

GAMERS

ESPECIAL

ANO III - Nº 29 - R\$ 3,40



BANJO-KAZOOIE




 **MAIS DE 900
IMAGENS**

 **64 PÁGINAS**

 **MAPAS
DETALHADOS**

 **DICAS E TRUQUES**

 **TODOS OS
ITENS E SEGREDOS
DOS 10 MUNDOS**



ANUNCIE SEU PRODUTO NOS PRINCIPAIS PONTOS DAS CIDADES

REDE
SkyNet
DE PAINÉIS ELETRÔNICOS



Painel Rebouças

OUTROS ESTADOS

João Pessoa

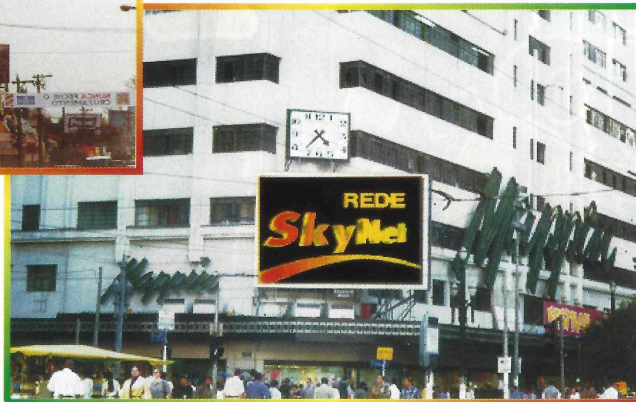
Curitiba 1 (Batel)

Curitiba 2 (Rodoferroviária)

Curitiba 3 (Av. Das Torres)

Florianópolis

Camború



Painel Mappin

GRANDE SÃO PAULO

Osasco / Guarulhos / Santo André

CAPITAL

Rebouças

Pedroso

Mappin

Aeroporto

Santana

Consolação

Jardins

Bandeirantes

Castelo Branco

Panamericana

Radial 1 - Moóca

Radial 2 - Tatuapé

ESTADO DE SÃO PAULO

Sorocaba

Ribeirão Preto

Campos do Jordão

Baurú

Conheça a dinâmica da comunicação visual eletrônica

2.000.000 de pessoas / dia passam pelos painéis da rede

e-mail: pskynet@sti.com.br

(011)

870-0723

858-5700

3955-0401

EDITORIAL

Demorou, mas finalmente voltamos com uma super estratégia completa para você desfrutar ao máximo deste que é, sem dúvida, um dos melhores games de aventura já feitos para o console de 64bit da Nintendo. A Rare realmente soube usar bem a capacidade do console. Apesar da demora (nos desculpe pelo atraso, mas a correria estava de matar aqui na redação...), você encontrará tudo que precisa saber para debulhar Banjo & Kazooie.

A história não é nem preciso falar, pois ela relembra velhos tempos, da época em que os contos de fadas faziam um sucesso grandioso e tal (ainda bem que não tem príncipe, ha, ha, ha... essa foi infame!). Apesar de tentarmos fazer algo bem chamativo e explicado, muitas dificuldades ainda vão permanecer dependendo de você e seu conhecimento em inglês, mas mesmo assim vamos dar alguns toques nestes determinados momentos. Chega de tanto blá, blá, blá e vamos a mais algumas informações.

Primeiramente, é muito importante que você mantenha toda a sua atenção no game, enquanto estiver jogando, pois tudo que você viu e ouviu será usado contra você no final do game. Para não deixá-lo boiando, esclareceremos algumas coisas, bem simples, para ter um melhor entendimento. Durante a estratégia, é imprescindível que você preste atenção em absolutamente tudo que ver e ouvir. Decore sons de quando você pegar itens, mas decore os sons de cada item pego, nome dos personagens que vão aparecer no decorrer da aventura (pelo menos boa parte disto nós garan-

timos!), e principalmente os nomes dos mundos e cenários que fazem parte dele; são meros detalhes que terão de ser meticulosamente observados.

Apesar do game ser bem simples e aparentemente infantil, não se deixe levar pelas aparências, pois elas enganam e Banjo-Kazooie é uma prova disto. Outro caso é o da bruxa Gruntilda, que aparece de vez em quando para atrapa-lhar, usando e abusando de suas rimas idiotas e sem nenhum "sentido". Ela vai aparecer falando abobrinhas, principalmente quando você encontrar Brentilda, a irmã de Gruntilda.

Ao invés de uma bruxa, Brentilda é uma fadinha que está disposta a ajudar, procure por ela durante a aventura, para a mesma poder falar três segredos sobre Gruntilda. A fadinha vai estar em vários pontos do game, portanto, é uma boa você anotar os segredos (as palavras que vão ficar tremendo), pois, como as demais coisas que terão de ser decoradas, estas são alternativas, podendo mudar de acordo com o seu jogo. E é nesta parte que não vamos poder ajudá-lo... muito!

Só mais um toque, quando você encontrar Brentilda ou Bottles, caso esteja com o life baixo, estes vão enchê-lo. Mas não será a toda hora e sim quando você encontra-los pela primeira vez nos vários locais na casa de Gruntilda. Para maiores explicações, acompanhe a estratégia e lembre-se de decorar tudo que se passa e acontece, para não se dar mal no final. Agora que você já deve estar com a vista cansada de ler estes pequenos toques (seja paciente em ler o que vem pela frente), vamos ao que interessa.

ÍNDICE

PEQUENAS EXPLICAÇÕES	04
SPIRAL MOUNTAIN	05
MUMBO'S MOUNTAIN	07
TREASURERETROVE COVE	10
CLANKER'S CAVERN	16
BUBBLEGLOOP SWAMP	20
FREEZEEZY PEAK	26
GOBI'SVALLEY	30
MAD MONSTER MANSION	35
RUSTY BUCKET BAY	42
CLICK CLOCKWOOD	49
BANJO-KAZOOIE DICAS	62



EDITORA ESCALA



GAMERS ESPECIAL é uma publicação da EDITORA ESCALA LTDA. - Rua Zanzibar, 711 Casa Verde - CEP 02512-010 - São Paulo - SP Fone: (011) 266-3166 - Fax.: (011) 857-9643 - Caixa Postal 16.381 - DIRETOR PRESIDENTE: Hercílio de Lourenzi - GERENTE ADMINISTRATIVO: Nilson Luiz Festa - GERENTE DE SERVIÇOS: Jamil de Almeida - ASSISTENTES DE DIRETORIA: Vera Lúcia P. de Moraes, Antonio Corrêa, Luiz Eduardo S. Marcelino - ATENDIMENTO AO LEITOR: Camilla Freitas, Alessandra de Campos Jorge - GERENTE DE DISTRIBUIÇÃO E PROMOÇÃO: Alvaro Angelo Tomiati - CONSELHO EDITORIAL: Carlos Gonçalves, Carlos Man, César Nemitz, Eddie Van Feu, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marcus Vinícius, Marques Rebelo, Moacir Torres, Otto Shmidt Junior, Paulo Fernandes, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aluisio. Em parceria com a rede PROGAMES - CONSULTORES: Ivan Battesini, Francisco Motta - DIRETOR EXECUTIVO: Ivan Battesini - PRODUÇÃO: Gilsomar P. Livramento - REDATORES: Fabio Santana de Souza, Leandro Gusmão Siman, Homero Letonai, Eric Araki, Gilsomar P. Livramento - REVISÃO: Marcia Guerreiro - COLABORADORES: Donizete de Paula, Tarcísio Motta, Walquiria Panicacci, Ivani Battesini - DIAGRAMAÇÃO: Gilsomar P. Livramento - ILUSTRAÇÃO DE CAPA: Opera Graphica - BUREAU: N.D.R. - DISTRIBUIÇÃO: DINAP - ISSN 1413-3652 - Filiada à ANER C.L. Artes Gráficas-7897-6556

Pequenas Explicações

Para aqueles que são iniciantes, confira uma pequena explicação (era meio desnecessária, mas leve em conta que muita gente não sabe quem são, ou para que serve determinados itens e personagens). Mas não seja por isso, veja os mais importantes a seguir e veja como vamos tratar alguns destes no decorrer da estratégia.

Extra Lives



Não há muito comentar sobre as vidas extras, mas vale dar um toque que seu marcador de vidas chega apenas a nove (visualmente). Só porque está com nove vidas, não deixe de pegar mais. Caso vá pegando-as, suas vidas ficarão acumuladas, pois um estoque extra não faz mal a ninguém!

Honeycomb Energy



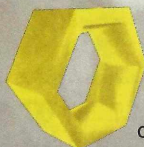
Servem para recarregar a energia do seu personagem (grande novidade...), e são encontradas com muita facilidade durante todo o game, principalmente nas casinhas de mel.

Beehives



Estas casinhas geralmente vão estar rodeadas por abelhas, como você está controlando um urso, nem precisa dizer que ao quebrar esta casa, as abelhas vão atacá-lo. Na estratégia, nos referimos a ela como **casinha de mel**.

Extra Honeycomb Piece



Estas peças são muito importantes no game. Juntando seis delas, seus personagens vão ganhar um ponto a mais de energia. Com exceção da Spiral Mountain e da Gruntilda's Lair, nos demais mundos você sempre vai encontrar duas destas peça. Na estratégia nós a chamamos apenas de **"extra honeycomb"**.

Jigsaw Pieces



Você deverá encontrar 10 por mundo (com exceção da Spiral Mountain). Elas serão necessárias para poder abrir os mundo dentro da Gruntilda's Lair, completando os quebra-cabeças na parede. No total do game, você vai juntar 100 e com essa quantidade, você poderá ver algo especial no final do game. Na estratégia, nos referimos a ela apenas como **peça**.

Notas Musicais



Vão servir para abrir as portas mágicas dentro da Gruntilda's Lair, que separam áreas entre um mundo e outro. Por mundo você vai coletar 100, caso morra antes de coletar a quantidade citada dentro do determinado mundo, você terá de coletá-las novamente. Coletando todas as notas, que no total vão ser 900, na batalha final você vai ser um privilegiado, tendo direito a algumas coisinhas extras.

Jinjós



Estas criaturas foram aprisionadas pela bruxa Gruntilda em nove, dos dez mundos. Coletando os cinco que há em cada mundo, você vai ganhar uma Jigsaw Piece (peça), ou seja será obrigatório pegá-los.

Mumbo Token



Estes crânios vão servir para serem trocados pelos serviços de Mumbo Jumbo. Estes itens são indeterminados pelos dez mundos, por isso, fique atento.

Mumbo Jumbo



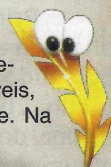
Este é o poderoso Shaman que vai lhe ajudar em certos mundos, mas para isso, você deve coletar os Mumbo Tokens, que são indeterminados por mundo. Mumbo pede uma certa quantidade de Mumbo Tokens para transformá-lo. Caso queira se destransformar, basta ir na cabana de Mumbo e ele o fará de graça (pelo menos isso).

Red Feathers



Estas penas auxiliaram Kazooie na hora do vôo, você vai encontrá-las com muita frequência.

Gold Feathers



Estas não vão ficar tão expostas quanto as penas vermelhas. Elas servem para deixar seus personagens invencíveis, podendo destruir inimigos que não morrem com facilidade. Na estratégia, nos referimos a ela como **"pena dourada"**.

Eggs



Os ovos vão servir como munição, podendo tanto matar quanto auxiliar na aventura. Eles serão muito utilizados durante todo o game. Não economize quando for usar, eles são encontrados com muita frequência.

Shock Spring Pad



Este disco vai ser muito utilizado para dar grandes pulos (Kazooie vai servir como uma espécie de mola). Na estratégia, nos referimos a ele como disco de **impulsão**.

Flight Pad

Já este outro disco serve para fazer com que Kazooie voe, mas para isso, você precisará ter penas vermelhas. Na estratégia nos referimos a ele como disco de **vôo**.



Witch Switch



Nos nove mundos dentro da Gruntilda's Lair, você vai encontrar uma destas placas. Elas servem para ativar peças na Gruntilda's Lair. Na estratégia nos referimos a isto como... placa com a cara da bruxa (putz, que horrível!...).

Waiding Boots

Usando estas botas, você poderá atravessar lugares que normalmente tiram energia do seus personagens, sem sofrer dano. Mas há um tempo determinado enquanto usá-las.



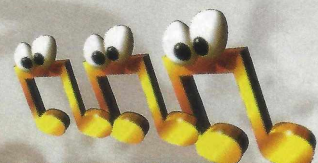
Running Shoes



Ao pegar este par de tênis, seus personagens ficarão mais rápidos. Mas é igual às botas, há um certo limite de tempo durante seu uso.



SPIRAL MOUNTAIN



nas pode pular baixinho, abaixar-se e usar a câmera em primeira pessoa. Ao atravessar para fora da cerca, Banjo vai conversar com **Bottles**, a topeira.



Ele vai explicar que **Tooty** (a irmã de Banjo) foi levada pela Bruxa Gruntilda. Para ajudar, ele se oferece como seu tutor durante a aventura. Fique apertando o botão **A** para aceitar.



Vá para a próxima casa (ou melhor, buraco) da topeira. Aperte o botão **B** para Bottles sair. Sua primeira lição será aprender como usar as câmeras e os ângulos de visão que são utilizados com os seguintes botões:

▲= apertando este botão (com o personagem parado), você terá uma visão em primeira pessoa, podendo olhar para qualquer direção ao seu redor, apertando uma segunda vez, você voltará para a visão normal;

◀ ou ▶= em movimento ou não, aperte estes botões para você rotacionar a câmera de visão em 360º graus (tanto para a esquer-

da quanto para a direita); ▼= com o personagem parado ou em movimento, este botão aumenta ou diminui o Zoom de câmera (aproximando ou diminuindo a câmera de visão em relação ao personagem);

R= mantendo-o pressionado, a câmera focalizará Banjo pelas costas (com exceção, é claro, se você estiver perto de algumas paredes).



Continue subindo, vire à esquerda e entre. Chame Bottles perto dos troncos cortados (foto).



Ele vai lhe ensinar como pular. Apertando o botão **A** e mantendo-o pressionado, Banjo vai pular mais alto.

Double Jump: aperte **A**, depois aperte **A** novamente para dar um pulo duplo (mantendo o botão apertado depois que relizar o pulo, você vai descer suavemente durante alguns segundos antes de Kazooie perder as forças).

FlapFlip: mantenha o botão **Z** pressionado e sem soltá-lo, aperte **A** para realizar um salto mortal.



Depois da lição, siga para o

tronco do lado direito (mais ao fundo) da tela. Perto dele, faça um **Flap Flip** para subir e pegar um **extra honeycomb**.



Volte para trilha e continue subindo até chegar noutro buraco para chamar Bottles mais uma vez. Ele vai ensinar como nadar. Ao mergulhar na água...



... Bottles vai explicar que, com o botão **B** (na superfície) você vai mergulhar e, abaixo d'água, você nada rapidamente com a ajuda de Kazooie. Com o **A** (na superfície), você fica pulando e, abaixo d'água, você nada vagarosamente. Nade para baixo da ponte e entre numa cavidade na montanha para pegar mais um **extra hoycomb**. Depois volte até a toca do Bottles e...



... siga pela trilha. Ao chegar na divisa, siga em direção à cachoeira.



Use pulos duplos para pular de plataforma em plataforma. Na última, você vai pegar mais um **extra honeycomb**.



Da última plataforma, vá até a extremidade e dê um pulo duplo na reta da cachoeira para pegar uma vida.



Depois, mergulhe e nade para o lado esquerdo da tela. Então desça a estreita trilha em direção a próxima toca do Bottles.



Agora Banjo vai aprender a subir em árvores, para isso, apenas pule no tronco e use o controle analógico para subir ou descer. Atravesse a ponte de volta e...



... suba na árvore perto da

toca anterior de Bottles para pegar mais um **extra honeycomb** em cima da árvore.



Atravesse a ponte (de novo) e desça a trilha. Entre na área amarronzada e chame Bottles mais uma vez.



Agora você vai aprender a atacar os inimigos.



Beak Barge: mantenha o bo-

tão **Z** pressionado e então aperte o botão **B**. Detone as pedras para pegar mais um **extra honeycomb**.

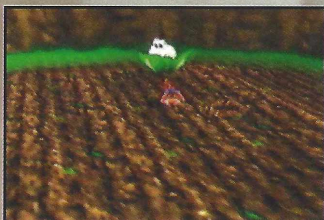


Volte para trilha e suba a ladeira logo à esquerda (foto).



Na horta, chame Bottles mais uma vez para ele lhe ensinar mais três ataques. Apertando o botão **B** (com o personagem parado), Banjo vai distribuir socos. Detone as duas cenouras que vão sair do buraco. Logo em seguida, você vai aprender a

rolar. Para isso, Banjo precisa estar em movimento para só então você apertar o botão **B**. Detone as duas cebolas.



Por último, você vai aprender o **Rat-a-tat rap**: pule e aperte o botão **B** no ar para Kazooie distribuir bicadas. Acabando com os repolhos, você será compensado com mais um **extra honeycomb**, aumentando um ponto a mais na sua energia.



Agora você deve subir a

montanha em espiral, mas se quiser, antes volte até a casa de Banjo e suba no telhado para pegar uma vida em cima da chaminé. Faça um **Flap Flip** para pegá-la!



No topo da montanha em espiral, você vai encontrar Bottles mais uma vez. Ele teve o trabalho de recolocar as tábuas na ponte para você poder passar. Caso você precise de ajuda (sem dúvida precisará...), ele estará disponível dentro da casa da bruxa, apenas procure os buracos.



GRUNTILDA'S LAIR



Gruntilda planeja roubar a beleza de Tooty (caso dê Game Over, ela conseguirá). O capanga dela entra e prepara a parafernália para executar o plano. Tooty fala que seu irmão virá salvá-la e dará um chute no traseiro de Gruntilda. Isso vai depender de você!!! Agora o resto da aventura vai se passar den-

tro da casa de Gruntilda (Gruntilda's Lair).



Dentro da casa de Gruntilda, estão situados os desafios e os outros nove mundos. Assim que entrar, suba a estrutura de pedras à esquerda para pegar a primeira peça do game (você já deu grande passo...). Desça e entre pela passagem do

outro lado da sala.



Você vai chegar num recinto com uma montanha. Do lado direito, há uma cerca aos pés de uma subida. Suba a rampa e você encontrará um quebra-cabeça faltando uma peça. Fique sobre a peça no chão. Bottles vai explicar que apertando o

botão **A**, você vai usar a peça no quebra cabeça, apertando o botão **B**, você não usa a peça. Coloque a peça para abrir o primeiro mundo...



Mumbo's Mountain



Logo de começo, vire-se um pouco para o lado direito e você verá um Jinjo em cima de uma pedra. Vá até lá e dê um **Flip Flap** para subir.



Rotacione a tela para o lado direito e atrás da pedra, há um **mumbo token**. Tome cuidado com os três inimigos.



Por enquanto ignore a subida do lado direito. Siga para a ponte mais adiante. Do lado direito da ponte, tem mais um Jinjo, dê um pulo duplo para chegar até onde ele está.



Dê um pulo duplo na direção da ponte (caso caia na água, não deixe de pegar as notas musicais nas aberturas da parede...) e colete as notas. Ao atravessar a ponte, tome cuidado com o touro, você não pode acabar com ele. Siga em linha reta ignorando a casinha de mel,...



... para chegar até o gorila gigante **Conga** (isso não é marca de sapato?), em cima de uma laranjeira. Não fique parado, caso contrário vai levar uma laranjada! Note que há três blocos no chão, fique em cima de um deles e espere Conga jogar uma laranja para então poder sair. Repita o mesmo nos outros dois para ganhar a peça.



Suba na laranjeira e pegue uma laranja. Vá para o espaço entre as pedras para encontrar **Chimpy the chimpy** (Chimpy, o chimpanzé).



Ao entregar a laranja para Chimpy, o carinha sai feliz da vida e...



... lhe entrega uma outra **peça**. De cima do tronco, dê um **Flap Flap** para poder subir no pequeno morro logo a frente.



Fale com Bottles (apertando **B** em cima do buraco). Ele vai lhe ensinar um novo comando.

Egg Firing: mantenha o botão **Z** pressionado e aperte **▲** para jogar ovos em linha reta ou **▼** para... hã... soltar ovos por trás. Bottles vai lhe dar 50 ovos para praticar colete os que estão pelo local. Você pode juntar 100 no total (por enquanto).



Vá para o grande tronco do lado esquerdo (foto) e atire ovos em Conga. Fique esperto, o gorilão vai revidar com laranjadas.



Depois que você derrotá-lo, ele vai lhe dar mais uma **peça**.



Não desça ainda, siga pelo caminho do lado direito e vá pulando de tronco em tronco para pegar ovos. Você vai pegar mais um **mumbo token**. Chegando no último

tronco, haverá uma placa com a cara da bruxa no chão, ignore-a por enquanto (lembrese bem deste local). Desça e pegue a peça.



Volte até a casinha de mel (perto de onde o touro está). Virando à esquerda, suba pela escadaria pegando todas as notas. No final da escada, siga pelo lado esquerdo do imenso cupinzeiro e suba pela escada mais adiante.



No final da escada, siga para a esquerda e chame Bottles para lhe ensinar um novo comando.

Talon Trot: mantenha o botão **Z** pressionado e depois aperte **◀** para você controlar Kazooie. **Obs.:** mantenha o **Z** pressionado para se movimentar com Kazooie, com ele, você pode subir por lugares que Banjo normalmente não pode.



Pegue mais uma peça no centro e depois, pegue alguns ovos abaixo da rampa (foto) e use o **Talon Trot** para subir.



Pegue as notas e no final da estrutura você ainda pega mais um Jinjo.



Depois, vá para a parte de trás da estrutura e pegue mais um **mumbo token**.



Use o **TalonTrot** para poder andar pelo barranco ao lado da estrutura. Pegue as notas musicais nas partes planas e mais um Jinjo.



Logo depois, volte até o cupinzeiro e procure pela entrada.



Dentro, use o **TalonTrot** para subir na rampa inclinada da parede (para não escorregar) e pegar mais um **mumbo token**.



Saia do cupinzeiro e suba a ladeira logo a frente. Após o cercado, você verá uma pequena aldeia e um nativo (inimigo) caminhando. Do lado esquerdo da tela, chame Bottles para ele lhe ensinar mais um novo comando.

Beak Buster: pule e aperte o botão **Z** para Kazooie descer de bico.



Na rampa de entrada da cabana com formato de crânio, você pega mais um **mumbo token**.



Fique rente a cabana com formato de crânio e dê um **Flap Flip** para poder alcançar o olho direito da caveira e pegar outra peça.



Vá destruindo as cabanas. Em uma delas você pega apenas notas musicais, noutra o último Jinjo deste mundo e mais uma peça, noutra há uma vida e em outra mais um inimigo. Na última caba-

na, você encontra mais uma peça.



Dirija-se para o **Ju-ju** (a estranha figura no centro da aldeia como mostra a foto) e fique de frente para ele. Mantenha o botão **Z** pressionado e aperte **▲** para jogar um ovo na boca da figura. A cada acerto, um é excluído e vai ficando mais rápido.



Quando restar apenas um, suba nele para pegar uma **extra honeycomb** no alto. Use o **Flap Flip** para facilitar.



Desça e jogue mais um ovo na última figura para pegar outra peça.



Use o **TalonTrot** para pegar mais uma peça e algumas notas musicais na ladeira verde ao lado da aldeia.



Aproveite e desça até a la-

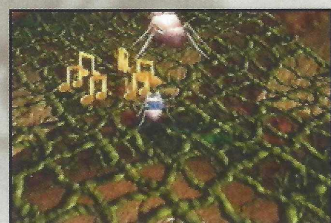
ranjeira de **Conga** (lembra-se do gorilão?). Suba pelo tronco onde **Chimpy** estava e na parte de cima, siga pulando de tronco em tronco até chegar na placa com a cara da bruxa. Use o comando **Beak Buster** para acionar o bloco e liberar uma peça fora deste mundo (no Gruntilda's Lair).



Volte até a aldeia (onde você estava antes de descer até a laranjeira de Conga) e entre na cabana com formato de crânio. Suba em cima de um dos pilares de madeira que não tem fogo para pegar alguns ovos na parte de cima da casa de Mumbo. Depois fique em cima da figura da caveira rente a Mumbo e aperte **B** para ele transformá-lo em um cupim (de shorte amarelo e mochila...). **Obs.:** transformado em cupim, você não pode atacar.



Desça até o cupinzeiro e suba pelas inclinações laterais (como o ângulo de visão não ajuda muito, seja paciente quando for pular). Não ligue para os cupins, eles vão ficar pagando mó pau no seu shorte amarelo!



No andar de cima, você coleta algumas notas musicais. Continue subindo para o pró-

ximo andar...



... onde você poderá recolher alguns ovos. Suba para a etapa final dentro do cupinzeiro.



Na hora de pular para a última rampa, você pode se atrapalhar um pouco, mas nada demais, pois como dito, o ângulo de visão não ajuda muito.



Fora do cupinzeiro, você pode pegar um vida (tomando cuidado par não cair) do lado direito da entrada.



Suba pela rampa em espiral do lado oposto para poder pegar a última peça deste mundo. Para resumir o trabalhão de descer, apenas pule do topo (você não perderá life na queda).

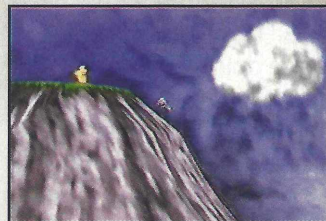


Mas pule na reta da pequena ponte (onde você pegou

o segundo Jinjo). Vá descendo pela inclinação rochosa (foto), para encontrar mais um **extra honeycomb** deste mundo. Dentro d'água, pegue as notas (se não as pegou antes).



Concluindo todos estes eventos, volte para o ponto de partida (de onde você começou), para você sair deste mundo.



Saindo como cupim, suba na montanha de onde você acabou de sair (foto), mas suba pulando. No topo você pega mais uma peça do Gruntilda's Lair.



Volte para a entrada da Gruntilda's Lair (onde você pegou a primeira peça do jogo) e suba pela rampa (foto) usando o **Talon Trot**.



Você vai encontrar Bottles mais um vez. Ele vai explicar que para prosseguir, você precisa ter um certo número de notas musicais para abrir as portas mágicas. Depois da porta...



... fale com Brentilda para ela revelar os três primeiros segredos sobre sua irmã.



Um pouco mais adiante de Brentilda, você encontra outro quadro (quebra cabeça). Encaixe as duas peças para abrir um novo mundo.



Fique de costas para o quadro e ande em linha reta até uma entrada do outro lado da sala, mas fique esperto com um dos capangas da bruxa.



Descendo as escadas, você encontrará um caldeirão mágico. Ele serve como um teletransporte, mas para que ele fique ativo, encontre outro que faça par com ele.



Ao redor da sala, note que há ovos. Junto da parede (atrás do caldeirão), você encontra um **mumbo token**.



Suba a escada, para então subir a rampa (como mostra a foto) usando o **Talon Trot**.



Você vai chegar num lugar com um cano (foto). Vire-se para a esquerda e pule dentro d'água. Siga para a parte seca e entre pela passagem.



Mais adiante desta passagem, você vai avistar a entrada do mundo que você abriu, Treasure Trove Cove (foto).



Treasure Trove Cove



Quando começar este mundo, colete as notas musicais, claro, mas não desça pela rampa. Vire-se de frente para o oceano (aumente a distância da câmera de visão) para perceber um Jinjo abaixo de onde você está.



Pule para dentro d'água e aperte o botão **Z** para afundar bem rápido, seguido do apertado do botão **B** para permanecer debaixo da água. Nade o mais depressa possível para cima do Jinjo, para não virar comida do tubarão **Snacker**.



Suba nos coqueiros para pegar algumas penas vermelhas, por enquanto elas não têm função. Fique atento com os caranguejos e outros inimigos que circulam pela praia.



Ficando de costas para o lugar de onde você veio, fica-

rá a vista um navio encalhado (use a visão em primeira pessoa) além da abertura no paredão (foto). Seguindo por ela, suba em cima do coqueiro do lado esquerdo para pegar as notas e...



... depois suba no da direita para pegar mais algumas notas musicais. Repare que à direita do coqueiro, há uma pilha de caixas e uma ostra pulando.



Suba por elas e chame **Bottles**, ele vai ensinar como usar os **Shock Spring Pads** (os discos com o desenho de um pé de pássaro). Basta ficar em cima de um, apertar o botão de pulo e mantenha-o pressionado para **Kazooie** dar impulso e pular mais alto.



Faça o primeiro teste usando o disco que está perto do buraco de **Bottles** para pegar um **mumbo token**, como mostrado na foto.



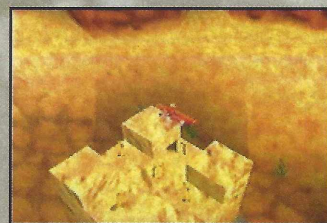
Ficando de frente para o oceano, você vai notar um castelinho de areia dentro de um pequeno aglomerado de água. Aperte ◀ para ver um balde numa parte mais baixa da estrutura a qual você está. Desça até o balde e jogue dois ovos dentro dele (mantenha o botão **Z** pressionado e fique de costas para o balde, então aperte ▼ para o ovo ir quicando). O nível da água onde se encontra o castelo vai abaixar.



Não desça ainda, suba para perto do buraco onde você encontrou **Bottles** a pouco e siga pulando pelos pilares, usando os discos de pulo. Pegue o Jinjo em cima do pilar (seguindo em linha reta), depois do pulo aperte e segure o botão de pulo para cair suavemente. Ignore a estrutura do lado direito por enquanto.



Pule para a torre do lado esquerdo, e dela para as plataformas na parede da montanha (foto), para pegar uma peça.



Depois que pegar a peça, não desça para terra firme, colete todos os itens acima dos outros pilares restantes, para então seguir para o castelo de areia. Suba nele para pegar mais algumas notas no teto, depois entre.



Dentro do castelo de areia, o caranguejo preto e vermelho atrás das grades vai propor um desafio. Mas antes pegue as notas musicais em ambos os lados da entrada. O puzzle a ser resolvido não é muito difícil, basta escrever "BANJOKAZOOIE", pule em cima da letra e aperte **Z**, mas você não pode repetir as mesmas letras. Você terá 100 segundos para isso. Veja o tabuleiro abaixo para ajudar, onde tem o quadro amarelo é a entrada do castelo. Cuidado para não se atrapalhar.

J	G	A	L
V	E	C	P
M	N	R	P
D	O	S	I
Z	U	Y	I
X	T	F	O
O	A	W	O
H	B	K	



Resolvendo o puzzle, a grade vai se abrir. Detone o caramungejo e então pegue a **peça** (faça um **Flap Flip** embaixo dela).



Ao sair do castelo, caminhe em linha reta até a beira da praia. Vire um pouco para a esquerda (do personagem) e você vai avistar uma pequena ilha com uma placa, ao lado da ilha há um caixote. Suba no coqueiro e pule para a água, fique apertando o botão **A** e siga em direção ao caixote. Nele você pega uma vida. Use a visão em primeira pessoa e visualize os pilares (onde você pegou o Jinjo).



Siga para os pilares e deles para os baús (foto) um pouco mais adiante. Dentro do baú que está do lado direito da tela (de costas para o oceano, como mostrado na foto), você pega algumas notas musicais.



Depois, vá para a parte de trás deste mesmo baú, ficando perto da água (foto).

Usando a visão em primeira pessoa, você avistará um caixote boiando no oceano, com um **extra honeycomb**.



Antes de ir nadando até lá, suba em cima de um dos coqueiros, então pule para a água (em direção ao caixote), e fique apertando o botão **A**. Desta forma o tubarão não o pegará com facilidade. Pegue o **extra honeycomb** e na volta, vá pulando, isto é, apertando botão **A**.



Dentro do outro baú perto da montanha há algumas penas. Siga pelo caminho em direção ao grande pilar dentro da água. No primeiro espaço entre o caminho, você pode pegar uma vida (foto)



Vá subindo pelo caminho em espiral ao redor do pilar, no topo você vai encontrar um grande **X**. Pule sobre ele e aperte o botão **Z** para acioná-lo; uma seta vai indicar uma direção.



Pule para a escada na direção da seta. Do lado direito

da escada tem um caminho estreito.



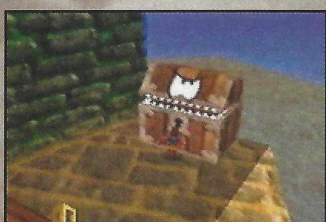
Vá seguindo por ele, você vai encontrar algumas penas. Na hora de pular por estas caixas, use o pulo duplo e oriente-se pela sombra, para não cair dentro d'água (caso caia, suba pela caixa do meio). Da última caixa, faça um **Flap Flip** para alcançar a plataforma com alguns ovos.



O caminho a seguir está cheio de divisas, vá dando pulos duplos e pegando os ovos (se quiser). No final há mais uma **peça**. Faça o caminho de volta até a escada, mas não pela a água.



Suba a escada pegando as notas (é claro), no andar acima há uma casinha de mel caso esteja com sua energia baixa. No próximo andar,....



... entre dentro deste baú (foto) para pegar dois **mumbo token**.



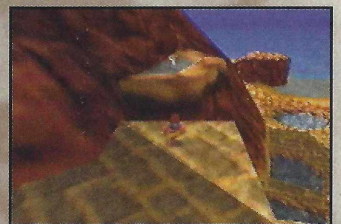
Subindo a última escada, você vai ver um bicho "bomba" no centro da piscina (foto). Pule dentro da água e no ar, aperte o botão **Z** para mergulhar fundo dentro d'água. Aperte o botão **B** depois para permanecer abaixo d'água.



No fundo, pegue outra **peça**. Quando retornar à superfície, vá pelos cantos, assim evitando o bicho bomba que tem um temperamento "explosivo" perto de você.



Ficando de costas para a escada de onde você veio, caminhe para o lado direito, e mais à frente, caminhe por cima do muro com todo cuidado possível para não cair. No finalzinho do muro você pegará outro Jinjo.



Volte até a piscina, vá para o lado esquerdo, para perto da montanha. Há uma plataforma com uma vida, dê um pulo duplo para chegar até lá. Usando a visão em primeira pessoa, olhe para a direita (do personagem), se

quiser pegar alguns ovos, dê um pulo duplo para lá. Continuando, caia e...



... pegue as notas musicais, detonando o caranguejo. Se estiver com a energia baixa, há uma casinha de mel. Siga para a piscina ao lado com outro bicho explosivo presente nela. Repita o mesmo processo que foi feito na anterior, onde você pegou a peça. Dentro desta há um **mumbo token**.



Atravesse esta ponte perto da piscina, pule sobre o **X** e aperte o botão **Z** para aparecer outra seta indicando a direção.



Então volte e desça pela rampa íngreme esverdeada para chegar até este baú, dentro dele você pode pegar ovos.



Fique do lado direito do baú, olhando para a rampa esverdeada (foto). Dentro d'água você vai ver o segundo **extra honeycomb**, dê um pulo até lá e pegue-a. **Obs.:** as possibilidades do tubarão lhe pegar são bem grandes.



Nade até a praia, você vai encontrar este crustáceo gigante, chamado **Nipper**. Ele não gostou muito da sua presença. Para ganhar dele é bem fácil, espere ele tirar as garras da frente do seu rosto, então pule e aperte o botão **B** para atacá-lo na bicada. Acerto nos olhos dele três vezes para acabar com ele, mas a cada acerto o bicho vai ficando mais rápido com as garras.



Vá para a parte de trás da concha de Nipper para pegar um **mumbo token**. Volte e entre dentro da concha.



Você vai pegar mais algumas notas. Mais ao fundo detone dois caranguejos, para só então poder pegar mais uma **peça** tranquilamente e alguns ovos.



Saindo de dentro da concha, suba no coqueiro ou use o disco de impulsão perto do próprio coqueiro para subir novamente para a estrutura.



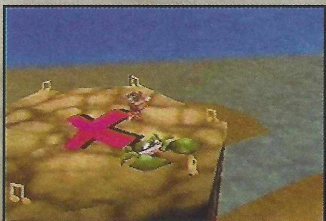
Siga o caminho (foto), para coletar mais algumas notas musicais. Tome o caminho da direita (veja a seta), para acionar outro **X**. Depois volte e continue seguindo o caminho.



Mais à frente, você vai ver um local com outro **X**, acione-o e mais uma seta vai indicar a trajetória. Vá em direção ao buraco, o qual Bottles apareceu pela última vez.



Você deve estar lembrado dos pilares, certo? Vá pulando por eles até chegar no ponto onde você pegou o Jinjo, então, use o disco de impulsão para subir na estrutura do lado direito (como indica a seta).



Detone o caranguejo e pegue as notas musicais. Acionando o **X**,...



... o baú vai dizer que você

nunca vai achá-lo. Olhe para o oceano e você avistará uma pequena ilha com outro caranguejo nela e mais um **X**.



Siga para lá e acione o **X** para achar o baú do tesouro. Ele vai ficar circulando, pule e aperte o botão **Z** em cima dele para quebrá-lo e pegar mais uma **peça**.



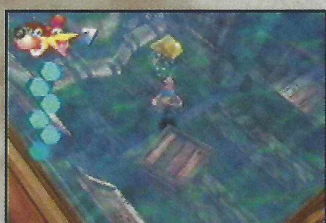
Da ilha, olhe para a praia. Do lado direito da tela atrás da estrutura de onde você veio há um **mumbo token**.



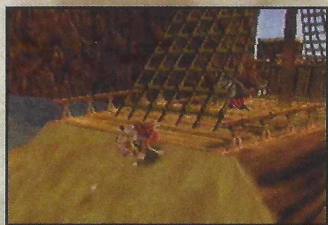
Depois siga para o navio encalhado e mergulhe na água.



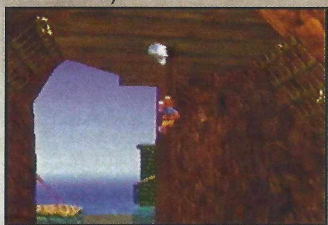
Do lado direito do navio há uma entrada. Entrando por ela,...



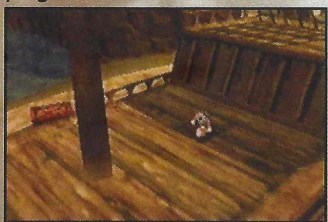
... você vai encontrar algumas notas musicais e do lado oposto, uma pequena pilagem de barras de ouro.



Saia de dentro do navio e suba para o convés (use o comando **TalonTrot** para subir esta inclinação de areia ligada ao navio, como mostra a foto).



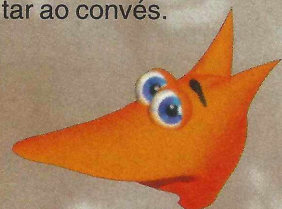
A bordo do navio, você vai encontrar o **Captain Blubber**. Ele perdeu o tesouro, chegue perto dele para dar a primeira pilhagem (as barras) de ouro que você pegou a pouco. Suba no mastro para pegar um **mumbo token**.



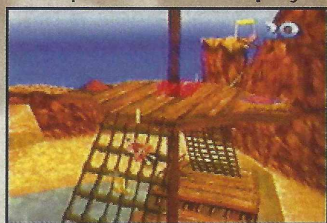
Ao lado do mastro, tem um alçapão, fique sobre ele, pule parado e aperte o botão **Z** para quebrá-lo. Dentro do navio (mais uma vez), você pegará mais uma pilha de barras de ouro, mais notas musicais e outro **mumbo token**.



Suba na caixa flutuando e faça um **Flap Flip** para voltar ao convés.



Chegue perto do capitão Blubber para jogar a outra pilha de ouro. O cara fica tão feliz que lhe dá outra **peça**.



Suba pelas cordas (foto), para chegar até o topo do mastro. Pegue as notas musicais nas subidas dos dois lados. Pegue as penas que rodeiam o mastro também.



Suba até o topo do mastro para pegar outro Jinjo. Depois desça e chame Bottles.



Ele vai lhe ensinar como voar (na verdade vai explicar o que deve ser feito para Kazooie entrar em ação). Bottles vai lhe dar 25 penas para praticar. Suba em cima do disco de vôo, o disco com o desenho de penas logo ao lado. Em cima do disco, aperte o botão de pulo.



Durante o vôo, aperte o botão **A** para ganhar altura, isto

é, enquanto você tiver penas. **Obs.:** não aperte o botão **Z** enquanto estiver voando.



Na montanha à frente, voe para o lado esquerdo, em direção a este baú.



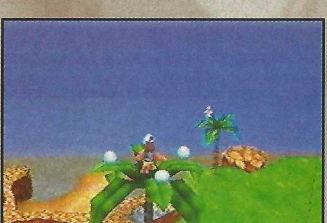
Fique perto dele, espere ele abrir a boca e faça um **Flap Flip** para entrar e pegar mais uma **peça**. Depois, volte até o navio para voar outra vez, mas...



... quando cair na água logo abaixo, caia do lado esquerdo (do personagem), para você poder pegar mais um **mumbo token** em cima deste caixote (foto). Volte para o navio, apertando o botão **A** dentro d'água.



Do navio, voe para a entrada do lado direito (rente ao baú), pegue a única nota que há e entre.



Assim que sair na parte pla-

na em cima da montanha, vire-se para a direita (tomando cuidado com as ostras que estão pelo local). Em cima do segundo coqueiro estará o último Jinjo deste mundo, que vai dar mais uma **peça**. Se quiser, colete ovos em cima dos coqueiros que circulam a montanha.



Suba pela rampa em espiral que circula a montanha. Mas siga normalmente sem cortar caminho usando o disco de impulsão, para poder pegar mais algumas notas musicais.



Você vai chegar até a entrada do farol. Dê a volta na torre, atrás dela há mais uma placa com a cara da bruxa Gruntilda. Acione-a para revelar mais uma peça fora deste mundo.



Fique de frente para a entrada do farol, use o movimento **Beak Barge** para detonar a porta e poder entrar pegando um **mumbo token**.

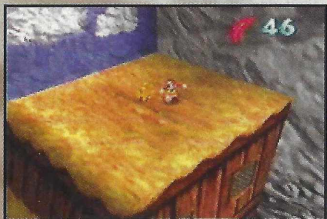


Pegue as notas musicais que circulam a parte de cima da

torre do farol. Use o disco de impulsão para poder subir até o teto da torre e pegar a última **peça** deste mundo. Volte para o ponto de partida (de onde você começou), mas não entre ainda, sem se certificar de ter pego todas as notas musicais.



Ao sair de Treasure Trove Cove, siga em linha reta até este canhão. Suba por ele e mate o indivíduo na parte de cima, sem esquecer de coletar as penas (se quiser).



Suba para a parte mais alta e pegue mais uma peça.



Caso esteja com falta de life, suba a estrutura do outro lado e quebre a casinha de mel. Entre pela passagem abaixo de onde você acabou de pegar a peça.



Do lado de fora, suba pela planta verde na parede. Pule de volta para o outro lado e entre pela passagem. Desça a ladeira e vire à esquerda.



Use o disco de impulsão (que você ativou em Treasure Trove Cove) para subir na parte superior.



Subindo em cima da peça no chão rente ao quadro, aperte o botão **A** e você vai colocar as peças uma a uma. Para simplificar este trabalho, Bottles vai falar que para colocar todas as peças necessárias, basta apertar o botão **Z**. Após completar o quadro, desça e suba a ladeira novamente (lembre-se de usar o **Talon Trot**).



Retornando mais uma vez a este ponto, entre dentro do cano logo a sua frente (foto), de onde está saindo água.



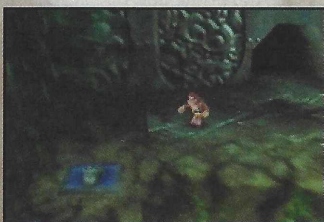
No final do cano, saia e suba em cima dele. Na extremidade do lado oposto de onde você saiu (mas na parte de cima), você pega um **mumbo token**. Desça do cano e mais ao fundo da tela ative outro caldeirão mágico. Cuidado com...



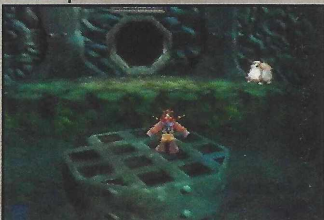
... um inimigo que está rondando pelo local. Ficando de frente para o caldeirão, à sua esquerda há um outro cano. Suba em cima dele e faça um **Flap Flip** para pegar uma pena dourada. Ela por enquanto não terá utilidade.



Entre pelo cano quebrado para voltar a esta parte (foto), suba em cima do cano e entre pela entrada acima.



Após a entrada, ande para o lado esquerdo da tela e acione o switch no chão mais abaixo para liberar caminho até o próximo mundo.



Depois de pular de cano em cano (usando o pulo duplo), não entre ainda em Clanker's Cavern, do lado esquerdo da tela há outro switch. Acione-o para erguer um cano-plataforma.



Volte e suba por ele. Toman-

do cuidado para não cair, no caminho você vai encontrar Brentilda. Fale com ela e descubra mais três segredos de sua irmã.



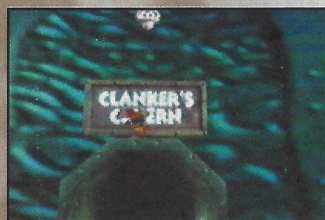
A câmera de visão não vai ajudar muito, caminhe vagorosamente pelo cano que se estende até a outra extremidade.



Além da coleta de penas vermelhas, você encontrará outro switch. Acione-o e caia n'água, nade para a nova abertura submersa, tomando cuidado com o bicho explosivo.



Nade pela entrada e suba por qualquer um dos lados no recinto seguinte, você vai pegar ovos em ambas as subidas. Abra mais um mundo, o Bubbleloop Swamp.



Nade até o local onde foi ativado o primeiro switch (lá o local é baixo o suficiente para você poder subir). Pule de cano em cano até a entrada da Clanker's Cavern. Antes de entrar, pegue um **mumbo token** acima da entrada (use o **Flap Flip**).

VÍDEO AULA

A maneira muito fácil, muito eficiente e muito barata de aprender
 Você estuda o que quiser, quando quiser, quantas vezes quiser



APRENDER COM VÍDEO AULAS MPO É UM BARATO MUITO BARATO

FAZER GINÁSTICA - TOCAR INSTRUMENTOS - APRENDER INFORMÁTICA - FILMAR

Todas as vídeo aulas da MPO trazem as instruções e informações necessárias para você aprender sozinho o que mais lhe agrada.

Preço de cada vídeo aula:
R\$ 29,00

Ref.:	Título	Conteúdo
9201	CURSO BÁSICO DE FILMAGEM	Um guia em vídeo para produção de vídeo em casa. Produzido por Media West Home Video INC.
9569	FIQUE EM FORMA COM ANGÉLICA	Aqui você encontrará programas variados de exercícios diários que podem ser realizados em qualquer lugar e sem necessidade de equipamentos.
9567	ALONGAMENTO-FUNDAMENTOS E APLICAÇÕES PRÁTICAS	Ensina uma série de exercícios que irão proporcionar uma melhor capacidade de muscular e melhor consciência corporal.
9594	TOCANDO FÁCIL VIOLÃO COM O MESTRE ROBSON MIGUEL	De fácil compreensão e resultados rápidos e práticos. Contém 50 ritmos utilizados no nosso MPB: sertanejo, rock, gospel, reggae, funk e outros.
9525	BATERIA TOTAL	Duda Neves fala de aspectos técnicos, detalhes do instrumento, ensina ritmos, exercícios e artimanhas para quem quer ser baterista.
9532	FALANDO EM FLAUTA ...	Antônio Carlos Carrasqueira mostra nesta fita como estudar de forma inteligente e criativa alguns dos aspectos fundamentais do aprendizado da flauta, tais como: articulação, interpretação, sonoridade, escalas etc.
9507	GUIARRA PARA INICIANTES	Wesley Caesar. Dirigida exclusivamente às pessoas sem experiência alguma com a guitarra. São dados alguns exercícios elementares que são fundamentais para o desenvolvimento do estudo prático..
9501	VIOLÃO PARA INICIANTES	Elza Nogueira. Proporciona ao iniciante uma maneira simples e agradável de aprender violão. Ele aprende os acordes e os ritmos através de algumas músicas do cancioneiro popular.
9545	BATERIA PARA INICIANTES	Vera Figueiredo. Ela explica cada instrumento que compõe uma bateria e de maneira simples e objetiva fala como começar corretamente seus estudos.
9609	CONTRABAIXO PARA INICIANTES	Celso Pixinga. Esta vídeo aula é uma iniciação básica para quem quer tocar contra baixo.
9530	INTRODUÇÃO AOS INSTRUMENTOS DE SOPRO	Roberto Sion. Aprenda as primeiras noções sobre instrumento de sopro (saxofone, flauta) e seus importantes requisitos básicos de execução tais como respiração e embocadura.
9692	PIANO DE OUVIDO	Wilson Curia. Com o conhecimento de apenas alguns acordes é possível tocar inúmeras composições de nosso cancioneiro.
9535	TECLADO PARA INICIANTES	Maurício Marques. Esta vídeo aula tem por objetivo proporcionar opções de acompanhamento rítmico e melodias, escrita e leitura musical, além de conhecimento técnico para tocar o instrumento.
9598	CONCEITOS DE JAZZ PARA TECLADO	Harold Danko. Com um método prático e claro o autor focaliza os fundamentos básicos para o estudo do jazz tradicional com abordagens no Blues.

VÍDEO AULAS DE INFORMÁTICA

Ref.:	Título	Nível
9091	word 7.0	básico
9110	word 7.0	intermediário
9194	word 97	avanzado
9192	word 97	básico
9193	word 97	intermediário
9090	excel 7.0	básico
9129	excel 7.0	intermediário
9185	excel 7.0	avanzado
9195	excel 97	básico
9077	lotus 1123	básico
9118	navegando na internet	intermediário
9189	corel draw 7.0	básico
9191	corel draw 7.0	intermediário
9199	corel draw 7.0	avanzado
9188	pagemaker 6.5	básico
9190	pagemaker 6.5	intermediário
9196	access 97	básico
9201	access 97	intermediário
9577	access 97	avanzado
9197	power point 97	básico
9602	director 5.0	básico

INSTRUÇÕES GERAIS - VOCÊ TEM TRÊS OPÇÕES DE PAGAMENTO:
 1) EM CHEQUE - ENVIAR CHEQUE NOMINAL E CRUZADO À EDITORA ESCALA LTDA., JUNTO COM O CUPOM.
 2) CARTÃO DE CRÉDITO - PREENCHER O CUPOM COM O Nº DO CARTÃO, VALIDADE E ASSINATURA DO TITULAR DO CARTÃO.
 3) DEPÓSITO BANCÁRIO - EFETUAR O DEPÓSITO NO BANCO ITAÚ, AGÊNCIA 0466, C/C 53455-9 A FAVOR DE EDITORA ESCALA LTDA., ENVIAR CÓPIA DO COMPROVANTE BANCÁRIO ANEXO AO CUPOM.
 TAXA DE REMESSA: R\$ 5,00 (MENOS PARA RORAIMA ONDE A TAXA É DE R\$ 15,00).

PEÇA JÁ: PREENCHA ESTE CUPOM OU FAÇA CÓPIA EM PAPEL AVULSO COM OS DADOS ABAIXO E REMETA PARA:

EDITORA ESCALA LTDA.
 RUA 24 DE MAIO, 207 - CONJ. 111 - CENTRO
 SÃO PAULO - SP - CEP: 01041-001

NOME COMPLETO:		
Nº DO CARTÃO:	VALIDADE:	CPF:
ENDEREÇO:		
BAIRRO:	CIDADE:	ESTADO:
CEP:	DDD:	TEL.:
ASSINATURA:		

REFERÊNCIA	QUANTIDADE	PREÇO TOTAL

- CARTÃO DE CRÉDITO DO BANCO
- DEPÓSITO BANCÁRIO (MANDAR COMPROVANTE)
- CHEQUE NOMINAL

SUB-TOTAL	
TAXA DE REMESSA	R\$ 5,00*
TOTAL	

(1) EXCETO RORAIMA

CLANKER'S CAVERN



Ao sair (e cair) do cano, detone o caranguejo que vai para cima de você.



Suba pela escada (foto). Na parte de cima, faça um Flap Flip e suba no cano da esquerda.



Tome muito cuidado com os buracos nas paredes a seguir, deste buraco uma criatura estranha mostra a carinha feia e tentará lhe pegar.



O melhor a se fazer é chegar perto do buraco para tirar a criatura e atacar com o comando **Rat-a-tat Rap**.



Não seja apressado para co-

letar os itens, não deixe nada para trás. Chegando a este ponto, pegue a pena dourada em cima do cano. Dê um pulo duplo para cima do cano onde você começou este mundo, para pegar um **mumbo token**. Dê outro pulo duplo para o cano seguinte.



No outro caminho por cima do cano, seja paciente e fique atento com os buracos nas paredes.



No finalzinho do caminho, atravessando um cano mais fino, vai ficar a vista uma casinha de mel.



Atrás dela está o primeiro Jinjo deste mundo. Depois de pegá-lo, pule para dentro

d'água logo abaixo. Ao redor da estrutura de onde pulou, está rodeada de ovos.



Nadando pela abertura que se encontra dentro d'água, você vai coletar algumas notas e se deparar com **Clanker**, uma espécie de peixe (ou tubarão) máquina que come lixo. Ele fala que não gosta muito da água, e quer respirar ar puro. Suba até a superfície para tomar um ar. Para facilitar, comece primeiro por baixo.



Na superfície, nade até uma das nadadeiras de Clanker. Fique um pouco depois dela. Então nade para baixo de Clanker, descendo pelo buraco com uma corrente gigantesca atada ao peixe.



Chegando até o fundo do buraco, você vai encontrar uma chave numa fechadura ligada a uma espécie de cadeado. Passe por dentro da chave três vezes, liberando um pouco mais a corrente para Clanker emergir.



Como seu fôlego não é infinito, tem um peixe gordo chamado **Gloop**, que fica soltando bolhas de ar. Pegue-as sempre que precisar, ou seja, quase toda hora.



Além de coletar as notas musicais ao redor do cadeado, você também encontra mais um Jinjo. Depois que coletar tudo, pegue algumas bolhas de ar (se estiver precisando) do peixe e suba para a superfície.



Antes de subir em cima do peixão e pegar a peça, faça primeiro a parte mais chata. Abaixo de Clanker, nota-se que há alguns pedaços de canos. Depois de tomar um ar, desça e pegue os itens e notas musicais existentes ali. Suba para tomar oxigênio quantas vezes for necessário e continue coletando tudo.





Agora, você vai fazer o seguinte: suba até a superfície e fique de frente para Clanker (foto). Nade para a entrada do lado esquerdo (pois você já deve ter notado que ao redor do peixe, há várias entradas embaixo d'água) nas paredes.



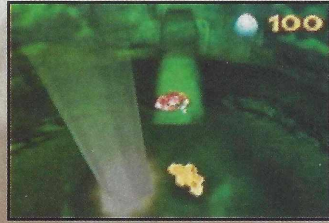
Nela você vai encontrar um **mumbo token**, pegue-o e vá tomar um ar.



Na entrada mais ao lado, há mais um Jinjo, no final da entrada você vai sair perto da calde de Clanker.



Na próxima entrada (na parede atrás da calde de você sabe quem), tem mais uma peça. Mas para adquiri-la, acabe primeiro com os **Mutie-Snippets**.



Colete as notas musicais ao redor do recinto, depois suba pelo cano e pegue a **peça**.

Volte até Clanker e parta para a próxima entrada (do lado esquerdo).



Nela você tem de ser rápido e não ficar batendo na parede ao redor. No final do cano, há mais uma peça. Após pegá-la, imediatamente nade de volta.



A visão de frente dos personagens vai atrapalhar um pouco os comandos.



A parte de baixo já foi concluída, volte até a parte da frente de Clanker e suba na plataforma do lado direito da tela (foto). Use a visão em primeira pessoa para observar os movimnetos do peixe. Ele tem dois dentes amarelos (estragados), deixe a visão de Banjo focalizada na reta do dente. Aperte o botão de câmera para estabilizar novamente a câmera normal. Aperte o botão **Z** (sem se mexer), e lance ovos no dente, sempre acompanhando os movimentos do peixe para não errar.



O dente vai afundar para

dentro, nade até a boca e entre pelo espaço entre os dentes. Pegue um **mumbo token**, mas não caia dentro da boca de Clanker. Saia fora e...



... repita todo o mesmo processo para derrubar o outro dente (do outro lado).



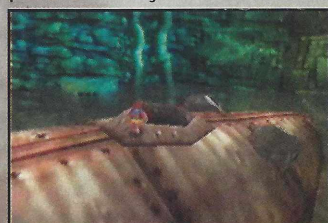
Entre pelo espaço deixado pelo dente derrubado e pegue mais uma peça. Saia da boca de Clanker e...



... suba em cima de uma das suas nadadeiras. Quando for subir em cima dele, faça um **Flap Flip** assim que ele descer um pouco e aperte pulo.



Pegue as notas musicais e a peça, em seguida siga para a cabeça.



Espere o parafuso que abriu o buraco na cabeça do peixe sair e entre imediatamente.



Dentro da cabeça de Clanker, acione a placa da bruxa Gruntilda. A seguir, passe cautelosamente pelas lâminas serrilhadas.



Não é difícil, basta olhar as marcas deixadas, não esquecendo de pegar as notas. No final você pega mais uma peça. Siga pela entrada a atrás da peça...



... para cair em cima de uma Flight Pad. Comece a voar e vá em direção a outra entrada do outro lado do estômago de Clanker (foto), tome cuidado com uma espécie de tentáculo grudado no teto da barriga de Clanker.



Após a entrada, chame Bottles (como é que ele conseguiu abrir um buraco no interior do peixe???), ele vai lhe ensinar mais um novo comando. Para ficar invulnerável, mantenha o botão **Z** pressionado e aperte o botão **▶**. Bottles vai dar 5 penas douradas para você.





Use este novo comando para atravessar as lâminas dentadas, para pegar mais uma peça e mais algumas penas douradas. Faça o caminho de volta até a entrada.



Caia na água e nade até o arco verde do outro lado. Suba em cima da caixa e pule pelo arco, uma contagem de cinquenta segundos vai aparecer.



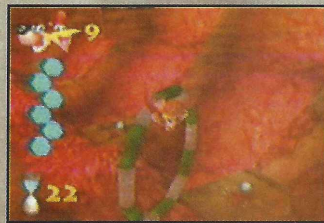
Nade para o outro arco mais à frente (um pouco à esquerda), e passe por ele...



... então afunde e vire um pouco à direita (estabilize uma reta em direção ao arco, nadando com o botão **A**, para depois ir mais rápido com o botão **B**).



Vire com tudo para a direita e suba na caixa,...



... faça um **Flap Flip** para pular pelo arco...



... siga para o outro no fundo, tomando cuidado para não esbarrar no tentáculo (ou seja lá o que for...), para depois virar um pouco à direita e subir na caixa. Dê um pulo duplo, passando pelos dois arcos, aperte o botão **Z** para cair mais rápido, em seguida apertando o botão **B** para permanecer em baixo d'água e nadar para o último do outro lado.



Fazendo tudo certo e a tempo, o nível da água vai subir e você será compensado com mais uma peça. Ficando de frente para o outro lado do estômago de Clanker, em cima das caixas você pega uma pena dourada; aproveite e preste atenção em duas entradas, uma abaixo d'água do lado direito da tela e uma outra acima d'água do lado esquerdo da tela.



Por estas entradas, você vai sair pelas guelras do peixão. Entre pela que está abaixo

d'água, coletando todas as notas musicais (logicamente).



Do lado de fora, entre pela abertura entre os dentes, caia dentro da boca do bicho e detone alguns caranguejos. Use o **Talon Trot** para coletar as notas na gengiva do peixe. Depois, nade pela entrada...



... para chegar mais uma vez até a barriga do peixe, mas tome cuidado com mais tentáculos no caminho. Na superfície, nade para o lado direito e...



... entrar pela abertura das guelras, onde você pega algumas notas e uma casinha de mel. Mais adiante afunde pelo buraco aquático, para pegar o quarto Jinjo no fundo, tome cuidado com o tentáculo. A seguir, nade para a o buraco das guelras de Clanker.



Acabando esta limpeza interna, suba em cima de Clanker mais uma vez e siga para o buraco da cabeça dele de novo. Suba em cima do pa-

rafuso e espere ser jogado para cima.



Na parte de cima, siga pelo estreito cano (tomando o maior cuidado para não cair), no final dele você pega mais uma peça.



Volte para a parte de cima de Clanker, desta vez seguindo para a calda. Suba por ela tomando cuidado para não cair, pois ela fica indo de um lado para o outro. Dê um pulo duplo em direção a plataforma cheia de penas.



Desta plataforma, atire ovos na grade da parede para ela se levantar e você poder pegar mais uma peça. Caia no cano grudado à parede logo abaixo...



... pegar mais algumas notas e um **mumbo token** (mas mate a criatura do buraco antes). Agora falta pou-

co para terminar este mundo! Do cano onde está, olhe para a calda de Clanker e veja o local ao seu redor.



Caia n'água e nade para o lado direito, em direção a esta casinha de mel. Mate a criatura do buraco antes de destruir ou passar pela casinha.



Suba pelo cano, na parte plana use o disco de impulsão...



... para subir até algumas janelas. Neelas, você vai encontrar algumas penas ovos e duas notas. Vá dando pulos duplos e indo de janela em janela. No final ainda tem uma vida. Dê um pulo dentro d'água, logo abaixo tem uma plataforma sob a água (cuidado com a criatura do buraco) com duas penas douradas.



Nade para o outro lado de Clanker, suba na plataforma sob a água grudada na parede para pegar alguns ovos (se quiser), mas lembre-se de detonar a criatura. Ao seguir para a nadadeira do peixe,...



... repare num cano na vertical, perto da plataforma com uma vida. Neste cano (foto), você encontra um **extra honeycomb**, nade e entre por baixo do cano para pegá-la.



Siga para a nadadeira de Clanker e suba nela. Pule para a plataforma com uma vida em cima do disco de impulsão. Mate a criatura do buraco antes de pegar a vida.



Então suba no disco e tome impulso para o lado direito da tela, para subir em cima do cano.



Pule para o outro cano na vertical e escale-o, coletando as notas musicais. Chegando ao topo, pule para as plataformas de grades do lado direito, para pegar um ovo e mais um **mumbo token** no último espaço na parede.



Ika Bunga! Onde estará andando o corpo de Mumbo?



Volte até o disco de impulsão e desta vez, tome impulso para o cano vertical do lado esquerdo da tela. Escale-o e pule para o outro cano na horizontal mais adiante.



Fique em cima do engradado, pule e aperte o botão **Z** para destruí-lo (foto), dentro do cano você pegará o último Jinjo deste mundo e a última peça. Se quiser, siga por dentro do cano para pegar ovos e uma vida, mas depois você terá que subir novamente aqui.



Continuando por cima do cano, a seguir a descida vai ser íngreme. Use o **Talon Trot** para não escorregar cano a baixo e pegar as últimas notas. No final pule para o outro e quebre a grade de cima.



Dentro do cano você vai pegar a segundo **extra honeycomb** deste mundo, acrescentando mais um ponto de energia para seus personagens. Agora que está tudo feito neste mundo siga

para a saída, isto é, se você também já pegou todas as notas musicais.



Caia na água e nade para a entrada de frente (e um pouco abaixo) de Clanker. Saia da água e suba esta escada mais uma vez (foto), para subir novamente em cima do cano.



Vá por cima do cano do lado direito da tela, pule para o cano de onde escorre água e dele para o de onde você iniciou este mundo (use os pulos duplos).



Ao sair de Clanker's Cavern, siga por cima dos canos para chegar ao outro lado (lembrou até aquela piada da galinha que atravessou a rua, mas não tem nada a ver com a estratégia...) e saia desta região.



A seguir, siga pela entrada do lado direito (para voltar até este recinto, onde você abriu o mundo Treasure Trove Cove). Pule em cima dos olhos da bruxa e aperte o botão **Z** para adquirir mais uma peça do Gruntilda's Lair.



Suba a ladeira verde de onde você acabou de descer e pule para o outro lado, tomando cuidado com o cara. Use o **Talon Trot** para subir a inclinação e abrir mais uma porta mágica (foto).



A seguir, você vai avistar uma imensa estátua de Gruntilda rodeada de água. Dentro da estátua, há uma nota, mas ela vai ser pega mais tarde. Use o **Talon Trot** e suba a ladeira verde do lado esquerdo. Entre por este cano (foto) para...



... chegar na entrada para Bubblegloop Swamp. Assim que sair do cano, fique em

um dos lados dele (mas mate o cara primeiro). Faça um **Flap Flip** para subir em cima do cano, faça o mesmo em cima dele para pegar uma vida. Nos canos laterais, não há nada de especial. Ficando de frente para o cano de onde veio, no cano do lado esquerdo da tela você encontrará Brentilda. No outro, um par de botas sem utilidade (por enquanto).



Siga pelo caminho acima da água do pântano. Caso você caia, as piranhas vão fazer a festa (lhe arrancando um ponto de energia). Entre em Bubblegloop Swamp...



... e vire-se para trás. Vá para o fundo da tela e chame Bottles, mas tome cuidado com o sapo preto de listra vermelha (ou será o sapo vermelho de listra preta?...). A topera lhe ensinará a usar

as botas. Agora saia deste mundo e volte até os canos, mas fique esperto com as libélulas. **Obs.:** pegue a vida em cima do tubo mais uma vez.



Entre no cano da direita e pise nas botas. Quando Kazooie usá-la, saia em disparada para dentro da água verde.



Siga junto a parede até esta entrada (foto). No final dela...



... você chegará até uma caverna tomada pelo gelo. Siga em linha reta e complete o quadro, abrindo o mundo Freezezy Peak.



Use o **Talon Trot** para subir a rampa de gelo. Lá em cima você vai encontrar uma pedra de gelo barrando uma entrada. Destrua ela usando o **Rat-a-tat Rap** ou pule em cima dela e aperte o botão **Z**.



Desça a rampa novamente e suba em cima da entrada (use o **Talon Trot**) para pegar um par de botas.



Siga rapidamente pelo cano, o tempo vai ser curto, mas dá tempo de chegar até aqui. Agora chegou a hora de encarar mais um desafio em Bubblegloop Swamp.



Bubblegloop Swamp



Logo de começo, vire um pouco para a esquerda e siga até este **Croctus** (o jacaré ou crocodilo?) dorminhoco. Jogue um ovo na boca dele, o bicho vai sumir e você vai ter que encontrá-lo pela fase.



Suba nesta espécie de tronco (será que o pessoal da Rare não se baseou em nada para fazer algumas coisas deste jogo?) logo ao lado, no topo tem algumas penas. Aí perto, tem um par de botas.



Pegue-as e passe pelo espaço entre a subida verde e a parede. Siga para este ponto, atrás de onde está o Jinjo, para pegar um **mumbo token**. Volte até terra firme. **Obs.:** quando esti-

ver usando as botas, não aperte o botão **B** enquanto estiver se locomovendo dentro da água de piranhas, ou você vai cancelar e Kazooie ficará sem elas.



Suba a rampa (usando o

Talon Trot), e no meio dela, pare para pegar o Jinjo. Dê um pulo duplo até lá...



... pegue o bicho e dê um pulo de volta até a rampa novamente. Para você não ficar perdido sem saber o que fazer, vamos por partes.



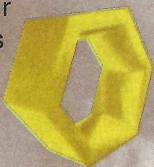
Depois de atravessar a rampa, do lado direito tem um tronco com uma pena dourada. Capote o sapo (que morre ridiculamente) para ficar mais sossegado.



Depois suba no tronco boiando com algumas notas em cima. Ao chegar na parte com o switch no chão, vire à esquerda e siga caminho.



Nos troncos, tome cuidado com os sapos listrados. Dentro dos troncos você pega ovos se quiser. Procure pelo par de botas dentro de um dos troncos. Encontrando-as, siga pelo pântano e vá para a parte de trás do ovo para coletar mais algumas notas.



Depois, use o disco de impulsão para subir em cima do ovo gigante. Em cima dele, faça um **Flap Flip** para pegar uma vida. Então pule normalmente e aperte o botão **Z** para detonar a...



...primeira casca do ovo. Então desça e faça um **Rat-a-tat Rap** onde tem um curativo, assim quebrando a segunda casca do ovo (já imaginou se existisse um ovo assim?) Suba novamente e quebre a terceira camada; desça e faça um **Beak Barge**. Então suba e quebre o maldito ovo para pegar a **peça**. Ufa!



Concluindo esta parte, suba na folha que vai passar ao redor do tronco seco (ou seja lá o que for). Suba no tronco para pegar um **mumbo token**, depois volte até a parte com o switch no chão.



Acione o switch no chão para o mesmo acionar uma peça logo acima. Você terá quarenta e cinco segundos para chegar até a peça, ou ela explode e você terá que aci-

onar o switch outra vez.



Na subida, use o **Talon Trot**, de resto siga normalmente sempre tomando cuidado para não cair e coletando as notas musicais.



Aí em cima você vai encontrar algumas bifurcações, ignore-as temporariamente!



No trecho final, vá com calma para não cair (esta parte é mais estreita que as outras), e então pegar a peça. Depois, de onde você está, pule para a subida inicial e siga a trilha. Na primeira bifurcação, você encontra uma casinha de mel.



Na segunda bifurcação, estará o crocodilo dorminhoco. Jogue mais um ovo dentro da boca dele para ele sumir, indo para outro ponto deste mundo.



Na terceira, tem alguns ovos

e um **mumbo token** entre eles. No quarto e último, o segundo Jinjo deste mundo.



Volte até a subida da rampa. Fique de frente para ela e vire-se para a direita. Você vai avistar alguns troncos na parte seca (como mostra a foto).



Chegando lá, os sapos **Flibbits** vão desafiá-lo para uma briguinha (os bichos não gostaram da invasão). Capote todos os anfíbios para ser presenteado com mais uma **peça**.



Ficando de costas para o local de onde você acabou de vir, siga em linha reta (você vai avistar uma espécie de cidadela em cima das árvores).



Siga pelo tronco flutuante até o primeiro disco de impulsão. Detonando as duas primeiras casas, você vai acionar mais dois discos de impulsão.





Destruindo a terceira, você vai revelar uma placa com a cara da bruxa e mais algumas notas. Acione a placa para abrir a possibilidade de pegar mais peça fora deste mundo.



Suba a ladeira e destrua a próxima casa para revelar outro disco. Repetindo o mesmo na que vem a seguir, olhe para a parede para avisar o crocodilo dorminhoco. Quando usar o disco, não deixe de pegar um **mumbo token** no ar.



Jogue mais um ovo na boca dele e ele vai sumir novamente para outro canto deste mundo. Dê um pulo duplo de volta e suba para a próxima casa.



Ao destruí-la, você encontrará mais uma peça; então faça o caminho de volta até a parte onde enfrentou os sapos e...

Quem nasceu primeiro, eu ou a galinha? Raios, como é ruim não saber das coisas!



...vire à direita. Você vai chegar até este imenso jacaré (que não é de verdade). Suba pelo nariz dele até os olhos para coletar as notas musicais. Obs.: atrás dos olhos do jacaré, tem um par de botas, não as pegue agora.



Siga para a parte de trás do jacaré gigante, virando um pouco à direita. Você vai encontrar mais uma vez o crocodilo dorminhoco, jogue mais um ovo dentro da boca dele (e você já sabe o que acontece...), tome cuidado com a libélula.



Suba nestes troncos (vamos chamá-los assim, para não complicar). São quatro; você pode pular de um para outro, usando o pulo duplo. Você vai encontrar penas douradas, ovos e algumas notas.



O último tronco, no fundo da tela, você vai encontrar mais um Jinjo no topo. Dentro do pântano há algumas notas musicais, por enquanto esqueça-as.



Volte até onde você enfrentou os sapos, e siga em linha reta. Fazendo tudo certo, você vai na direção de **TankTup**, a tartaruga gigante.



O que tem a ser feito é bem simples, pule em cima das patas da tartaruga e aperte o botão **Z** para dar uma investida,...



...mas deixe uma das patas sem bater. Suba em cima dela e faça um **Flap Flip** para subir em cima do casco da tartaruga. Ao subir, aperte o botão de pule, faça um pulo duplo (mantendo o botão apertado) e tente cair em cima do par de botas.



Pegando-as, saia imediatamente para a parte de trás da tartaruga para pegar mais um Jinjo.



Depois siga para o lado esquerdo e encontrar o dormi-

nhoco pela última vez. Jogue um ovo dentro da boca dele, que agora está mais rápido, para ele soltar a última peça. Só tome cuidado com a libélula.




Volte até a tartaruga e pise na sua última pata. Pegue a peça que ela vai tossir e entre pela boca dela.



Pegue algumas notas pelos cantos,...



...então siga para o fundo, para falar com o maestro tartaruga **TipTup** e o **TipTup Choir**. Ele vai lhe passar três lições; preste atenção nas seqüências das tartaruginhas. Faça exatamente igual ao que o maestro  tartaruga mostra.



Pule em cima das tartaruginhas e aperte o botão **Z**, mas tem que ser em cima do casco delas. Se você fizer a seqüência errada, vai perder um ponto de energia. Caso esteja morrendo, saia de dentro da tartaruga gigante e vá para a parte de trás dela para pegar uma casinha de mel no canto da tela.



Fazendo tudo certo, o maestro lhe entregará uma **peça**.



Suba em cima da mezinha dele e faça um **Flap Flip** para pegar um **extra honeycomb**. Pegue alguns ovos e um **mumbo token** atrás do maestro, depois saia da tartaruga gigante.



Saindo da tartaruga, siga em linha reta para chegar até o jacaré gigante. Passe pelo lado direito (do jacaré) e suba a ladeira a seguir.



De preferência, detone a libélula para não ter maiores problemas. Pegue as botas e prossiga pelo caminho de água (lembre-se de não apertar o botão **B** para perder as botas, ou Kazooie vai ficar como Judas ficou sem elas). É uma espécie de labirinto, mas não tem lugares errados para se entrar.



Durante o percurso, evite

passar direto pelas notas musicais. Depois que pegar a bota pela segunda vez, siga normalmente até o próximo intervalo (onde você vai pegar a bota mais uma vez).



Ao invés de pegar a bota, pise no switch do lado de fora dos muros de madeira. Acionando o switch, uma peça vai aparecer do outro lado. Você terá dez segundos para chegar até ela, mas o problema vai ser passar sem cair.



O melhor a se fazer, é dar um pulo mais adiante do estreito caminho...



... para poder chegar antes da peça estourar. Se você domina bem o controle analógico, não terá muitos problemas, mas se não, prepare-se para voltar muitas vezes até este ponto.



Depois de pegar a peça, volte até a bota que foi deixada para trás. Pegue-a e prossiga pelo caminho. No final, detone a libélula e antes de entrar na cabana de Mumbo Jumbo, vá para a parte de

trás dela para pegar um **mumbo token**.



Dentro da cabana do poderoso shaman, antes de se transformar, suba na estaca sem o fogo. Dela suba em cima da plataforma que circula a cabana.



Você vai encontrar algumas penas e no centro, um **extra honeycomb**.



Fique em cima da caveira no chão e aperte o botão **B** para Mumbo transformá-lo num jacaré.



Ao sair da cabana, passe por uma abertura baixa na parede de madeira. Do outro lado da parede, siga para o lado esquerdo e pule no pântano. Siga para onde você encontrou um Jinjo e colete as notas musicais que foram ignoradas.



Então siga para o grande ja-

caré ao lado da ladeira. Entre pelo nariz do bicho. Ao entrar, você vai pegar algumas notas musicais. Entre as fossas nasais, você pega um **mumbo token** e na outra narina, mais notas musicais.



Siga para o fundo e você vai encontrar **Mr. Vile**. Ele vai desafiá-lo para um joguinho dividido em três partes, usando os **yumblies** e os **grumblies**. Aperte o botão **A** para aceitar ou o botão **B** para fugir. Aperte o botão **A** (lógico, para aceitar o desafio). Na primeira, o objetivo é comer os bichinhos vermelhos. **Obs.:** aperte o botão **B** para comer os bichinhos; caso perca o desafio, Mr. Vile vai tirar um ponto de energia do seu personagem.



O segundo desafio, vai complicar um pouquinho as coisas. Vai aparecer outro bicho para atrapalhar. Coma apenas os vermelhos, caso pegue os outros seu personagem (como jacaré) vai passar mal e perderá um pouco de tempo.



O terceiro e último desafio, é bem mais complicado. Preste atenção nas carinhas que aparecem no centro da tela na parte superior (entre a cara do seu personagem e

a do Mr. Vile). Você deve comer os bichinhos de acordo com o indicado no alto da tela. Se comer um diferente, você só vai passar mal e perder tempo. Preste muita atenção na hora de comer, pois a carinha pode mudar de uma hora para outra.



Ganhando de Mr. Vile pela terceira vez, seu prêmio será mais uma peça. Caso chegue perto de Mr. Vile, ele vai propor o mesmo jogo, mas, se você ganhar, seu prêmio será três vidas; mas se ele ganhar, ele vai arrancar um ponto de energia. É tentar ou ir embora, a preferência é sua.



Saia de dentro do jacaré gigante. Do lado de fora, siga em linha reta até onde você enfrentou os sapos.



De lá, vire à esquerda e siga até os troncos onde você destruiu as cabanas. Por dentro do pântano, você vai encontrar ovos, as últimas notas musicais, mais dois **mumbo tokens** e uma vida (vasculhe geral).



O último Jinjo também estará presente, dando-lhe a última peça deste mundo. Após completar tudo, siga para o ponto inicial.



Volte até a área na qual você travou a batalha com os sapos e siga em linha reta. Nada de muito complexo.



Saindo como jacaré, caia no pântano (do lado de fora de Bubblegloop Swamp) e siga para a entrada na parte de trás.



No final da entrada, vire à esquerda, subindo a ladeira de gelo.



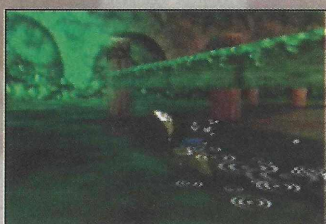
Lembra-se da pedra de gelo que você quebrou? Agora você vai entrar pelo cano... claro que no bom sentido.



No final do túnel tem uma luz... um livro, o livro mágico de Gruntilda. Aproxime-se de Cheato para ele revelar um código muito especial, que vai lhe ajudar bastante. Este código você deve acessá-lo no mundo Treasure Trove Cove, mas para que ele funcione é necessário encontrar Cheato (o livro mágico). São três livros espalhados. Como ainda falta muita coisa, não se apresse em acessar o truque, na hora certa, você confere mais adiante nesta estratégia. Continuando...



Volte até Bubblegloop Swamp e de lá, siga para os três canos.



Seguindo pela água, embaixo do caminho você vai pegar uma pena dourada.



Ao chegar em terra firme, você vai se destransformar. Acabe com o carinha que ronda o local. Antes de sair, fique do lado do tubo central e faça (de novo) um **Flap Flip**. Em cima do cano, faça

outro **Flap Flip** para pegar a vida outra vez.



Entre pelo cano e siga até a estátua da bruxa rodeada de água (com uma piranha). Atrás da estátua, você vai encontrar Brentilda.



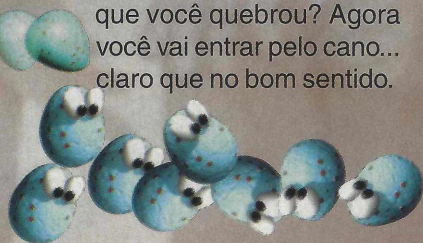
Siga para a subida de pedras do outro lado da tela (para onde a estátua da bruxa está apontando com a mão esquerda). Tem uma casinha de mel no caminho; use o disco de impulsão para subir facilmente.



Detone o capanga de Gruntilda aí em cima, chegando no final da subida, você abrirá a porta mágica (se tiver notas musicais suficientes).



Subindo a escada, você vai chegar num lugar que parece com uma pirâmide. Da escada, vire para o lado esquerdo e aproxime-se da parede de tijolos amarelos (foto). Use o comando **Beak Barge** para derrubar a parede e seguir pelo corredor.





No final do corredor, terá mais um dos capangas da bruxa (bem mais resistente), algumas penas e um switch. Ativando o switch, um disco de impulsão vai aparecer circulando o grande vaso da entrada.



Volte pelo corredor, mas por enquanto ignore o disco. Siga para trás do sarcófago para pegar mais um **mumbo token** atrás dele.



Voltando para a entrada (até a escada por onde você chegou a esta sala), do lado direito dela há outra parede, apenas derrube-a. Neste ponto você pegará um par de botas e alguns ovos.



Volte até o vaso no centro da sala e use o disco de impulsão (foto) que está circulando o vaso. Quando apertar o botão de pulo em cima do disco, mantenha-o pressionado e controle Banjo para perto do vaso,...



... para então Kazooie dar impulso e você poder cair dentro. Moleza!



Caindo vaso adentro, você vai pegar mais uma **peça** dentro da grande estátua da bruxa. Após coletar a peça, suba novamente para a sala do vaso.



Chegando na sala do vaso, passe em linha reta pelo lado esquerdo do mesmo, rumo à escada mais adiante (foto).



Após subir a escada, você vai avistar um buraco no chão logo a sua frente. Fique perto deste buraco e vire-se de costas para ele. Jogue três ovos para desintegrar a teia de aranha.



Do buraco, vire um pouquinho para a esquerda. Tomando cuidado com um dos dois capangas da bruxa que es-

tão perambulando pelo local, dirija-se para a entrada com mais uma teia de aranha que protege um caldeirão mágico. Jogue mais alguns ovos para limpar o caminho e ativar mais este caldeirão, que agora lhe permite voltar para o começo da Gruntilda's Lair!



Ficando de costas para o caldeirão que você acabou de ativar, na reta há uma entrada meio esbranquiçada. Siga para lá, mas não entre ainda; suba a ladeira ao lado e vá até seu final, onde você vai encontrar mais um buraco com teia de aranha e mais um caldeirão. Jogue mais três ovos na teia, e você poderá ativar o caldeirão!



A seguir, suba em cima do chapéu da bruxa logo ao lado (foto) onde você vai avistar Brentilda. Antes de aproximar-se dela, dê a volta por trás do chapéu para pegar uma vida. Depois fale com a fadinha para ela revelar mais três segredos da irmã! Colete os ovos na aba do chapéu se quiser, depois caia e antes de tocar o chão, aperte o botão de pulo para aliviar a queda.



Aproxime-se da entrada na boca da estátua da bruxa (foto), para liberar a porta. **Lembrete:** esperamos que

you esteja coletando todas as 100 notas musicais de cada mundo para facilitar a abertura das portas.



A entrada da boca da bruxa vai levá-lo até um estreito caminho que por sua vez, o conduzirá até outro quadro do lado direito da tela. Fique sobre a peça no chão rente ao quadro e aperte o botão **Z** para colocar as peças e abrir o mundo "Gobi's Valley".



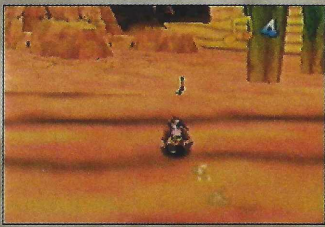
Faça o caminho de volta até a localidade anterior.



Então, volte até a sala com o vaso e o disco de impulsão que se movimenta. Chegando na sala (foto), vá para a entrada na parede após o vaso. Pegue o par de botas, e...



... imediatamente saia. Suba a pequena escadaria do lado direito (que no caso é o caminho para Gobi's Valley...). Atravesse o amontoado de areia ligeiramente e entre em Gobi's Valley. **Nota:** atrás da entrada de Gobi's Valley você encontra Brentilda.



Ao entrar neste novo mundo, ignore tudo que você ver; isso para não se atrapalhar ou se confundir. Use o **Talon Trot** para subir a ladeira após o lago. Ao avistar a esfinge, vire-se pouca coisa para a direita, tomando cuidado com uma mão que pode aparecer do nada.



Ainda usando o **Talon Trot**, suba a duna de areia à sua frente e siga em linha reta, até chegar numa pirâmide com a cara de Kazooie na porta. Ainda com o **Talon Trot**, siga pelo lado esquerdo da pirâmide (não se preocupe, você não vai cair ou escorregar, isto é, caso não solte o **Talon Trot**). Do lado esquerdo da pirâmide (qua-

se na parte de trás), você vai encontrar mais uma das casas da topeira Bottles (foto). Chame ele para poder pegar o par de tênis e ganhar velocidade.



Feito isso, volte até o começo deste mundo e saia dele. Fora de Gobi's Valley, pegue o par de botas do lado esquerdo da tela e atravesse a areia. Suba a escada do lado esquerdo da tela (para poder

voltar até o local onde você acionou os dois últimos caldeirões). Vire-se para o lado direito e siga para a entrada esbranquiçada (como mostra a foto).



Seguindo caverna adentro, vá diretamente para a entrada do Freezeezy Peak, ignorando a plataforma ao lado (foto). Agora vamos destrinchar mais um mundo!



FREEZEEZY PEAK



tes, pois o pai deles não trouxe presentes! Simplesmente colete as penas vermelhas e um **mumbo token**, saindo em seguida.



Fora do iglu, caminhe em linha reta e desça pela ladeira usando o **Talon Trot**, para poder coletar todas as notas musicais. No final da primeira ladeira, você vai encontrar o urso **Boggy** deitado no chão. Ele está com muita dor de estômago e não consegue se levantar sozinho.



Você não pode ajudá-lo no momento, portanto pegue as penas vermelhas ao redor e

siga em frente, descendo a ladeira a seguir (não esquecendo de coletar as notas musicais). Chegando no final da descida, vire-se para a esquerda e siga o mais rápido que puder. **Obs.:** há bonecos atiradores de bolas de neve no pedaço.



Vá para esta caixa (foto) e pule em cima dela usando o **Beak Buster**, para chamar as lâmpadas. Seu objetivo é protegê-las dos bichos comedores de lâmpadas (essa nós inventamos na última hora).



Você terá 70 segundos para

conduzir 10 lâmpadas em segurança até a árvore de Natal.



Não é muito difícil, o problema vai ser estabilizar uma ordem certa para matar os inimigos. **Obs.:** mate os inimigos usando o **Rat-a-tat Rap**.



Após completar a escolta, as lâmpadas precisarão ser acesas; elas pedem para você acionar o switch atrás do vaso no qual a árvore se encontra. Mas antes, fique de costas para a árvore e use a visão em primeira pessoa; então olhe para o lado

Santa Bika Kukaloca! Mumbo não sabe como reverter magia de transformar em balão. Urso gordo deveria saber que as peças ao redor do nome do mundo não contam... Burro!!!



Ao entrar neste novo mundo, à sua direita há um iglu. Em cima dele tem uma pena dourada, e atrás, alguns ovos. Entrando dentro do iglu, você vai encontrar três ursinhos, **Groggy**, **Soggy** e **Moggy**, que estão muito tris-

esquerdo, onde há algumas caixas de presente e uma casinha de mel. Siga para lá, e do lado esquerdo das caixas de presente, chame Bottles. Ele vai lhe ensinar o último movimento do game o **Beak Bomb**.

Beak Bomb: quando estiver voando, mire Banjo e Kazooie em alguma coisa e aperte o botão **B**; caso acerte paredes, você vai perder life.



Antes de mais nada, suba em cima das caixas de presente para poder pegar algumas notas (foto)...



... e faça um **Flap Flip** para subir e poder pegar o primeiro Jinjo. **Obs.:** a seta vermelha indica um **mumbo token** atrás da descida.



Agora que você aprendeu um novo comando, siga para a parte de trás do vaso (foto) da árvore de natal, não esquecendo de coletar algumas notas. Detone o cubo de gelo, depois posicione-se e atire três ovos no switch; agora você terá 60 segundos para fazer seu desejo para a estrela. Assim que ativá-lo, imediatamente corra até as caixas de presentes (onde você encontrou Bottles a pouco),...



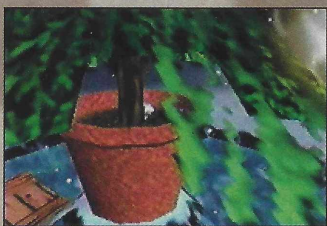
... suba em cima do disco de voo (foto) e pule em direção a árvore.



Seja rápido e passe três vezes por dentro da estrela. Feito isso, uma camada de vidro (ou algo parecido) vai se quebrar, liberando mais uma peça. **Obs.:** caso falhe, acione o switch novamente e tente outra vez.



Desça e siga pelo caminho de madeira (foto). Faça um **Flap Flip** para entrar...



... dentro do vaso. No mesmo, contorne o tronco da árvore e pegue um **mumbo token**. A seguir, escala pelo tronco da árvore. Ignore tudo ao redor durante a subida, chegando no topo, pule para a plataforma que rodeia a parte interna da árvore.



Então pule para o final do

tronco da árvore, onde você pega a **peça**.



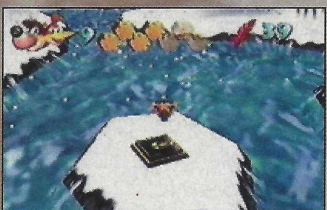
Agora vá descendo andar por andar, coletando tudo (deixe as penas caso não precise), mas em especial colete as notas musicais.



Descendo até o primeiro andar, detone dois cupins, para pegar uma caixa de presentes. Você terá de juntar três no total, para dar aos ursinhos dentro do iglu (começo deste mundo). Agora saia da árvore, e...



... mais uma vez siga para as caixas de presentes (onde você encontrou Bottles). Suba em cima do disco de voo e prepare-se para uma pequena guerra! O objetivo é destruir os bonecos de neve que ficam tacando bolas em você. Quando estiver voando, mire seus personagens na direção do "X" do chapéu do boneco e aperte o botão **B** para atacar com o **Beak Bomb**. Por enquanto, destrua apenas os dois bonecos deste lado.

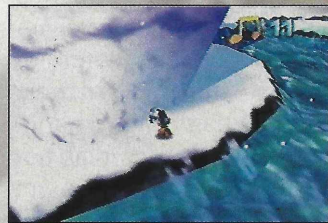


Destruindo o boneco ilhado

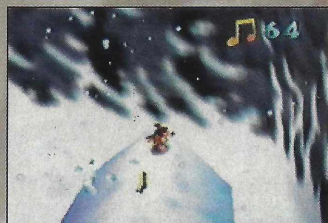
(foto), você vai encontrar mais uma placa com a cara da bruxa. Pise em cima dela para liberar mais uma peça no Gruntilda's Lair. No outro boneco mais ao fundo, em cima de uma caixa de presente, você encontra um **mumbo token** e algumas notas ao redor.



Assim que exterminar os dois bonecos de neve e coletar as penas e notas deste lado, voe novamente e vá para a barriga do gigantesco boneco de neve ao lado. Na barriga dele há três botões (foto), fique na direção de um deles e faça o **Beak Bomb** para acioná-lo; repita a operação com os outros dois.



Feito isso, siga para a parte de baixo do boneco gigante. Pegue mais uma **peça**, depois dê a volta nas duas pernas do boneco, para pegar mais algumas notas e dois **mumbo tokens**. Uma boa parte já está concluída, agora siga para o lado direito do imenso boneco que você está embaixo (para não se atrapalhar, siga para o lado em que há dois bonecos atiradores).



Ignore-os temporariamente, passando por eles com todo o cuidado para não ser acer-

tado. Note que há algumas casas, siga para a que tem chaminé, mas, aproveite o caminho para pegar algumas notas musicais em cima da outra casa no caminho.



Na casa com a chaminé você vai pegar um Jinjo na frente da porta (foto). Agora, suba em cima do telhado (usando o **Talon Trot...**), fique grudado na chaminé e...



... faça um **Flap Flip** para subir em cima dela. Usando o disco de vôo, você vai pegar um **mumbo token**. Prepare-se para travar mais uma batalha com os bonecos! **Obs.:** fora os dois bonecos aí presentes, há um terceiro que se encontra na parte de trás (um pouco à direita) do bonecão.



Destruindo o boneco perto do boneco gigante (na frente um pouco mais à direita), você poderá pegar mais um **mumbo token**.



No boneco do lado direito da casa com chaminé, há um

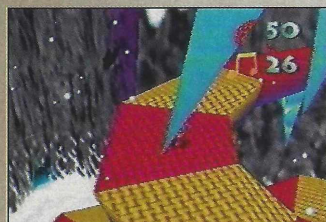
extra honeycomb. No terceiro boneco (atrás do bonecão gigante), há apenas duas penas douradas. Mas destruindo todos os bonecos, você libera mais uma peça. **Obs.:** não se apresse em catar as notas dentro d'água, apenas colete as que estão em cima das casas.



Na localidade onde o terceiro boneco foi destruído, fique na ponta e olhe para baixo, para avistar mais um presente. Pule até lá e aperte o botão de pulo para aliviar a queda. Após pegar o presente e alguns ovos (se precisar), pule para a subida ao lado (como indica a seta na foto).



Use o **Talon Trot** para não escorregar durante a subida. No final dela há uma casinha de mel, mas destrua o cubo de gelo que a protege.

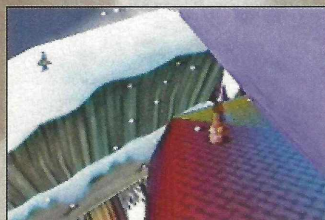


Em seguida, vire um pouco para o lado esquerdo da tela e vá para a subida vermelha e amarela (o cachecol do boneco gigante). Nas partes vermelhas, sempre há uma pena da mesma cor; nas partes amarelas, há notas musicais, portanto, muita atenção na hora de subir. No fi-

nal do cachecol, haverá uma outra casinha de mel, caso precise (de novo).



Faça o contorno pela cabeça do bonecão para pegar mais algumas penas e notas musicais.



Na mão direita do boneco, há uma vassoura com o terceiro Jinjo e duas penas douradas. Pule até lá para pegá-los, tomando cuidado para não cair, depois volte. Feito isso, siga para a parte da frente (o rosto) do boneco, onde você vai encontrar um trenó.



Antes de subir no trenó, use o disco de impulsão, para poder ir até o cachimbo do boneco (foto). Caminhe tomando todo cuidado possível para não cair, e dentro do cachimbo estará mais uma **peça**.



Sem cair, volte até a boca do boneco e dela, vá para o outro disco de impulsão (do outro lado da boca). Há uma pena dourada em cada olho

do boneco e no nariz está o terceiro e último presente. Agora que você pegou os supracitados, vá para a ponta do nariz e use o disco de vôo para subir em cima do chapéu do boneco.



Detone o cubo de gelo que vai investir contra você, depois colete a **peça** e as notas musicais na borda do chapéu. Coletando tudo na parte de cima, desça para a aba, onde há alguns ovos caso precise. Na aba do chapéu há um buraco pelo qual você pode descer. Volte até o rosto do boneco de neve.



Lembre-se que mencionamos um trenó. Aproxime-se dele para Banjo descer com tudo. Mais um **mumbo token** será pego por você. A brincadeira não é muito agradável, pelo menos para o urso que estava com dor de estômago. Banjo vai cair em cima dele com tudo para levantar o bicho.



Como agradecimento, o urso vai lhe dar mais uma **peça** (isso foi uma ajuda?). O urso sai feliz da vida, falando que vai treinar para uma corrida. Pegue a peça e desça novamente, siga para a casa com a chaminé. Use o disco de impulsão...



... para voar (dããã). Quando estiver em pleno vôo, siga para o lado direito, rumo a cabana de **Mumbo Jumbo** que está isolada pela água. Faça uma aterrissagem em cima da cabana para pegar uma vida.



Desça e entre na cabana. Antes de se transformar, suba em cima de uma das vigas para poder alcançar...



... a plataforma que circula a parte interna da cabana. Pegue o quarto Jinjo e algumas notas.



Faça Mumbo transformá-lo em... uma morça! **Obs.:** transformado em morça, você pode entrar dentro das gélidas águas da região, mas infelizmente não pode atacar.



Ao sair da cabana de Mumbo, passe pela água perto da

casa com chaminé, para coletar algumas notas. Agora siga para a ladeira de onde o urso gordo estava caído, mas suba na ladeira ao lado, onde você vai encontrar o mesmo urso, algumas notas musicais e uma casinha de mel. Pegue as notas e suba no trenó, para tirar um racha! A coisa é bem simples, basta passar entre os arcos vermelhos...



... para ir acertando o caminho. Caso você passe por fora, não vai valer mais nada, a não ser que volte atrás e passe pelo arco que errou. Caso você erre e o urso se distanciar muito, ele vai ganhar automaticamente. Então basta começar novamente!



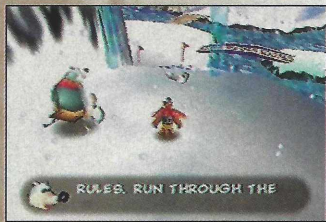
Ao ganhar do urso, como prêmio você vai ter mais uma **peça**. Pegue também uma vida e duas penas douradas atrás dos cristais de gelo colorido.



Desça a ladeira perto da linha de chegada e fale com **Wozza**, a morça gigante. O bicho vai lhe dar mais uma **peça**. Aproveite o embalo para pegar as últimas notas perto da caverna.



A seguir, entre dentro da caverna de Wozza. Ele vai lhe dar permissão para vasculhar o local! Não deixe de pegar as penas atrás dos cristais de gelo pelo local. Siga para dentro d'água (rente à morça gigante), para encontrar uma pequena caverna submersa. Seguindo por ela, você vai encontrar mais um **extra honeycomb** em cima de uma elevação. Circule o local pelo canto da tela para coletar ovos, penas e uma vida sem o cubo de gelo atacar. Vá para a cabana de Mumbo Jumbo e destransforme-se.



Mais uma vez, siga para o local de partida da corrida feita a pouco (quando você estava transformado em morça). Use as botas ao lado da cabana de Mumbo para atravessar a água. Chegando ao urso, essa nova corrida vai ficar mais difícil do que a anterior, pois você **NÃO** pode pisar na água!



Assim que for dada a largada, pule em cima do par de sapatos e siga caminho. O trajeto ainda é o mesmo, mas basta **NÃO** pisar na água, ou tudo se reiniciará. Chegando em primeiro novamente, você vai ganhar mais uma **peça**!



Mais uma vez, entre na caverna da morça Wozza. Ele não gosta muito da sua presença! Do lado direito da tela perto da morça, faça um **Flap Flip** para subir nesta abertura, assim pegando o último Jinjo (e duas penas douradas) deste mundo e mais uma **peça**. A camada de gelo fino nesta abertura mostra uma grande chave, você vai saber para que serve esta chave no final do game.



Com tudo concluído, siga para o começo deste mundo e entre no iglu.



Dentro do já mencionado recinto, faltou entregar os presentes (pense como Papai Noel). Aproxime-se de cada ursinho para entregar o presente. O seu será a décima **peça** deste mundo. Os ursinhos são gente fina!



Saia de Freezeezy Peak. Vá ter um boneco de neve do lado esquerdo da tela, para atormentar! Do lado direito, suba na plataforma (foto), pegue algumas penas ver-

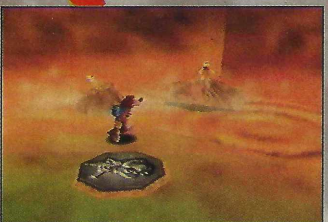
melhas no fundo. Use o disco de impulsão para alcançar a próxima entrada logo acima.



O caminho à esquerda tem duas aberturas. Na do meio, use o disco de impulsão (foto) para pegar mais um **mumbo token**. Depois desça novamente até a entrada de onde acabou de pular e siga para a abertura da esquerda.



Muita paciência e velocidade serão muito necessários agora. Na abertura do lado esquerdo (foto), você vai se deparar com um switch e um par de sapatos. O switch vai acionar um disco de voo perto da entrada para a região



Ao entrar em Gobi's Valley, olhando para trás estará o primeiro Jinjo, em cima de

onde se encontra o mundo Gobi's Valley.



Ao acionar o switch, imediatamente pegue o par de sapatos e dê um pulo para a passagem logo a frente. Você terá 10 segundos cravados para chegar até o disco de voo do outro lado da caverna.



Vá dando alguns pulos para chegar mais rápido até o disco. Ao pisar em cima dele, aperte o botão **B** para tirar os sapatos e em seguida...



... fique apertando o botão **A**

Gobi's Valley

uma pedra (foto), rodeado por areia escaldante (presumimos). Na pedra vizinha você pode pegar uma pena dourada.



Vire-se novamente e à sua frente há uma pequena ilha com uma palmeira chamada **Trunker**. Ele (ou ela) fala que precisa de água. Aos arredores desta pequena ilha, há um casinha de mel e um par

para pular e começar a voar. **Obs.:** como dito a pouco, vai exigir muita velocidade e paciência, por tanto nada de desistir agora!



Quando estiver voando, fique na reta da entrada pela qual você acabou de sair no maior gás. Na parte de cima dela há uma outra caverna (foto).



Vá voando por dentro dela, mas não deixe seus personagens tocarem o chão enquanto estiver voando caverna adentro. Ao chegar mais uma vez perto da entrada de Freezeezy Peak, voe o mais alto que puder para avistar mais uma **peça**. Caso queira fazer o caminho de volta voando, vai ter um disco de

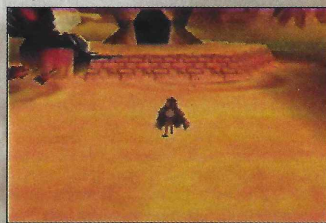
voo à sua disposição.



Volte até o local onde apareceu o disco de voo e siga pela entrada (foto).



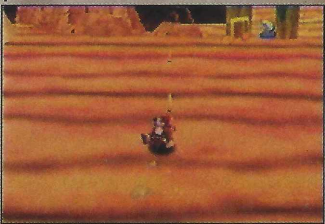
Tomando cuidado com a múmia, siga para Gobi's Valley,...



... mas não esqueça de pagar o par de botas para poder atravessar a areia sem ser picado pelas cobras.



de tênis. Dentro da água que ronda ilha, há alguns ovos e nas palmeiras vizinhas há penas vermelhas.



Suba a duna de areia coletando as notas musicais, usando o **TalonTrot** para não escorregar na subida. Como nos mundos anteriores, vamos fazer as tarefas seguindo uma ordem para que você não se perca ou atra-

palhe-se. Siga para esfinge do lado esquerdo. Tome cuidado com a mão que pode aparecer do chão.



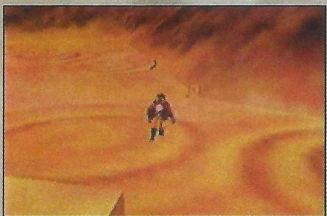
Suba em cima das patas da esfinge, para coletar mais algumas notas. Depois pule para uma das patas traseiras da esfinge (como mostra a seta na foto) e siga para parte de trás pegando ovos e penas se quiser.



Ao chegar na traseira da esfinge, sobre seu pequeno rabicó, há um par de botas.



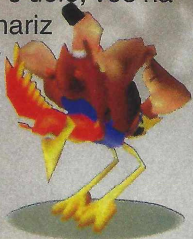
Caso queira ter mais uma vida, pegue-as e siga na mesma reta na qual o rabicó da esfinge aponta (foto). Após pegar a vida, volte para o já citado rabicó...



... pegue o par de botas mais uma vez e agora, siga pelo canto da parede do lado esquerdo, onde se encontram algumas notas musicais e um **mumbo token**. Seja rápido na coleta, depois de pegar a última nota, siga para a parte da frente da esfinge e depois suba em cima das patas traseiras.



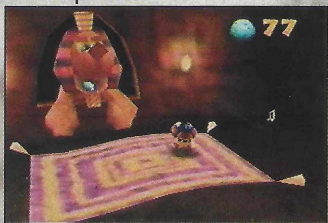
Das patas traseiras, suba em cima da ondulação da perna da esfinge para poder chegar até suas costas. Use o disco de voo e dele, voe na direção do nariz para pegar um **mumbo token**.



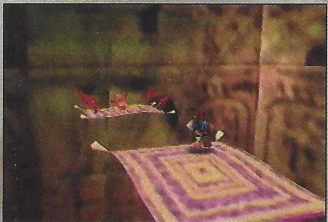
Sobrevoe os cactos gigantes rentes à esfinge, quando estiver sobre um deles, aperto o botão **Z** para fazer uma aterrissagem meio forçada.



Você deve ter notado que há uma porta no peito de **Jinxy**, a esfinge. Para abri-la, simplesmente jogue um ovo em cada narina da esfinge para ela espirrar.



Ao entrar, colete as notas perto da entrada. Depois suba no tapete e em uma das paredes laterais, há uma estátua (foto). Atire um ovo dentro da boca dela para que a mesma faça o tapete subir. Volte-se para a reta da entrada...



... para poder pegar o Jinjo em cima do tapete (foto). **Obs.:** toda vez que o tapete subir, é uma questão de segundos para ele descer.

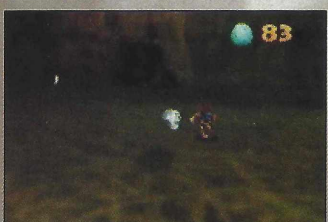


Após pegar o Jinjo, pule para

o outro tapete (do qual você pulou) e em seguida para o outro mais a frente. Na sequência de tapetes a seguir, faça o mesmo que você fez para subir o primeiro tapete. No último, você será recompensado com uma **peça**. **Obs.:** use os pulos duplos e mantenha o botão de pulo pressionado para pular de um tapete para o outro.



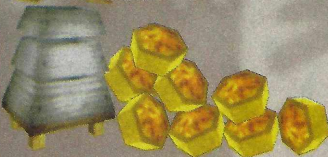
Certificando-se de que não esqueceu nenhuma nota musical em cima dos tapetes, desça e siga para a parte de baixo do último tapete. Haverá um cerco de ovos em volta de um **mumbo token**. Não se precipite em ir pegá-lo, aproxime-se cuidadosamente e espere a mão se erguer. Espere ela o atacar (caindo com tudo), saia da reta e pule em cima de dela apertando botão **Z**, dando-lhe um fim.



Pegue o **mumbo token**, os ovos (se precisar) e as notas nos cantos da parede. Do lado de fora,...



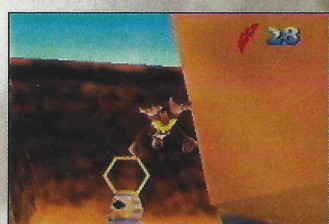
... mais uma vez, suba em cima das costas da esfinge, use o disco de voo e...



... passe pelo arco acima da cabeça da estátua do lado esquerdo da esfinge (logo ao lado). Esta estátua vai sumir e uma outra vai aparecer.



Para localizar esta segunda estátua, voe até a parte da frente da esfinge, então vire pouca coisa para a esquerda e siga em frente; a estátua ficará a vista.



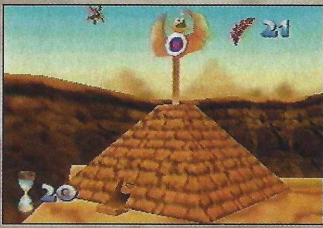
Ao passar pelo arco da segunda estátua, esta sumirá e uma outra vai aparecer do lado direito da esfinge (foto).



A próxima estátua surgirá entre os dois cactos gigantes rente à esfinge.



A última estátua surgirá atrás da esfinge. Ao passar por ela, seu prêmio será mais uma **peça**.



Ainda nas costas da esfinge, vire-se para o lado esquerdo dela. Usando a visão em primeira pessoa, você avistará uma pirâmide com um alvo no topo. Voe na reta do alvo e quando este estiver na mira, faça o **Beak Bomb** (apertando o botão **B**), para acertar em cheio e abrir a porta da pirâmide. Para entrar, você terá 21 segundos. Para não perder tempo, voe até a estaca que sustenta o alvo sobre a pirâmide, depois escorregue na direção da entrada. **Obs.:** em cima do alvo há uma pena dourada e ao redor da estaca (em cima da pirâmide) há penas vermelhas. Dã... dãã!



Dentro da pirâmide, aproxime-se de **Rubee** o encantador de cobras.



Para ele ajudá-lo, atire 5 ovos dentro do pequeno cesto que rodeia o maior, mas a cada acerto, o cesto fica mais rápido.



Após acertar os 5 ovos, Rubee vai começar a tocar e uma cobra se ergue... bem,

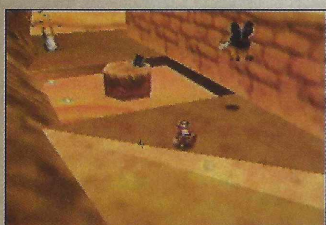
se estica. Suba pela cobra até o topo para pegar mais uma **peça**.



Antes de sair de dentro da pirâmide, note que há alguns portais (como mostra a seta na foto). Dentro deles você pode coletar algumas notas musicais. Do lado direito de Rubbe, há um **mumbo token**. Depois que olhar meticulosamente o recinto, sai fora.



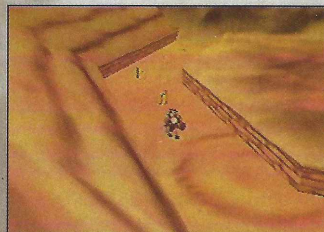
Ao sair, use o **Talon Trot** para se movimentar sem escorregar pelas dunas de areia. Passe para a parte de trás da pirâmide da qual acabou de sair. Detone o besouro gigante que está perto da palmeira mais a frente. Em cima da palmeira há algumas penas (se precisar...). Do lado direito da palmeira (um pouco mais adiante) há uma enorme estrutura com algumas notas musicais entre outras coisinhas (foto).



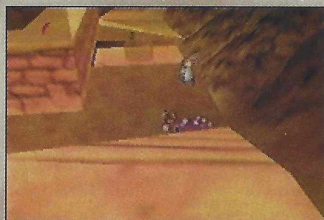
Vá para a parte de trás desta estrutura. Mate o besouro (foto), pegue o par de botas e...



... imediatamente corra para o lado oposto (foto), em direção às grandes inclinações com um grande espaço.



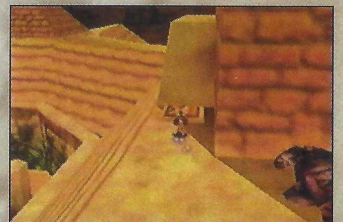
Passe o mais rápido que puder pela areia escaldante (foto), pegando todas as notas musicais que nela estão. No espaço vazio ao lado, você vai encontrar **Grabba**, a mão que segura uma peça.



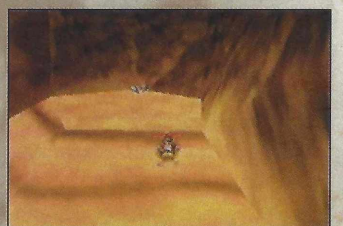
Para pegar esta peça, volte até a parte de trás da estrutura. Siga em linha reta até uma duna de areia logo em frente, nela você vai encontrar um par de tênis e duas notas musicais. Pegue o par de tênis e imediatamente saia em disparada pela parte de trás da estrutura (foto), dê um salto para atravessar a areia escaldante atrás da estrutura.



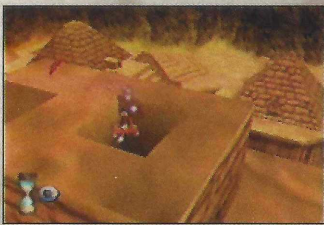
Quando estiver para chegar na descida de areia para a parte espaçosa, dê mais um pulo para cair lá embaixo mais rápido. Quando Grabba aparecer e se abrir, pule em cima dela para pegar mais uma **peça**. **Obs.:** para poder pegar esta peça, você precisa de velocidade, ou seja, sem os tênis não dá tempo pois a mão se fecha antes de você chegar até ela.



Volte até a estrutura, chegando perto da duna, vire e aproxime-se até a subida da estrutura (foto), tomando cuidado com a mão que pode aparecer. Passando por cima da placa, um alçapão se abrirá no topo da estrutura. Por enquanto, use o **Talon Trot** e siga vagarosamente para coletar as notas musicais, penas e ovos (no topo há uma vida). Feito isso, desça e siga para a duna de areia com o par de tênis.



Ao pegar os tênis, saia em disparada para a subida da estrutura. Pise na placa e como seu tempo é muito curto suba o mais rápido possível, dando saltos para adiantar o caminho.



Não fique preocupado se não conseguir na primeira (na verdade é meio chato fazer esta parte). Bem, ao chegar no topo vá na direção da entrada do alçapão, mesmo que você chegue no ZERO!



Dentro da estrutura, sua queda vai ser suavizada dentro d'água. Use a visão em primeira pessoa para localizar um **mumbo token** no canto da parede fora da água (foto). Pegando o já mencionado, afunde-se na água e fique atento com as múmias no fundo (pelo menos elas não morrem afogadas, sacou! He ha ha... que coisa mais sem graça).



Pegue a **peça** sobre o nariz da figura do sol (ou o que for), em seguida a porta vai se abrir e a água vai sair (obviamente). **Obs.:** note que quando a porta se abre, ao invés de sair um aguaceiro dos diabos, sai apenas um filete de água escorrendo em direção ao fosso. Estranho, não?



Dando continuidade... De-

pois que o local ficar "vazio", pegue as notas musicais, as penas e saia fora. **Obs.:** as múmias não podem ser distraídas com ataques normais, mas, caso queira acabar com elas, use as penas douradas: mantenha o botão **Z** pressionado e aperte **C**.



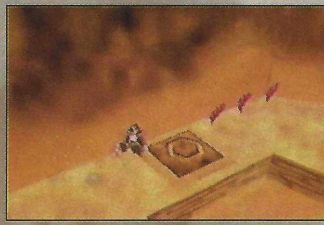
Saindo da estrutura, você vai pegar mais um **mumbo token**. Use o **Talon Trot** e suba para perto da subida da estrutura. Em seguida, caminhe para o lado direito da tela, passando pelo cacto com um buraco no topo aí perto (foto).



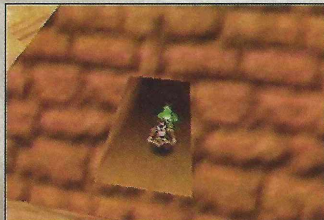
Do lado do cacto, em um amontoado de areia escaldante. Espere o tapete passar e pegue uma carona.



Desembarque na parte seca e você vai se deparar com **Gobi**, o camelo. Ele está morrendo de calor e pede a sua ajuda. Pule em cima da pedra e faça o **Beak Buster** (aperte o botão **Z** durante o pulo). Gobi vai ficar tão feliz que lhe dá mais uma **peça** como agradecimento e sai fora.



Espere o tapete mas não suba nele assim que ele parar. Ele vai sumir, espere-o reaparecer e suba. Desça na próxima parada, que vai ser perto de uma outra pirâmide. Pelo caminho atrás dela, (foto) pegue algumas penas e acione a placa no chão. A placa revela um extra honeycomb no cacto perto da estrutura (por enquanto, acompanhe a estratégia).



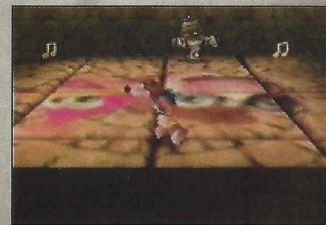
Na pirâmide há uma abertura onde se encontra mais um Jinjo.



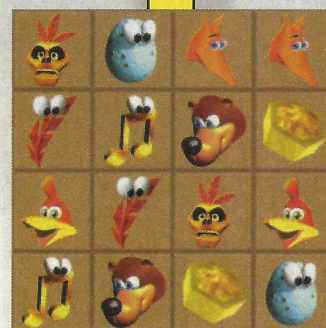
Use o **Talon Trot** e suba em cima da pirâmide para coletar as notas (pegue as notas que estão na lateral da pirâmide, perto da areia escaldante).



Depois suba até o topo e acione o bloco para abrir a porta; você terá 10 segundos para entrar.



No interior da pirâmide, há um puzzle a ser resolvido, mas primeiro fique invencível e destrua a múmia que ronda o local. Pegue as notas e um **mumbo token**; veja a solução do jogo da memória logo abaixo. **Obs.:** onde tem o quadro amarelo é a entrada, portanto, preste atenção para não se embaranar.



Solucionando este puzzle, você terá mais uma **peça** para a sua coleção.



Saindo da pirâmide (pegue as notas nos corrimãos de pedra da escada), desça a escada e logo a sua frente, vai ter uma estátua (foto) rente a um pilar. Pule até o pilar e a estátua vai se mover de um lado para o outro; atire três ovos dentro de sua boca. Faça isso três vezes para erguer uma outra pirâmide.



Antes de ir na pirâmide semi-erguida, mergulhe no foço

que a rodeia para pegar mais um Jinjo e um **mumbo token**; juntamente com algumas notas musicais. Contorne o foço por fora para pegar mais algumas notas e...



... siga para ponto inicial deste mundo. Na pequena ilha onde está a palmeira Trunker, se encontra Gobi, aproveitando-se da sobra. Pule em cima da corcova do camelo e faça o **Beak Buster**. O problema de Trunker será resolvido, Gobi vai embora e a última **peça** será liberada!



Suba em cima de uma das palmeiras atrás de Trunker, que rodeia a ilha do outro lado e dê um pulo duplo (foto).



Agora siga para a pata traseira do lado esquerdo da esfinge e pegue carona no tapete. Ele o conduzirá até este local (foto), onde Gobi descansa sossegadamente. Pegue as notas musicais e pule em cima da corcova dele novamente (fazendo o **Beak Buster**) para ele cuspir um **extra honeycomb**. Irritado, ele vai embora deste mundo a fim de procurar paz e sossego.



Espere o tapete, volte até a esfinge e suba em suas costas. Use o disco de vôo.



Quando estiver no ar, voe em direção à pirâmide que você ergueu, mas passe direto por ela, seguindo em linha reta. Mais adiante, ficará a vista o cacto com o segundo **extra honeycomb** dentro do seu arco (foto). Pegando-o, mais um ponto de energia será acrescentado no seu marcador.

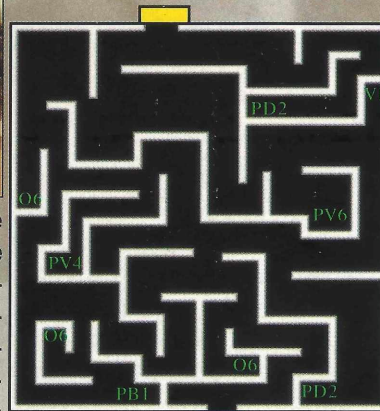


Em seguida, voe até a pirâmide que você ergueu. No topo dela há um **mumbo token**. Use o **Talon Trot** para poder subir até o pico dela (caso caia ou não consiga pegar durante o vôo) para alcançá-lo. Ao redor da pirâmide você pode coletar alguns ovos, isto é, se precisar.








Na parte de dentro, você será avisado de um grande perigo. O labirinto a seguir, não tem mais volta! Seu tempo será de 60 segundos. Neste labirinto há mais uma

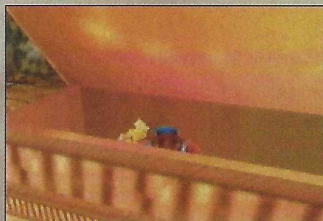
placa com a cara da bruxa (putz!) e vamos fazer o máximo para explicar como pegar. Veja o mapa e leve em conta que a câmera de visão fica alternado-se. **Obs.:** caso não chegue a tempo na saída... já sabe! O quadro amarelo representa a entrada e o azul (logicamente) a saída.



LEGENDA

Cada ponto no mapa representa um item, a numeração ao lado das letras representa quantos destes itens há no local; confira logo a baixo.

-  → Vida (V)
-  → Pena Vermelha (PV)
-  → Pena Dourada (PD)
-  → Ovos (O)
-  → Placa da Bruxa (PB)



Saindo do labirinto, seu prêmio estará dentro do caixão no centro da sala; mais uma **peça**. Note que há três vasos ao redor do caixão, dentro deles está o último Jinjo (dando a última **peça**), mais um **mumbo token** e uma pena dourada. Coletando

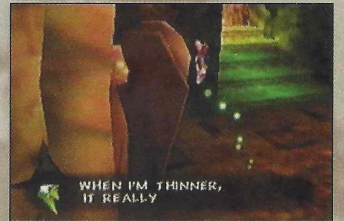
tudo, vá para a saída que há nesta mesma sala.



Certificando-se que coletou também todas as notas musicais e vá embora deste mundo!



Fora de Gobi's Valley, pegue as botas do lado esquerdo da tela e atravesse a areia escaldante tomando muito cuidado com o besouro. Ao chegar (novamente) nesta parte, fique de frente para o sarcófago do lado esquerdo.



Espere o disco de impulso passar, então pule e direcione seus personagens na reta do sarcófago (foto). Quando seu pulo atingir o limite de altura, aperte novamente o botão de pulo e mantenha-o pressionado para poder planar até a **peça** e pegá-la! **Obs.:** há duas múmias rondando o local.



A seguir suba a escada do lado esquerdo, depois, vire-se para a direita e siga até a caverna de entrada para Freezezy Peak. Suba a ladeira ao lado da caverna (foto) e...



... abra a porta mágica. Ela vai dar para uma nova parte na Gruntilda's Lair.

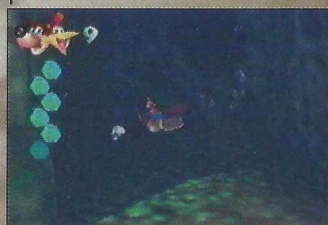


Decore muito bem este local, ele vai ser o centro das atenções (até seu segredo ser revelado). Acima da água, há um bicho explosivo (sentiu saudades dele?), no fundo há algumas penas vermelhas e...



... do lado esquerdo (dentro d'água) há uma passagem assustadora... tá bom, nem tanto! Mergulhe e entre passagem adentro, do outro lado, mais à frente, há outra

passagem e também uma piranha.



Antes de seguir para a passagem mais a frente, nade para o lado direito da tela para pegar um **mumbo token**; siga para a passagem já mencionada.



A passagem vai dar num longo (e chato) corredor. No final dele haverá outra piranha. Use a visão em primeira pessoa e procure estes espaços com tochas na parede (foto). **Obs.:** dentro d'água, no fundo, há ovos.



Dê pulos duplos de um espaço a outro, para poder

chegar até mais um quadro.



Este quadro vai abrir mais um mundo, a Mad Monster Mansion! Antes de cair na água para ir embora,...



... vá para o lado esquerdo deste local onde você abriu o novo mundo. Dê um pulo duplo para o espaço ao lado, assim podendo pegar mais um **mumbo token** atrás da raiz (ou algo parecido). Mergulhe na água, nade até a última porta mágica que você abriu e saia por ela.



Desça a rampa (ou caia e use o pulo duplo para aliviar a queda) e siga para a boca da cabeça gigante da bruxa (foto).



Siga pelo estreito caminho com toda cautela para não cair e perder uma vida. Siga até a caverna depois do quadro de Gobi's Valley e você vai chegar até o cemitério. Pegue ovos (se quiser) na lateral da porta. Em cima das lápides há algumas penas vermelhas.



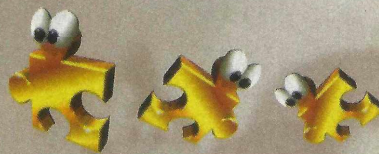
Siga o caminho até a entrada da Mad Monster Mansion e vire à esquerda, até chegar num portão. Use o **Beak Barge** para derrubá-lo, lá embaixo há uma casinha e um dos capangas de Gruntilda. Ao redor da casa há penas vermelhas e trás, uma vida.



Agora entre na Mad Monster Mansion e prepare-se!



MAD MONSTER MANSION



Você vai sair logo de frente para um antigo casarão meio louco. Vamos usar este casarão como referência, OK! Então comecemos... Pegando as notas logo a sua frente, siga para a porta da

mansão.



Use o **Beak Barge** para arrebentá-lo, mas não entre ainda. Detone a janela do lado esquerdo e entre por ela. **Obs.:** cuidado com os mor-

cegos no teto da casa (do lado de fora).



No quartinho, você vai se deparar com uma caveira do estilo Castlevania (você

bate, ela se monta novamente). Use as penas douradas, pressione Z e aperte C para cima dela para destruí-la de vez. Ao redor do quarto, há algumas penas vermelhas e quadros. Ao se aproximar de um destes quadros, fique atento, escute se ele faz algum som semelhante a o de um grunhido. Caso faça, uma criatura, ou ape-

nas os ossos vão sair apara atacá-lo.



Saia do quarto e vá para a parte de trás da mansão, seguindo pelo lado direito. Você vai encontrar mais uma janela (foto), mas sempre capture os morcegos que pincitem no pedaço.



Entrando pela janela, este novo quarto vai estar rodeado de ovos. Os dois quadros que se encontram no local, ocultam as criaturas do "quadro". Pegue os ovos e caia fora!



Fora do quarto, continue caminhando para a direita. Derube o morcego e entre na parte baixa do chão atrás da casa (de parede verde). Fique em cima da portinhola chão, pule e aperte o botão Z para quebrá-la.



Dentro do porão, há um fantasma verde, para acabar com ele, use a invencibilidade e aproxime-se dele.



Fique de frente para um dos barris nos quais estão escrito "1881" e faça um **Beak Barge** para destruir a tampa. **Obs.:** o barril que está com um X, não pode ser quebrado.



Nestes barris, você encontrará um Jinjo, mais um **mumbo token**, pena dourada, ovos e a primeira **peça**.



Em cima da estante, no fundo do recinto, tem algumas notas. Pegue-as e saia do local.



Subindo a escada do lado de fora do porão, suba pela calha (ou cano) na cobertura da mansão, como mostra a foto.



Use o **TalonTrot** para poder andar sem escorregar pelo telhado. Vire para a direita (depois que subir) e quebre a janela; mate o morcego antes

de entrar.



Dentro deste novo quarto, de chão incompleto, há dois quadros. Acabe com as criaturas dos quadros e saia; você terá de voltar aqui mais tarde. Saia...



... e faça o contorno pela direita do telhado (não deixando de coletar as notas musicais em cada extremidade).



A próxima janela vai dar acesso ao banheiro, nele você encontrará um **mumbo token** na pia e na banheira, algumas penas vermelhas. **Obs.:** não esqueça de usar a invencibilidade para detonar a caveira.



Saindo do banheiro, continue contornando o telhado pelo lado direito. Há um disco de impulsão o qual você deve usar para ir ao telhado superior (brilhante dedução, não?).



Ao subir no telhado superior, fique em cima da calha, dê um pulo duplo para a janela do lado direito (como indica a seta).



Dentro deste outro quarto, acabe com o monstro do quadro acima do disco de impulsão.



Use o disco para subir na cobertura da cama e pegar um Jinjo.



Se você vasculhar bem o local, vai encontrar um **mumbo token** à direita deste quadro dos fantasmas. Atrás do baú no fundo do quarto, há uma pena dourada.



Saindo do quarto, no telhado você pega outro Jinjo sobre a pequena chaminé. **Obs.:** é bom lembrá-lo de que aí em cima também há notas musicais nas extremi-

dades.



Siga para o outro lado da mansão, pule da calha para o parapeito da outra janela (foto).



Dentro deste outro quarto, tem algumas notas musicais. Ao pegar as notas, cuidado para não se dar mal nos dois quadros.



Saia do quarto vá para a parte do telhado que tem um disco de impulso. Agora é hora de imitar Papai Noel, entrando pela grande chaminé.



Quando estiver dentro da mansão, pegue um **mumbo token** na labareda do lado direito da lareira. Agora você não deve fazer barulho...



... para não acordar o fantasmão dormindo sobre a mesa. Em hipótese alguma pise no chão de madeira,

pule de cadeira em cadeira até chegar a mesa.



Em cima da mesa, corra em direção ao fantasma **Napper** (dorminhoco), para pegar a **peça**. Ele vai embora em seguida! **Obs.:** caso o fantasma acorde, saia da mansão e entre pela chaminé novamente.



Antes de sair, colete todas as notas em cima das cadeiras (lógico), se quiser pegar uma vida, use o disco em cima da mesa para voar. A vida estará em cima do lustre.



Fora da mansão, siga mais uma vez para a direita, rumo à segunda janela que você quebrou. Da janela, vá para o portão aí perto. Use o **Beak Barge** para derrubar o portão do lado direito dele (no pequeno beco) há algumas notas musicais. **Obs.:** para derrubar este tipo de portão, certifique-se que o cadeado está voltado para seu lado.



Após arrombar o portão, recue um pouco e siga pela entrada do lado direito. O caminho vai dar numa área bem

espaçosa com algumas caveiras e uma casa cheia de fechos de luz. Faça o trajeto da seta mostrada na foto para pegar um **mumbo token**. Siga para a casa e arrombe a porta usando o **Beak Barge**.



Dentro da casa, faça uma seção espírita. Pule em cima do copo e escreva "BAN-JOKAZOOIE" para ganhar a **peça**, mas o tempo é meio curto (apenas 75 segundos) e vai ter um fantasma para atrapalhar. **Obs.:** você não pode passar com o copo em cima da cara da bruxa, ou perderá life; não adiante usar a invencibilidade para acabar com o fantasma, ele voltará.



Antes de sair do casebre não esqueça de pegar as notas pelos cantos.



Saindo do casebre, dê a volta para a parte de trás. Use o disco e suba em cima do telhado do casebre, ao pisar no teto faça o **Talon Trot** para não escorregar; você vai pegar notas e mais um **mumbo token** em meio à rajada luminosa.



Descendo da casa, siga para outro caminho mais ao fundo (perto de onde circulam as duas caveiras). No final do caminho haverá um portão e um caminho para a esquerda, derrube o portão e siga diretamente para o disco (ignorando o caminho).



Do outro lado do portão, há duas caveiras perambulando. Suba no disco e pule, mantenha a direção dos seus personagens na reta do pilar no centro da fonte. Depois do salto, aperte o botão de pulo mais uma vez para poder controlar melhor a queda e pegar mais um Jinjo. Depois dê um volta ao redor para pegar umas notas, e alguns ovos. **Nota:** marque bem este local, você voltará aqui mais tarde.



Do lado direito da fonte, está a saída e uma subida logo ao lado. Vá para a subida do lado da saída (que complicação), você haverá um par de tênis e mais ao fundo uma placa. Acionando esta placa, a porta da igreja vai se abrir, você terá 14 segundos para chegar até lá.





Rapidamente pegue o par de tênis e dê um pulo por cima do muro, entre na saída já mencionada e...



... vá seguindo pela lateral da mansão até chegar ao portão que foi derrubado por você.



Ao entrar na igreja, suba em cima dos gigantescos bancos. Tenha pelo menos duas penas douradas para acabar com os dois fantasmas que vão atormentá-lo se tentar subir nos bancos. Pegue as notas e siga para o órgão gigante mais ao fundo. **Obs.:** em ambas as laterais do órgão, há uma casinha de mel.



Subindo pelos pedais do órgão, na cadeira você pega um **mumbo token**. Usando o disco de impulsão, suba em cima do órgão.

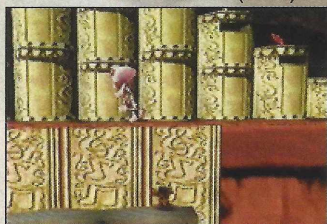


Use o **Talon Trot** e suba em

até onde está a mão-fantasma. **Motzando** (a mão) vai tocar algumas notas, aperte todas as notas que ele apertar (pule e aperte **Z**). Ao finalizar toda a seqüência, Motzand vai sumir você vai liberar mais uma **peça**.



Use o **Talon Trot** e suba até onde a mão estava (foto).



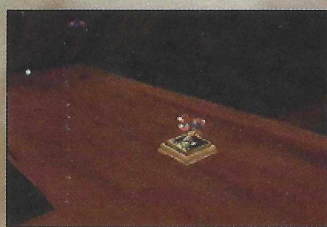
Faça um **Flap Flip** e para subir até a partitura e dela suba em cima do órgão. Derrube a caveira e suba em cima dos canos do órgão pelo lado direito.



Durante a subida, haverá algumas notas e penas; pegue a peça no cano mais alto e desça pelo outro lado. **Obs.:** atrás dos canos há uma vida.



Pegando as notas e penas durante a descida, use a visão em primeira pessoa e olhe para a parede. Você avistará um disco de vôo em cima numa plataforma (foto), dê um pulo duplo até lá.



Voe até o teto e derrube os morcegos de ambos os lados. Acione mais uma placa com a cara da bruxa (foto) que você vai encontrar. Pegue a pena dourada e alguns ovos se quiser.



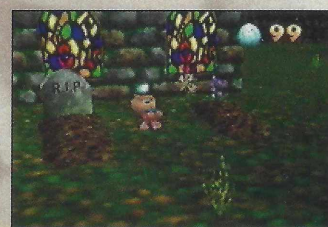
Caminhe cuidadosamente pelo sustento (foto), para pegar mais um **mumbo token** e chegar ao outro lado (lembrou até a piada da galinha...).



Capote a caveira e um morcego em um dos lados. Faça um **Flap Flip** para pegar um **extra honeycomb**, aproveite e pegue mais alguns ovos e uma pena dourada.



Pegando a pena dourada, isto é, se quiser, em seguida pule. Mas pule de forma que seus personagens caiam em cima de um dos bancos logo abaixo. **Obs.:** antes de tocar os bancos, lembre-se de apertar o botão de pulo mais uma vez para aliviar a queda e não perder life.



Concluindo esta parte, saia de dentro da igreja. Ao redor da igreja (do lado de fora), perto de algumas lápides há um vaso sem flores. Procure por cinco destes vasos e atire um ovo dentro de cada um deles.



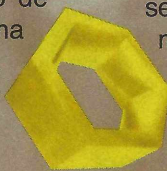
Tome cuidado com os homens lápides que vão vir a seu encontro, algumas investidas resolvem o caso. O quinto vaso vai jogar uma **peça** para você. Os mortos agradecem! Aproveite para dar uma vasculhada meticulosa perto das lápides, atrás de uma delas há um **mumbo token**.



Ainda circulando ao redor da igreja, procure um vitral que tenha o desenho das caras de Banjo & Kazooie, pois este vitral é falso e você vai poder entrar por ele. Atravessando-o, no quarto haverá algumas penas, ovos e uma vida; mas tome cuidado com o três quadros. Para sair, basta pular novamente pelo vitral.



Volte até a entrada da igreja



e fique de frente para ela. Do lado esquerdo da porta, suba em cima da lápide e faça um **Flap Flip** para subir no telhado. Ao tocar o telhado, faça o **Talon Trot** para não escorregar.



Vasculhe todo o telhado, depois suba pela pedra na torre do relógio e dê a volta para chegar na entrada (onde haverá mais um **mumbo token**).



A entrada vai levá-lo para o alto da torre, onde há mais algumas notas musicais. Use o disco de impulsão para subir até o mastro da torre,...



... onde você pode pegar outra **peça** no topo. A seguir, desça até e vá até a entrada da igreja (mais uma vez). Ficando rente a ela, tome o caminho do lado direito da porta.



Derrubando portão, a entrada vai levá-lo a um labirinto. As coisas mais importantes que há neste labirinto são: notas musicais, o último Jinjo e um **mumbo token**. Confira o mapa com a loca-

lização de cada item no labirinto. O quadro amarelo representa a entrada do lado da igreja e o azul, representa a saída do lado da mansão. **Obs.:** há dois fantasmas pelo labirinto.



LEGENDA

Cada ponto no mapa representa um item, a numeração ao lado das letras representa quantos destes itens há no local; confira logo a baixo.



→ Pena Vermelha (PV)



→ Pena Dourada (PD)



→ Ovo (O)



→ Casinha de Mel (CM)



→ Mumbo Token (MB)



→ Nota Musical (NM)



→ Jinjo (J)



A saída do labirinto vai dar na mansão, dela siga mais uma vez até a porta da igreja (se quiser, volte pelo labirinto que é mais rápido). Ficando mais uma vez de fren-



vá outra vez para a entrada da igreja. Do lado direito da entrada do labirinto, há mais um buraco no muro.



Entrando por ele, você chegará a uma área isolada do labirinto. Do lado esquerdo há uma subida no muro verde. Do lado da subida há mais um **mumbo token**.



Suba pelo muro e vá pelo lado direito, onde há uma ligação do muro para o telhado da mansão.



Siga diretamente para a janela, ao subir no telhado.



Você vai entrar o quarto com o chão todo quebrado. Embaixo do chão, você pega o segundo **extra honeycomb** (foto), juntamente com algumas penas douradas e ovos. Saia do quarto, dê a volta pelo telhado da mansão, para poder entrar pela próxima janela que vai dar acesso ao banheiro.



Dentro da cabana, colete as notas musicais ao redor. Na parte superior, ao redor da cabana pelo lado de dentro, há apenas uma pena dourada. Faça uma transformação com Mumbo. **Obs.:** transformado em abóbora você não pode atacar.



Ao sair da cabana de Mumbo, siga em linha reta e você vai encontrar um buraco no muro. Saindo por ela,





Pule dentro do vaso sanitário (ou dá privada, como estamos a costumados a ouvir...), você vai descer pelo buraco!



No final do cano, você vai encontrar mais uma **peça** e algumas penas douradas. Antes de pagar as penas douradas, espere a criatura sair do buraco, então seja rápido em pegar as penas. **Nota:** você seria capaz de passar por tal situação só para que sua irmã não perca a beleza para uma bruxa?



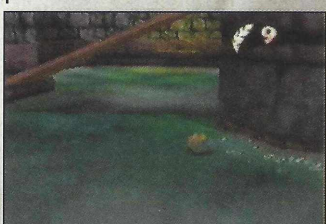
Volte pelo cano e depois saia do quarto. Do lado de fora, vá para a extremidade do telhado do lado esquerdo da tela, pra chegar a esta entrada (foto) na calha.



Entre pelo cano e não mexa no direcional, desta forma você vai pegar outra **peça**. Colete as notas ao redor e saia fora.



No lado de fora, caminhe para a esquerda da tela, na diagonal, rumo ao muro. Lembre-se do local? Siga até a fonte e vá para a outra entrada, onde você derrubou o portão.



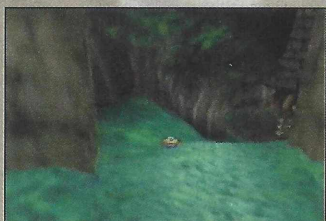
Seguindo em linha reta, você vai chegar até um posso. Caia na água esverdeada e colete as penas, ovos e notas musicais em cima das plataformas ao redor do posso. Depois contorne o posso e procure uma entrada nele.



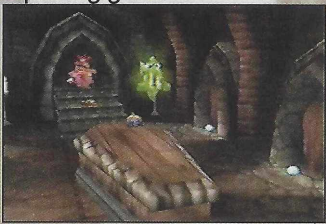
Dentro dele, pegue as últimas notas musicais, mais um **mumbo token** e...



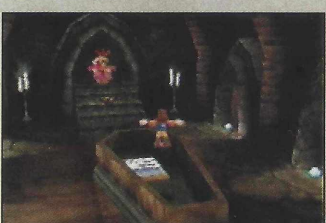
... entre dentro do balde para pegar a última **peça** deste mundo. Agora volte até o ponto de partida, mas saia como abóbora!



Fora da Mad Monster Mansion, siga para o lado esquerdo da tela, rumo ao portão que você derrubou antes de entrar no mundo mencionado acima. **Obs.:** tome cuidado com o homem lápide "gigante"!



Entrando no casebre pelo buraco na porta, vá ao encontro de Mumbo. Destransforme-se e colete alguns ovos que estão rente aos caixões pelo recinto. De preferência, use a invencibilidade (se ainda tiver penas douradas) para acabar com o fantasma.



Suba em cima do grande caixão no meio da sala e pule em cima dele, apertando o botão **Z** para quebrar a tampa. Dentro do caixão, acione a placa para elevar o nível da água perto da localidade (onde você abriu a Mad Monster Mansion). Fei-

to isso, transforme-se em abóbora novamente, mas não esqueça de pegar mais um **mumbo token** atrás da cadeira de Mumbo Jumbo.



Volte até a entrada da Mad Monster Mansion e dela siga a trilha no chão, para poder sair fora desta localidade. **Obs.:** tome cuidado com os homem lápides que podem correr atrás de você.



Chegando neste local (foto), siga pelo estreito caminho logo à frente. Você vai encontrar Brentilda mais uma vez, descubra mais três segredos de Gruntilda e entre pelo pequeno buraco na parede.



No final do túnel, você vai encontrar com Cheato (o livro vermelho). Aproxime-se dele para ficar sabendo mais um código secreto, mas não precisa anotar; você saberá a hora certa de usar mais à frente na estratégia. Pegue as penas douradas e saia pelo corredor miniatura.



Siga cuidadosamente pelo estreito corredor e vá embora. Passando pelo quadro

Gobi's Valley, a mágica de Mumbo perde o efeito e você volta ao normal; saia fora!



Saindo fora da cabeça da bruxa (pelo menos da estátua), siga para o começo da ladeira. Suba por ela e pule no chapelão da bruxa.



Fique nesta parte da aba do chapelão da bruxa (foto). Caia, aperte e mantenha o botão de pulo pressionado,...



... controlando seus personagens para o nariz da bruxa. Siga até o olho direito dela e use o **Rat-a-tat Rap** para quebrar o vidro e pegar mais uma **peça** do Gruntilda's Lair. Desça do nariz da bruxa e suba a ladeira mais uma vez. Entre pela porta no meio do caminho.



Do outro lado da porta, estará tudo inundado. Siga para a entrada do lado esquerdo mais abaixo (foto).



Do outro lado, suba até a superfície e tome um ar, depois siga em linha reta, rumo à outra entrada mais adiante. No corredor, nade rapidamente sem parar, suba para a superfície e...



... recupere o fôlego. Ufa! Tomando cuidado com a piranha, use a visão em primeira pessoa e olhe para o lado direito, para avistar esta entrada com grade (como mostra a seta).



Destrua o engradado usando o **Rat-a-tat Rap**. Este novo caminho não vai influenciar absolutamente em nada na aventura, serve apenas como "atalho". Mas como é uma estratégia com a qualidade "GAMERS", nos vemos obrigados a mostrar tudo que sabemos deste super game certo! Continuando...



No final da subida, há uma casinha de mel e um engradado rente a ela. Antes de roubar as abelhas, use o **Beak Barge** para quebrar o

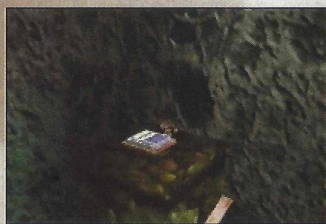
engradado. Dentro da pequena sala, você coleta algumas penas e ovos. Suba na peça rente ao quadro e aperte o botão **Z** para abrir o penúltimo mundo, Rusty Bucket Bay.



Ao sair da sala, vire à esquerda e siga para parte escura. Você vai sair novamente neste local (foto). Dê um pulo e plane até a parte seca, ou se quiser, caia na água. **Obs.:** os dois buracos ao lado da entrada para Rusty Bucket Bay tem criaturas.



Siga para a pilha de caixas mais ao fundo e delas, siga para a caixa isolada do outro lado, com a letra **R** gravada.



Quebrando-a, haverá mais uma placa que ao ser pisada, vai aumentar o nível da água.



Feito isso, nade até a pilha de caixas mais alta que avistar, para encontrar mais um caldeirão mágico que forma par com outro.



Agora nade e entre em Rusty Bucket Bay e prepare-se para um dos mundos mais difíceis e chatos! **Obs.:** caso queira pegar mais uma vida, volte pelo "atalho" que você abriu. No local onde você abriu o mundo Mad Monster Mansion, haverá uma vida perto da estalactite, na superfície.



Rusty Bucket Bay



Logo que entra neste novo mundo, ignore o navio a sua frente. Vamos começar ao redor dele, vire à direita e siga por cima das duas caixas para pegar ovos. Em seguida, use o **Talon Trot** para poder andar pelo telhado mais adiante. Ao descer do outro lado do telhado, fique atento com a pequena caixa explosiva; não fique muito tempo perto dela ou... BUM!



Passe pela caixa ou exploda-a com ovos. Pegue as notas musicais em cima do engradado e se precisar, tem uma casinha de mel no centro.



Vá para perto da água, fique na mesma direção da casinha de mel (foto). Você já deve ter notado a coloração da água, pois ela está poluída! Isto quer dizer que ao entrar na água, você vai perder seu fôlego muito mais rápido que o normal. Bem, prepare-se para mostrar velocidade e um excelente manuseio de seus personagens.



Na extremidade em que se encontra (na reta da casinha de mel), você está em cima da entrada da localidade logo abaixo do engradado. Deixe seu personagem olhando para a casinha, pule para trás, para cair na água, e nade para a abertura noutro engradado submerso. Nade até o Jinjo e volte imediatamente, para não morrer.



Ao atingir a superfície, fique dando pulos duplos e vá para a esquerda (do personagem), para subir em cima da caixa. Note que a recuperação do seu fôlego é mais demorada que o normal, portanto, prepare-se para grandes desafios.



Como agora não há nada para se fazer, siga para o lado oposto e NÃO suba ainda no navio, passe batido por ele.



Depois da grande caixa, note

um buraco na parede, com um número dois em cima. Fique de frente e para este buraco e atire dois ovos dentro dele, para abrir caminho.



Neste caminho há um **mumbo token** na parte lateral, junto com duas penas douradas. Mate o bicho do buraco, depois caminhe até a beira do caminho (mas fique na frente do buraco) e faça um **Flap Flip** para pegar o já mencionado. Ao cair na água, nade para o lado direito do seu personagem e suba pela escada.



Continue pelo caminho e no final dele, use o **Talon Trot** para caminhar em cima do telhado. Do outro lado do mesmo, fique sobre a janela de vidro, pule e aperte o botão Z para poder entrar.



Você vai cair em cima de uma tábua! Caminhe para a outra extremidade desta tábua e faça um **Flap Flip** para subir na caixa do lado direito do seu personagem.



Em cima dela você pegará a primeira peça deste mundo. A seguir, vá para as caixas do lado oposto. Para chegar até lá, suba em cima da caixa que está em cima da tábua e dela dê um pulo duplo para a caixa do outro lado.



Detone a criatura do buraco e use o disco de impulsão para subir em cima da caixa ao lado. Em cima da mesma, mate outra criatura e depois pegue a vida.



Pegando a vida, caminhe para o outro lado do local. Siga para onde estão as quatro notas musicais, mas lembre-se de matar a criatura antes. Se quiser, pegue alguns ovos em cima da segunda tábua.



Concluindo tudo, pule para a grande porta no (foto), tomando cuidado com a piranha!





Do lado de fora, você vai escutar um barulhinho. Nade em linha reta e você vai avistar **Snorkel**, o golfinho. Ele pede ajuda para libertar-se da âncora que o prende. Nade o mais rápido que puder para o casco do navio, onde está a entrada da âncora (foto).



Subindo rapidamente para a superfície, vá dando pulos duplos até chegar na entrada do outro lado.



No curto corredor, haverá quatro buracos e em cada um deles há uma criatura. Mate-as!



O corredor vai levá-lo até uma saleta, onde se encontram dois indivíduos "marinheiros". Capote eles, pegue as notas ao redor e pule em cima da placa com o desenho da âncora, apertando o botão **Z** para acioná-la. A âncora vai ser recolhida, liberando Snorkel

que por sua vez, agradece deixando mais uma peça.



Fazendo o caminho de volta, dê um pulo duplo na direção da água e quando estiver caindo, aperte o botão **Z** e em seguida o **B**, para afundar mais rápido. Nade para o buraco pelo qual entrou,...



... depois nade para o fundo, onde se encontrava Snorkel e pegue a peça. Pegando-a, nade para a superfície e fique dando pulos duplos em direção ao lado esquerdo.



Suba pela escada e mais uma vez siga pelo caminho, em direção ao telhado.



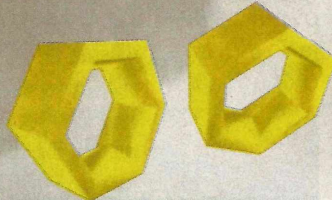
Deste ponto do telhado, olhe para dentro da água (dentro do cercado ao lado, como indica a seta).



Você vai avistar um Jinjo em cima de um sino. Mergulhe e vá em sua direção, mas fique atento, pois um tubarão pode aparecer do nada.



Usando a visão em primeira pessoa, olhe para a cerca de grade. Você vai avistar uma abertura, um pouco mais à esquerda (na parede), note que há outra. Pule na água e vá para ela; atenção com o tubarão!



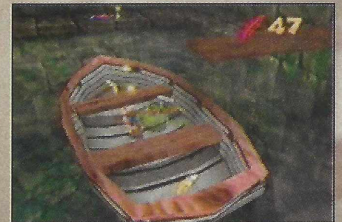
Do outro lado do buraco, suba para a superfície e comece destruindo uma bóia "tira-vidas" (essa é nova!). Ignore o disco de vôo por enquanto, vá para o outro lado do local, tomando cuidado com a criatura do buraco, rente à tábua.



Ignore o barco também, pois do outro lado há mais um bote e uma placa. Acionando-a, um **extra honeycomb** vai surgir perto do teto do local, acima do barco.



Volte até o disco de vôo e use-o para pegar o já mencionado extra honeycomb.



Em seguida, voe até o barco e acabe com o marujo. Pegue as duas penas douradas, mergulhe novamente n'água e...



... saia pelo buraco, pelo qual entrou. Nade para o lado da cerca e vá para a superfície.



Fique dando pulos duplos e passe pelo buraco na grade (foto). Após o buraco, siga em linha reta, para chegar até a escada. Da escada, siga mais uma vez pelo caminho e do mesmo,...



... colete as benditas notas musicais. Chegando ao outro lado do muro de grades, use o **Talon Trot** para passar por cima do telhado sem escorregar.



Logo de cara, você vai ver um piscinão de lixo tóxico. Pule nos latões que estão flu-

tuando, mas fique no centro dele para os latões não fiquem incluindo-se. Aqui você encontra uma nota, um Jinjo e mais um **mumbo token**.



Em seguida, passe pela borda do piscinão de lixo tóxico. Do outro lado haverá uma caixa-bomba e um disco de impulsão perto de um grande guindaste. Atire alguns ovos na caixa e dê a volta no guindaste.



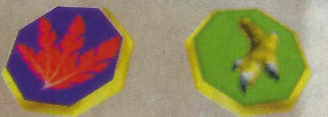
Atire quatro ovos dentro do buraco, para ativar mais uma plataforma que leva ao outro lado.



Atravessando a plataforma, você vai chegar num galpão. Siga para a porta entreaberta (foto).



Dentro do galpão há uma casinha de mel, notas musicais e um **mumbo token**. Suba pelas caixas e colete todos itens mencionados, tomando cuidado ao passar na frente dos buracos, pois neles também estão as criaturas.



Saindo do galpão, continue andando para o lado direito. O galpão do meio está fechado, entre no terceiro. Nele há algumas notas e ovos. Caso queira ganhar uma vida, destrua as caixas-bomba que estão pelo local, atirando ovos nos mesmos. **Obs.:** do lado de fora, entre os um galpão e outro, há ovos.



Do lado de fora, suba pelas caixas ao lado e entre pela abertura do galpão do meio. Lá dentro é uma espécie de labirinto de caixas. Lá dentro há três inimigos, penas vermelhas e douradas, um Jinjo e um **mumbo token**; depois suba pela escada novamente.



Volte até o disco de impulsão e suba no guindaste. Colete as notas e...



... faça um **Beak Barge** no botão do lado esquerdo do seu personagem. O guindaste vai erguer a grade onde tem uma **peça**. Seu tempo será de 16 segundos para chegar até lá.



Suba pela escada do lado oposto ao botão acionado. Pegue a pena dourada (se quiser) e siga pelo braço mecânico do guincho.



Quando seu personagem já estiver perto do navio, dê um pulo e antes de tocar o chão, aperte pulo novamente para suavizar a queda; siga diretamente para a peça.



Depois de pegar a peça, siga para a proa do navio, para pegar um **mumbo token**. Ficando de costas para o local onde você acabou de pegar o **mumbo token**, siga na direção do cano do lado esquerdo da tela. **Obs.:** alguns destes canos tem vida e podem atacá-lo!



Entrando por ele, você vai chegar na cozinha. Acabe com os dois marinheiros e pegue notas musicais pelo local. Dentro do fogão há outro **mumbo token**, para pegá-lo, você deve usar a invencibilidade. Depois vá para a geladeira aberta (foto), caso queira pegar alguns ovos. **Obs.:** não pise em

nada que é avermelhado na cozinha ou vai se queimar!



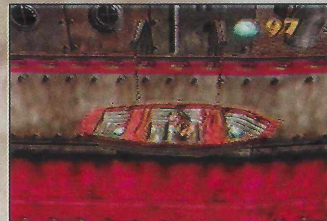
Volte pelo mesmo cano que entrou, suba em cima dele e pule para a parte da frente da cabine de comando.



Pegue uma nota em ambos os lados da cabine e em cima da mesma, algumas penas vermelhas (foto).

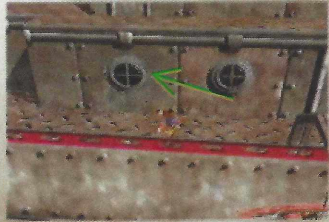


De frente para a cabine, há três placas com seus respectivos números. Cada uma destas placas aciona um dos apitos do navio. Pule em cima delas apertando o botão **Z** e faça a seguinte sequência: 3, 1, 2, 1, 1 e 1. Feito corretamente, mais uma **peça** será sua. Para ter um domínio maior sobre o navio, vamos explorar seus dois lados. As referências de lado devem ser feitas levando em conta que seu personagem deve está de costas para a proa do navio (onde você pegou o último **mumbo token**). Então, comecemos...



Dê costas para a proa do navio, siga para o lado esquerdo

do da tela. No barco salva-vidas, há alguns ovos; tome cuidado para não cair.



Voltando ao navio, faça um **Rat-a-tat Rap** para destruir a segunda janela (da direita para a esquerda).



A janela vai dar no quarto do capitão. Lá você vai encontrar algumas notas, penas (em cima da cama)...



... e mais dois marinheiros idiotas. Acabe com eles e vá até o armário (foto). Destrua a porta e mate a criatura do buraco, para só então pegar mais uma **peça**.



Saindo da cabine, vá para o outro lado do navio (dê a volta). No barco salva-vidas você pode pegar uma pena dourada.



Quebre a primeira janela (da esquerda para a direita). En-

trando por ela você vai sair na cabine de navegação, neste cabine há três marinheiros. Acabe com eles e coleta as notas embaixo da mesa do lado direito, um **mumbo token** à esquerda e alguns ovos em cima do radar mais ao lado. Saia!



Suba mais uma vez em cima da cabine de controle e dela, pule para a escada na chaminé do navio. Vá para a outra chaminé pela ponte que ligam as duas, no caminho haverá algumas notas.



Suba pela escada atrás da segunda chaminé, dê a volta pelo lado esquerdo e mate a criatura do buraco. Use o disco de impulsão para subir até a boca da chaminé e pegar um **mumbo token**.



Vá para a outra chaminé, pela outra ponto de ligação, suba pela escada. Lá você pegará outra **peça**.



Caia e amorteba a queda apertando o pulo mais uma vez, antes de se chocar com o chão. Desça pela rampa e

siga para a parte de baixo da segunda chaminé, para pegar mais algumas notas.



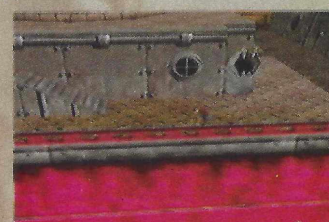
Chegando na segunda chaminé, desça pelo lado direito do seu personagem e entre por este local (foto). Você vai chegar num local com alguns canos.



Dê um pulo duplo atrás dos canos à esquerda da tela (foto) para pegar uma pena dourada. Lá embaixo, haverá duas caixas-bomba, livre-se delas e pegue o **mumbo token** em cima da pilha de caixas.



Suba em cima das tábuas e colete os ovos, penas vermelhas e notas musicais; mas lembre-se de matar os monstros dos buracos. Na parte de baixo, do lado esquerdo (atrás das caixas) há uma outra pena dourada. Faça o caminho de volta para sair.



Do lado de fora, vá para o outro lado do navio, tomando cuidado com os botes salva-vidas e o cano. Des-

trua a janela e entre por ela...



... para chegar até o dormitório. Nele você pega mais algumas notas e penas vermelhas. Livre-se dos marinheiros e na primeira cama do lado direito (onde tem um dos marinheiros), para pegar um **mumbo token**; feito isso, saia fora.



Mais uma vez do lado de fora suba e dê a volta ao redor da chaminé. Você vai encontrar uma porta, derrube-a usando o **Beak Barge**, mas não entre. Marque bem este local, você voltará aqui mais tarde.



Siga para a direita, rumo à grande pilha de caixa. Detone as bóias e suba na pilha de caixas já mencionado.



Fique em cima da que está pendurada pelo guindaste e suba pela corda.

Ika Bunga! Por que a cabeça de Mumbo está aqui outra vez?





Lá do auto, ficará avista mais uma placa com a cara da bruxa (foto). Agora, fique na direção da placa e antes de completar um passo,...



... aperte o botão de pulo e mantenha-o pressionado para planar até lá.



Não vai ser fácil, mas é tentando que se consegue, certo? Bem, acione a placa e caia na parte de trás da estrutura onde você está.



Antes de se espatifar, aperte o botão de pulo novamente para suavizar a queda. Detone a criatura do buraco, para poder pegar as penas e outro **mumbo token**. Aproveite e pule para a popa do navio, ou seja, para a parte de trás do navio (como indica a seta na foto).



Colete as notas musicais na

borda do navio e fique de costas para a bandeira. Ao olhar para os dois tubos, entre pelo da direita;...



... mas antes vá no barco salva-vidas na lateral do navio para pegar um outro **mumbo token** (foto).



Na parte de baixo, acabe com o marujo de primeira viagem. Pegue mais algumas notas e acione a placa no centro da tela. Depois de acioná-la, a mesma vai parar algumas hélices que na casa de máquina. **Obs.:** há uma pena dourada do lado esquerdo do local pelo qual você veio.



Do lado de fora, suba mais uma vez até a caixa pendurada, suba pela corda e vá para a parte de baixo do guindaste.



Pegue mais algumas notas e acione o botão (use o **Beak Barge**). A caixa vai se soltar e explodir em cima do navio, abrindo caminho para o compartimento de carga.



Antes de voltar para o navio, desça e jogue seis ovos no buraco do lado esquerdo da tela, para abrir caminho. Depois jogue oito ovos no buraco do lado direito da tela (foto).



Mais um caminho vai ser exposto para você poder atravessar. No final dele, terá quatro três buracos na parede e nestes buracos há criaturas. Mate-as com muito cuidado para não cair e...



... no final do caminho estará o último Jinjo portador de mais uma **peça**. Faça o caminho de volta e...



... use o disco de impulsão para subir novamente ao guindaste. Dele, siga para o buraco aberto pela explosão; simplesmente pule no buraco.



Dentro do compartimento de

carga, ao redor haverá muitos ovos para serem recolhidos e mais uma peça. Quando for pegar os ovos e se aproximar da peça, **Boss Boom Box** vai entrar em ação. Ele não é muito difícil, nem por isso fique todo à vontade.



Para adiantar o trabalho, não taque ovos, use o **Rat-a-tat Rap** e o trabalho vai mais rápido. Ele sempre vai se duplicar, mas em versões miniaturas e quase sem resistência. Acabando com os pedaços dele (as caixinhas), pegue a **peça**, recolha os ovos e suba pela escada, para sair. Lembra-se da porta na chaminé? Siga para lá e entre.



Antes de descer, acabe com as criaturas dos buracos ao redor. Depois desça pela escada (medida de segurança...).



Lá embaixo, haverá uma casinha de mel, deixe-a em paz por enquanto. Note que acima da entrada há uma passagem, faça um **Flap Flip** para alcançá-la. No final dessa passagem estará o **extra honeycomb**. Siga pela entrada de baixo, ela o conduzirá até a casa de máquinas. **Nota:** esta é uma das partes mais chatas do game,

pois você terá de ser rápido e cauteloso. Prepare-se para sofrer!



Chegando nesta parte (foto), espere a plataforma dar uma volta e estabilizar. Passe rapidamente fazendo o percurso para pegar o **mumbo token**.



Em seguida vem as grandes engrenagens. Detone o carinha que vai estar circulando por lá. Agora seja paciente e estude o local que apresenta as seguintes opções:



Do lado esquerdo, há algumas notas e um **mumbo token**. Do outro lado a mesma coisa. É bom você pegar os **mumbo tokens** e as notas, mas você estará sujeito a uma morte instantânea se cair. O pior de tudo é que você terá de coletar todas as notas novamente, acionar a placa que diminui a velocidade das hélices afrescos e tal.



Caso queira pegar os **mumbo tokens**, comece com o do lado esquerdo.

Espere o eixo começar a parar de girar. Quando ele estiver parando, dê um pulo duplo e plane até o mais perto que puder. Ao cair, aperte o botão **Z** e depois o **B** para fazer um super pulo. Ao cair, caminhe um pouco na direção da plataforma e dê um pulo duplo de volta.



Vá para o lado direito e faça a mesma coisa. Ao voltar para a plataforma, olhe para o caminho que gira 360° e para. Repare que ele para numa posição oposta ao do lado esquerdo. Quando ele parar, passe o mais rápido possível (foto), tomando todo o cuidado para não cair.



Chegando ao outro lado, haverá uma placa. Ativando-a, as hélices que empurrão o navio (e olha que ele nem se mexe...), vão começar a parar. Atrás destas hélices está a última peça.



Continuando... Vire à esquerda e caminhe em direção a hélice verde. Quando ela começar a diminuir a velocidade, pule pelo espaço (foto), tente não cometer erros ou terá de fazer tudo outra vez.



Chegando na plataforma, em meio às hélices, siga para a outra plataforma do lado, onde você vai pegar mais uma peça. Volte para a estrutura entre as hélices e siga para a outra plataforma do lado direito, depois da hélice vermelha.



Antes de acionar esta placa (foto), vá pegar a vida e as penas perto do vidro. Depois volte e prepare-se para o pior (isto já não foi dito?!). Acionado a segunda placa no chão, as hélices externas vão parar de vez, você terá 65 segundos para chegar até elas. Sentiu a dificuldade? **Obs.:** para não perder muito tempo, você pode reiniciar a contagem acionando novamente a placa.



Vamos ao desafio! Acione a placa um pouco antes da hélice que gira na sua frente parar. Depois saia em disparada e pule entre os espaços. Vire à direita e já saia correndo por entre as hélices do meio...



... para chegar até a plata-

forma onde você matou o carinha que estava circulando. Sem parar, dê um pulo duplo até a plataforma lá embaixo, após as engrenagens. Espere o caminho se estabilizar e passe no maior gás, dando um pulo duplo.



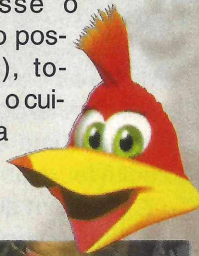
Suba as escadas rapidamente e dê pulos na diagonal, em direção a saída.



Do lado de fora, aperte **C** para ajustar a câmera e saia em linha reta, passando por cima das caixas em direção à parte de trás do navio (onde tem a bandeira da **Rare**). Pule na água e aperte o botão **Z** e dentro d'água o **B**. Nade em direção à hélices e pegue a última **peça** deste mundo,....



... subindo em seguida para a superfície. Nade em direção a um dos caixotes flutuantes atrás do navio, para recuperar o fôlego. Fique de frente para a parte de trás do navio, nade para o lado esquerdo dele, que vai dar perto de onde você pegou o primeiro Jinjo.





Agora basta sair deste mundo, isto é, se você não morreu durante a façanha! Caso tenha morrido, colete todas as notas musicais novamente (é chato pra caramba, mas coletando todas as 100 notas de todos os mundos, você será recompensado no final).



Ao sair de Rusty Bucket Bay, nade em linha reta, virando pouca coisa para esquerda. Siga para a entrada (foto).



Subindo para a superfície no recinto seguinte. Cuidado com o bicho bomba. Suba para a parte seca e pegue mais uma **peça** na casa de Gruntilda.



Note que onde você pegou a peça há três canos lacrados com um engradado. Destrua o do meio e siga por ele. **Obs.:** no cano da direita há uma pena dourada.



Lá em cima, você vai encontrar uma placa que aumenta o nível da água (foto). Sua velocidade e experiência neste game vai ser usada novamente agora. Ative a placa e...



... mergulhe rapidamente, vire um pouco para a esquerda e afunde. Nade novamente para a entrada pavorosa.



Chegando ao outro lado, nade rapidamente para a superfície e para a direita (ao mesmo tempo). Feito isso, você vai localizar esta entrada (foto).



No final da escadaria, estará o terceiro livro de feitiçaria da bruxa. Cheato vai revelar mais um código secreto. Agora que os três livros foram encontrados, caia na água e nade até a sala anterior (onde você elevou o nível da água).



Suba para a superfície e nade em direção às pedras embaixo da porta mágica. Se tiver notas o suficiente, a porta será aberta sem esforços. Se estiver com as 800 notas, ótimo!



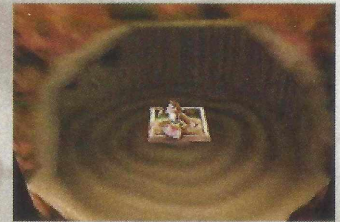
A porta vai dar num corredor cheio de raízes (e olha que a gente chamou isto de outras coisas...). Use a invencibilidade para limpar o caminho ou fique esquivando-se. No final do túnel, você chegará numa área verde, com um touro do lado direito da tela (assim que chegar). Atire cinco ovos para capturar o touro temporariamente. Faça um **Flap Flip** e suba pelas folhas.



No topo, abra a porta do último desafio do game, não se atreva a entrar ainda, há coisas ainda para fazer!



Seguindo pelo lado direito, entre pela entrada que haverá aí. No final dela haverá um **mumbo token**. Volte e continue o caminho para o lado direito.



No caminho, haverá mais algumas penas e uma casinha de mel. No terceiro tronco, haverá uma placa. Pisando nela, uma placa-peça vai aparecer em algum lugar.



De onde está, caia e do lado do tronco, fale com Brentilda e saiba mais três segredos. Tomando cuidado com o campanga de Gruntilda, procure por...



... esta entrada. Há duas, uma em cada lado do local pelo qual entrou e elas vão dar no mesmo lugar.



No túnel a seguir, haverá mais um caldeirão mágico e uma pena dourada atrás do mesmo (foto).



Entre no caldeirão e você voltará até o cano quebrado no começo. Entre pelo cano e fora dele, acompanhe o ca-



minho da água, caindo no aglomerado de água abaixo. Afunde e entre por uma abertura do lado esquerdo (foto).



Ela vai dar no local onde surgiu a placa-peça em cima de

um tronco. Ao sair da água, vire à direita e siga para trás da raiz do tronco (foto) para pegar uma vida.



Suba em cima do tronco central e complete o quadro

para abrir o último mundo, Click Clock Wood! Do lado direito deste tronco, estará Brentilda. Fale com ela e pegue uma pena do lado direito dela. Não esqueça de pegar mais um **mumbo token** do lado direito do quadro. Faça o caminho de volta até o caldeirão e entre no mesmo.



Voltando novamente, siga para Click Clock Wood, mas use o **Talon Trot** para subir a ladeira verde.

CLICK CLOCK WOOD



O mundo de Click Clock Wood está dividido em quatro partes... bem, nas quatro estações do ano: primavera, verão, outono e inverno. Atrás de você está a entrada (trancada) para o outono. No ponto que conduz até ela (foto), acione a placa para abrir a primavera. **Obs.:** embaixo da ponte, na direção da primavera, há uma pena dourada.

"PRIMAVERA"



Siga a trilha e acabe com esta versão idiota de Robin Hood. Na divisa da trilha mais a frente, pega a da direita. **Obs.:** ignore todas as plantas carnívoras com itens em cima por enquanto.



Entre na água e vá nadando até avistar um touro. Durante o caminho, você passará por um grande tronco dentro d'água, do lado direito (do seu personagem) e um castor chamado **Gnawty**, do lado esquerdo, que você não poderá ajudar agora. Ao redor do tronco há penas e ovos se precisar.



Passa pelo touro e entre dentro do cercado, pegue as notas e atire dois ovos dentro do buraco. Uma flor vai começar a germinar (estes ovos são poderosos!).



Depois siga para o lado opo-

to pelo qual veio, para chegar até este local, onde você veio pegar mais algumas notas.

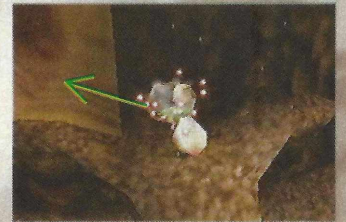


Subindo a rampa do lado direito (do personagem), você vai avistar um buraco. Cuidado com um pássaro gigante que tenta bicá-lo. Acabe com ele usando o **Rat-a-tat Rap**.



Vá para o outro lado e contorne a árvore pelo lado esquerdo, tomando cuidado com os muitos buracos. Preste atenção em pequenas pontes, nelas você pode

pegar mais algumas notas. Chegando nesta parte (foto), colete as notas e suba a inclinação para o lado da árvore.



Capote o pássaro e siga o caminho da esquerda. Use o **Talon Trot** para subir pela marca de corte (praticamente uma ladeira íngreme).



Na parte plana, vire à esquerda (no grande galho) e siga para onde está esta planta carnívora.



Nos galhos finos, você encontra um **mumbo token** (no galho da esquerda) e no galho da direita há uma pena dourada.



Volte para a marca de corte na árvore e continue subindo. Pegue os ovos e sempre fique atento com os buracos.



No final da subida, siga para o galho à esquerda, onde há uma colméia. Acima da entrada da mesma, há outro **mumbo token**; pegue-o e volte até a marca de corte.



Como não dá para continuar andando, vá dando pulos duplos de um espaço a outro,...



... use o disco de impulsão para subir na parte alta, no meio do caminho e continue pulando de um espaço a outro.



Depois que pular para o galho, nele você vai ver mais uma planta carnívora e uma casa em construção. Abaixo desta casa há uma casinha de mel e um caminho, também em construção, para o

lado direito. Siga em direção a casa e pegue o **mumbo token**.



Depois desça no local onde está a casinha de mel. Use a visão mais próxima para melhorar a visibilidade. Abaixo da casinha de mel tem um disco de impulsão, ignore-o e siga para o caminho em construção ao lado. Veja sempre a sombra do seu personagem na hora de pular. Durante o caminho, do seu lado direito, um pouco mais abaixo (em um galho da árvore), você vai ver um outro disco de impulsão. Ele não tem função nesta estação do ano!



No final do caminho, acione a placa com o desenho do sol. Ela vai abrir a porta da próxima estação, o **Verão**! A seguir, entre pela porta na árvore.



Lá dentro você vai encontrar **Nabnut**, o esquilo que está fazendo um lanche de primavera. Ignore-o e pegue o **mumbo token** em cima do armário (foto); pegue os ovos que estão em cima de um sustento na parede, mas suba pela mesa.



Saia da casa do esquilo e continue circulando a árvore. Pule de espaço em espaço, pegando as penas vermelhas (foto).



No final deste pula-pula, pegue o **mumbo token** (foto) e siga para o galho do lado esquerdo, onde há um ninho com um ovo gigante.



Contornado o ninho, você vai pegar alguns ovos e encontrará um disco de impulsão; use-o para subir em cima do ovo.



Em cima do ovo, pule e aperte o botão **Z**, em cima do grande **X**, para quebrá-lo. Legal! Agora você é mãe de um filhote de águia (olha que o bicho fala mamãe, hein!). A pequena águia chame-se **Eyrie**, depois que quebrar o ovo ele (ou ela) vai tirar uma

soneca, então siga para a árvore novamente e continue subindo.



Pule cuidadosamente de tábua em tábua (foto), usando pulos duplos e **Flap Flips**. **Obs.:** caso caia, sua perda de energia vai ser grande.



Chegando no alto, você terá uma porta para derrubar e um Jinjo em cima de uma planta carnívora (foto). Deixe o Jinjo para depois, derrube a porta e entre.



Dentro da árvore, há duas vidas e uma **peça**. A primeira vida está atrás de uma das raízes e a segunda está na parte de cima, do lado da porta.



Suba no galho ligado ao chão, como mostra a foto. Pule para o outro e...



... suba até a parte mais alta. Dela, dê um pulo...



Para o outro galho na direção da vida. Vá até a ponta do mesmo e pule para pegar a vida (explicação meio inútil, mas só por garantia). Saia de dentro da árvore e faça o caminho de volta, ainda ignorando Jinjo sobre a planta carnívora.



Faça o caminho de volta até o ninho de águia. Chegando lá, olhe para baixo, em direção à cabana de Mumbo. Dê um pulo e antes de se espantiar contra a cabana, aperte o botão de pulo e caia em segurança.



Colete as penas ao redor da cabana e entre. Transforme-se em abelha e suba no teto da cabana (por dentro), para pegar alguns ovos, isto é, se precisar. **Obs.:** transformado numa abelha gorda e de mochila e shorte amarelo, você não pode atacar, mas poderá voar quando e o quanto quiser.



Saindo da cabana de Mumbo, voe para o lado direito. Voe até o topo da árvore para pegar uma **peça** iso-

lada num galho em cima de uma planta carnívora. Para melhor localização, volte até a entrada desta estação e voe em linha reta para cima.



Depois de pegar a peça, colete todos os itens que você viu em cima das plantas carnívoras. Faça uma volta em espiral ao redor da árvore e comece pegando o Jinjo.



Vá para a colméia e entre. Dentro dela você vai encontrar os Zubbas, guardando uma peça de ouro dentro do mel.



Você não poderá pegar a peça aqui, portanto voe e vá para a parte do fundo, para pegar o Jinjo. Saia da colméia e siga para a parte onde você viu o touro.



Do outro lado do rio (perto da árvore), não deixe de pegar o **mumbo token**. Siga para a saída e aproveite para pegar uma vida em cima do tronco. Não esqueça de pegar outro **mumbo token**. Perto da saída! **Obs.:** antes de sair, dê uma vasculhada geral de preferência, para ter

maior certeza de que você tenha pego tudo.

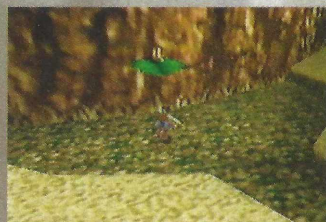


Do lado de fora, siga para a estação do verão. Ao entrar, a magia de Mumbo vai embora.

“VERÃO”



O filhote de águia vai pedir comida. Sua obrigação como babá será procurar comida. Siga a trilha e vire à esquerda, passando pela casinha de mel. Mais ao fundo, as abelhas estão sobrevoando o nada (aparentemente), mas no cantinho você pegará mais um Jinjo.



Volte para a trilha e siga para a folha no tronco da árvore (foto). Pegue o barato verde (o rango do filhote) e suba pelas folhas.

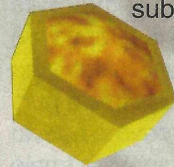


Após pegar as notas em cima das folhas, desça e vá para o local onde se encontrava o rio. Acabe com o clone de Robin Hood, dê a volta por trás do tronco e pegue mais comida para a

águia.



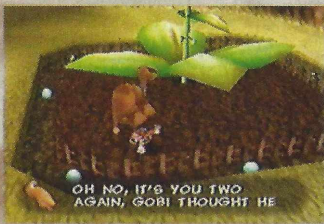
Vá falar com o castor, ele pede para ajudá-lo a desbloquear a entrada da sua casa. Estoure o pedregulho e o cara vai ficar todo feliz da vida. Ele o convida para entrar e pegar sua recompensa. Pegue um **mumbo token**, penas e algumas notas. **Obs.:** você não poderá subir a rampa de lama até a casa do castor.



Continue pelo rio e no final dele acione mais uma placa. Esta placa vai abrir a próxima estação, o **Outono**; mas mate tire o pássaro do buraco antes de acionar a placa. Em seguida, faça o caminho de volta até o começo do rio, siga para as folhas na árvore (onde você pegou algumas notas) e suba por elas. **Obs.:** você também pode subir pela rampa perto do começo do rio.



Em cima da árvore, faça o contorno pelo lado direito, pegando penas e acabando com os pássaros nos buracos. Quando avistar a flor (que você plantou na estação passada), atravesse a ponte e siga para lá.



Atravessando a ponte, não deixe de pegar uma vida na parte de baixo, meio escondida na grama seca (aproveite também para olhar para o outro lado do rio e avistar mais uma lagarta perto da planta; você só poderá pegá-la quando estiver na árvore). Chegando até a flor, adivinha quem vai estar lá, além do touro? Gobi!! O camelo não fica muito feliz quando vê seus personagens. Para fazer jus ao que ele falou, pule sobre sua corcova e aperte o botão Z. Em seguida (meio chateado), Gobi acaba dormindo.



Vá para a direção da cabana de Mumbo, ou no caso, vá para onde há abelhas aí perto. Do lado esquerdo do local onde se encontra mais comida para a águia, há um **mumbo token**.



Faça um **Flap Flip** para subir até aqui (foto) e pegar mais comida para a águia. Subindo pelo lado oposto a árvore, você pega uma pena

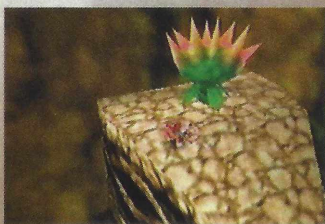
dourada (é bom pegá-las, pois agora você vai usar bastante). Vá para a árvore e continue contornando-a pelo lado direito.



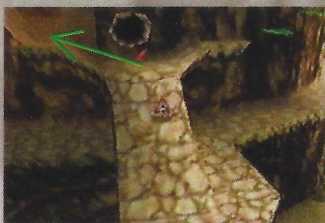
Desça até o disco de impulsão perto da cabana de Mumbo (foto).



Do disco, pule em direção à cabana. Do lado dela você pega mais uma lagarta para a águia. Dentro da cabana, Mumbo fala que está muito quente para usar sua magia. Pegue as penas e suba na parte superior (do lado de dentro), para pegar um **mumbo token**. Saia da cabana e dê um pulo duplo até o disco de impulsão. Use-o para subir novamente na árvore.



Ainda circulando para o lado direito, você vai encontrar a rampa, para começar a subir pela árvore. Antes disso, siga para a planta carnívora com um **mumbo token**. Use a invencibilidade para pegá-lo,...



... depois volte e suba nova-

mente. Cuidado com o buraco e como na estação anterior, suba pelo lado esquerdo (foto).



Use o **Talon Trot** para subir a inclinação vire à esquerda. Nas folhas, você encontra algumas penas (douradas e vermelhas) e um **mumbo token**.



Como você fez na estação passada, suba pela marca de corte (foto) tomando cuidado ao passar em frente aos buracos.



Vá para a colméia, no galho, pegando algumas notas no caminho. Fique em cima da parte um pouco mais funda, pule e aperte o botão Z.



Dentro da colméia, você vai enfrentar os **Zubbas**. O esquema é ficar pulando e fazendo o **Rat-a-tat Rap** para derrubá-los. Não é muito difícil, basta um pouco de reflexo e velocidade. Ganhando das abelhas, a **peça** é sua; suba de volta até a entrada e faça um **Flap Flip** para sair.



Continue contornando a árvore, pule novamente de um espaço a outro e use o disco de impulsão.



No galho terá mais uma lagarta, siga para a casa em construção (pegue as penas sobre as folhas se quiser pegá-las).



Ao coletar as notas em frente a casa, entre. Dentro dela há uma vida e mais uma **peça**. Use a tábua do chão para pular até onde está a vida, e...



... da mesma para onde está a peça. O problema vai ser voltar! Caso caia, pelo menos tenha o life cheio para não morrer e ter que coletar todas as notas musicais de novo, inclusive as da estação passada.



Vá para a plataforma com o disco de impulsão (foto) na

frente da casa e siga pelo caminho.



Na estação passada, você deve estar lembrado desta parte. Chegando aqui, olhe para o galho mais abaixo, onde tem um disco de impulsão. Dê um pulo duplo até lá, de forma que você caia em cima da **peça** (evitando a bicada do pássaro).



Pegando a **peça**, acabe com o pássaro e use o disco de impulsão para subir até a folha, mais baixa e ao lado da qual se encontra um **mumbo token**.



Faça um **Flap Flip** para pegar o **mumbo token** na folha acima, depois dê um pulo duplo para a folha mais ao lado. Use o disco de impulsão para subir na folha perto do galho, onde está a casa em construção, e...



... suba no galho. Desça até o caminho novamente e continue. No final do mesmo, haverá uma casinha de mel. Use a visão em primeira pessoa e observe o local.



Na subida atrás da casinha de mel, você pega algumas notas. Numa outra subida, ao lado do caminho pelo qual veio, você pega uma pena dourada.



Na descida, onde há um círculo, você pega mais uma lagarta, alguns ovos e capota um carinha. **Obs.:** use o **Talon Trot** para não escorregar.



Dentro da casa do esquilo, há algumas penas. O esquilo está tão cheio que começa a soltar arrotos e outras coisas mais. Continue subindo a árvore, na hora de pular entre estes espaços (foto), você vai ter que ficar atento com os buracos que estão presentes nesta parte. Chegue na beira e espere o pássaro atacar uma vez, quando ele for atacar a segunda, pule na bicada. Haverá um **mumbo token** no caminho. **Obs.:** você pode optar por jogar ovos.



Siga para o ninho, alimente a águia que está em "fase de crescimento". Ele vai des-

pensar em mais um sono profundo.

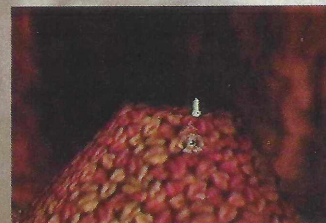


Pegue as penas ao redor do ninho, se necessário, e faça o caminho de volta e saia desta estação. **Obs.:** caso suba até a porta na parte mais alta, dentro da árvore você pegará uma vida.



Siga para a entrada do outono, mas antes detone as libélulas.

"OUTONO"



Mais uma vez, a águia quer comer. Logo de começo ele pede dez lagartas! Em ambos os lados da entrada, há uma pilha de folhas. Em cima de uma delas você pega uma verdinha (lagarta) e na outra, uma pena dourada.



Use a invencibilidade para pegar um **mumbo token** em cima da planta carnívora. Aca-be com o Robin fajuto que está explorando o gramado.



Entre no rio, do lado direito, e nade em direção à casa do castor que você ajudou na estação passada.



Pegue as notas e os ovos em cima da estante e pegue sua recompensa (lembre-se que ele prometeu uma recompensa quando você o ajudou). O camarada vai lhe dar uma **peça**! Atrás do fogo da lareira há uma vida, pegue-a e vá embora.



Nade em direção a flor gigante (o touro circula a seu redor). Mas antes, use a invencibilidade para pegar algumas notas musicais em cima da planta carnívora, do lado da árvore.



Nade até a flor e passe pelo touro. Mais uma vez pule em cima da corcova de Gobi para molhar a flor, que vai des-sabrochar e revelar mais uma **peça** no topo.

Gobi fala que vai embora para Lava world (?) e que você nunca mais o verá!

Será?





Vá para a parte de trás da cerca e colete algumas notas, aproveite e suba em cima das duas pilhas de folhas. Na da direita da tela, você pega uma lagarta; e na da esquerda, mais um Jinjo.



Mais à esquerda ainda, detone o carinha e suba na pilha do lado oposto ao da árvore, para pegar mais uma lagarta e uma pena dourada.



Pegue mais uma lagarta em cima da pilha de folhas perto da árvore. Acabe com os pássaros nos buracos e dê uma volta completa ao redor da árvore, para coletar mais algumas notas.



Aproveite a ocasião para dar um pulo na cabana de Mumbo. Ele não vai ajudar porque está limpando a cabana. Mas para não ter viagem perdida, pegue a lagarta e suba em cima de um dos pilares. Na parte superior (interna) da cabana há algumas notas. Depois de pegá-las, saia fora e dê a volta ao redor da árvore.



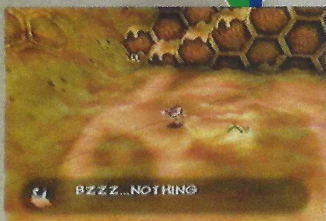
Chegando nesta subida novamente, acabe com o pássaro e desta vez, vá para a direita. Pule de folha em folha, para pegar um **mumbo token**; depois volte e suba pela marca de corte (a inclinação), usando o **Talon Trot**.



No galho onde está a planta carnívora, passe pelo lado esquerdo da mesma para pegar mais uma lagarta, ovos e um **mumbo token** no final do galho. Do outro lado só há ovos e uma pena dourada.



Volte para a árvore e continue subindo pela marca de corte. No próximo galho, vá para a colméia.



Pegue mais uma lagarta e entre. Dentro você pega mais uma e algumas notas. Saia e continue subindo a árvore. Pule de espaço em espaço e use o disco de impulso, continuando o trajeto.



Ao chegar no galho que sustenta a casa que estava em construção, vá em direção a planta carnívora. Use a invencibilidade para pegar a vida em cima da mesma e pegue o **mumbo token** na folha ao lado.



Agora vá para a plataforma na frente da casa (foto), lá há mais uma lagarta. Antes, pegue a pena dourada na folha e se quiser, dentro da casa há uma casinha de mel dentro.



Indo pelo caminho, tome cuidado com a libélula que está voando por lá, derrube-a antes que ela derrube você!



No final do caminho, você vai encontrar o esquilo. Ele pede 6 nozes, pois o inverno está chegando.



Assim que o esquilo parar de

falar, vire à esquerda e suba pelo caminho, onde você vai encontrar uma janela; quebre-a!



Entrando por ela, você chegará numa espécie de reservatório de água. Pegue os ovos e mergulhe para pegar uma noz. Saia e entre na casa do esquilo, em cima do sustento na parede, sobre o armário, há uma noz. Pegue mais uma lagarta e algumas notas.



Ao sair da casa, siga em linha reta e use o **Talon Trot** para subir a rampa. Faça o contorno e pegue mais uma noz, fazendo um **Flap Flip**.



Dê um pulo duplo em direção a outra noz que está no ar, ao pegá-la, deixe seu personagem cair em linha reta...



... e poder cair do lado de mais uma noz. Suba até o círculo e detone o carinha.



Use o **Talon Trot**, desça até a ponta do caminho íngreme do outro lado do círculo (foto) e pegue a última noz.



Volte até o esquilo e aproxime-se dele, para entregar as nozes. Ele vai ficar tão feliz que vai lhe dar mais uma **peça** como forma de agradecimento.



Continue subindo a árvore, pela arca de corte (foto). No caminho faça a mesma coisa que você fez na estação passada. Chegue na borda e espere o pássaro botar a cabeça para fora pela segunda vez, então pule na bicada.



Chegando no próximo galho, ative a placa para abrir a última estação, o **Inverno!**

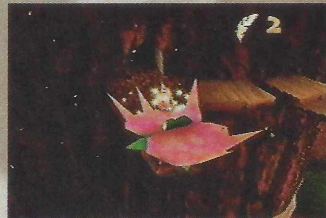


Vá até o ninho e dê a volta para pegar algumas notas e mais uma lagarta. Alimente o filhote de águia com a la-

garta e ele vai tirar mais um cochilo.



Continue subindo, agora há mais tábuas, impedindo que você caia tão facilmente.



Chegando na porta, pegue a lagarta (mesmo não precisando mais). Entrando pela porta, você pode pegar uma vida na parte superior. Na planta carnívora rente a porta, use a invencibilidade para pegar mais um **mumbo token**. Agora que está tudo completo, desça até a colméia. Para resumir a descida, dê um pulo por cima da planta carnívora e antes de cair em cima da colméia, aperte pulo novamente.



Vá para a entrada lateral (por onde você entrou como abelha) e caia em cima da flor. Pegue a **peça** e vá embora! Siga para a última estação do ano, inverno!



Acabe com os dois cubos de gelo que estão na entrada

"INVERNO"



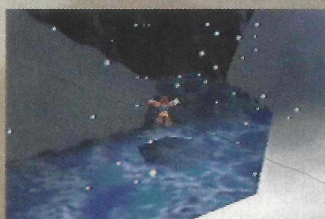
Como tudo está congelado, as coisas vão ficar mais fáceis (em algumas partes). Use o **Talon Trot** e vá pegar uma pena dourada em cima do que restou da planta carnívora



Como o clima está frio, fique atento com os bonecos de neve pela região. Vá na direção do lado (que está congelado), suba em cima do tronco dentro d'água, mas fique atento com os cubos de gelo. Em cima do tronco há uma pena dourada e um disco de voo.



Ignore o disco, pegue um **mumbo token** atrás do tronco e siga para o que restou da flor. Lá você encontrará mais um **mumbo token**.



Siga para o final do lago, onde haverá uma entrada no gelo. Antes de cair dentro d'água, fique sabendo que seu personagem vai perder fôlego três vezes mais rápido que normal, devido a

baixa temperatura.



Caia na água e nade rápido para a entrada da casa do castor. Chegando na superfície, saia imediatamente para não congelar.



O castor fala que não recebe muitas visitas nesta época do ano. Suba em cima da estante e pegue um **extra honeycomb**.



Caia n'água e volte rápido para o buraco no gelo. **Obs.:** do outro lado do lago há uma vida abaixo do gelo. Para pegá-la, você deve sair da casa do castor e nadar até lá, retornar até a casa do castor (para recobrar o fôlego) e depois ir para o buraco no gelo.



Siga para a cabana de Mumbo, passando pelo boneco de neve atirador, e suba em cima do disco de voo. Voe para a parte de cima da cabana, para pegar o último Jinjo e ganhar outra **peça!**





Dentro da cabana, a casinha de mel fala que Mumbo não está (provavelmente deve ter tirado umas férias!...), suba em cima de um dos pilares para subir no sustento da parede. Lá você pega algumas penas vermelhas. Saia da cabana e use o disco de vôo. Destrua os dois bonecos em cada lado (o que está perto do rio congelado tem um **mumbo token**).



Voe para cima, ignorando temporariamente o galho com algumas notas e um boneco de neve. Acima do mencionados, estará o ninho da águia. Aproxime-se dele e ele vai falar que tem que prender a voar (lembre-se que as aves voam para o sul, no inverno...). Como recompensa por tê-lo alimentado, você vai ganhar a última **peça!**



Aproveitando que você está no ninho, suba para a parte mais alta da árvore, usando o caminho que vai estar com camadas de gelo escorregadio (foto), para pegar algumas notas. Lá em cima haverá um inimigo, acabe com ele e pegue a pena dourada. **Obs.:** dentro da árvore não há nada de interessante.



Pegando a pena, caia e amortecia a queda apertando o pulo, para cair tranquilo em cima do que restou da colmeia. Nela você pega um **mumbo token**. Caia, siga mais uma vez para o disco de vôo e use-o para subir ao galho logo acima (onde estava o boneco de neve). Acabe com o boneco, colete as notas e penas no galho.



Caia novamente e use o disco mais uma vez. Voe para o lado direito da árvore e siga para a casa do esquilo (lembra-se?). Acabe com o boneco que está no círculo, rodeado de notas e pegue uma vida (além das notas).



Use o **Talon Trot** para descer pelo caminho e pegar mais um **mumbo token**.

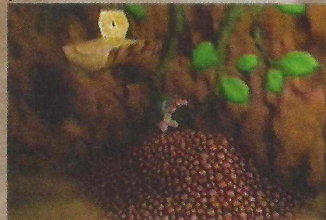


Volte e suba para o caminho acima, mate o cara e use o disco de vôo.



Voe em direção a esta jane-

la (foto) acima da entrada da casa do esquilo. Use o **Beak Bomb** (aperte **B** durante o vôo) para quebrar o vidro e poder entrar.



Dentro, acabe com os dois inimigos e pegue os ovos. Siga para a pilha de grãos e faça um **Flap Flip** e pegue o último **extra honey comb**.



Saia e entre pela janela, depois de quebrá-la, ao lado da porta. Dentro estará o casal de esquilo dormindo. Pegue as penas e ovos que estão pelo local e saia.



Siga para a casa na árvore, mas seja cuidadoso no caminho, pois além de ser escorregadio, há o boneco de neve tacando bolas em você. Na casa, faça um **Flap Flip** e suba no telhado, fazendo, assim que tocar o telhado, o **TalonTrot**. Colete as últimas notas e volte para o caminho que você acabou de atravessar.



Você deve ter notado que além do boneco, há uma placa na frente do mesmo. Dê um pulo até lá e acione-a,

para revelar a última nota do game. **Obs.:** pule depois que o boneco atirar a bola.



Coletando tudo, vá embora. É bom lembrar que, caso você tenha morrido enquanto estava completando as estações, você terá de coletar as notas novamente.



Siga para a entrada da primavera e vá para a cabana de Mumbo. Transforme-se em abelha e saia da primavera. Siga para o tronco no centro da tela (foto) pelo qual você entrou no mundo **Click Clock Wood**.



Fora de **Click Clock Wood**, voe para a parte de cima da mesma, para pegar uma vida.



Voe em direção a entrada pela qual você chegou aqui, depois de ter passado **Rusty Bucket Bay**. No topo da árvore há uma abertura e a última **peça** do game.





Depois de pegá-la, voe para o tronco do lado esquerdo. Abra a porta e entre para os últimos desafios. No meio do caminho a magia de Mumbo vai embora, pise no grande disco no chão, no final do corredor para entrar no **Grunty's Furnace Fun**. Este joguinho organizado pela bruxa, vai exigir todo o seu conhecimento, ou seja, tudo que você viu e ouviu no game, cada som, cada objeto ou cenários, personagens... tudo! Agora é com você, mas vamos dar uma ajudinha!



Depois que a bruxa falar as regras e tal, vá para o caldeirão atrás de você! Ao acioná-lo, suba em cima do grande disco novamente e saia daqui.



Saindo do Grunty's Furnace Fun, siga para o caldeirão dentro da caverna (lembra-se da entrada escondida pela vegetação?). Entrando nele, você vai sair neste local (foto), entre pelo cano que-

brado e...



... nade na mesma direção da água. Vá para Treasure Trove Cove!



Ao entrar neste mundo mais uma vez, siga na direção do navio do capitão Blubber,...



... vire à direita e suba pelas caixas (foto).



Na parte de cima, vire um pouco para a direita (do personagem) e vá até o balde. Jogue dois ovos e ele vai drenar a água que inunda o castelo de areia.



Entre no castelo e acabe com o caranguejo preto e vermelho. Agora que você já encontrou os três livros mágicos de Gruntilda, escreva o código que eles falaram. Para escrever, pule em cima da determinada letra e aperte o botão **Z**. Primeiro escreva **BLUEEGGS**, para ficar

com 200 ovos.



Para duplicar a sua quantidade de penas, escreva **REDFEATHERS**.



Saia do castelo e entre novamente para escrever **GOLDFEATHERS**, e duplicar a suas penas duradas.



Tendo feito estes truques,

“GRUNTY'S FURNACE FUN”

Neste evento realizado por Gruntilda, você terá de fazer um trajeto até a bruxa, para ganhar o game e pegar seu prêmio! Os caminhos são bem variados, apresentando puzzles (os desafios do game que você teve em alguns mundos), adivinhações e respostas. Vai ser muito difícil se você não tiver nem sequer a mínima noção de inglês! Vamos dar uma pequena mãozinha em algumas respostas, mas as charadas visuais e sonoras ficam por sua conta (mas vamos quebrar o galho dando uma explicaçãozinha...). O caminho é composto por quadros e cada um destes quadros é um desafio diferente. Toda vez que você errar a resposta, vai perder um ponto de energia ou até mesmo uma vida (não importando se você está ou não com a energia completa). Os quadros que você vai pisar tem um desenho, e cada desenho exige um tipo de resposta. Vamos saber de cada desenho e que tipo de desafios estes vão revelar:



Quadros com a cara de Banjo & Kazooie: a bruxa vai fazer perguntas sobre tudo que você viu durante o game, por exemplo: o que você encontrou em tal lugar, qual é o nome de tal personagem de tal mundo etc. É importante que tenha decorado nomes de alguns personagens que tenham tomado parte nas aventuras (lembra-se dos nomes em destaque durante a estratégia?).

Quadros com a cara de Gruntilda: a bruxa vai querer que

saia de Treasure Trove Cove e suba pela raiz verde.



Entre pelo cano do qual saiu e use novamente o caldeirão para voltar.



Siga para o Grunty's Furnace Fun, mas quando for subir pelas folhas, atire alguns ovos para deixar o touro fora de ação por alguns segundos, ou use o **Talon Trot** e saia em disparada para a parte de baixo da folha que o touro não o atingirá.

você responda as perguntas sobre a vida dela, se você falou com Gruntilda, ótimo, pois as respostas vão depender do que ela falou. Esperamos que você tenha feito o que recomendamos no editorial (se você criou coragem para lê-lo...), quando encontrar Brentilda, anotar as palavras que ficam tremendo (que no caso vão ser as futuras respostas...). Poderíamos ter descolado toda elas para você, mas como elas podem variar conforme o jogo, não adiantaria nada. Recapitulando.... Você deve ter anotado todas as respostas, quando falou com Brentilda, caso não tenha feito isso, saia do Grunty's Furnace Fun e vá procurar a fada!

Quadros com o desenho de um Olho: são desafios visuais, nos quais Gruntilda vai mostrar pedaços de cenários e lhe pergunta de que lugar (ou mundo) ele pertence. As vezes ela também mostra alguns personagens que ganharam destaque na aventura, e pergunta qual o nome do indivíduo. É bom também que sua atenção seja completamente voltada para o game (analisando cada pedaço do cenário e tudo mais). É para isso que tem existem os finais de semana!

Quadros com o desenho de Nota musical: neles você terá de adivinhar de quem serão as vozes, a que item pertence o som (quando o mesmo é pego), músicas em localidades diferentes (por exemplo, se Gruntilda colocar a música de quando você está dentro de algum lugar, você terá de dizer de que lugar é a música...). Outro ponto que não pode haver esquecimento são nas vozes dos personagens, se bem que eles não falam, eles mumunham ou fazem barulhos estranhos... O importante é que você seja atencioso ao ouvir todos os sons!

Quadros com o desenho do Relógio: neles você vai enfrentar um dos desafios que você enfrentou durante o game (tipo a briga com as abelhas na Click Clock Wood, enfrentar o Boss Boom Box da Rusty Bucket Bay, desvendar o jogo da memória da Gobi's Valley, etc...) e todos com um tempo limitado! Os desafios ainda são os mesmos, com exceção do tabuleiro de letras da Treasure Trove Cove (dentro do castelo de areia). Caso seu desafio seja ele, escreva seu nome de trás para frente, mas não pode haver repetição de letras!

Quadros com a cara do Jocker: são os quadros brancos com a cara de um urso. Os desafios destes quadros são indefinidos, ou seja, pode ser qualquer pergunta relacionada aos demais quadros já mencionados (perguntando sobre sons do game, de que mundo pertence tal cenário, etc...). A única diferença entre os demais quadros é que, se responder a pergunta corretamente, você ganhará duas cartas! Estas cartas servem para poder pular quadros, ou seja, caso não queira entrar em um desafio, fique em cima do quadro e aperte o botão **B**, para seguir para o próximo quadro. Caso erre a resposta, você perderá um ponto de energia e vai perder a chance de pegar a carta (o quadro fica inacessível); aí o jeito é tentar pegar as cartas noutra trecho do caminho. **Obs.:** tente pegar pelo menos duas cartas e não as use, guarde-as para o trajeto final.

Quadros com a cara da Caveira: este desafio também não tem respostas específicas, igualzinho ao quadro do Jocker, podendo vir a ser qualquer pergunta sobre qualquer coisa do game. Ao chegar a este desafio, é bom você estar com a carta do Jocker para pula-lo. Caso erre a resposta, é morte instantânea; você será arremessado dentro da lava logo abaixo (mesmo estando com o life cheio). **Obs.:** use as duas

cartas citadas a pouco para pular os dois quadros da caveira que vão estar no trajeto final da saída deste pequeno labirinto de armadilhas.

"Facilitando algumas respostas"

Se você souber um pouco de inglês, não ficará muito difícil (fica até divertido, dando vontade de ficar jogando apenas nesta parte...), caso não entenda quase nada, a coisa vai complicar! As respostas que você vai ver a seguir vão servir apenas para os quadros com a cara de Banjo-Kazooie. Evitamos colocar a pergunta para não complicar as coisas mais do que elas ficarão! Para cada pergunta, a bruxa vai dar três respostas, sendo apenas uma delas a verdadeira. *"Mas como vou saber qual resposta pertence a pergunta?"*, você vai se perguntar. Simples, basta ver se as três respostas que a bruxa vai dar depois de perguntar, coincidem com as que você vai conferir logo mais. Das três respostas, deixamos a certa destacada. Se quiser facilitar as coisas mais ainda, tente decorar legal algumas das respostas para então acabar com a farra da bruxa. O ruim é que você vai apenas ter **"dez"** segundos para responder e você nem sequer pode pausar o game neste momento (raios!). Dos demais quadros, você confere alguns toques para saber como responder as perguntas. **Nota:** ao entrar no caminho, seu personagem é impossibilitado de pular alto ou atacar, porém, você não vai poder cair na lava incandescente (mesmo se quiser). Apertando o botão **A** em cima do quadro, você entra no desafio.

Respostas no Quadro de Banjo-Kazooie

As respostas a seguir servirão apenas para os quadros com o desenho de Banjo-Kazooie (caso a resposta apareça nos quadros com o desenho da caveira e do jocker, também servem).

HAMMER

"ANVIL"

BOLT

WOOLY MAMMOTHS

"PRESENTS"

WOLLY HATS

AUTUMN

"SUMMER"

WINTER

THE WORD 'FRAGILE'

"THE NUMBERS '1881'"

THE WORDS 'GET LOST GANJO'

HE WANTED A DRINK

"HE'D LOST HIS GOLD"

HE COULDN'T REMEMBER HIS NAME

BANJO HITS HIM WITH A

PLANK OF WOOD

"BANJOTREAD ON THE

CREAKY FLOORBOARDS"

BANJO ITS OFF HIS ALARM

CLOCK

SLEEPING IN HIS BED
"EATING HIS NUTS"
LOOKING FOR THE BEAVER

ROBBA THE MUMMY HAND
"GRABBA THE MUMMY HAND"
DABBA THE MUMMY HAND

11
"15"
9

HIS BUTT
"HIS FEET"
HIS HEAD

JIGSAW PIECE
"RED FEATHERS"
JINJO

5
"10"
25

HOW'S IT WATER TO
MAKE IT BUD?
"FROM CAMEL"
FROM KAZOOIE'S SPECIAL
WATER EGGS

BARRELS
"ORANGES"
CHOCOLATES

STACKER
"SNACKER"
SLACKER

HE'S GOT NOTHING TO
EAT
**"HE CAN'T GOT IN HIS
HOUSE"**
HIS HEAD HAS FALLEN
OFF

RED FEATHERS
**"GRUNTY'S HIGH FAT
SPREAD"**
KAZOOIE EGGS

BONGO THE BEE
"TICKER THE TERMITE"
FATTY THE BAT

HE WANTED A DRINK
"HE'D LOST HIS GOLD"
HE COULDN'T REMEMBER HIS NAME

BOGHANDLE
"BRENTILDA"
BRUNTELLA

FLOWERS
"GHOSTS"
GRAVESTONES

6
"8"
10

YELLOW FROG
"GREEN FROG"
RED FROG

HOLEY
"LEAKY"
MR. SIEVE

GRUNTY'S EXPENSIVE NEW
HI-FI
"TNT"
3 EXTRA LIVES

A HUGE BOULDER
"A MASSIVE ANVIL"
A COLOSSAL CAULDRON

FIVE GIANT ICE CUBES
LIVE THERE
**"IT FEATURES FIVE
BEARS"**
THERE ARE FIVE SNOWMEN

WONGA
"CONGA"
BONGA

3
"1"
2

GOLDIE
"EYRIE"
BEERIE

THE ROTATING
PROPELLERS
"THE TURNING COGS"
THE SPINNING FAN
BLADES

BUMBLIES AND DUMBLIES
**"YUMBLIES AND
GRUMBLIES"**
YUMUMS AND BUMBUMS

TOJO THE TOTEM POLE
"JUJU THE TOTEM POLE"
LU-BE-LU THE TOTEM
POLE
FOUR
"FIVE"
TRHEE

A BIG BUBBLE
"A GIANT BOLT"
A LARGE CRAB

STICKUPS
"FLIBBITS"
STIKKITS

TOUR GUIDE
"GARBAGE GRINDER"
MASSIVE DISHWASHER
HE'S GOT NOTHING TO
EAT
**"HE CAN'T GET IN HIS
HOUSE"**
HIS HEAD HAS FALLEN
OFF
NONE OF THEM
"Q"
X

WAZZA
"WOZZA"
GAZZA
ROTATING
MERRY-GO-ROUND
**"ROTATING
SAWBLANDES"**
ROTATING BONES
COLLYWOBBLE THE
CAULIFLOWER
"SPUDDY THE POTATO"
TOPPER THE CARROT
YELLOW
"BROWN"
GREEN

A TURTLE
"A MUD HUT"
A MUDDY TURTLE
A PIANO
"AN ORGAN"
AN ELECTRIC GUITAR

6
"8"
7
A BUNCH OF BANANAS
"A BUNCH OF FLOWERS"
A BUNCH OF FEATHERS

Obs.: as respostas estão entre as duas outras (que são falsas). Preste atenção na hora de responder, pois a bruxa pode repetir a pergunta e as três respostas podem estar em ordem trocada. Para facilitar um pouco mais na hora de responder, quando seu personagem pisar em cima do quadro, dê uma lida em algumas respostas antes. Outro lembrete a ser feito é que você não é obrigado a solucionar todos os quadros, basta fazer o caminho que leve até a bruxa.

Quadro com desenho das Notas musicais

Quando a bruxa colocar músicas, ela dará três respostas de onde a tal música pertence. É bom você prestar muita atenção nas músicas quando entrar em localidades diferentes. Caso a bruxa coloque a voz de algum dos personagens, você terá de escolher um das três respostas, dizendo de quem é a voz (esperamos que tenha sido uma boa idéia ter destacado os nomes dos personagens durante a estratégia, para chamar mais a sua atenção). Quando você escutar sons, os quais só são ouvidos quando se pega algum item, você terá de responder de item ele pertence (do tipo pegando penas vermelhas ou penas douradas, que tem um certa diferença), ou mesmo o som dos movimentos especiais, como por exemplo quando se pega o par de tênis (**Turbo Talon Trot**) e tal. Vai ser de muita importância que você saiba diferenciar os sons dos itens e de movimentos especiais.

Quadro com desenho dos Relógios

Sobre este quadro não a muito a ser falado, pois é simples, trata-se de todos os desafios que foram enfrentados durante o game. A cada vez que for entrar num desafio, haverá um tempo limitado para que a tarefa seja concluída. O pior de tudo é que o tempo vai ser bem menor do que os apresentados no decorrer do game. Na hora de encarar os desafios, você saberá o que fazer, mas devemos alertar (de novo), que o desafios do mundo Treasure Trove Cove vai vir uma pequena alteração. Você deverá escrever BANJOKAZOOIE de trás para frente, não de frente para trás como fora feito. Fora isso, de resto fica por sua conta.

Quadro com desenho dos Olhos

Neste desafio proposto, a coisa vai ser um pouco difícil, vai depender bastante da atenção que foi dada ao game, pois a bruxa vai colocar fotos de certos mundos ou lugares. Aparentemente não há nada de dificuldade certo? Errado! Ela vai colocar imagens dos já citados mundos ou lugares em imagens ampliadas, ou seja, vai ser como se você estivesse usando a visão em primeira pessoa (para atrapalhar), o pior de tudo é que as imagens podem aparecer de ponta cabeça, lado invertido etc., tudo para complicar a sua vida. Fora isto, a bruxa pode expor a imagem de um personagem para você falar qual é o nome dele (seguindo o mesmo esquema de respostas dos demais quadros), mas lembre-se que apenas um dos nomes é o verdadeiro.

Quadro com desenho dos Jockers

Nada de especial a ser falada sobre este, a não ser que ele privilegia você, dando a oportunidade de pular desafios indesejados ou os outros quadros. Caso erre, você não mais poderá entrar nele novamente (não como os demais quadros, que ao errar, você perde um ponto de energia e pode entrar no desafio novamente...). O jeito é tentar pegar outro, caso erre, para levar consigo pelo menos duas cartas. Mas lembre-se que a bruxa pode perguntar qualquer coisa vista ou ouvida nos outros quadros.

Quadro com desenho das Caveiras

O único medo que pode causar este quadro é que se errar é morte na hora, não importando se estava com o life

cheio ou não (tá, isso já foi dito antes...). Como os quadro dos Jockers, as perguntas podem ser qualquer um dos outros quadros. Tente a todo custo levar duas cartas-Jockers (tá ficando pé no saco repetir isso, mas é bom você lembrar-se!), para passar pelas duas últimas placas na saída do caminho.

A batalha Final



Conseguindo chegar ao final dos desafios, Gruntilda se mostra até que uma boa perdedora. Ela fala para você pegar seu prêmio, enquanto vai embora. Banjo e sua fiel amiga Kazooie ficam meio indecisos na escolha do prêmio. Até que Tooty se manifesta, mó frescura! Eles vão comemorar o "final" da aventura com um churrasco organizado por Mumbo Jumbo, mas a festa dura pouco quando Tooty fala que ainda não acabou!



Depois que os seus personagens retornarem, dê uma volta pelo caminho que a pouco foi o pior tormento de sua vida. Caminhe por ele inteirinho para pegar as vidas que estavam protegidas a sete chaves.

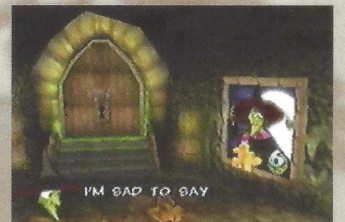


Siga pela entrada a qual Gruntilda usou para escapar. No final da subida, você vai encontrar mais um caldeirão, que faz par com o que estava atrás da entrada do ca-

minho de desafios passado a pouco, e na janela rente a ele há uma vida. Use o Flap Flip (agora que já passou o pior, não vamos mais destacar nomes e algumas palavras).



Entrando pelo caminho ao lado do caldeirão, você vai sair numa sala com uma casinha de mel, do lado direito da tela, e mais um quadro a sua frente.



A própria bruxa fala que não acabou, mas ao completar o quadro (apertando o botão Z em cima da peça no chão), as grandes portas do lado esquerdo serão abertas. Note que ainda sobraram mais seis peças.



Se quiser dar uma exploração pela entrada do lado direito, você vai chegar na sala onde aparece Gruntilda e Tooty dentro de uma geringonça que passa a jovialidade e a beleza de um corpo para o outro. Lá haverá um dos capangas da bru-

xa, em especial não há nada de interessante.



Seguindo para as portas que acabaram de serem abertas, Dingpot, o caldeirão mágico da bruxa, fica muito feliz e empolgado com a visita. Depois de um bate papo, ele fala que Gruntilda está no topo de sua casa. E para chegar até lá, basta pular dentro de Dingpot.



Antes de entrar dentro do caldeirão mágico, vamos ao seus privilégios. Se você coletou todas as notas musicais, de todos os mundos, abra as quatro portas mágicas ao redor da sala. Atrás das portas, você vai encontrar um ovo gigante (que serve para encher ao máximo seu arsenal);...



... também encontrará uma pena vermelha gigante, que serve para encher ao máximo as respectivas penas e numa outra, uma pena dourada gigante.



Atrás de uma das portas, você vai encontrar um curto corredor que o levará até

uma sala. Nesta sala haverá mais uma quadro e completando o mesmo, você será um privilegiado. A sua barra de life vai duplicar, ou seja, de oito pontos de life, você terá dezesseis; a camada vermelha e a camada amarela.



Siga para Dingpot e pule dentro dele, para ser mandado para uma abertura no teto e prepare-se para a batalha final contra Gruntilda. A bruxa vai atacá-lo em cinco diferentes modos.

1º ATAQUE



No primeiro ataque, a bruxa Gruntilda vai usar a sua vassoura para atacá-lo. Quando ela investir contra você, saia da reta do ataque, indo para um dos lados.



Depois de uma ou duas investidas, a vassoura da bruxa vai dar defeito (olha a vassoura do Paraguai...). Pule e faça o Rat-a-Tat Rap para acertar a bruxa. Espere sempre a vassoura falhar para poder atacar. Depois de cada ataque seu, ela joga uma bola de energia vermelha contra você. Uma observação a ser feita é que, quando estiver correndo, no último instante corra para o

lado contrário; se prestar bastante atenção, a bruxa sempre joga a magia um pouco mais a sua frente, fazendo com que você esbarre na magia; então sempre no último momento corra para outro lado.



Depois de acertar a bruxa quatro vezes, vai cair um recarregador de life (mas pegue-o apenas se precisar). Gruntilda por sua vez vai usar uma magia verde que vai perseguir você. O único modo de escapar dela é ficando invencível (segure Z e aperte C▶).

2º ATAQUE



A coisa vai complicar um pouco mais agora, Gruntilda vai começar a mandar magias contra você. Fique atrás dos pequenos murais ao redor para se proteger. Depois que ela jogar quatro magias, suba em cima do mural e atire ovos nela, mas atire de forma pausada (mande um, espere um pouquinho e mande outro), mas faça isto apenas após as primeiras quatro magias. Para facilitar os seus acertos na bruxa, tente ficar atrás de um dos murais deixando a bruxa de frente para a tela. Toda vez que a bruxa mudar de posição, suas magias vão ser um pouco mais rápidas. Estes ataques mais rápidos vão exigir muito reflexo de sua parte. Acabando com os ataques de magia da bruxa,

você vai ganhar mais um recarregador de life. Use a invencibilidade para escapar da magia verde.

3º ATAQUE



Na seqüência da batalha, a luta será travada no ar. Bottles vai fazer o disco de vôo aparecer no centro da tela, use-o e siga a bruxa! Durante os curtos intervalos que ela der, faça o Beak Bomb contra ela (aperte o botão B enquanto estiver voando). A cada acerto seu, a bruxa solta uma (s) magia (s) contra você, para escapar fique voando para os lado ou para baixo. Depois de levar algumas bicadas bem dadas, Gruntilda não fica parada por muito tempo na hora de suas pausas, então você terá de pegá-la em movimento. Depois de uns quatro acertos, ela vai soltar mais um recarregador de energia e se isolar em um campo de força; então desça.

4º ATAQUE



Com o campo de força, seus recursos não vão adiantar em nada e se investir contra ela, você perderá life. No chão, fique abaixo da bruxa e esquivando-se das bolas de energia dela. Os Jinjos vão aparecer em forma de estátuas nas extremidades do local para dar uma força, eles querem vingança por terem sidos aprisionados.

Siga em direção a um dos Jinjos e jogue quatro ovos dentro do buraco logo abaixo deles (atire vários ovos de uma vez para facilitar). Acertando os tiros nos buracos das estátuas, os Jinjos vão começar a ganhar vida e vão atacar Gruntilda. Faça isso com as outras três estátuas restantes, mas a bruxa vai aumentar o número de magias (lembrete: quando correr em direção a uma das estátuas, sempre saia da direção que está indo quando Gruntilda jogar as magias). Libertando só quatro Jinjos, o escudo e a vas-

soura da bruxa vão pro saco. Mais um recarregador de life vai cair para você.

5º ATAQUE



Sem a vassoura, ela se torna mais apelona! Esquive-se das magias vermelhas, indo para um lado e outro pelo meio, e mais uma vez use a invencibilidade para escapar da magia verde.



Um quinto Jinjo vai aparecer no centro da tela. Este não é um Jinjo comum, ele é o poderoso Jinjonator. Jogue seis ovos nos quatro buracos ao redor dele para ativá-lo. Fique de frente para um dos buracos e jogue ovos desesperadamente. Esquive-se dos ataques da bruxa, use a invencibilidade para escapar da magia verde e

atire ovos nos outro buracos.



Conseguindo, fazer esta façanha meio chata, Jinjonator vai despertar de seu sono e vai incorporar a força dos outros quatro Jinjos, investindo contra a bruxa, que fica borrada de medo, em seguida. O final do game é sem dúvida o melhor já produzido para o console da Nintendo. Divirta-se!



BANJO-KAZOOIE

DICAS



Depois de abrir o mundo "Treasure Trove Cove", volte para a casa de Banjo e fique rente à lareira, de forma que o personagem fique em cima das linhas do tapete. Aperte o botão C▲ para deixar a visão em primeira pessoa e olhe para foto. O quadro de Bottles vai começar a falar (talvez ele apenas fale na primeira vez, então olhe uma segunda vez caso isso aconteça).



Ele vai propor um desafio para você, que vai aumentando aos poucos o nível de dificuldade conforme for avançando. Para descolar alguns truques legais, solucione os seis quebra-cabe-

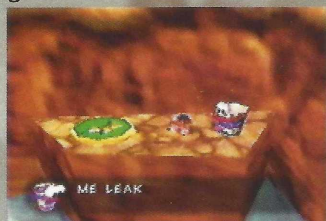
ças. Antes, ele também vai ensinar a função dos botões, confira:

A= apertando uma vez, você vai pegar a peça do lado de fora do quadro, dentro do quadro, solta a peça para ser encaixada.

B= aperte-o para soltar a peça, caso a tenha pegado por engano.

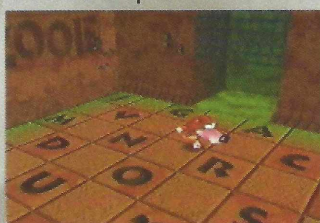
◀▶= rotaciona a peça conforme o número de apertado de botões, começando pela direita ou esquerda.

SATART= sair do desafio. Toda vez que você solucionar um quebra-cabeça, você será gratificado com um código. Ao solucionar os seis quebra-cabeças, você será presenteado com seis códigos.



Vá para o Mundo "Treasure Trove Cove" e assim que entrar, siga em linha reta até ficar de frente o navio do

capitão Blubber, vire a direita e suba pelas caixas. Assim que subir, vire um pouco para a direita e caia por trás da muralha para encontrar o balde. Jogue dois ovos dentro dele para poder baixar o nível da água. Entre no castelo de areia e detone o caranguejo, para só então escrever o código que você quer. **Lembrete:** Para escrever, pule sobre a determinada letra e aperte o botão Z.



Banjo com cabeção
BOTTLESBONUSONE

Banjo com mãos e pés grandes
BOTTLESBONUSTWO



Kazooie cabeção e asas

grandes

BOTTLESBONUSTHREE

Banjo esticado

BOTTLESBONUSFOUR



Banjo esticado com mãos e pés grandes

BOTTLESBONUSFIVE

Banjo & Kazooie super deformados

GIGBOTTLESBONUS



Banjo vira uma máquina de lavar

WISHYWASHYBANJO

Obs.: caso queira reverter o efeito do truque, escreva NOBONUS, então saia e entre novamente no castelo para fazer outro truque. Para que todos estes truques sejam válidos, você precisa solucionar todos os quebra-cabeças. Se der Save Quit, você terá de solucionar o quebra-cabeças novamente.

**ASSISTÊNCIA TÉCNICA
ESPECIALIZADA EM VIDEO GAME**

PROGAMES

CONSUMIDOR FINAL

**CONSERTOS, TRANSCODIFICAÇÕES, CHAVEAMENTOS,
PARA TODOS OS VIDEO GAMES E ACESSÓRIOS.**

**CONSULTE NOSSA RELAÇÃO DE LOJAS FRANQUEADAS
MAIS PRÓXIMA DE SUA LOCALIDADE.**

LOJISTA

TEMOS TODO TIPO DE SUPRIMENTO NECESSÁRIO.

**DAMOS TREINAMENTO PARA LOJISTA DE TODO O BRASIL.
(ATENÇÃO TREINAMENTO SOMENTE NO ENDEREÇO ABAIXO).**

**PARA QUEM É LOJISTA É UMA BOA OPÇÃO DE RECEITA
ADICIONAL, COM BAIXO INVESTIMENTO.**

TEL.: (011) 3641-0444 / 831-0444 - COM SR. LÉO

RUA PIO XI, 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000



**PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA.
LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS
LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO
GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.**

PROGAMES

Lojas Franquiadas

SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 -Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 -Tel.: (011) 6950-6329
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 -Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 -Tel.: (011) 591-0039
V. OLÍMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 -Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 -Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador d'Almeida, 115 -Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 -Tel.: (011) 693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 -Tel.: (011) 523-9657
JD. BRASIL - R. Julio Buono, 1486 -Tel.: (011) 201-0373
PENHA - Rua Capitão Avelino alves, 457
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 -Tel.: (011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 -Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 -Tel.: (011) 746-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 -Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 -Tel.: (011) 7085-2701 - (B. VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 -Tel.: (011) 7086-1594 - (MUNHOZ JR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 -Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 -Tel.: (014) 422-4019
S. J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 -Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B -Tel.: (014) 322-2424
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 -Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 -Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 -Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 -Tel.: (015) 231-9740
S. J. do RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - S/L -Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 -Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 131 -Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 -Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEIXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acupe, 2A -Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E . Loja - 64 -Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 -Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L. 130 -Tel.: (035) 421-7693

SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 -Tel.: (035) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 -Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 -Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)

CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 -Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)

CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 -Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)

S. J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9295 -Tel.: (041) 382-7785

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 -Tel.: (021) 596-2111

ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 -Tel.: (021) 462-0657

BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 -Tel.: (021) 266-7079

TIJUCA - Rua Pinto de Figueiredo, 42 S/L -Tel.: (021) 569-9043

BONSUCESSO - R. Adail, 24 -Tel.: (021) 564-3608

NILÓPOLIS - R. Ant. José Bittencourt, 124 -Tel.: (021) 691-0417

CAMPO GRANDE - Estr. do Mendanha, 660 -Tel.: (021) 413-9194

LARGO DO MACHADO - R. do Catête, 311-L. 117 -Tel.: (021) 557-1141

COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680-2º S S - L. b -Tel.: (021) 547-2644

NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 -Tel.: (021) 610-3786 (ICARAÍ)

PETRÓPOLIS - Bauhaus Expansão L. 06 -Tel.: (024) 231-4071

BARRA - Av. das Américas, 7707-L. 104-BL01 -Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. Símplicio A. Carvalho, 908 -Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L -Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)

SÉCUIPE

ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 -Tel.: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444