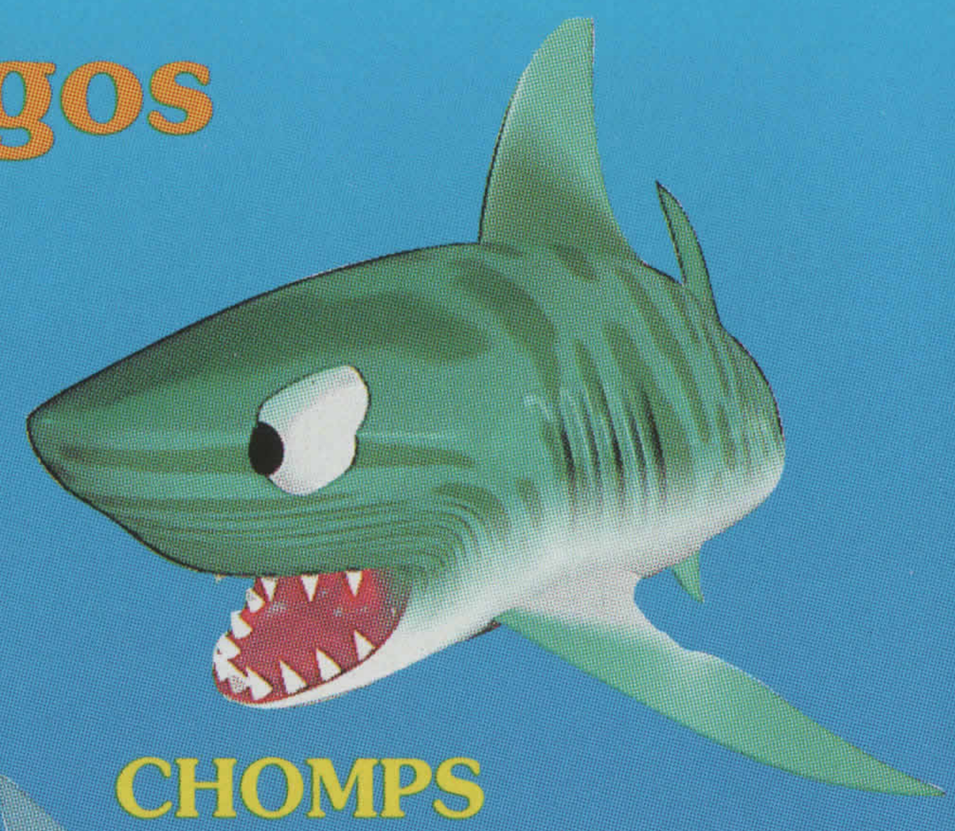
Cuidado com esta medusa fugitiva. Ela pode aparecer de lugar nenhum!

CLAMBO

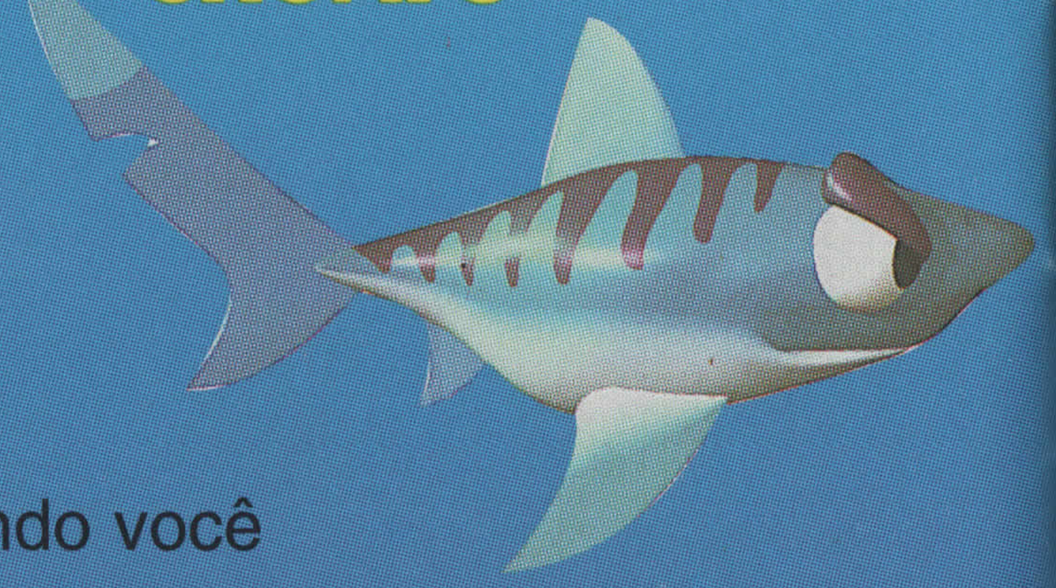
Clambo cospe pérolas em você quando você nada perto.

CROCTOPUS

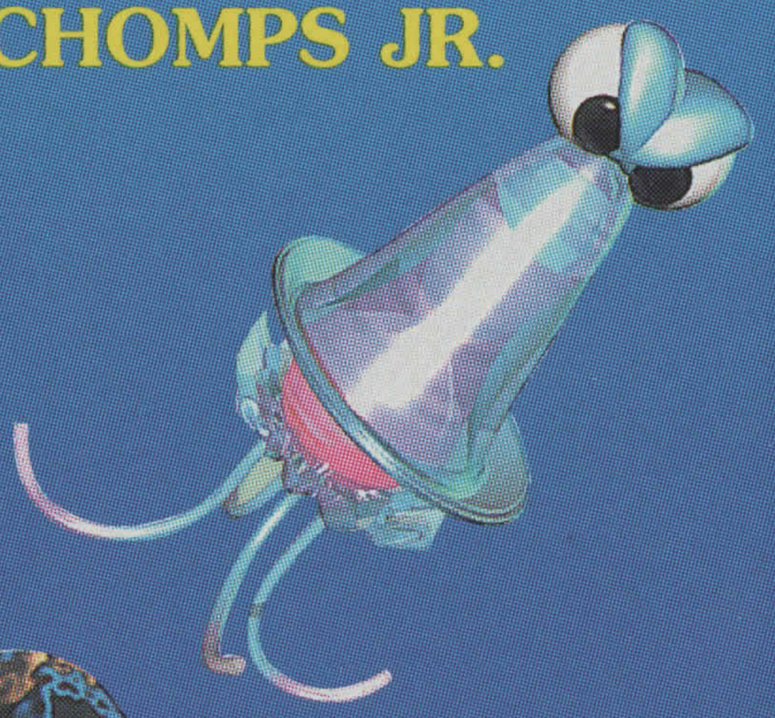
Estes polvos giram vertiginosamente perto das formações de coral.



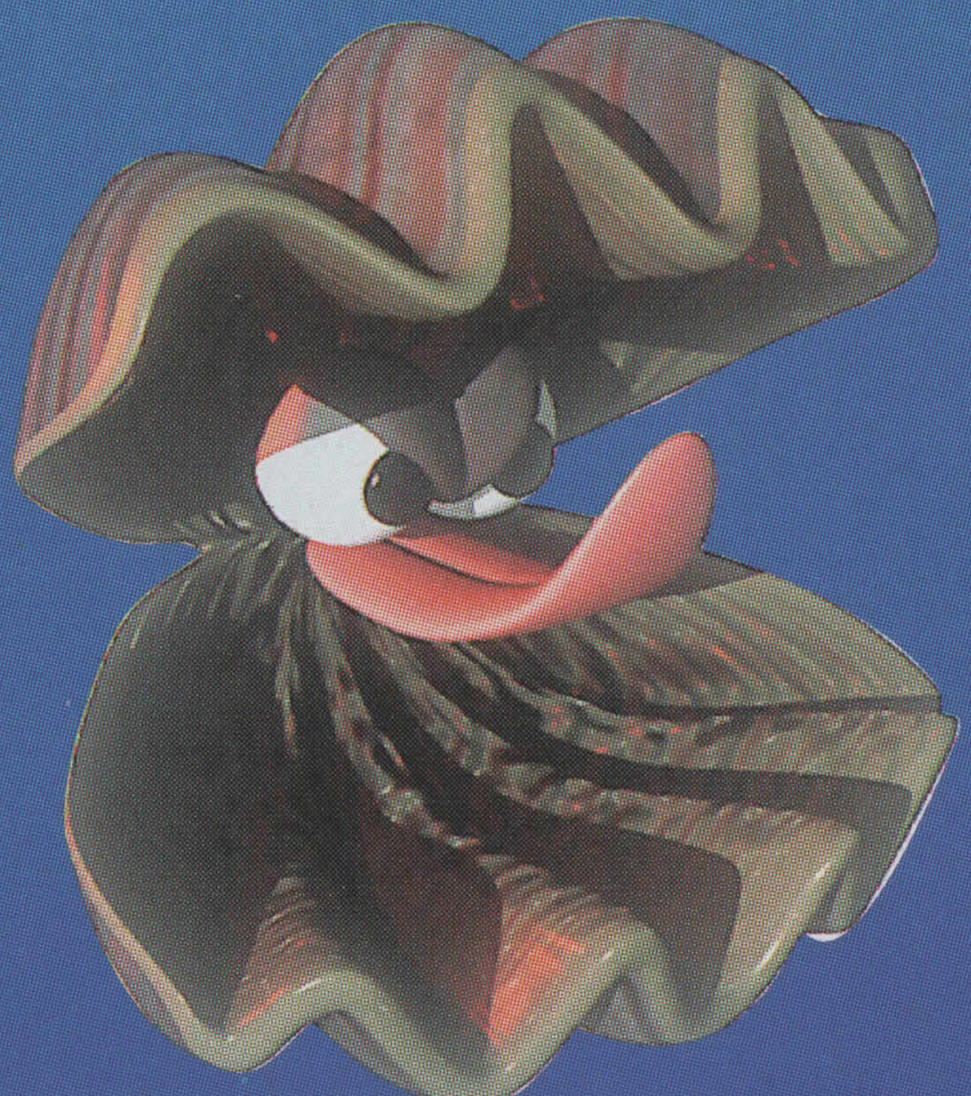
CHOMPS



CHOMPS JR.



SQUIDGE



CLAMBO

CROCTOPUS

Conselhos de Cranky Kong

- **Existem toneladas de fases secretas neste game! Tente sempre explorar cada um a fundo para encontrar estas áreas, onde você pode ganhar vidas extras. Claro, se eu estivesse jogando, eu não precisaria de nenhuma, mas você deve precisar!**

- **Alguns inimigos são invulneráveis a certos ataques ou podem precisar de mais de um ataque para serem derrotados. Tente várias coisas quando você encontra um inimigo, até pule sobre sua cabeça. Que idéia original!**

- **Siga o rastro de bananas para a meta em cada fase. Há um jeito de coletar todas as bananas do jogo, se você se esforçar!**

- **Use o trabalho de equipe! Há algumas coisas que o Donkey Kong pode fazer que o Diddy não pode. E mesmo se o grande macaco não admitir, Diddy é melhor em algumas coisas próprias dele.**

Como foi feito Donkey Kong

O que fazem os gráficos de Donkey Kong Country tão legais? Cada imagem que você vê na tela de jogo foi realmente projetada nos computadores da Silicon Graphics Inc., os mesmos computadores poderosos que foram usados para a animação dos filmes como Jurassic Park e Terminator 2: Judgement Day.

Primeiro, os artistas de Donkey Kong Country criaram "modelos de computador" de cada personagem do jogo. Os modelos de computador são basicamente imagens tridimensionais do personagem que podem ser vistas no computador de todas as direções e em qualquer pose. Os projetistas do jogo pegaram estes modelos e traduziram os dados para um formato utilizável pelo Super NES.

Os resultados são espetaculares e fornecem os gráficos mais realistas e tridimensionais jamais vistos em video games.
Acreditamos que este uso de computadores para projetar gráficos irá revolucionar a maneira pela qual os games forem feitos no futuro.
E Donkey Kong Country é só o começo!

NOTAS

Notas

ASSISTÊNCIA TÉCNICA AUTORIZADA

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

POWER LINE

Nintendo®

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

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

510.169.0

Nintendo®

gradiente

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

DONKEY KONG COUNTRY®

Só Para 2

Nintendo®

gradiente

Imagens 3-D com incrível realismo!

RECOMENDADO PARA 6+ MAIORES DE 6 ANOS

Oficial Nintendo Selo de Qualidade

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM®

DONKEY KONG COUNTRY®

Nintendo®

gradiente

Nintendo

©gradiente

410.178.0

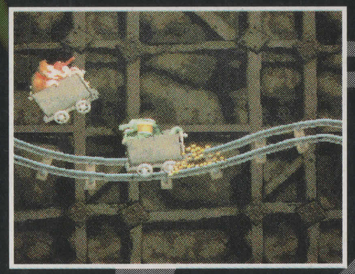
DONKEY KONG COUNTRY

DONKEY KONG COUNTRY

Uma aventura espetacular com o Gorila Kong!

Donkey Kong está de volta com um novo amigo, Diddy Kong, numa aventura em uma ilha muito louca!
Desafiados pela tribo de Kremlings, eles tentam resgatar a horda de bananas que foi roubada! Munidos de golpes rápidos e precisos e espantosas acrobacias, nossa dupla está pronta para encarar seus astutos adversários. Com a ajuda de sua família e sua selvagem montaria, eles enfrentam uma interminável aventura!

- Os mais espantosos gráficos com 3-D e o melhor som de todos os tempos!
- A maior aventura da Nintendo em 32 mega!
- Estrelando Donkey Kong e apresentando seu amigo, Diddy Kong!
- Bateria de memória salva seu progresso no jogo!
- Mais de 100 níveis, incluindo inúmeros níveis de bônus escondidos!



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

PARA USO EM SEU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ®

7 896273 601746

EMBALAGEM 100% RECICLÁVEL

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

PARA VENDA E USO SOMENTE NO BRASIL

Nintendo gradiente

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

Oficial Nintendo Selo de Qualidade

INMETRO CE-BRA108 nº 1544

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

IMPORTANTE!

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

® 1994 NINTENDO. JOGO PRODUZIDO POR RARE. ® MARCAS REGISTRADAS DE NINTENDO OF AMERICA INC. ® 1994 NINTENDO OF AMERICA INC.

DONKEY KONG COUNTRY

DONKEY KONG COUNTRY

DONKEY KONG COUNTRY®

Só Para 2

Nintendo

gradiente

Imagens 3-D com incrível realismo!

RECOMENDADO PARA 6+ MAIORES DE 6 ANOS

Oficial Nintendo Selo de Qualidade

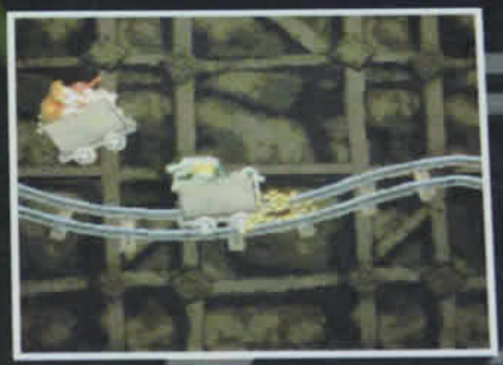
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

DONKEY KONG COUNTRY

Uma aventura espetacular com o Gorila Kong!

Donkey Kong está de volta com um novo amigo, Diddy Kong, numa aventura em uma ilha muito louca!
Desafiados pela tribo de Kremlings, eles tentam resgatar a horda de bananas que foi roubada! Munidos de golpes rápidos e precisos e espantosas acrobacias, nossa dupla está pronta para encarar seus astutos adversários. Com a ajuda de sua família e sua selvagem montaria, eles enfrentam uma interminável aventura!

- **Os mais espantosos gráficos com 3-D e o melhor som de todos os tempos!**
- **A maior aventura da Nintendo em 32 mega!**
- **Estrelando Donkey Kong e apresentando seu amigo, Diddy Kong!**
- **Bateria de memória salva seu progresso no jogo!**
- **Mais de 100 níveis, incluindo inúmeros níveis de bônus escondidos!**



JOGO DESENVOLVIDO EM INGLÊS. CONTÉM MANUAL DE INSTRUÇÕES EM PORTUGUÊS

PARA USO EM SEU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ®

7 896273 601746

EMBALAGEM 100% RECICLÁVEL

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

PARA VENDA E USO SOMENTE NO BRASIL

Nintendo
gradiente

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

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

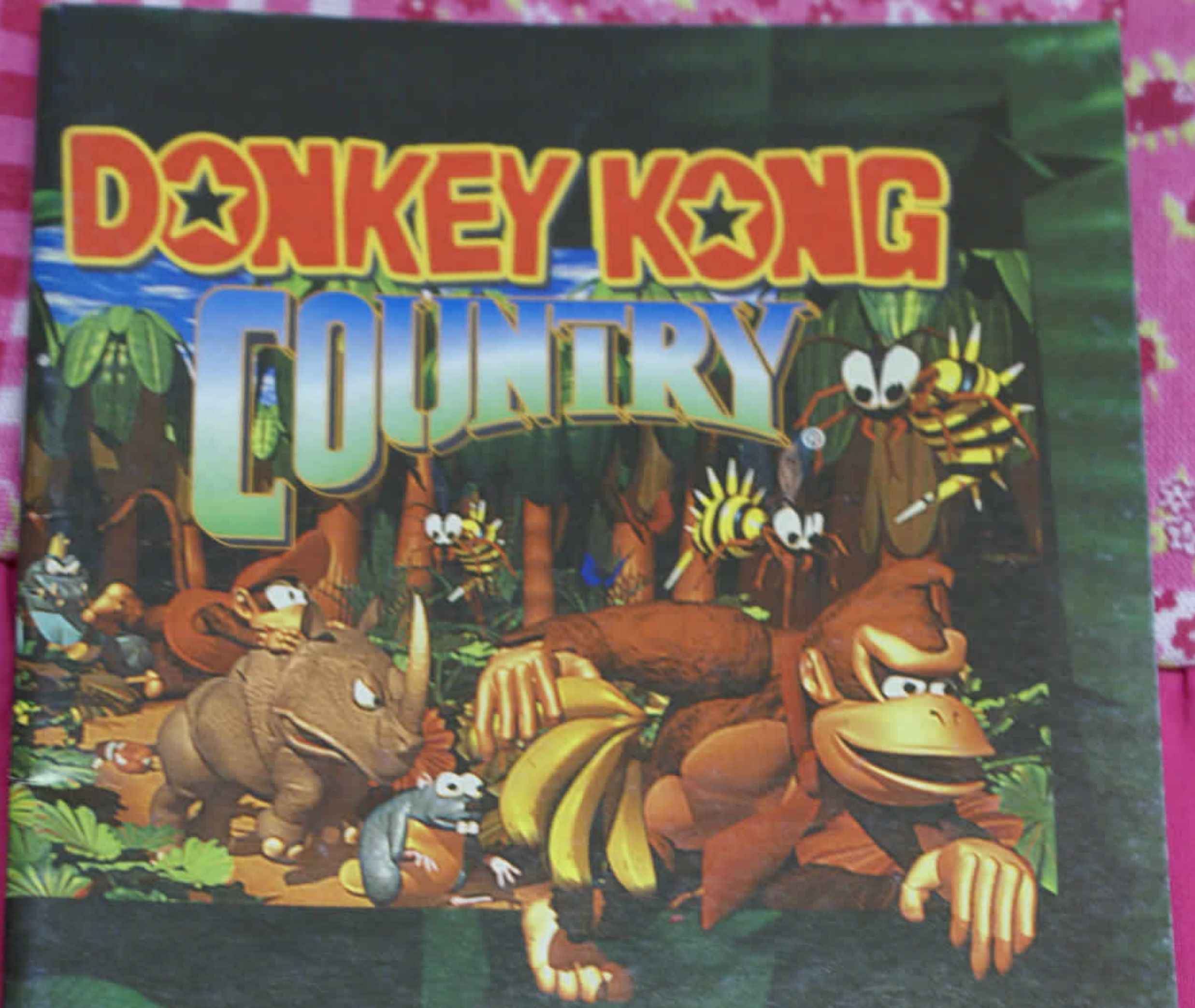
INMETRO

IMPORTANTE!

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

© 1994 NINTENDO. JOGO PRODUZIDO POR RARE. ™ MARCAS REGISTRADAS DE NINTENDO OF AMERICA INC. ® 1994 NINTENDO OF AMERICA INC.

DONKEY KONG COUNTRY



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM