

Banjo-Kazooie FAQ/Walkthrough (Portuguese)

by wormsaioboty

Updated to v1.0 on Dec 27, 2003

B a n j o - k a z o o i e

FAQ / WALKTHROUGH
Versão em Português

por Rafael de Araújo Aguiar

////////////////////// INTRODUÇÃO //////////////////////////////////////

Banjo-Kazooie (N64) foi lançado em 1998 e é idéia da Rareware Ltd., empresa dona também de clássicos como Donkey Kong 64 e Jet Force Gemini. Apesar de vários games terem vindo depois, BK ainda é considerado um dos 5 melhores em termos de gráficos, trilha sonora, jogabilidade e proporciona muitas horas de diversão aos jogadores. Mas não vou jogar bytes fora falando desses aspectos, pois isto não é um review! Use este FAQ/Guia se estiver com dúvidas em certos trechos de jogo, pois lê-lo em todas as partes sem sequer ter tentado da sua maneira antes pode ser um grande desperdício...

////////////////////// CONTEÚDO //////////////////////////////////////

- 0) Updates do FAQ
- 1) História
- 2) Personagens
- 3) Mundos
- 4) Itens
- 5) Comandos
- 6) Guia Completo
- 7) Créditos
- 8) Informações de Copyright

0. //////////////////////// UPDATES DO FAQ //////////////////////////////////////

versão 1.0 [26/12/1988]
Concluídos meus planos iniciais para este documento, com a estratégia do início ao fim e os cinco capítulos de explicações pré-jogo (História, Personagens, Mundos, Itens e Comandos).

1. //////////////////////// HISTÓRIA //////////////////////////////////////

(esta história é a oficial, tirada do manual de instruções do jogo; espero não estar cometendo uma infração de copyright aqui; avise-me se for o caso:)

"Até que enfim a pesada névoa azul e verde estava começando a se dissipar. Gruntilda estava na janela mais alta de seu covil, rindo perversamente de seu mais novo mundo.

'Pequenas criaturas aí embaixo', gargalhou. 'Qual de vocês será a primeira?'

A Bruxa esfregou as mãos de felicidade com a possibilidade de colocar em uso sua invenção favorita. Ela era seu orgulho e alegria: uma máquina que podia sugar a beleza física de suas vítimas, para que Gruntilda absorvesse-a como uma esponja!

Isso certamente ensinaria uma lição a sua bela irmã Brentilda. Como aquela coração-mole bisbilhoteira atreve-se a herdar a beleza da família e deixar Gruntilda, bem... com uma leve desvantagem nesse departamento?

Rá! Nunca mais, imaginou com satisfação a bruxa, limpando seu nariz presunçosamente. Nunca mais.

Voltando-se para o caldeirão borbulhante, Gruntilda começou a preparar o feitiço que asseguraria que ela se tornasse, é claro, a criatura mais maravilhosamente atraente desse novo e brilhante mundo...

Enquanto isso, Tooty estava saltitando de volta para casa através dos ensolarados campos verdes da Montanha Espiral. Ao alcançar o portão do jardim, um par de olhos embaçados que só podiam pertencer ao seu bom amigo Bottles, pipocaram de dentro de um buraco de marmota ali perto.

'Bom-dia, Tooty', disse ele, piscando e saindo do buraco. 'E quais são seus planos para esse belo dia?'

Tooty pulava excitadamente, lembrando-se da promessa de Banjo. 'Oh!' gritou ela. 'Quando meu preguiçoso irmão sair da cama nós partiremos em uma aventura!'

'Legal', disse Bottles, olhando para o céu. 'Peraí, não é seu irmão lá em cima?'

Tooty virou-se e viu uma estranha forma descendo em direção a eles em alta velocidade.

'Não, não pode ser Banjo', disse ela. Dando de ombros. 'Imagino quem seja...'

'Mais meiga do que eu? Mais bonita do que eu? Impossível!'

Gruntilda ficou tão furiosa com as palavras do caldeirão que mal podia controlar sua vassoura, guinchando de raiva cada vez que suas botas cortavam as copas das árvores.

'Tão fofa quanto eu, seu pote estúpido? Para o próprio bem dela, espero que não!'

A bruxa saiu em disparada imprudentemente até que seu alvo finalmente apareceu: olhando para ela de um campo lá embaixo, estava a inocente jovem urso que ela havia visto nas profundezas daquele caldeirão traiçoeiro.

'Eu preciso daquela beleza bem mais do que ela, para finalmente poder ser bela!' gritou, inclinando a vassoura em um mergulho vertiginoso.

Kazooie saiu da mochila assim que ouviu barulho do lado de fora da janela. 'Banjo!' esganiçou alarmado. 'Banjo, acorde!'

O urso se espreguiçou e puxou um travesseiro para cima de sua cabeça. 'Ahh, Kazooie, é cedo demais!', falou com voz de sono.

'Isso não é hora de ser preguiçoso, cara de goiaba!' estrilou o pássaro, balançando-se ansiosamente. 'Estamos em apuros!'

Banjo bocejou, rolou para o lado - e caiu da cama de surpresa quando os movimentos de Kazooie fizeram a mochila e a estante caírem no chão de repente, fazendo um barulhão.

Ao mesmo tempo, um repentino sopro de vento abriu as cortinas, e por trás das

gargalhadas maníacas sumindo na distância, Banjo ouviu os gritos desamparados de uma voz conhecida...

Tooty!

O urso engoliu em seco, percebendo que, definitivamente, esse seria um daqueles dias.

'Kazooie, o que você está fazendo aí embaixo?' disse ele, confuso e agarrando a mochila enquanto corria para a porta. 'Isso não é hora de ser preguiçoso - estamos em apuros!'"

2. ////////////////////////////////// PERSONAGENS //////////////////////////////////

(as informações a seguir também foram coletadas do manual, mas, no final, tomei a liberdade de acrescentar alguns comentários que ajudarão o leitor em sua aventura, além de acrescentar o perfil de "Jinjo", inexistente no manual:)

[Banjo]

Um urso que adora dormir, nadar e até dançar quando o humor permite. Banjo descobriu que a vida é muito interessante depois que ele foi "adotado" por Kazooie. Sua amiga pássaro parece atrair encrenca como se fosse um ímã...
[NOTA] É com ele que você deverá completar o jogo. Banjo executa os movimentos principais, como andar (pelo menos a maioria do tempo), pular, socar, etc.

[Kazooie]

Por mais improvável que essa parceria possa parecer, Banjo e Kazooie têm sido grandes amigos desde o dia em que se conheceram. Pássaros de crista vermelha são famosos tagarelas, mas pelo menos, existe muita verdade por trás das borrachas de Kazooie - ela e Banjo formam uma equipe extraordinária.
[NOTA] Kazooie é o "segundo personagem" do jogador. Está alojada na mochila do urso e com ela será possível executar movimentos mais complexos como o Talon Trot ou o voo.

[Tooty]

A irmã caçula de Banjo. Bonita, meiga e inocente na mesma proporção em que Kazooie é barulhenta, imprudente e descarada. Procurar Tooty é um trabalho para Banjo, pois ela tende a vagar por aí assim que ele vira as costas, de modo que o amor por exploração de seu emplumado companheiro é sempre útil!
[NOTA] Parece que dessa vez a busca de Banjo (você) pela desprotegida Tooty não será como as anteriores, pois agora ela foi levada até o topo do grande castelo da terrível bruxa Gruntilda. Será seu primeiro objetivo no jogo tirar Tooty de lá. O segundo? Aniquilar a seqüestradora!

[Bottles]

Um bom amigo de Tooty, essa marmota nunca foi fã da companhia barulhenta de Banjo. Diante das circunstâncias, Bottles fará tudo o que puder para ajudar - mesmo que isso signifique servir de motivo de chacota para Kazooie!
[NOTA] A marmota ensinará todos os movimentos complexos de que você precisa para enfrentar a bruxa. Kazooie não poderá voar ou carregar Banjo em superfícies íngremes se Bottles não for consultado.

[Gruntilda]

Ela é egoísta, desprezível e perversa; e agora está em uma missão para se tornar atraente roubando a beleza de outras pessoas. Infelizmente, Gruntilda

parece não perceber que sempre será feia por dentro - ou se percebe, não dá a mínima...

[NOTA] É o chefe final. Mas, até enfrentá-la, nove mundos (mais o lar dela e a área de treinamento) e muitos perigos deverão ser transpostos. Na verdade você já tem um grande encontro com ela no game "Grunty's Furnace Fun", última etapa da aventura antes do confronto final (e provavelmente a mais difícil de todas).

[Brentilda]

A irmã da bruxa é seu oposto em todos os aspectos, e uma pessoa melhor justamente por isso. Infelizmente, até os poderes de fada madrinha de Brentilda não são fortes o suficiente para confrontar Gruntilda diretamente. Então, ao invés disso, ela oferece toda a ajuda que pode a Banjo e Kazooie.

[NOTA] Ela estará espalhada por diversos lugares do castelo inimigo, mais precisamente em nove ocasiões, contando segredos importantes que serão usados na penúltima etapa do jogo, o já comentado "Grunty's Furnace Fun". Anote-os.

[Mumbo Jumbo]

Um ex-professor de Gruntilda, esse misterioso Shamã foi traído por sua pupila antes de conseguir preveni-la de usar sua mágica para fins malignos. A bruxa transformou o rosto de Mumbo em uma máscara de horror, que permaneceria dessa maneira até o dia em que ela fosse superada...

[NOTA] Você encontrará este homem em quase todas as fases do jogo. Ele poderá transformá-lo em coisas como abóbora, foca, formiga e abelha, dependendo do mundo. Estas transformações servirão para cumprir objetivos na fase impossíveis de serem completos como "Banjo & Kazooie". Mas isso tudo tem um preço: serão necessários amuletos em forma de caveira chamados Mumbo Tokens para que o shamã possa executar os serviços (e a cada mundo ele aumenta a cota).

[Jinjo]

Uma raça de criaturas estranhas e minúsculas, porém muito poderosas. A malvada Gruntilda acabou por aprisionar 45 deles (5 em cada mundo regulamentar), fazendo com que eles perdessem seus poderes. Banjo terá de resgatá-los para que, na batalha final, ele entenda o valor dos pequenos e carismáticos seres: Gruntilda só poderá ser derrotada em definitivo pela força conjunta dos Jinjos, diz a lenda.

[NOTA] Serão, como já falado, cinco por fase. É fácil identificá-los por dois aspectos: cada um tem cores diferentes e bem chamativas, além de brilharem. Segundo que eles chegam a assobiar e acenar para você querendo o resgate, e é quase impossível ignorá-los.

3. //////////////////////////////////// MUNDOS ////////////////////////////////////

(descrições, mais uma vez, tiradas do manual de jogo. Observe, porém, que acrescentei a área de treinamento, Spiral Mountain, que não havia no booklet:)

[Spiral Mountain]

Lar de Banjo e amigos, este lugar, antes pacífico, agora se mostra rendido à maldade de Gruntilda, dominado pelo covil da bruxa, que assoma no lugar e pode ser acessado através de uma ponte, encontrada no topo da montanha do lugar. Daí o nome: a montanha tem uma forma em espiral. O jogador terá de aprender os movimentos básicos e pegar seus primeiros Extra Honeycomb Pieces nos gramados e pequenos trechos de água da região. Bottles está aqui para ajudá-lo. Não se preocupe com os inimigos ainda, no entanto: eles ainda não podem lhe causar dano (pelo menos à primeira vez), fora que são muito simples de derrotar.

[Grunty's Lair]

A colossal cabeça de bruxa olhando de canto de olho em cima do território de Banjo não é muito bonita do lado de dentro, e o fato de que a idéia de boa decoração de Gruntilda seja baseada em grandes quadros dela mesma não ajuda nem um pouco. Pelo menos, o covil é um tipo de lugar variado, com cavernas musgosas, canos retorcidos, grandes lagos e até uma estranha área de bosque; tudo junto em uma arrepiante espécie de harmonia.

[Mumbo's Mountain]

A primeira parte de quebra-cabeça que você poderá abrir no covil da bruxa leva a esse mundo, o gramado doméstico do Shamã, o qual ele tentou arduamente proteger da desprezível magia de Gruntilda. Você encontrará Mumbo Jumbo na vila no topo da montanha - mas não saia de lá sem explorar os outros mundos miniatura no vale, especialmente a malha de Conga, o gorila e o cupinzeiro.

[Treasure Trove Cove]

Um mundo suspeitosamente exuberante de praias arenosas e ondas borbulhantes, a Caverna serve de lar para personagens cômicos como o Capitão Blubber, o incompetente pirata; e Nipper, o carangueijo ermitão gigante. Os habitantes menores não são nem um pouco amistosos, como você logo descobrirá quando uma horda de moluscos ladrões e ferozes crustáceos aparecer fazendo uma zona na praia à sua frente!

[Clanker's Cavern]

Velhos canos enferrujados e piscinas poluídas certamente não vão deixá-lo com um falso senso de segurança quando você estiver na Caverna de Clanker, o que é muito bom pois existem vários desafios submarinos e momentos que podem causar vertigem, só pra te deixar esperto. O astro da fase é o próprio Clanker, o triturador de lixo mecânico de Gruntilda, que não está particularmente feliz com o estilo de vida que leva...

[Bubbleloop Swamp]

Aqui é onde as coisas começam a ficar desagradáveis. O Pântano Bubbleloop é úmido, fedorento e perigoso - definitivamente, o lugar perfeito para Gruntilda. Entretanto, existem caras amigas entre a melancolia: você cruzará com Mumbo e o famoso Coro Tiptup entre outros, que, com certeza, ajudarão você a lidar com a piranha, os sapos venenosos do pântano e o ganancioso Mr. Ville, o crocodilo!

[Freezeezy Peak]

O terreno é sempre traiçoeiro no Pico Freezeezy, onde um passo em falso em uma escarpa congelada pode mandá-lo rolando para um lago tão gelado que dói! No entanto, fique alerta e tudo o que você terá que enfrentar são homens-de-neve lançadores de mísseis, pistas acrobáticas de trenó e uma bizarra odisséia de luz, desde a caixa até a árvore... pelo menos Boggy, o velho urso polar, está por perto para alegrar seu espírito.

[Gobi's Valley]

É sair da geladeira e pular no fogo neste mundo deserto, onde até o próprio Gobi está achando que o calor é muito grande - e estamos falando de um camelo! Abrigue-se nas pirâmides dos Antigos e encontre Rube, a misteriosa encantadora de serpentes. Mas tenha cuidado com a areia superaquecida e mãos mumificadas abaixo da superfície quando você se aventurar de volta aos locais aonde o Sol bate.

[Mad Monster Mansion]

A noite caiu permanentemente ao redor da mais assustadora mansão em existência, dando a ela uma reputação bem merecida. O lugar está infestado de fantasmas, esqueletos, morcegos e coisas piores. Vasculhar a velha capela, o porão, os jardins (incluindo o cemitério) e a própria mansão é algo de arrepiar os cabelos, mas não há como voltar atrás agora se seu coração está determinado a resgatar Tooty!

[Rusty Bucket Bay]

A velha resmungona tem até seu próprio navio, e você está com razão se desconfiar que ele não é a embarcação mais agradável do mundo. Tudo o que existe a bordo parece ter uma implicância com você, desde a tripulação de duendes até a própria paisagem, incluindo as chaminés no convés e os caixotes no compartimento de carga! Portanto fique em guarda ao explorar o navio e o porto ao seu redor...

[Click Clock Wood]

O último grande mundo antes de você encontrar Gruntilda é um dos mais desafiadores. Em seu centro está uma enorme árvore que pode ser visitada durante uma das quatro estações, apresentando enigmas e segredos diferentes em cada ocasião: ajude o gordo esquilo a recolher suas nozes, resolva o problema do ninho de vespas e encontre alguns rostos familiares enquanto se prepara para seu confronto final!

4. //////////////////////////////////// ITENS ////////////////////////////////////

[Extra Lives]

Estes troféus são muito valiosos, já que rendem a Banjo uma vida extra (contando com a de número 0). Geralmente estão em lugares escondidos ou de difícil acesso. Você morre ao perder todos os favos-de-mel mostrados na tela. Se o jogador vacilar e perder todas as vidas, a seqüência de Game Over* rolará e você recomeçará com os mesmos dados da última vez em que salvou, do início do Grunty's Lair. Se morreu na Spiral Mountain antes de ter chegado ao lar da bruxa, Banjo tem de começar o jogo do princípio. Note também que, ao chegar na 10ª vida, o marcador continuará no 9, mas tenha certeza de que a vida foi, sim, computada.

*[CURIOSIDADE] Na cena do Game Over, também acessada quando se aperta 'Save and Quit' na tela de pausa, Gruntilda conseguiu sugar a beleza de Tooty, que saiu uma monstra pior do que a própria, grunhindo de raiva do irmão, enquanto que Gruntilda sai da máquina igual uma atriz de Hollywood (mas verde), despertando a paixão do pobre Mumbo.

[Honeycomb Energy]

Nada mais é que um favo-de-mel, adorado por todos os ursos do planeta Terra. Você precisa deles para se manter vivo. No início são cinco contâiners de favos e, a cada vez que se é atingido, perde-se um. Quando todos são perdidos, Banjo morre. Pegue os favos apenas se estiver com o life incompleto (já que eles não somem e você pode voltar depois para pegá-los assim que precisar, evitando desperdícios). A maioria dos inimigos, felizmente, deixa um desses de presente ao ser derrotada.

[Beehives]

São "casinhas" de mel, que fornecem, ao serem destruídas com um golpe certo, três favos-de-mel de uma vez. Nas primeiras fases elas são abundantes e

seguras, mas nos níveis mais avançados, são cada vez mais raras e, para sua infelicidade, protegidas por abelhas que podem tirá-lo energia com sua aproximação, o que exige que você faça tudo rapidamente (use o Talon Trot).

[Extra Honeycomb Pieces]

São iguais os Honeycomb Energy, com a diferença de serem vazias por dentro, sem o mel. Mas, mesmo sem a delícia dos ursos em seu interior, essas argolas são mais úteis ainda que as outras: a cada seis delas juntas pelo jogador, é acrescentado um favo-de-mel de vida permanentemente, para preparar a dupla de aventureiros para os níveis mais difíceis do game. Na área de treinamento você já poderá ter um favo a mais pegando as seis argolas, uma tarefa relativamente fácil, mas nas fases comuns elas são mais raras: 2. Resumindo, você terá seu life acrescido a cada três estágios se cumprir seu papel, tendo nove favos no final.

[Jigsaw Pieces]

Também chamadas de "Jiggies", essas pecinhas de quebra-cabeça são os itens mais importantes do jogo. São 100 no total (98 obrigatórias), dez por mundo (incluindo o lar da bruxa). Diferente das notas musicais, obviamente que são mais raras e difíceis de conseguir. Às vezes é necessário aprender movimentos em mundos posteriores, voltar a um mundo anterior e, aí sim, coletar a raridade. Mas qual a utilidade delas afinal? Sem as peças, abrir mundos subseqüentes não é possível, já que você precisa subir numa plataforma em frente ao quadro do mundo e acrescentar as peças que estão faltando para completar a integridade do mesmo.

[Musical Notes]

Podem ser mais fáceis de conseguir do que as peças. E podem parecer mais banais por isso, mas a importância delas para com as pecinhas de ouro é mais ou menos equivalente: elas servem para abrir portas para mais áreas do castelo, magicamente encantadas. Um exemplo: para subir à área do segundo mundo em diante, você precisa de 50 notas, o que significa metade das do primeiro mundo (todos os mundos têm 100, mas não há nenhuma no Grunty's Lair, totalizando 900). No final são necessárias pelo menos 750 delas para acessar a área final do castelo, correspondente ao Grunty's Furnace Fun. Um detalhe: ao contrário das peças, que ao serem pegadas não estarão mais no mundo novamente, as notas aparecem de novo assim que se retorna ao estágio. Você terá certo número de notas assim que sair do (ou morrer no) mundo atual, mas, se não pegou todas, terá de voltar e pegar as que faltavam mais as que já havia pego a fim de completar a coleção.

[Mumbo Tokens]

Essas cabeças de caveira são o preço das transformações que Banjo terá de passar para conseguir completar os mundos (todas executadas na cabana de Mumbo Jumbo). Em cada mundo ele exige certa quantidade delas para transformar você no que quer. Na primeira fase ele quer apenas 5. Já, na última, são mais de 30 delas. Claro que uma vez pago, o shamã não vai cobrar mais para transformações futuras no mesmo animal/coisa.

[CURIOSIDADE] Em raras ocasiões, Mumbo erra no seu feitiço e transforma Banjo numa máquina de lavar debilitada, mas logo depois reverte o erro (se quiser se transformar em definitivo em uma, consulte a seção de Dicas do grupo).

[Red Feathers]

Com estas penas vermelhas é possível voar. Aliás, voar não é bem o termo. Usando a plataforma de vôo (mais a seguir) é possível levantar vôo sim, mas sem

as penas você não poderá adquirir altura e mais cedo que pensa estará no chão. A capacidade máxima de Banjo é 50, mas no decorrer do jogo será possível se chegar a 100. Cada pressionada no A fará o personagem subir um pouco. Se estiver tendo dificuldade para encontrá-las, procure perto dos pedais de vôo ou nas palmeiras de Treasure Trove Cove, onde elas são mais que abundantes.

[Gold Feathers]

São bem raras estas penas douradas. E não é pra menos: pressionando-se Z e logo depois o C->, Kazooie envolverá Banjo em suas asas e eles estarão invencíveis por um curto período de tempo, podendo inclusive se locomover. Mas atenção: cada 2 segundos são suficientes para gastar uma pena e a quantidade máxima é de 10, mas pode ser de 20 futuramente. Servem para derrotar inimigos durões como fantasmas ou para passar por lugares difíceis, como as lâminas de Clanker. São encontradas com mais abundância no terceiro mundo, justo onde a habilidade para usá-las é aprendida, e também no sétimo, onde mais deve ser usada (contra os Goblins).

[Eggs]

Um dos itens mais abundantes e necessários no jogo, após aprender, já em Mumbo's Mountain, a usá-los, será possível matar inimigos e fazer um bando de outras tarefas usando o tiro frontal (Z, C-cima) ou o traseiro (Z, C-baixo). Estão espalhados em grandes quantidades por todos os mundos e a quantidade máxima que Banjo tem em sua mochila para eles é de 100 (200 depois).

[Shock Spring Pad]

A plataforma verde com uma imagem de pé-de-pássaro não é coletável, evidentemente, mas está sempre fixa no chão em momentos que você precisa de um super-salto para chegar a lugares realmente altos. Basta subir nela, apertar A e esperar pelo impulso de Kazooie. Mas os pedais estarão inativos até se aprender a "arte do pulo" com a marmota.

[Flight Pad]

O pedal azul com imagem de três penas vermelhas é o lugar procurado pelo jogadores para voar. Muitas peças e notas só podem ser pegas por esse artifício em mundos como Treasure Trove, Freezeezy Peak e Gobi's Valley. Novamente, você terá de aprender a usar os pedais com Bottles antes de sair executando vôos rasantes por aí.

[Start Pad]

Há ainda este pedal encontrado nos nove mundos, do ponto onde Banjo começa, com a cara da dupla e fundo cinza. Para retornar ao Grunty's Lair basta que você se estenda sobre ele. Cuidado para não fazer isso acidentalmente, no entanto. Essa é toda a utilidade dele, não serve mais para nada. Mas é realmente útil porque é mais prático (muito mais) do que selecionar a opção "Quit" no menu de pause para recomeçar na entrada do covil.

[Witch Switch]

Existe um por fase (exceção apenas para Spiral Mountain e o próprio castelo da bruxa). O switch (botão ou alavanca, ainda), quando pressionado (com o Beak Buster), revela uma nova peça do lado de fora (Grunty's Lair). Atenção, pois os switches sempre estão bem escondidos e em lugares estranhos, e se você não apertá-lo terá de voltar ao mundo mais tarde só para isso...

[Outras alavancas]

Existem ainda switches para outras coisas, bem diferentes dos da bruxa. Existe, por exemplo, a Alavanca de Quebra-Cabeças: é utilizada para poder-se abrir o mundo, postando as peças no quadro que fica em frente a ela. Outras são encontradas pelos mundos: umas abrem portas, outras conferem habilidades a Banjo, etc.

[Wading Boots]

São botas de pântano, verdes e de cano alto. Servem para Kazooie poder se locomover nos pântanos de Bubblegloop (ou nas áreas igualmente pantanosas do covil ou na areia quente) sem que o jogador leve dano pelas mordidas de piranha ou pela quentura do solo. Cuidado com a possibilidade do tempo da bota estourar...

[Running Shoes]

São tênis de corrida aparentemente comuns, mas que quando usados dão uma super-velocidade sobre-comum. Kazooie poderá realizar muitas façanhas com o par. Mas a habilidade para usá-lo só será aprendida tardiamente, em Gobi's Valley.

[Mole Hills]

Óbvio que não se trata de um item coletável: são as covas da marmota. Trate de apertar B sobre qualquer uma inédita que encontrar, pois ele (Bottles) lhe ensinará um novo movimento ou habilidade imprecindível para se chegar ao fim do jogo.

[Chaldrons]

Em vários pontos do castelo de Gruntilda há caldeirões de diferentes cores. Quando Banjo chega perto de um, ativa-o. Pulando dentro deles é possível acessar áreas do covil bem distantes. Mas o caldeirão não levará Banjo a lugar nenhum até que o jogador ache um par de mesma cor, que será o destino dele (no final, eles trabalham como um atalho). Estes objetos são muito úteis ao se lembrar que o lugar é muito grande e às vezes você até evita batalhas desnecessárias usando este recurso.

5. //////////////////////////////////// COMANDOS ////////////////////////////////////

[analog stick / alavanca de controle] Movimenta o jogador e permite o controle da direção em que se jogam ovos e em que se pula.

[A] Pular (em Flight Pads executa o vôo).

[B] Golpear. No primeiro toque, dá um simples soco. No segundo seguido, executa um combo similar dos executados em lutas de boxe. Banjo acaba se movendo sozinho para frente, portanto não use isto na beira de precipícios.
[OBS] Se usado em meio a uma corrida, Banjo rolará para frente.

[C-esquerda], [C-baixo], [C-direita] Ajuste dos ângulos de câmera (distância e posição).

[C-cima] Visão em primeira pessoa (aperte novamente para sair deste modo), onde não é possível a locomoção (a alavanca serve apenas para girar a cabeça).

[Z] Agachar. Pode ser tanto usado para desviar de golpes como para princípio de movimentos importantes como o disparo de ovos, trote, uso de penas douradas, etc.

[R] Quando pressionado uma vez, fixa a câmera por um instante atrás de Banjo, com close nele. Se segurado, a câmera não se moverá até você retirar seu dedo (não funciona em determinadas áreas).

[L], [D-Pad] Não são utilizados no game.

MOVIMENTOS COMPLEXOS (todos eles têm de ser aprendidos com Bottles antes:)

[Escalar] Encoste em árvores ou postes (às vezes é necessário pular nestes com o A) e controle a altura em que Banjo fica no mastro com a Alavanca de Controle. Aperte A para saltar ou segure para baixo até que Banjo pise no chão para largar.

[Nadar] Na superfície, basta controlar o nado "cachorrinho" de Banjo com a alavanca. Aperte B para mergulhar se as águas forem profundas. Uma vez embaixo, um medidor do lado esquerdo permitirá ao jogador ver quanto de oxigênio ainda resta (vide Dicas do jogo para ter ilimitado tempo sob a água). Para subir, basta controlar o personagem nadando para cima. Nadar no fundo é possível tanto com A (Banjo dá braçadas curtas) ou com B (Kazooie dá grandes impulsos com suas asas).

[Feather Flight] Aperte A em um Flight Pad. Você estará voando e para pousar deve encostar no solo ou pressionar Z (não de altas alturas). A tecla A usada novamente poderá aumentar a altitude (requer Red Feathers) e a alavanca controlará o voo em todas as direções.

[Feather Flap] Para saltos mais longos, pressione A mais uma vez após já ter saltado. Kazooie abrirá suas asas e alongará o pulo.

[Rat-a-Tat Rap] Aperte A para saltar e, em meio ao pulo, aperte B para que Kazooie dê uma série de bicadas no ar, danificando inimigos aéreos e também ajudando em pulos de longa distância.

[Flap Flip] Aperte Z para agachar e depois A para Kazooie executar um pulo além do comum com suas asas. Com a Alavanca de Controle você poderá controlar a direção em que Banjo irá pousar depois da estada suave pelo ar.

[Talon Trot] Aperte Z e C<- em seguida, mas mantendo o Z pressionado. Enquanto segura a tecla de baixo, Kazooie carregará Banjo nas costas e poderá andar mais rápido e em superfícies mais lisas e íngremes.

[Beak Barge] Primeiro Banjo abaixa com Z e depois Kazooie dá uma bicada rasteira com força suficiente para matar inimigos fortes e para quebrar rochas resistentes.

[Beak Buster] Similar ao "Butt Bash" de Super Mario 64, mas aqui o personagem não dá uma "bundada": Kazooie sai de sua mochila para bicar o chão. Serve tanto como ataque como para ativar botões no chão (A para pular e Z para cair).

[Egg Firing] Aperte Z e em seguida escolha entre o C-cima (disparo rente à dupla, que segue em linha reta até encontrar algum obstáculo ou sumir de vista) ou C-baixo (o disparo parece um "peido", saindo de trás de Banjo e quicando pelo chão cerca de três vezes até se quebrar ou atingir algo / entrar em algum buraco). [OBS] Requer ovos.

[Shock Spring Jump] Apenas segure o A por determinado tempo (até Kazooie pisar no chão), e depois solte para executar um super-pulo (deve ser executado em pedais verdes).

[Beak Bomb] Enquanto voa, é possível dar uma super-bicada em velocidade altíssima que fere inimigos ou ativa botões (mas cuidado para não errar a mira e machucar a si mesmo). [OBS] Gasta uma pena vermelha.

[Wonder Wing] Depois de pressionar Z, aperte C-> para ver Kazooie fazer uma barreira protetora (mantenha o Z segurado). [OBS] Gasta uma pena dourada a cada dois segundos.

[Wading Boot Stride] Movimento usado sobretudo em Bubblegloop Swamp: basta pisar nas botas verdes e controlar Kazooie (a passada é mais lenta) pela fase. O pulo também é afetado, pois fica mais curto e lento (para desativar as botas antes do tempo-teto chegar, pressione B).

[Turbo Talon Trot] Com os tênis de corrida será possível, sem sequer pressionar o Z, executar um Talon Trot ainda mais rápido. Usado com frequência em Gobi's Valley e para pegar uma das peças de Freezeezy Peak, além de ativar um switch importante do covil e em Mad Mansion.

6. //////////////////////////////////// GUIA COMPLETO ////////////////////////////////////

>>>>>>>>>SPIRAL MOUNTAIN<<<<<<<<<<

[Extra Honeycomb Pieces]

[1]. Do lado esquerdo da casa de Banjo, bem no início. Use o Flap Flip para, do chão, subir ao tronco alto onde está a argola.

[2]. No topo de uma das árvores, uma que está bem perto do riozinho. Suba até sua copa (habilidade de escalar) e de lá dê um pulo (se mesmo assim não alcançar, um Flap Flip resolve).

[3]. Perto da cachoeira, no local oposto ao da casa de Banjo. Use os pulos duplos (A + A) para ir avançando de plataforma a plataforma. Se quiser, siga até a cachoeira para pegar a Extra Life (existe uma outra no topo da chaminé de sua casa).

[4]. Debaixo da água (no riozinho que cerca a montanha), numa reentrância. Suba antes do fôlego acabar.

[5]. Quebre, com Beak Barges, os rochedos da área de terra. Depois de quebrar todos, sem exceção, a argola surgirá.

[6]. Depois de aprender os socos, rolamentos e o Rat-a-Tat Rap, matando todos os inimigos (cebolas, cenouras e repolhos voadores), o item será seu.

[Movimentos de Bottles]

[1]. Logo à frente da casa de Banjo, Bottles aparece e um longo diálogo sobre o ocorrido anteriormente (vide História) rola, mas nada basicamente é aprendido, a não ser que Banjo deve procurar Bottles nas outras tocas e apertar B sobre elas, sem hesitar.

[2]. Alguns metros depois, a segunda casa é encontrada. Aqui você aprende mais sobre as noções de câmera* (C-cima é visão em primeira pessoa e os outros botões C servem de ajuste para a distância e ângulos do "cinegrafista", enquanto que o R fixa a câmera atrás de Banjo).

*Mais detalhes na lista de Comandos.

[3]. Perto dos troncos de árvore cerrados, Bottles lhe ensinará os vários pulos básicos possíveis (sempre que tiver dúvidas na execução de movimentos, siga à

lista de Comandos e procure pelo nome).

[4]. Perto de uma das árvores, para lhe ensinar a arte de se escalar.

[5]. Bem na borda do riozinho que cerca a montanha. Banjo aprenderá a nadar (mergulhar, pois antes já podia explorar a superfície aquática).

[6]. Na área com rochedos (os quais têm dois olhos estranhos), para ensinar-lhe o ataque rasteiro de Kazooie.

[7]. Na horta, para lhe ensinar os vários tipos de ataque e praticá-los com inimigos (que não tiram energia).

[8]. O último, depois de todos os 5 movimentos cruciais serem aprendidos, está lhe esperando no topo da montanha (cruze a pontinha e siga no caminho em espiral). Ele concertará a ponte principal até então quebrada e dará mais alguns conselhos, dizendo também que estará pronto para ajudar Banjo mais vezes dentro do covil de Gruntilda. Hora de atravessar a ponte e entrar no território inimigo...

>>>>>>>>>GRUNTILDA'S LAIR<<<<<<<<<<<<

Esta é a área principal do jogo, um grande castelo-lobby que une todos os estágios do game. Dez peças (e muitos outros segredos) são conquistadas aqui, mas não as listarei de uma vez para o jogador não se sentir perdido: elas são pegadas gradualmente, geralmente na razão de uma por cada um dos mundos explorado.

[Jiggy 1]

A primeira das peças de quebra-cabeça já é encontrada logo de cara: à extrema esquerda, suba de degrau em degrau até o mais alto deles, com a Jigsaw em seu esplendor dourado. Agora desça, ignore a rampa para o segundo andar (ainda inacessível) e siga para a entrada na direita. Suba na plataforma de quebra-cabeça e aperte A para completar o quadro e abrir a porta do primeiro mundo, a alguns passos dali. Entre...

>>>>>>>>>MUMBO'S MOUNTAIN<<<<<<<<<<<<

[Musical Notes]

Nesse mundo elas são fáceis de conseguir: maioria está nas plataformas suspensas nas encostas ou nas pontes e rampas. Atente, porém para casos especiais: notas abaixo da água (como formiga é mais rápido pegar), no cupinzeiro (precisa-se ser formiga) e numa das cabanas da área de Mumbo, ao ser destruída com o golpe vertical de Kazooie (Beak Barge). Se seguir essas dicas, mais cedo que pensa estará com todas as 100!

[Extra Honeycomb Pieces]

[1]. Na Mumbo's Village (área perto da cabana do shamã), ache os totens (Juju Heads) e atire ovos (frontalmente) na boca dos três primeiros. Não faça o mesmo com o quarto. Suba nele e execute um Flap Flip para achar o EHP.

[2]. Numa abertura presente em uma das encostas, mas na mais lisa delas, a que dá para a parte aquática. Vire formiga se não estiver conseguindo como Banjo em sua forma normal.

[Witch Switch]

Passe por Conga, o Gorila, e prossiga até as plataformas altas (primeiro pegue

a peça de número 5). Lá, depois da toca de Bottles onde se aprende a usar ovos, há algumas plataformas separadas umas das outras. Vá pulando com a ajuda de Kazooie até a plataforma em que você verá o botão (você não poderá apertá-lo até aprender o Beak Buster em outra das tocas de Bottles na fase).

[Movimentos de Bottles]

[1]. Após pegar a peça 5, suba na plataforma alta perto de Conga, com o auxílio do tronco e de um Flap Flip. Converse com Bottles para aprender a disparar ovos e, de quebra, ganhar alguns de presente (50).

[2]. Na área com construções de antigos (pedras esculpidas e com símbolos estranhos), mesma da peça 3 e do Jinjo laranja. Lá, ele ensinará a usar o Talon Trot para escalar superfícies lisas e íngremes e andar mais rápido.

[3]. Na Mumbo's Village, a área da cabana do shamã. Atente para encontrar uma toca por lá. O Beak Buster, golpe vertical de Kazooie, será aprendido.

[Jiggies]

[1]. Aprenda o Beak Buster (acima) e, na mesma área, destrua as cabanas com o golpe. Numa há um inimigo, em outra um Jinjo, em outra 4 notas, em outra ovos e, na última (não importando em qual ordem você destrua as casinhas), a peça se revelará.

[2]. Use um Flap Flip para alcançar a peça num dos olhos da grande cabana de Mumbo Jumbo.

[3]. Nas ruínas templares (onde se aprende o Talon Trot), numa plataforma, ao centro.

[4]. Vá em direção a Conga, o Gorila. Com sua aproximação, o animal ficará irado e começará a jogar laranjas. Repare que três ícones de laranja cercam a árvore. Você deve fazer com que Conga atinja com suas frutas cada um deles, fazendo a peça aparecer.

[5]. Pegue uma das laranjas da árvore de Conga (basta escalar). Em seguida, leve para Chimp, the Chimp (Chimp, o Chimpanzé), num tronco ali perto. Ele agradecerá e deixará a peça, além de fazer a plataforma se elevar para Banjo poder subir e fazer mais uma série de coisas (como aprender mais um movimento com a marmota, ativar o switch e pegar a próxima peça).

[6]. Aprenda a atirar ovos e, em seguida, suba a pequena rampa ali mesmo, perto de Bottles, e fique de frente para o gorila Conga. Atire um ovo em linha reta. Cuidado: ele retalhará com uma laranja. Repita o processo: ele atirárá mais duas. Da terceira vez, ele se dará por vencido e deixará a peça perto da árvore.

[7]. Na encosta do início. Repare que em cada plataforma há 3 notas, mas que em uma delas há uma peça. Fácilimo pegar, desde que você saiba o Talon Trot.

[8]. Na Mumbo's Village, bem no centro. Fique de frente para os Juju Heads que estão rodando e dispare ovos na boca deles (a cada vez eles giram mais rapidamente). Após fazer isso com os quatro, a Jigsaw é sua.

[9]. Ache os cinco Jinjos (o último dá a peça), tarefa que deverá ser repetida, aliás, em todos os mundos (veja a seguir a localização de cada um).

[10]. Depois de achar os cinco Mumbo Tokens (veja localizações a seguir), entre na cabana de Mumbo e converse com ele. Basta apertar B (procedimento que sempre será repetido posteriormente) em cima do botão de caveira para ser transformado

em formiga (para se destransformar, faça o mesmo). Em seguida, entre no cupinzeiro, a grande construção ali perto. Escale até o terceiro andar pulando de plataforma em plataforma (tomando cuidado com as formigas e ajeitando o ângulo de câmera de um jeito favorável) até chegar ao topo, no exterior. Lá há uma peça e uma vida extra na beirada.

[Jinjós]

[Azul] Na pequena ilha, na porção de água próxima ao início.

[Verde] Numa das cabanas da Mumbo's Village, quebrada com um Beak Barge.

[Laranja] No topo das ruínas, sendo necessário aprender o Talon Trot.

[Amarelo] Numa plataforma nas encostas próximas à área onde vivem Conga e Chimpny.

[Rosa] Em cima de uma pedra, à direita do ponto inicial.

[Mumbo Tokens]

[1]. Atrás da pedra onde pode ser encontrado o Jinjo rosa.

[2]. Numa das plataformas perto do Witch Switch.

[3]. Atrás de um dos pilares das ruínas.

[4]. Entre no cupinzeiro e use o Talon Trot para chegar até a segunda plataforma, onde o Token se encontra, bem na ponta.

[5]. Embaixo da rampa que leva à própria cabana de Mumbo Jumbo.

>>>>>>>>>GRUNTILDA'S LAIR<<<<<<<<<<

[Jiggy 2]

Se você realmente apertou o switch dentro da fase, a peça de quebra-cabeça terá aparecido no topo da entrada da fase, mas você só poderá chegar lá como formiga (saia do mundo neste estágio). Depois de pegar a peça, você nem precisará voltar ao mundo para efetuar a destransformação: quando chega a certo ponto no covil, Mumbo avisa que o perímetro de efeito da magia não alcança tantos metros e você volta a ser Banjo-Kazooie.

Passada essa etapa, é chegada a hora de seguir adiante: lembra da rampa que levava ao segundo andar mas que você não podia acessar ainda? Agora que aprendeu o Talon Trot você pode subir sem dificuldades!

Pela frente, Bottles mais uma vez: ele explica sobre as Portas Musicais (vide observações sobre as Notas Musicais na seção de Itens). Para passar pela porta você deve ter pelo menos 50 notas (metade das do primeiro mundo).

Na nova sala, você terá, pela primeira vez, a oportunidade de conversar com Brentlda, a irmã boazinha de Grunty. Converse com ela três vezes e anote as palavras trêmulas dela num papel (faça isso sempre, pois você precisará, com toda certeza).

Além, mais um quadro incompleto. Use duas de suas peças para completá-lo totalmente. Depois disso, é bom que você desça pela escadaria próxima. Lá, num salão, você encontrará muitos ovos, o primeiro caldeirão roxo e um Mumbo Token.

Suba de volta, derrote o capanga feioso, suba pela rampa verde com o Talon Trot e, na nova área cheia de canos, entre na passagem inferior, que parece uma boca (com dois olhos vermelhos em cima). Neste lugar há um baú. Caso tenha completado o quadro nº 2, ele estará aberto. Pule para entrar em novas aventuras...

>>>>>>>>>TREASURE TROVE COVE<<<<<<<<<<<<

[Musical Notes]

Neste mundo as coisas já começam a complicar: existem notas em lugares muito bem escondidos, mas não se afobe: procure pelo navio de Blubber, nas palmeiras, no farol, e nas encostas e ilhas.

[Extra Honeycomb Pieces]

[1]. Em certo ponto da fase (do início siga para a esquerda até a área com uma casa-de-favos ao lado de uma piscina, depois mergulhe com um Beak Buster), no fundo do mar, bem encostada na parede, numa quina (tente localizar antes pela câmera). Seja rápido para não perder muita energia com Snacker, o tubarão malvado.

[2]. Numa parte (à direita) com vários baús que abrem e fecham. Olhe para o mar. Você verá uma caixa. Se aproximando, você notará a argola sobre ela. Vá até lá nadando superficialmente e pulando para não ser pego pelo tubarão (usar um Flight Pad também seria viável). Para se orientar melhor, saiba que esta caixa está pouco à esquerda da ilha do baú da peça 7.

[Witch Switch]

Atrás da Light House (o farol), no topo da fase (você precisa aprender a voar, depois usar um Flight Pad e subir pela escada da direita da caverna central. Pode também subir direto usando penas, mas isso gasta muitas delas).

[Movimentos de Bottles]

[1]. Do início, siga em frente. Quando chegar na área com um navio encalhado, vire e suba por alguns caixotes empilhados. Bottles estará próximo para ajudá-lo a usar os discos de pulo.

[2]. Na proa do navio, próximo ao mastro. Converse com ele para poder usar os discos de vôo.

[Jiggies]

[1]. Na extrema esquerda da fase (sempre tome como ponto de referência o ponto inicial). Lá, um crustáceo gigante chamado Nipper descansa em sua casa. Provoque-o com uma bicada de Kazooie (Rat-a-Tat). Ele ficará furioso e atacará com mais intensidade. Saiba a hora em que ele dá uma pausa em suas garradas e bique-o mais duas vezes. O monstro se recolherá na casa. Entre. No corredor, várias notas. Mas, quando Banjo chega ao fim, não vê sinal de Nipper. Estranho... Mas não importa... São duas criaturas para enfrentar: pequenos caranguejos que precisam de dois golpes para ceder (o Beak Buster tem o dobro da força dos outros golpes e detonará os bichos de vez!). Seja esperto e a peça será sua após derrotá-los, se bem que isso nem é obrigatório.

[2]. Siga em frente até ver um navio preso na areia. Fale com Captain Blubber, um resmungão que só falta cair de choro pelo seu ouro perdido. Depois, dê um Beak Buster num pedaço de madeira que parece ser a abertura de um convés. Você entrará numa espécie de tanque. Mergulhe e pegue a peça. Devolva-a para ele. O

capitão dirá que ainda falta outra... Hora de sair do navio e explorar as águas ao seu redor: num dos lados, o navio possui uma brecha lateral. Entre por ela e pegue a barra de ouro remanescente. O hipopótamo ficará imensamente feliz e lhe dará a Jigsaw.

[3]. Do disco no topo do navio, siga para a esquerda, onde há uma abertura com um baú "móvel" dentro. É um baú de Gruntilda que guarda uma das preciosas peças. Cuidado com os "dentes" dele antes de entrar ou sair.

[4]. Perto do Bottles que ensina a usar o disco de pulo, há uma plataforma um pouco mais baixa com um copinho falante. Ele está triste. Para animá-lo, jogue dois ovos nele (com Z, C-baixo) e ele recompensará sua ajuda drenando a água do castelo de areia ali perto, revelando a entrada para uma nova área. Ali, você tem 100 segundos para digitar BANJOKAZOOIE com Beak Busters nas letras correspondentes (após apertar o B o cronômetro é disparado). Quando o fizer, uma grade com um caranguejo rubro-negro, vai abrir. Mate-o (ele é mais resistente que o normal). A peça que ele obstruía estará livre.

[5]. Bem próximo do lugar onde se aprende a usar os discos de pulo, há vários pilares com os próprios. Vá pulando de um ao outro até o fim, numa fresta na montanha onde existe uma Jiggy.

[6]. Voe até o topo do farol (veja em Witch Switch as melhores maneiras) e use o disco de impulsão para subir à peça, no ponto mais alto da fase.

[7]. Suba no topo da torre em espiral e dê um Beak Buster no X. Ele se tornará uma seta. Siga-a, pois ela aponta para outro lugar onde há um X. Faça o mesmo nesse novo X e mais em outros dois que aparecerão. A diferença é que, ao bater no último, em vez de seta ele se torna uma interrogação. Não se afrite: olhe para trás (na direção do mar) e você verá o X na pequena ilha dali. Bata nele como sempre e derrote o baú que vai aparecer, rodeando o local (use o Beak Barge). A peça surgirá assim que ele se quebrar.

[8]. No nível mais baixo da torre em espiral, siga em linha reta ao invés de subir pela escada. Pule cuidadosamente de plataforma em plataforma e de caixote em caixote, caso contrário Snacker lhe arrancará pedaços! No final, a peça.

[9]. Os Jinjos (detalhes a seguir).

[10]. Na piscina mais alta da fase (em nível de altura maior que as outras), no fundo. Há um inimigo kamikaze para perturbar.

[Jinjos]

[Azul] Logo no começo, abaixo de você. Afunde com um Beak Buster e nade bem rápido para fugir de Snacker.

[Verde] Sobre o mastro do navio de Blubber.

[Amarelo] Na árvore antes do farol (na subida em espiral pela montanha).

[Laranja] Numa das lajes com piscinas, bem na beirada.

[Rosa] Num dos pilares com Shock Springs (pedais de salto).

[Mumbo Tokens]

[1]. No disco de pulo logo ao lado da toca de Bottles que ensina a executar os saltos.

[2]. Existe um Shock Spring Pad em certo ponto do segundo salão. Pois bem: à direita dele, mergulhe na água e olhe em 1ª pessoa para cima, na parte debaixo de um cano quadrado. Você verá uma argola brilhando, provavelmente.

[Witch Switch]

Dentro do tubarão-mecânico, caindo pelo buraco do parafuso (quando ele estiver no ar).

[OBS] Você terá de ter pego a peça 1 anteriormente.

[Movimentos de Bottles]

Nesta fase a marmota só tem um movimento a ensinar: o uso das penas douradas. Ele está numa área, dentro de Clanker, antecedente a várias lâminas giratórias. Para chegar lá, caia pelo buraco do parafuso (depois de ter pego a peça 1), use o disco de vôo e vá até o lado oposto.

[Jiggies]

[1]. Do início, desça e siga pela abertura submersa encontrada na parte de água funda, em direção ao segundo salão da fase, onde vive Clanker. Ele conversará com você e implorará para que o liberte. Você deve seguir a corrente que sai de seu corpo até o fundo de um poço bastante profundo. Lá, há uma chave (daqueles de brinquedo que dão corda) que, se Banjo passar três vezes através dela, liberta o grande tubarão. Mas não é nada fácil fazer isso, principalmente pela falta de oxigênio. No entanto, não é preciso descer e subir muitas vezes: há um peixe amigável (Gloop) por ali que lhe fornece bolhas (cada uma restaura uma casa de oxigênio). Depois de libertar Clanker, ele subirá para a superfície e deixará uma peça sobre si mesmo. Suba pelas suas barbatanas e pegue-a.

[2]. Siga pelo cano detrás de Clanker, um bem verde. Ele é curto e dá numa outra sala, bastante iluminada. Destrua todos os caranguejos mutantes e a peça será sua.

[3]. No cano próximo à barbatana esquerda do monstro há uma peça, bem no seu fim. Mas o cano é bem longo e voltar depois de pegar a peça, por causa da câmera, é muito difícil, por isso é recomendável que você pegue esta peça como última coisa a fazer no mundo, pois é muito fácil morrer.

[4]. Há um parafuso da cabeça de Clanker que fica subindo e descendo periodicamente. Suba no parafuso quando ele estiver fixo no buraco (pegue a 1ª peça antes de fazê-lo) e espere-o subir. Assim que a broca atingir sua altura máxima, fique nesta plataforma aérea. Dali, siga pelo estreito cano tortuoso (se cair tem de repetir o processo) até a peça.

[5]. Suba em Clanker e caminhe até seu rabo. Suba por ele vagarosamente para não cair e pule de lá até uma plataforma próxima com um pulo duplo. Depois, há um cano pelo qual você deve se equilibrar, seguido de uma grade com a peça (use o Rat-a-Tat Rap).

[6]. Clanker está com uma terrível dor de dentes justo nos seus molares de ouro. Use duas plataformas que bóiam próximas para atingir (cada um) com três ovos os dentes e abrir um buraco. Com os dois derrubados, o bicho dirá que havia uma Jigsaw presa dentro de um deles, que foi parar em seu interior. Entre e verifique em qual deles está (na outra há um Token).

[7]. No meio do corpo do animal, logo após um túnel que vem da "piscina" da cabeça dele (ou também acessado pelas ventosas). Lá, há vários anéis gigantes. Passe por dentro do verde para começar uma corrida, numa espécie de circuito

pelo corpo do bicho. Continue mergulhando e pulando pelos anéis verdes e (se fizer tudo em menos de 50 segundos), no final, a água subirá de nível e uma peça surgirá em cima de uma plataforma.

[8]. Com o nível mais alto, também será possível acessar um Flight Pad logo acima da entrada. Use-o para voar até um buraco no lado oposto. Bottles estará lá e, depois de aprender a nova habilidade com ele, é hora de seguir em frente e pegar a peça no final do caminho, atrás das lâminas.

[9]. Jinjos (a seguir).

[10]. Desça pelo buraco do parafuso na cabeça de Clanker (quando ele estiver no alto). Você estará numa nova região de lâminas (onde, aliás, está o botão da bruxa). Para pegar a peça, basta atravessar (estas lâminas são mais lentas que as anteriores e talvez nem seja necessário gastar penas).

[Jinjós]

[Azul] No cano perto da barbatana direita do tubarão.

[Verde] Na fossa onde está a chave da corrente de Clanker, perto das notas musicais e do peixe que lhe ajuda com bolhas.

[Amarelo] Atrás da casa-de-favos logo no início (primeiro salão).

[Laranja] Dentro de um cano quadrado (vide EHP 1 para mais detalhes).

[Rosa] Na ventosa esquerda de Clanker.

[Mumbo Tokens]

[1]. Sobre o cano de onde você começa: é preciso subir por uma escada e chegar até lá pulando de plataforma em plataforma.

[2]. Numa das entradas à esquerda do peixão.

[3]. No lado interior da boca de Clanker, entrando por um dos orifícios produzidos pela quebra dos dentes de ouro (peça número 6).

[4]. Num dos canos laterais (da superfície, colados na parede), num onde existem algumas notas. Cuidado com o bicho que sai de um buraco da parede logo na frente do Token, um Great Monster.

[5]. Junto com alguns ovos numa plataforma alcançada por uma espécie de cabo, um cano bem fino e vertical no qual Banjo deve executar a habilidade de escalar, e onde há algumas notas também.

>>>>>>>>>GRUNTILDA'S LAIR<<<<<<<<<<<

[Jiggy 4]

Após sair do mundo, se realmente achou o switch, se dirija ao salão com um capanga de Gruntilda e uma imagem da mesma no chão (a primeira do segundo andar). Essa imagem de Gruntilda estará com os dois olhos levantados. Dê um Beak Buster em cada um deles e a peça surgirá.

Suba para o salão dos canos e, agora sim, passe pela Porta Musical sobre o montinho verde. Se tiver o número de notas suficientes, ela se abrirá.

À frente, uma grande estátua da bruxa, na qual há uma peça, mas isso não é

assunto para agora: uma grade a protege. Ignore o lado direito e também o riacho com a piranha. Apenas siga para a esquerda, onde há uma abertura redonda.

Nessa nova área, siga pelo cano direito para encontrar a terceira Brentilda. No cano esquerdo, um par de Waiding Boots, ainda inativas. Siga, então, em linha reta, pelo caminho montado sobre o rio de piranhas (cada passo nesse pântano significa um life a menos por causa das piranhas residentes ali). Entre na cabana no final, para ingressar em mais um surpreendente mundo...

>>>>>>>>>BUBBLEGLOOP SWAMP<<<<<<<<<<<

[Musical Notes]

Neste mundo não será fácil pegar todas as notas: além de elas estarem sempre em lugares difíceis que exigem muito sacrifício, você também terá de virar crocodilo na cabana de Mumbo para pegar grande parte delas. Atente para aquelas do labirinto antes da cabana do shamã, de algumas bem escondidas debaixo das plataformas que sustentam algumas cabanas de palha (como animal apenas) e também algumas que estão dentro do crocodilo gigante, lar de Mr. Ville, dentro da tartaruga e em algumas bordas (ou como jacaré ou usando as botas).

[Extra Honeycomb Pieces]

[1]. Depois de pegar a peça 4, suba na mesa do maestro e dê um Flap Flip para alcançar a argola.

[2]. Suba na placa de preço da cabana de Mumbo e dê um Flap Flip para os pedaços de madeira em volta. Pule com A + A até o meio, no topo, onde brilha a argola.

[Movimentos de Bottles]

Logo que entrar, vire-se 90° para sua esquerda e você verá a toca ao lado do crocodilo que abre e fecha a boca. As botas verdes que possibilitam caminhar por terrenos ruins serão finalmente liberadas.

[Witch Switch]

Numa das cabanas de palha (vide peça 5 para mais detalhes).

[Jiggies]

[1]. Na esquerda da fase há um grande ovo rosa. Atrás dele, um Shock Jump Pad e, em cima, um X. Raciocinou? Use o disco de pulo para chegar ao topo do ovo e atingir o X com um Beak Buster. Isso quebrará a primeira camada dele. Ainda há mais quatro Xs que você terá de acertar (seja com bicadas ou mais Beaks). Dentro está seu prêmio.

[2]. Pule na ilha dos sapos Fribbits para a grande batalha começar: você contra seis sapos amarelos bem ágeis e resistentes. Serão necessários dois Rat-a-Tats para cada um morrer. Depois de tudo, a merecida peça.

[3]. Ache a tartaruga gigante (Tanktup). Ela dirá que suas patas estão muito úmidas e sente frio nelas, mas que não tem forças para colocá-las para dentro do casco por si só. Bata em cada uma delas com Beak Busters e ela agradecerá com duas coisas: a Jigsaw e a passagem livre para entrar em seu interior (próxima Jiggy).

[4]. Dentro da tartaruga (vide peça anterior para mais detalhes), TipTup, velha parceira de corridas de Banjo (leia Review de Diddy Kong Racing, Nintendo 64),

o espera. Ela virou um maestro. Repare que tudo parece uma sala de aula: são 5 outras tartarugas nas mesas da classe. Tip proporá um desafio: decore a seqüência em que as tartarugas berram e depois bata com Beak Busters na mesma ordem. Se conseguir ter sucesso em todas as três seções, a peça é reconhecidamente sua (se errar, diga adeus a um favo-de-mel).

[5]. No lado direito você verá muitas cabanas. Use o disco de pulo para alcançar a mais baixa delas. Vá quebrando todas e usando os outros pads até alcançar o topo, onde a cabana guarda uma peça (uma guarda notas e o switch, outra um Token).

[6]. Atrás do crocodilo gigante artificial há um labirinto (você tem de usar as Waiding Boots), o qual, no fim, tem mais uma cabana de Mumbo, não visto desde seu lar no primeiro mundo. O cara pedirá 15 Tokens pelo direito de sua transformação em crocodilo (com ele, você nem precisa ligar para as piranhas e ainda pode pular e atacar com B). Saia do lugar pela fresta e volte ao crocodilo gigante: agora você poderá entrar pelas narinas dele e conhecer um personagem carrancudo que deverá enfrentar. É Mr. Ville, um crocodilo vermelho. Ele desafiará você para uma tarefa que pode ser facilmente classificada como a mais difícil de todas as quatro primeiras fases: ver quem consegue comer mais Nham-Nhams (criaturas que aparecem em buracos no chão). Serão três rounds, cada um mais difícil que o outro e com regras diferentes: no 1º, só existirão Nhams vermelhos e você terá apenas de se esforçar para comê-los, sem demais preocupações. No segundo round, uma pequena inovação: aparecem bichos amarelos que, se comidos, deixam você paralisado por um tempo. Fique atento com esse detalhe. Na última parte, tudo complica um pouco mais. Ville diz que você terá que olhar no topo da tela para ver a cor que tem de comer (vermelho ou amarelo), que vive mudando no meio do duelo de 1 minuto. Se conseguir a peça, realmente parabéns, pois é muito difícil.

[OBS] Existem Running Shoes ali perto, mas só se já tiver visitado Gobi's Valley você poderá usá-los para ser mais rápido.

[OBS2] Sendo derrotado num estágio acima do primeiro, você tem de voltar ao primeiro mais uma vez.

[OBS3] Se perder nos rounds 1 e/ou 2, um favo-de-mel é perdido, pois você leva uma mordida do malvado Ville. Já no 3 as coisas saem do normal: ele simplesmente mata você (o único jeito de evitar é correndo para fora com os Running Shoes ou usando a pena dourada atrás do mesmo)!

[7]. Perto do local da peça 2, há uma outra ilhazinha com um switch vermelho em forma de peça. Ative-o e suba, em menos de 45 segundos, até o local onde aparece uma Jiggy temporária. Use o Talon Trot de Kazooie e cuidado para não se desequilibrar e pôr tudo a perder.

[8]. No início da fase, à esquerda, há uma cabeça de crocodilo que abre e fecha (um Croctus). Jogue um ovo com Z + C-baixo em sua boca e ele desaparecerá, mas outro Croctus invejoso aparecerá em outro canto da fase pedindo ovos, no caminho para a Jiggy 7. Esse segundo abre e fecha a boca mais rapidamente. Vá até lá e atenda o pedido dele. Mais três aparecerão até a peça ser deixada como gratidão: nas cabanas, perto do crocodilo gigante e atrás da tartaruga.

[9]. Jinjos (além).

[10]. Perto da cabana de Mumbo, mas um pouco antes, há um outro botão vermelho em forma de peça, assim como na 7. Aperte-o e chegue ao outro lado do fino caminho em 10 segundos para pegar a peça. Cair significa perder cerca de 2 ou 3 favos para as piranhas abaixo e ter de re-enfrentar os corredores que levam a Mumbo.

[Jinjos]

[Azul] Perto do crocodilo, à direita, sobre um poste.

[Verde] No meio do caminho da peça número 7.

[Amarelo] Logo no início, na primeira parte com piranhas, isolado numa ilha.

[Laranja] No rio de piranhas atrás da tartaruga. Use as botas de cima dela.

[Rosa] Debaixo de uma das plataformas que sustentam uma das cabanas da peça 5. Apenas virando-se crocodilo este Jinjo é alcançado.

[Mumbo Tokens]

[1]. Atrás da ilhazinha onde está o Jinjo azul. Use as botas.

[2]. No topo de um mastro perto do ovo rosa.

[3]. No meio do caminho para a peça 7, cercado por ovos.

[4]. Numa das cabanas da peça 6.

[5]. Atrás do maestro, dentro de Tanktup.

[6]. Atrás da cabana de Mumbo Jumbo.

[7]. Dentro do crocodilo gigante, entre as duas entradas.

[8]. Como crocodilo, sob uma das cabanas da peça 6.

>>>>>>>>>GRUNTILDA'S LAIR<<<<<<<<<<<

[Jiggy 5]

Saindo do mundo, pegue o par de botas do cano esquerdo e siga pelo cano detrás de Bubblegloop, inexplorado até então por causa das piranhas. Aqui, o quadro para abrir o próximo mundo, de gelo. Depois de completá-lo, volte pegando as Waiding Boots de cima do cano.

Siga novamente para a sala da grande estátua da bruxa. Ainda não é possível a peça presa (pelo menos por aqui), mas o fato do switch ter quebrado a ponta do chapéu ajudará no final... Fale com Brentilda mais uma vez (na margem interior do riozinho).

Hora de seguir adiante, pelas plataformas da direita. Uma Porta Musical de 260 notas impede a passagem, mas com toda certeza você já tem o suficiente para transpô-la. Aqui, uma passagem para mais adiante numa outra escada e a área do mundo do deserto, mas ignore essas duas coisas. Se concentre nas duas portas laterais mais próximas: dê um Beak Barge ou Rat-a-Tat na parede de tijolos que tampa as duas e ative um switch verde na da esquerda. Ele fará um disco de pulo aparecer rodeando o monumento central. Volte, pegue um Mumbo Token detrás de estátua da esquerda e siga para a porta lateral da direita caso esteja precisando de ovos.

Agora tente usar o disco de pulo que está rodando e pule para o topo do monumento, para cair no buraco e sair exatamente no lugar da peça que antes era bloqueada pela grade. Depois de pegar a Jiggy, suba novamente e, dessa vez, siga pela escadaria verde que o leva ainda mais adiante no castelo (ignore a passagem para Gobi's Valley por enquanto, já que está trancada).

No novo salão, mate os inimigos azuis e quebre todas as teias em volta que

bloqueiam passagens, com ovos. Dois [caldeirões] serão encontrados, um deles sendo o par para o primeiro que você achou. Siga para a parte iluminada: é uma região de gelo, onde está a abertura de Freezezy.

>>>>>>>>>FREEZEEZY PEAK<<<<<<<<<<<<<

[Musical Notes]

Um dos mundos mais fáceis em termos de nota, mesmo que haja terreno escorregadio e inimigos bem chatinhos. O problema é que uma queda matar Banjo. Cuidado também com o jogo das cores: no cachecol do boneco-de-neve gigante há notas nas partes amarelas, bem camufladas.

[Extra Honeycomb Pieces]

[1]. Matando (com um Beak Bomb) o Sir Slush (boneco-de-neve) mais próximo da cabana de Mumbo.

[2]. Explore a piscina da casa de Walrus e entre na fresta para achar a argola no outro lado (como leão-marinho).

[Movimentos de Bottles]

Do lado de umas plataformas coloridas que parecem embrulho de presente, na esquerda da fase (ponto inicial de referência). Você aprenderá o ataque aéreo de Kazooie para poder matar os bonecos da fase.

[Witch Switch]

Matando o boneco-de-neve perto da toca de Bottles (o que está ilhado), o botão será revelado (use o Beak Bomb Attack).

[Jiggies]

[1]. No topo do homem-de-neve gigante, indo pelo cachecol colorido. Encontra-se no cachimbo (use o disco de pulo).

[2]. Volte ao topo do homem e pule sobre o trenó encalhado ali. Banjo cairá sobre a barriga do urso [Boggy], acabando com a indigestão dele (uma peça estava em seu estômago).

[3]. No iglu do começo da fase, três crianças choram por não terem ganho seus presentes de Natal (papai Boggy deve estar em dificuldades financeiras). Seja o Papai Noel deles e procure três presentes para depois retornar e ganhar a peça:

[1] Numa ilha, perto dum boneco, na parte direita da fase.

[2] Dentro da Árvore de Natal (próxima peça), 1º andar.

[3] No nariz do homem-de-neve.

[4]. Siga para a esquerda até encontrar a Árvore de Natal. Ela está mal-iluminada. Dê um Beak Buster na caixa de luzinhas perto da esteira. Elas seguirão rumo a árvore para iluminá-la, só que encontrarão pelo caminho terríveis bocas de criaturas verdes que se alimentam de luz. Banjo deve intervir com Beaks nos narizes dos três de modo que impeça que eles obstruam o caminho das luzinhas coitadas. Depois do tempo acabar, você deverá ter levado ao menos 10 delas para a árvore. Se não conseguiu, repita. Agora, prosseguindo, jogue 3 ovos no botão ON, atrás da árvore. Você terá alguns segundos para pisar num Fligh Pad ali próximo e voar três vezes através da estrela da árvore. Feito isso, a peça de dentro da árvore que estava congelada vai ficar em seu estado normal, esperando por você. Suba pelo tronco dela até o topo e pegue a trabalhosa Jiggy.

[5]. Usando a técnica Beak Bomb, mire e acerte os três alvos do homem gigante. A peça aparecerá entre suas pernas.

[6]. É hora de acabar com os Sir Slushes (bonecos atiradores)! Use um Flight Pad e a técnica Beak Bomb para golpear o X no chapéu desses chatos para mandá-los ao outro mundo! Mas cuidado, pois mirar errado significa muito: pode ser que você se esborrache no chão, caia no lago gelado ou, ainda, seja atingido pelas bolas-de-neve deles. Depois de cinco "assassinatos", a peça surgirá no ponto mais alto da fase: sobre o chapéu do homem gigante. Cuidado com o bloco-de-gelo que a protege.

[7]. À direita da pilha de presentes, um leão-marinho chamado Walrus guarda uma peça em seus braços, mas ela correrá para dentro de sua caverna com sua aproximação como Banjo, pois, mesmo dos mais mansos, ele tem medo de ursos. Para contornar esta situação, vire foca na cabana de Mumbo, na extrema direita da fase (15 Tokens). Quando chegar, Walrus lhe receberá bem e dará a peça de bom grado.

[8]. Boggy estará numa área onde há a faixa "Start" esperando para algum desafiante em uma corrida de trenó (só se já pegou a peça 2). Infelizmente Banjo é gordo demais para entrar no trenó extra que o urso-polar tem e é necessário virar leão-marinho para subir nele e começar a corrida. Passe por dentro de todas as bandeiras e ainda chegue na frente de Boggy para ganhar seu tão especial troféu.

[9]. Jinjos (a seguir).

[10]. O urso incansável espera no mesmo lugar por uma revanche, mas numa corrida a pé, e claro que a foca está fora dessa. É preciso ser Banjo em sua forma natural. E mais: o urso do gelo é tão rápido que o deixará léguas atrás a não ser que use os Running Shoes, habilitados somente no próximo mundo. Portanto, não esqueça de, se ainda não o fez, aprender a habilidade com Bottles no próximo estágio, e, aí sim, voltar.

[Jinjós]

[Azul] Na vassoura do homem-de-neve gigante.

[Verde] Atrás de uma casa, numa das casas próximas da cabana do shamã.

[Amarelo] Na cabana de Mumbo Jumbo, junto com as notas do topo.

[Laranja] Dentro da cova de Walrus, dê um Flap Fliap (óbvio que tem de se entrar como humano) para alcançar a abertura na parede. Ou seja: você deve ter a peça 7 antes;

[Rosa] No topo da pilha de presentes perto da árvore.

[Mumbo Tokens]

[1]. Atrás da pilha de presentes, perto do Jinjo rosa.

[2]. Na base do tronco da Árvore de Natal.

[3]. No contorno de uma das pernas do homem-de-neve.

[4]. No contorno da outra perna.

[5]. Alguns metros acima do disco de vó da chaminé de uma das casas.

[6]. O Sir Slush mais próximo ao homem gigante fornece um ao perecer.

[7]. Assim que se cai no trenó da peça nº 2.

[GRUNTILDA'S LAIR]

[Jiggy 6]

Quando sair, cuidado com o boneco ali próximo que surge para atormentar. Agora (se já tem a habilidade de correr com os tênis especiais), ignore o maldito (ou tente evitar suas bolas), subindo pelo lugar, usando os Jump Pads (há um Mumbo Token próximo). No fim, um pedal com um tênis perto. Dê um Beak Buster nele para ativá-lo. Por 10 segundos, um buraco da sala das teias (só será um buraco se você já eliminou as teias que o tampavam) será preenchido com um pedal de voo. Use-o (tente até conseguir, pois é difícil) para voar em direção novamente à entrada do mundo de gelo (siga pelo buraco acima da entrada, o que é mais prático) para achar a peça na reentrância mais alga de todas, junta a um Flight Pad.

Se já pegou a peça (ou não tem o tênis), entre pela porta de 350, a boca da cara da bruxa do salão das teias. Você estará, agora, num ambiente, digamos... QUENTE! Cuidado para não cair na lava abaixo. Se bem que (se não quiser falar com Brentilda), você nem precisará passar pelos caminhos estreitos. Chegue até o quadro do deserto e complete-o. Finalmente a porta do próximo mundo estará livre para Banjo.

Volte àquela sala onde Banjo pulou no monumento de ouro para poder pegar a peça trancada. Dessa vez, suba a outra escada verde que dá numa área de deserto, onde está a porta (pegue as botas numa das salas laterais para não queimar o pé na areia quente). Atente para outra Brentilda que está atrás.

>>>>>>>>>GOBI'S VALLEY<<<<<<<<<<<

[Musical Notes]

O deserto é bem traiçoeiro: notas em lugares bem escondidos e de difícil acesso, além de algumas que pregam peças em Banjo, em verdadeiras armadilhas: quando se pensa estar perto de pegar algumas, uma mão pode surgir de repente do chão e esmagar o nosso herói ou coisas ainda piores, como ser esmagado por um teto de pirâmide! Use as botas para pegar as que estiverem na areia quente e mergulhe para pegar aquelas em volta da pirâmide do Rei (depois de pegar a peça 6.

[Extra Honeycomb Pieces]

[1]. Atrás da pirâmide leste (peça 10), há um switch "argola", que deve ser pressionado. Isso fará o EHP aparecer no meio do buraco de um cacto gigante não muito longe dali... Use o Flight Pad que está sobre a esfinge e voe até ele, mas tenha muito cuidado para não se espetar e pôr tudo a perder...

[2]. Depois de já ter pego as peças número 1 e 2, pegue carona no tapete voador pelo norte e você verá Gobi numa estranha alcova na encosta da montanha, perto de uma porta que não abre. Dê um Beak Buster nele mais uma vez e ele porá para fora a tão desejada argola brilhante. Com isso, o camelo (figura acima) ficará realmente bravo e sairá do mundo (você ainda encontrará o animal no jogo...). Se pegou todos os EHPs até o presente momento, você terá oito favos-de-mel agora.

[Movimentos de Bottles]

Prepare-se para se livrar da marmota definitivamente: este é o último movimento a ser aprendido no jogo. Fale com Bottles num caminho estreito entre duas rampas de areia, perto de uma palmeira com um besouro. Ele habilitará os tênis de velocidade (há uma peça em Bubblegloop que fica mais fácil de ser pega com eles, enquanto que os mesmo são obrigatórios na peça 10 do mundo de gelo).

[Witch Switch]

No meio do caminho da peça 7, atente para encontrar, no canto nordeste do labirinto (tomando como referência o ponto onde você entrou e a saída sendo norte e a entrada sendo sul), o switch. Se for bom o bastante, poderá ativá-lo e ainda escapar a tempo. Senão, ou o teto vai esmagá-lo ou você terá de voltar depois só para ativar o botão.

[Jiggies]

[1]. Libertar o dono do deserto de uma corrente é sua missão: Gobi se trata de um camelo que está amarrado a uma pedra lá pelos cantos nordeste-norte da fase (use o tapete mágico para chegar até lá). Um Beak Buster ou Barge bastará para livrar o animal, que se dirigirá a outro lugar no deserto para "pegar uma sombra", segundo ele, que acha o próprio deserto quente demais.

[2]. Gobi foi para o início da fase, na ilhota onde está Trunker, a árvore sedenta por algum líquido. Dê um Beak Buster nas costas do camelo para fazê-lo vomitar um pouco de água no vegetal. Depois disso, ele se moverá para outro lugar irritado (Extra Honey número 2). A peça surgirá no topo da árvore, mas como ela cresce depois de ser molhada, nem um Flap Flip pode alcançá-la. Suba uma das palmeiras ao redor e, da árvore, dê um pulo duplo para a ilhota.

[3]. Jinxy, a pobre esfinge viva da fase (é só seguir em frente do começo), está com suas narinas entupidas. Suba nela pelas laterais e chegue às duas plataformas em frente ao nariz dela. De cada uma, jogue ovos nos buracos para fazê-los voltar ao estado normal. Isso abrirá a porta na barriga da esfinge. Entre (cuidado com a mão que sai do solo) e use ovos para acertar as bocas das estátuas e fazer o tapete mágico se elevar pelo tempo suficiente de pular ao outro, mais alto. Depois de alguns lances de tapete, onde há somente notas e um Jinjo (no outro lado), temos o último deles, com a Jigsaw.

[4]. No extremo nordeste da fase, Grabba, The Hand (Grabba, A Mão) segura uma peça, mas claro que, sendo um capanga da terrível bruxa, ele não dará de graça. Conforme você se aproxima muito, ele se recolhe. Seria a solução usar o Talon Trot? Absolutamente não. A mão é bem mais ágil que Kazooie e apenas riria de você. Primeiro aprenda a habilidade de usar os tênis (Movimentos de Bottles, acima) e, então, use um par para chegar e pegar a peça das mãos do inimigo antes que ele possa reagir.

[5]. Use o Flight Pad das costas de Jinxy para atravessar, voando, o anel da escultura de ouro ali perto. Ela desaparecerá e em seu lugar nascerá uma outra, na região de areia quente. Depois de fazer o mesmo nessa, mais três estátuas aparecerão, todas ao redor da esfinge. Apenas cumpra seu papel (sem pisar no chão até o fim) para receber a Jiggy.

[6]. Numa pirâmide gigante próxima ao par de tênis há uma peça, mas o problema é entrar nela! A única abertura é por um alçapão no topo, mas este só é aberto temporariamente, por um switch em sua base. Sorte a sua que esse switch pode ser aberto apenas pisando-se nele (Beak Busters não são necessários), já que pegar os tênis e passar pelo botão em alta velocidade rumo ao topo da pirâmide é o único jeito de entrar. O pior é que a forma da pirâmide é em espiral, o que torna as coisas mais demoradas. Com sorte, você chegará quando o relógio marcar

0 ou 1 e conseguirá entrar. Há uma peça no fundo desta pirâmide, que está encharcada. Basta dar um mergulho e pegá-la. Além da própria Jiggy, a pirâmide será drenada, encharcando um fosso próximo e possibilitando mais coisas...

[7]. Depois de executar todos os procedimentos da peça 6, saia e você verá que o fosso que antes só possuía areia quente está muito mais para uma piscina desta vez. Reparou nos pilares no meio da piscina e nas estátuas de esfinge em frente a elas? Você deve acertar todas as bocas das estátuas com três ovos (depois do primeiro, elas vão começar a se mover). Isso fará uma imensa pirâmide surgir milagrosamente do que antes era chão, no topo da plataforma central (dá para executar essa tarefa antes de pegar a peça 6, mas é bem mais arriscado). Entre e prepare-se para ser rápido: você terá de chegar ao fim do labirinto mortal antes do prazo acabar, caso contrário o Rei SandyButt fará churrasco de urso e pássaro... Não se preocupe, pelo menos agora, com os itens e demais coisas contidas aqui, apenas em chegar logo ao fim. Nem é tão difícil: o tempo é razoável e a visão aérea dá amplas possibilidades de escolher o destino certo.

[Dicas] Do início, você deve seguir para a direita; para se certificar de que esteja indo pelo caminho correto, saiba que não há nenhuma múmia por ele. No fim, um sarcófago com a peça.

[8]. Suba novamente na esfinge gigante e use o disco de vôo. Procure pela grande estátua chamada Bregull, com um alvo colorido no meio. Atinja o alvo com uma Beak Bomb e entre logo na porta abaixo. Lá dentro, você conhecerá uma encantadora de serpentes, Rubee. Atinja o vaso móvel dela com três ou quatro ovos traseiros e você verá a serpente Histup se esticar metros e metros diante dos olhos. Escale-a até o teto da pirâmide, com a peça sobre a cabeça. Use um Flap Flip.

[9]. Jinjos (abaixo).

[10]. Entre na pirâmide do leste (aquela com o Jinjo verde atrás) pisando em seu switch no topo e correndo para a porta. Aqui dentro, um puzzle simples: completar um jogo da memória gigante. Primeiro de tudo, se livre da múmia imortal que o perturba com uma Gold Feather, para poder se concentrar e não correr o risco de morrer. Você terá um minuto para completar tudo.

[Localizações] (legenda: V -> vertical*, H -> horizontal**)

* números contados de cima para baixo.

** números contados da esquerda para a direita.

[Mumbo Jumbo] - 1V, 1H / 3V, 3H

[Eggs] - 1V, 2H / 4V, 4H

[Jinjo] - 1V, 3H / 1V, 4H

[Red Feathers] - 2V, 1H / 3V, 2H

[Musical Notes] - 2V, 2H / 4V, 1H

[Banjo] - 2V, 3H / 4V, 2H

[Honeycombs] - 2V, 4H / 4V, 3H

[Kazooie] - 3V, 1H / 3V, 4H

[Jinjos]

[Azul] No fosso de areia, mas primeiro você deve enchê-lo de água e mergulhar, senão vai sair de lá com os pés queimados (peça 6).

[Verde] Atrás de uma das pirâmides (a do leste, última peça).

[Amarelo] Logo no início, numa pedra as suas costas.

[Laranja] Num dos carpetes de dentro da esfinge (peça 3).

[Rosa] Numa cesta ao lado do sarcófago no fim do labirinto (peça 7).

[Mumbo Tokens]

[1]. Atrás de Jinxy, na areia quente (use a bota).

[2]. Acima do nariz da esfinge. Use a técnica do voo.

[3]. No fundo da sala acessada pela porta na barriga de Jinxy (peça 3). Mate a mão primeiro.

[4]. Atrás de Rubbe (peça 8).

[5]. Na mesma pirâmide da Jigsaw 6.

[6]. Na entrada de baixo da pirâmide da Jiggy 6.

[7]. No centro do quebra-cabeça, Jiggy 10.

[8]. Perto do Jinjo azul (ver acima).

[9]. No topo da pirâmide do labirinto (peça 7). Lembre que é possível pegar a caveira mesmo não tendo erguido a estrutura, usando um disco de voo e algumas penas.

[10]. Junto com a peça 7, no sarcófago, lá pelo lado esquerdo.

>>>>>>>>>GRUNTILDA'S LAIR<<<<<<<<<<<

[Jiggy 7]

Saindo do mundo do deserto, tendo ativado o botão da bruxa, vá à antiga sala do monumento dourado no centro. Repare que o sarcófago com a cara de Jinxy estará aberto. Mas repare também que a peça está alta demais para um simples pulo ou Flap Flip. Use o disco de pulo móvel ali perto para alcançar o artefato.

Se dirija à sala das teias. Suba a rampa da esquerda. Abra a porta de 450 notas dali e mergulhe na água nessa nova sala. Passe pelo túnel subterrâneo da esquerda e atravesse mais esse salão, que ainda é inutilizável (existe um Mumbo Token aqui, no fundo, direita). No terceiro, suba à superfície. Aqui, há várias alcovas na parede. Suba na primeira e vá usando pulos duplos para ir avançando.

Cuidado com aquela com um tentáculo (Whiplash), que pode derrubá-lo ou machucá-lo (pegue o Token detrás dele). A última alcova é a do quadro do próximo mundo. Complete-o e saia dessa área, voltando à sala das teias.

Volte à sala quente, onde havia o quadro de Gobi's Valley. Siga pela borda estreita até o fim, uma entrada para um temeroso cemitério. Siga até o final para achar a casa que dá a entrada ao próximo estágio, mas não entre ainda: há uma casa-de-favos e alguns itens à esquerda (use o Beak Barge para quebrar a grade). Esta casa não pode ser aberta por enquanto, e nem é preciso, mas, depois de completar Mad Mansion, sim. Volte e entre de uma vez na "Mansão do Monstro Maluco", o mundo que mais lhe dará calafrios.

>>>>>>>>>MAD MONSTER MANSION<<<<<<<<<<<

[Musical Notes]

Há notas em praticamente todos os lugares das imediações, incluindo a mansão, óbvio, a catedral, o cemitério em volta, o labirinto maldito, o porão, o poço e as casas em volta. Procure bem, muito bem por cada cômodo, por cada janela da

casa.

[Extra Honeycomb Pieces]

[1]. Como abóbora, ache uma sala no segundo andar onde parte do piso está quebrada e há um outro mais resistente embaixo. Só nesta forma é possível que Banjo explore o canto onde está a argola.

[2]. Na igreja, procure o órgão gigante, com um Flight Pad sobre alguns livros e partituras dali. Suba usando penas vermelhas e você verá a EHP sobre alguns pedaços de madeira de um dos lados.

[Witch Switch]

Também na capela (como a segunda argola), só que do lado oposto.

[Jiggies]

[1]. O monstro maluco do título é Napper, um fantasma verde que vive na sala principal da mansão. Acessando essa sala pela porta logo a sua frente, o monstro (que dorme e tem uma peça em seu interior) acordará com os ruídos das tábuas de madeira. Você precisa escalar com o Talon Trot o telhado (agarre num mastro ali perto) até chegar à chaminé, de onde você deve pular. Banjo aterrissará do pulo na lareira da sala, sem acordar Napper. Agora atenção: vá pulando de cadeira em cadeira, sem jamais cair no chão para não acordar o fantasma. Quando chegar à mesa, não seja apressado: vá empurrando a alavanca de leve, para Banjo ir de ponta-do-pé até a peça.

[2]. Quebre o portão do lado direito da mansão e explore o canteiro/cemitério dali. Atente para todos os R.I.P.s (lápides vivos) que o perturbarem. Observe também que há uns vasos que costumavam ter flores, mas que as perderam por ninguém regar (num lugar como esse ninguém se preocupa com isso) cada uma delas. Jogue ovos traseiros nos vasos. Quando terminar de fazê-lo e flores nascerão nos cinco vasinhos, a peça surgirá.

[3]. Ache o porão da mansão (com uma porta quase que horizontal de madeira). Dê um Beak Barge para liberar a entrada e mate o Goblin (fantasma) com uma pena dourada. Agora você está livre para abrir cada um dos tonéis laterais. Um deles não abre, outros têm itens como ovos, um Jinjo e outro tem a peça.

[4]. Paralelamente ao casarão, há uma outra casinha de onde saem vários focos de luz. Entre para participar de mais um dos desafios de puzzle do jogo: aqui vive Tumbler, um pedaço de gelo que tem uma peça em seu interior, que já está aborrecido dela. Ele diz que poderá dar a peça como gratidão a Banjo e Kazooie se eles ganharem o jogo que Gruntilda preparou. Ele consiste em um espaço quadrado onde Banjo, subindo em Tumbler, deve deslizar pelo lugar, escrevendo a palavra BANJOKAZOOIE com as letras que se encontram nas bordas. Cuidado com três detalhes: entre as letras há casas da bruxa que tiram a energia de Banjo; há um certo limite de tempo para realizar a tarefa; e um Goblin roxo fica rondando pela sala para lhe atrapalhar (um fantasma roxo, mesmo depois de morto com uma pena dourada, volta em alguns segundos como se nada tivesse acontecido, portanto nada de gastar as suas preciosas penas).

[5]. No canto direito da casa há um pequeno jardim, com um switch em sua quina (onde há uma piscina tóxica). Não um switch de bruxa, mas um que abre a porta trancada da capela à esquerda por algum tempo. Ative o botão, pegue o tênis a frente e corra o mais que puder rumo a tal porta. Uma vez dentro, ignore os Goblins e os bancos (a não ser que queira pegar as notas) e siga em frente até o órgão. Subindo nas teclas, Mozand, a mão fantasma, lhe desafiará para um agradável duelo musical. Apenas dê Beak Busters nas teclas que a mão usar na

música. Depois de duas seções (a segunda é mais longa) acompanhando todos seus movimentos, a Jigsaw cai em sua frente, acima das partituras.

[6]. Ao lado do lugar onde estava o switch da igreja, há um profundo poço. Uma peça está no fundo. Você pode pegá-la de duas maneiras: como Banjo, mergulhe e nade com cuidado para não esbarrar nos tentáculos e tocar a Jiggy. Como abóbora, não é possível nadar, mas mesmo assim você pode entrar por cima ou por um buraco ali no solo. As vantagens são que a água aqui parece não existir, pois a abóbora caminha livremente, fora que ela não tem barra de oxigênio e você poderá pegar os outros itens dali (notas e um Token).

[7]. Mais uma vez a capela é palco de uma busca por peças: use uma das lápides (mortas) para escalar ao telhado do primeiro nível. Use o Talon Trot para continuar subindo, até uma pequena porta que leva você ao topo. Aqui, use o Shock Spring Pad para chegar ao mastro do topo. Escale-o e pegue a Jiggy em seu estopim.

[8]. Procure pela cabana de Mumbo (perto da capela) e pague 20 MT para ser transformado em abóbora (!). Nessa forma minúscula, você poderá entrar em buracos pequenos. Procure, pelos muros ao redor das lápides, um buraco que vai levar você a uma nova área. Com uma rampa. Suba-a, siga pelo topo do muro (as urticárias não afetam a abóbora), até alcançar um ponto próximo do telhado da mansão. Pule até lá e procure (entre as quatro pontas) um buraco grande o suficiente para que Banjo nessa forma possa descer pelo cano. Atenção: não mexa a alavanca na queda para não sair do curso da Jigsaw, no meio. Há notas lá também.

[9]. Jinjos (veja localizações abaixo).

[10]. Hora da peça mais hilária de todas, do momento mais ridículo e vexaminoso do jogo para a dupla aventureira: antes de tudo, quebre a menor janela do segundo andar da mansão (se tem dúvidas de qual seja, quebre logo todas). Depois, vire abóbora e entre nela. Se acertou a sala, estará no banheiro, falando com uma privada (!!!) que reclama que algo a está entupindo. Como abóbora será possível entrar no tubo (que nojento!) por uma descarga (aparte A sobre ela). Uma vez lá (ainda bem que videogames não tem cheiro), desvie dos tentáculos e dos monstros dos canos e pegue a pecinha no fundo. Quanto mais rápido sair, melhor...

[Jinjós]

[Azul] Em cima de um pilar que está dentro da piscina tóxica, onde há um Whiplash e um disco de pulo que você deverá usar.

[Verde] No telhado do terceiro andar, perto do disco de pulo.

[Amarelo] Numa das salas do terceiro andar, num quarto cheio de quadros, sobre a bi-cama. Use o disco de pulo na frente de um dos quadros. Cuidado com o Goblin dali.

[Laranja] Numa das esquinas mais longínquas do labirinto verde, à esquerda das duas entradas possíveis.

[Rosa] Num dos tonéis do porão.

[Mumbo Tokens]

[1]. Num dos tonéis do porão.

[2]. Na pia do banheiro (sala da privada).

[Musical Notes]

Um mundo muito traiçoeiro, onde morrer é tão fácil como piscar os olhos. Tanto o abismo da sala das máquinas quanto a água poluída ou mesmo os caixotes de TNT podem pôr fim à sua empreitada. Fique atento e você se dará bem.

[Dica] Pegue primeiro as notas da sala das máquinas, pois se deixá-las por último, poderá se dar muito mal... Trate de procurar em todos os contâiners exteriores e em todas as janelas e tubos do navio antes de sair chorando porque faltam uma ou duas notas apenas.

[Extra Honeycomb Pieces]

[1]. Na sala exterior ao navio que serve de depósito de barcos, acessada pela piscina de Snacker (o tubarão). Mergulhe lá e, rapidamente, procure um espaço entre a porta encostada e a parede, para chegar no local. Dentro, procure por um switch que fará a argola aparecer no ar. Use o pedal de vôo para pegá-la.

[2]. Em uma reentrância um pouco acima da entrada da sala das máquinas, com um Flap Flip.

[Witch Switch]

Está no topo de um dos lugares altos do navio, mas não dos que são acessados por escadas (redondos), mas sim um outro, que deve ser alcançado pulando-se de um dos guindastes amarelos, à direita do início.

[Jiggies]

[1]. No topo de uma das plataformas circulares do navio. Vá direto a ele pela rampa e suba pela torre a sua frente, pelas escadas, até a grade do fim (uma guarda um Mumbo Token e outra a peça).

[2]. Repare que há janelas do navio menores e de apenas um aro de ferro em volta que podem ser quebradas com um Rat-a-Tat. Pois bem: quebre a janela mais próxima da torre onde achou a primeira peça passada e você provavelmente estará na cabine do capitão, onde encontrará a peça dentro de uma portinhola, protegida por um Great Monster. Mas cuidado com os marujos de Grunty.

[3]. Na extrema esquerda do navio há três botões no chão: 1, 2 e 3. Dê Beak Busters nesses botões na seguinte ordem: 3-1-2-1-1-1. Só cuidado para não errar e perder favos de graça.

[4]. Do início, siga para a esquerda, até o buraco que diz "Toll 2". Atire 2 ovos ali para fazer um caminho surgir. Passe para o outro lado e avance até o telhado cinza. Use o Talon para passar da metade dele e, no lado oposto, dê um Buster na janela escura para cair num galpão. Apenas suba um caixote para pegar a Jigsaw. Você pode, também, entrar pela parte de baixo, mas teria que caminhar mais até seu prêmio.

[5]. Há, na extrema esquerda do navio, uma Jiggy presa por uma grade, diretamente ligada ao guindaste amarelo próximo por uma corda. Vá até lá (pelo disco de pulo ou pela própria corda) e acerte a seta vermelha saliente com um Beak Barge. Você terá alguns segundos apenas (cerca de 15) para subir a escada, correr em direção ao navio e pular do guindaste até a peça antes que a grade (periodicamente movida para cima) seja recolocada lá.

[6]. No guindaste do outro lado, fazendo-se essa mesma coisa (o Beak Barge), haverá uma grande explosão que abrirá uma sala para Banjo (já que a corda segurava uma grande caixa com explosivos). Ali dentro, você enfrentará o chefe da fase, Boss Boom Box, uma grande caixa explosiva. Dê alguns Rats até a caixa

enorme virar duas menores. Faça o mesmo nessas e o resultado serão 4 mini-caixas. Repita o processo com cada uma e restarão 8 minúsculas caixinhas que desaparecerão ao ser atingidas. Depois de tantos inimigos, a Jiggy é uma boa recompensa!

[7]. Na extrema esquerda, no fundo, Snorkel, um pobre golfinho, foi aprisionada debaixo de uma âncora pela terrível Gruntilda e capangas. Mas Banjo está aqui para salvá-lo: siga rapidamente (antes do fôlego acabar) pela brecha no navio, de onde sai a corrente da âncora. Passe pelos monstros na parede (Great Monsters) e depois pelos marujos do final. Há quatro notas nos cantos e um switch no meio, que fará a âncora levantar. De volta ao local onde Snorkel estava, ela já se foi, mas deixou seus votos de agradecimentos e felicidades, que você já sabe quais são...

[8]. Entre no tubo mais à direita do navio (cuidado com o falso) e veja que você está numa sala com um marujo e um switch no meio, com vista para um salão cheio de engrenagens pelo vidro. Aperte o switch e você verá que as hélices e o resto das coisas parou de girar tão rapidamente quanto antes, o que possibilita você de chegar até o fim do caminho, onde há uma Jiggy. Mas como chegar lá? Saia desse tubo e procure por uma porta bem pequena na base da torre ali perto. Dê um Beak Barge e entre. Vá descendo pela escada. Agora sim, basta calcular o tempo certo de avançar pelas rotações e engrenagens complexas, que têm uma pausa/desaceleração durante certos segundos.

[OBS] Se morrer, você terá de ativar o switch no cano novamente.

[9]. 5 Jinjos (abaixo).

[10]. Na ponta direita do navio há duas hélices que rotacionam velozmente, afinal o motor está em força máxima (apesar do navio estar parado). E dentro de um dos buracos onde estão as hélices, mais no fundo, brilha uma peça de quebra-cabeças. Mas nem pense em fazer a loucura de passar por ali: a morte é instantânea. Volte à sala das máquinas e chegue até o fim, tanto do lado esquerdo como do direito. No final de cada lado há um switch de hélice. Um faz com que elas fiquem um pouco devagar, mas é necessário apertar o outro para que elas parem totalmente. Uma vez apertado o segundo botão, corra para fora da sala (mas não se desespere), suba as escadas, saia do navio, mergulhe e pegue a peça (são 65 segundos para tentar). As possibilidades de morrer são bem grandes...

[Jinjós]

[Azul] No galpão azul do meio (aquele que se entra por cima), no meio dos dois guindastes. Num dos cantos, onde há um marujo.

[Verde] Esperando por você num canto acessível apenas pelo caminho que surgirá quando você depositar oito ovos dentro do buraco "Toll 8", extrema direita.

[Amarelo] Em cima de um bote pendurado sobre o poço do tubarão. Se você errar e cair... proteja seu traseiro!

[Laranja] Nas águas tóxicas verdes, boiando sobre um barril cinza.

[Rosa] Na piscina abaixo da grade da direita (chegue lá por uma abertura na grade de arame submersa). Pegue o Jinjo no canto rapidamente e saia antes do oxigênio acabar.

[Mumbo Tokens]

[1]. Perto do buraco de Toll 2: atire 2 ovos lá para formar o caminho e mate o Great Monster do buraco ali no meio. Agora dê um Flap Flip para trás, forçando

[Musical Notes]

Com certeza o mundo mais difícil quando se fala em notas musicais: será preciso ir e voltar, às vezes, em alguma estação, para achar as 100, já que o mundo é grande e são 4 possibilidades diferentes das coisas estarem ali ou não, tudo isso sem sequer morrer. Não deixe de procurar sob a água (verão não tem) nas covas, em cada detalhe da árvore gigante ao centro e na horta e gramado ao redor.

[Extra Honeycomb Pieces]

[1] (Inverno) Desça à água pelo buraco no gelo e seja rápido para entrar na moradia de Gnawty, o castor (o oxigênio se consome duas vezes mais rápido). Explore a casa dele para achar a argola.

[2] (Inverno) Nabnut, o esquilo, hiberna nesta estação, mas ainda assim é possível entrar em sua casa (quebre a janela com um Beak Bomb Attack). O EHP está sobre uma enorme pilha de sementes.

[Witch Switch]

(Inverno) Na frente de um dos bonecos-de-neve da fase. Não se preocupe em ser atingido, pois eles não jogam bolas à curta distância.

[Outros Switches]

[Spring Switch] Já na área central, atrás e onde você está.

[Summer Switch] (Primavera) Na frente da casa de Nabnut.

[Autumn Switch] (Verão) No final do rio (ou pelo menos no trecho em que deveriam estar as águas dele, que está completamente seco). Protegido por um Great Monster.

[Winter Switch] (Outono) Em frente ao ninho de Eyrie.

[Jiggies]

[1]. (Primavera) Suba toda a árvore passando por todos os perigos, dê um Barge na porta final para entrar e pegar a peça entre os Whiplashes (tentáculos). Parece fácil, mas se você conseguir subir a árvore na primeira tentativa sem cair, é um mestre!

[2]. (Primavera) Encontre Mumbo Jumbo em sua cabana (nas imediações da árvore) e troque 25 Tokens pelo direito de se transformar em abelha. Voe com a tecla A o máximo possível. Procure por uma folha com uma Nab-Bear em cima (aquelas flores que estraçalham você em sua forma comum se você não usar Gold Feathers quando se aproxima). Sobre a Nab-Bear há uma peça; Não se preocupe: ela não implica com abelhas e será muito fácil pegar a Jiggy.

[3]. (Verão) Na segunda estação, a colméia (meio do caminho rumo ao topo da árvore) estará com uma espécie de alçapão em cima. Basta usar o Beak Buster e entrar. Os Zubbas (abelhas) irão atacar Banjo porque não querem ceder a peça. Você tem duas táticas para se dar bem: ou ataca com Rats (mas você deve ser bom nisso) ou use e abuse de suas penas douradas para acabar mais facilmente com elas (as coitadas voam em você enquanto está imóvel usando o movimento Wonderwing).

[4]. (Verão) A Treehouse (cada de madeira no caminho da árvore) estará mais

construída que na estação passada e já será possível chegar ao seu interior e pegar a peça (cuidado para não se dar mal e confiar demais nos pedaços de madeira ou nos ângulos de câmera). Serão necessários dois pulos.

[5]. (Verão) Em determinado ponto da subida, você verá algumas folhas grandes em seqüência, como se fosse uma escada. Escale por elas, com muita perícia, para chegar ao último "degrau" com a Jigsaw.

[6]. (todas as estações) Na Primavera, chegando a um ninho, você verá um ovo de ave. Use o Shock Spring Pad de trás para libertar o nenê ave Eyrie. Ignore-o e volte apenas no Verão, quando ele vai estar faminto e pedindo por comida (5 Caterpillars, pequenas lagartas apetitosas). Você deve sair por aí procurando as bichinhas para alimentá-lo. Depois, no Outono, ele pedirá ainda mais delas (10). No Inverno, ele já será um pássaro adulto e sairá voando rumo ao sul, deixando uma peça. Mais abaixo (depois de Mumbo Tokens), está a localização de todas as Caterpillars.

[7]. (Outono) Quando encontrar Nabnut, ele estará realmente chateado porque comeu todo seu estoque de nozes nas estações anteriores e agora não tem mais nenhuma para estocar quando o Inverno chegar, estação onde nozes não poderão mais ser encontradas fora. Sobrou para Banjo, que terá que coletar as nozes que encontrar espalhadas por aí e depois entregá-las ao sabichão, que lhe dará a peça no fim (localização delas mais abaixo).

[8]. (todas) Durante a Primavera, procure a horta/canteiro, onde há um touro por perto, e deposite 5 ovos no buraco do centro. Uma muda de flor começará a crescer. Volte no Verão e Outono para regá-la com a ajuda de um velho amigo: Gobi! Depois de feito isso duas vezes, é só subir no topo dela, onde está seu prêmio (suba até a colméia e pule de lá).

[OBS] Gobi diz estar cheio de você e vai tirar férias em Lava World, onde nunca poderá encontrá-lo!

[9]. Jinjos (abaixo).

[10]. (Verão/Inverno) Durante o Verão, dê um Beak Barge numa pedra que bloqueia a entrada para a casa do pobre Gnawty, um esquilo amigável que ficou desde a Primavera esperando por ajuda. Ele correrá para sua casa pedindo que você o siga para lhe dar algo, mas como o rio está seco, nem o Talon Trot pode levá-lo a casa dele porque antes dela há uma subida super-inclinada. Paciência... Volte no Outono e ele estará muito feliz em lhe dar o prêmio por qual se esperou tanto.

[Jinjós]

[Azul] (Inverno) Sobre a casa de Mumbo, sendo necessário chegar lá voando.

[Verde] (Primavera) Numa Nab-Bear Flower, no topo da árvore (você tem de ser abelha para executar a façanha ou usar uma Gold Feather).

[Amarelo] (Verão) Brilhando à luz do Sol logo no início, sob a grama seca, guardado por abelhas (esquerda da entrada).

[Laranja] (Outono) Numa das folhas da flor do canteiro.

[Rosa] (Primavera) Dentro da colméia. Primeiro vire abelha para poder entrar pelo pequeno buraco em uma das pontas.

[Mumbo Tokens]

Primavera

[1]. Ao redor da árvore, num dos estágios iniciais, a alguns metros de uma Nab-Bear.

[2]. Na ponta da colméia, próximo ao buraco que pode ser desbravado pelo Banjo abelha.

[3]. No fim da trilha da Treehouse.

[4]. Sobre o armário da casa de Nabnut.

[5]. Apenas siga pelo caminho linear da árvore e você verá a caveira na sua frente.

[6]. Numa Nab-Bear perto da margem do rio.

[7]. Em outra delas, ao lado da porta da estação.

Verão

[8]. Antes da rampa da casa de Gnawty.

[9]. Escondido sob a grama seca alta, perto de uma casa-de-favos pelas proximidades do canteiro da flor.

[10]. Na parte superior (de dentro) da cabana de Mumbo.

[11]. Numa Nab perto da casa de Mumbo, numa rampa (use uma pena dourada).

[12]. Numa das folhas ao redor da Treehouse.

[13]. Numa folha, acessada por um Shock Jump (perto de um buraco de Great Mosnter).

[14]. No meio do caminho para o topo, numa região cheia de Great Monsters.

Outono

[15]. Numa Nab perto do começo.

[16]. Em cima de uma folha, numa seqüência delas.

[17]. No final do galho para a Treehouse.

[18]. Sobre o caminho que sucede a Treehouse, perto de uma Nab

[19]. Na Nab antes da porta final da árvore.

Inverno

[20]. Em cima de uma plataforma onde também há um disco de voo.

[21]. Em cima da flor, que nesta estação está morta.

[22]. Matando-se um Sir Slush perto do rio congelado.

[23]. Dentro da colméia, destruída.

[24]. No fim do caminho da Treehouse.

[Caterpillars]

Verão

- [1]. Debaixo de uma folha com uma nota musical, bem no início.
- [2]. Atrás do grande tronco no meio do rio seco.
- [3]. Perto de uma Nab, no caminho para o topo da árvore.
- [4]. Do lado esquerdo do local do canteiro, sobrevoada por abelhas.
- [5]. Perto da cabana de Mumbo, no final de uma rampa.
- [6]. Ao lado da porta da casa de Mumbo.
- [7]. No caminho para a Treehouse, a casa em construção.
- [8]. Num círculo de madeira, do lado do capanga à la Robin Hood.

Outono

- [9]. Sobre um monte de folhas logo no começo, à esquerda.
 - [10]. Numa outra pilha de folhas, junto de um Great Moster e de uma pena dourada.
 - [11]. Na frente de um dos buracos de Great Monsters ainda na base, num trecho que divide o rio.
 - [12]. Dentro da cabana de Mumbo.
 - [13]. No galho que dá na Treehouse.
 - [14]. Dentro da colméia.
 - [15]. No próprio ninho de Eyrie, atrás dele.
- [OBS] Há mais de 15, mas listei apenas as necessárias para a peça, que são, aliás, as mais fáceis.

[Nabnut Nuts / Accorns (Outono)]

- [1]. Siga pelo caminho da esquerda até uma janela. Quebre-a e você verá a noz ali no fundo de uma piscina.
- [2]. Ao sair da casa, siga em linha reta e use o Talon Trot para seguir pelo caminho estreito. A noz está no ar. Use um Flap Flip.
- [3]. Dali, pule com um Feather Flap para o meio, rumo a outra noz.
- [4]. Caindo em linha reta da anterior, esta estará aos seus pés.
- [5]. Suba até o círculo e de lá desça num Talon para mais uma, numa pequena rampa declinante.
- [6]. Na própria casa do esquilo.

>>>>>>>>>GRUNTILDA'S LAIR<<<<<<<<<<<

[Jiggy 10]

[OBS] Saia de Click Clock como abelha para não ter de voltar depois. O switch que você ativou fez uma peça aparecer numa brecha muito alta dessa região de bosque: voe até lá (em linha reta após sair do mundo) e pegue a última peça de todo o Grunty's Lair e, se cumpriu tudo direitinho, também a última do jogo.

Vá direto, sem descanso nenhum, à próxima Porta Musical para o "Grande Desafio Intelectual" do jogo. Ande até a grande plataforma com o rosto de Tooty e você será transportado para uma arena de desafio!

>>>>>>>>>GRUNTY'S FURNACE FUN<<<<<<<<<<

À frente, um super-desafio: uma espécie de "Show do Milhão" apelão com Gruntilda no lugar de Sílvio Santos e sua irmã Tooty como prêmio máximo. E pior que as perguntas serão todas em Inglês e você terá, mesmo sabendo da língua, de ser ágil na hora de responder, ter uma boa memória e saber jogar alguns mini-games, que foram reeditados e dificultados pela bruxa velha.

Antes de mais nada, vire para trás e ative este caldeirão verde para fazer as coisas mais fáceis para você no futuro. Depois, se vire no jogo (não é possível ajudar em tudo, mas vamos dar uma mãozinha no básico):

[Regras Básicas]

Seu objetivo será avançar pelos espaços no chão (seja qual caminho você escolher) rumo ao final, onde está o pódio com os prêmios. Para passar por cada um, você terá de responder a alternativa certa entre as três propostas nas perguntas de Grunty. Errando, você permanece no mesmo espaço e perde um favo-de-mel. Acertando, você ganha o direito de seguir ao próximo piso. Mas cuidado com um detalhe: cada figura apresenta perguntas sobre assuntos diferentes e há dois espaços especiais que merecem ser comentados minuciosamente. O espaço Relógio apresenta um desafio onde você terá de atuar na prática: um dos mini-games do jogo (como o jogo da memória de Gobi's Valley ou o puzzle no castelo de areia de Treasure Trove, etc.). E, na casa Caveira há dois fatores complicantes: primeiro que ele engloba todas as perguntas de demais tipos de quadro. Segundo que, errando a resposta, o jogador perderá a vida, mesmo estando com a barra de energia cheia (não à toa as duas últimas casas do jogo são desse tipo). Mas não se preocupe tanto: há um modo de passar por estas etapas sem maiores problemas (apenas continue lendo a seguir).

[Quadros]

[Banjo&Kazooie] A bruxa perguntará coisas sobre sua estada pelos mundos (como: qual era o nome de tal pessoa, o que havia em tal lugar, etc.). Como não é possível pausar, você terá de dar a resposta rapidamente (dê uma passada visual no Detonado para rever os nomes de personagens que estão em negrito).

[Gruntilda] A megera perguntará sobre sua vida estritamente pessoal (qual pasta de dentes usa, quem são seus melhores amigos...), e, como Banjo nunca foi íntimo da bruxa, para responder certo todas as perguntas, basta anotar todos os recados de Brentilda (lembra que na seção Personagens nós recomendamos que você anotasse os termos trêmulos toda vez que conversasse com a bruxa, três vezes?) e lê-los antes destas perguntas, para se dar bem na hora. Mas por que este Guia tão completo não incluiu aqui estes termos? Simplesmente porque eles podem ser diferentes de cartucho para cartucho e até de file para file de mesmo cartucho! Então, se não fez o que recomendamos, volte à parte anterior da estratégia e procure, nas partes no Gruntilda's Lair, os nomes da fada.

[Nota Musical] A pergunta dirá respeito a um som previamente (ou posteriormente) colocado à disposição de seus ouvidos. Pode ser o de uma fala de personagem (adivinha quem é), de um trecho do jogo (adivinha este trecho baseado na trilha) ou pode ser também um som de item (ovos, penas, peças...). Se concentre no que estará ouvindo, pois o tempo em que você pode curtir o som e o tempo de resposta são muito curtos.

[Olho] Um trecho de uma fase (geralmente mostrado com um zoom enorme e irritante e de ângulos de câmera péssimos) ou um personagem mostrado em alguns segundos, cobrando de você o nome do/da local/pessoa.

[Relógio] Aqui, você enfrentará, obrigatoriamente, um desafio não em teoria, mas na prática: controlará Banjo em várias situações: pode ser nos puzzles/batalhas de Gobi's Valley, Treasure Trove, Click Clock, Rusty Bucket ou Bubblegloop, todos mais complicados. Exemplo? Em TTC, você terá de escrever não BANJOKAZOOIE, mas o inverso, e com um decréscimo de 40 segundos em relação ao tempo anterior (só um minuto).

[Jocker] A carta-coringa, sua chance de se dar bem no jogo: elas geralmente se encontram nos cantos do trajeto e, respondendo às perguntas desta casa (que podem ser de qualquer tipo), você pode ganhar duas cartas Jocker (quanto mais delas, melhor!). Se errar, você não perde favos, mas sim as chances de conseguir as cartas, ao menos naquela casa. Mas para que serve uma dessas? Simples: apertando B sobre qualquer casa por onde você ainda não passou, será possível pulá-la (é como se já tivesse passado pela casa, mas sem nenhum esforço).

[Dica] É muito útil (e inteligente) que se pegue pelo menos duas e guarde até o trecho final, pois você não vai querer chegar tão longe para pouco...

[Caveira] Como já falado antes, um erro aqui significa morte! Evite passar por aquelas não obrigatórias (que apenas dão acessos a vidas ou coisas assim) e, tendo cartas Jocker, é sempre bom pular as caveiras assustadoras.

[Ajuda]

Enquanto detonados não oferecerem tradução simultânea (garanto que falta muito), você vai ter de depender de seu Inglês para passar deste ponto. Não adianta não saber nem o básico desta língua e sair tentando que nem um louco. Bom, mas mesmo para os que são entendidos no idioma, é bem difícil e resolvi ampliar o guia e mostrar também valiosas informações para os jogadores poderem passar por aqui o mais rápido possível (quando joguei pela primeira vez, passei meses tentando!):

[Respostas dos Quadros B&K]

*Servem também para os quadros Jocker e Caveira, que são de âmbito geral.

[Dica] Leia todas antes do jogo porque, como sabido, não é possível pausar no meio da pergunta.

ANVIL

PRESENTS

SUMMER

THE NUMBERS '1881'

HE'D LOST HIS GOLD

BANJO TREAD ON THE CREAKY FLOOBOARDS

EATING HIS NUTS

GRABBA THE MUMMY HAND

15

HIS FEET

RED FEATHERS

10

FROM CAMEL

ORANGES

SNACKER

HE CAN'T GET IN HIS HOUSE

GRUNTY'S HIGH FAT SPREAD

TICKER THE TERMITE

BRENTILDA

GHOSTS

8

GREEN FROG

LEAKY

TNT

A MASSIVE ANVIL

IT FEATURES FIVE BEARS

CONGA

1

EYRIE

THE TURNING COGS

YUMBLIES AND GRUMBLIES

JU-JU THE TOTEM POLE

FIVE

A GIANT BOLT

FLIBBITS

GARBAGE GRINDER

Q

WOZZA

ROTATING SAWBLANDERS

SPPUDY THE POTATO

BROWN

A MUD HUT

AN ORGAN

8

A BUNCH OF FLOWERS

[Atenção] Cuidado se acha que já sabe de có a resposta de tal pergunta e nem lê as alternativas: a bruxa pode inverter a ordem delas para confundi-lo em vezes posteriores.

[Manhas nos desafios dos Quadros Relógio]

[Jogo da memória de Gobi's Valley] A ordem das figuras foi mantida inalterada, mas o tempo é mais curto, portanto acabe logo com a múmia e resolva o puzzle (peça 10 do respectivo mundo).

[Competição com Mr. Ville em Bubblegloop Swamp] Será repetida apenas a terceira etapa (comer os Nham-Nhans indicado no topo da tela). Pegue os tênis de corrida para facilitar as coisas.

[Puzzle das letras em Treasure Trove Cove] Você terá 60 segundos para escrever EIOOZAK OJNAB (o inverso de antes), sem apertar em letras repetidas.

[Combate com os Zubbas em Click Clock Wood] Ou apele nos Rat-a-Tat Raps ou fique parada usando sua invencibilidade (Wonderwing).

[Combate com Boss Boom Box em Rusty Bucket Bay] Desta vez, uma ampulheta de tempo apressará as coisas. Não se afobe e siga as regras da Jiggy correspondente anteriormente.

[Jogo das tartarugas em Bubbleglopp Swamp] A seqüência a decorar é maior que a comum. Se não conseguir, prefira ficar imóvel para perder só um favo no final.

[Conclusão...]

Ajudamos o máximo possível, portanto não é nossa culpa se você não está tendo sucesso em passar por esta etapa. Mas, se passou, você verá uma hilariante cena (segredo para os que apenas lêem), seguidas de um final, mas não um verdadeiro, pois a batalha com a bruxa ainda vem por aí...

Acontece que Banjo já salvou sua irmã, mas deve fazer o serviço completo e acabar de vez com a maldita bruxa verde. Ela fez jus a sua reputação de mentirosa, não se entregando como prometido antes do jogo começar, indo ao topo do castelo, numa última esperança de fugir.

>>>>>>>>>GRUNTILDA'S TOWER<<<<<<<<<<<

Avance pela passagem à esquerda. Esta é a escada que apareceu na apresentação do início da aventura, quando você nem sonhava chegar aqui. Na nova sala, um caldeirão verde, que faz par com aquele detrás da plataforma inicial do Grunty's Furnace Fun. Pegue a vida na janela e siga.

Eis mais um quadro à frente: um da asquerosa Gruntilda, que abre a boca e diz que ainda não acabou. Ela estava certa: com 100 peças, mesmo completando a pintura, sobrarão 6 (tchan, tchan, tchan, tchan...).

Na última área do jogo antes do terraço do castelo, Dingpot, o caldeirão traíra da bruxa, que se alegra com sua visita e ainda revela que para chegar onde Gruntilda está basta pular nele (mas Kazooie não se encorajou muito depois que ele disse que Gruntilda usava o pobre objeto como banheiro!).

Antes disso, porém, explore as coisas ao redor: são quatro Portas Musicais protegidas por 800 'e alguma coisa' notas. Com elas, será possível pegar o ovo e as penas vermelha e dourada gigantes, que sempre estarão aí antes das suas tentativas de matar Gruntilda e recuperam seu estoque (deixam ele no ponto máximo). Já na porta de valor mais alto, uma pequena saleta onde há o último dos quadros (finalmente), que exige quatro peças (2 sobrarão...). E, fazendo isso, você ganhará um super-aliado para a grande batalha final: um life dobrado, com uma camada vermelha que deixa Banjo com 18 favos-de-mel!

Hora de voltar, pular em Dingpot e... BATALHAR!!!

>>>>>>>>>FINAL BATTLE<<<<<<<<<<<

Gruntilda se mostra mais resistente que muitos chefes de aparência mais grotesca vistos em outros games poraí. Serão 5 etapas para derrotá-la por completo:

[1]. A maluca vai usar sua vassoura para atacá-lo. Quando ela investir contra você em ataque rasante, saia da reta do vôo da ensandecida pulando para um dos lados. Depois de dois ataques, a vassoura ultrapassada de Grunty vai "dar pau". Sua oportunidade de dar o troco, com um Rat-a-Tat certeiro. Depois disso, ela vai jogar uma bola de magia vermelha. Corra para o lado inverso para se safar. Repita esse processo algumas vezes até que ela se canse e solte uma magia verde. Não tente fugir desta: ela tem propriedades teleguiadas. Apenas espere o momento certo para usar uma Gold Feather sabiamente. No fim, um favo (pegue apenas quando necessário).

[2]. Gruntilda apelará para as magias vermelhas quase que o tempo todo, voando no limiar de fora do topo do castelo. Se esconda atrás de um dos muros de modo que fique de frente para ela e, quando ela fizer uma pausa em seus ataques, suba no muro e atire ovos em frente rapidamente, voltando para a defensiva logo depois. Repita o processo cerca de três vezes (ela estará sempre mais rápida) e mais uma vez se livre da magia verde e aproveite a Honeycomb Energy.

[3]. Hora do show aéreo: use o pedal que surgirá no meio da arena para levantar vôo e seguir a bruxa em sua vassoura. Cuidado com as magias periódicas que ela solta e invista, sempre com prudência, com Beak Bombs, para atingi-la. Depois de boas cacetadas, a bruxa descerá e se trancafiará num campo de força. Desça você também (e rápido!).

[4]. Ela não aceita humilhações e começará a apelar: usará um campo de força (nem pense em chegar perto) e começará a desferir magias descontroladamente. Repare que brotarão de repente 4 estátuas de Jinjo do chão. Se aproxime delas, agache e dispare ovos nos buracos em sua frente para libertá-los (eles querem vingança contra Grunty!). Mas cuidado, porque a magia da bruxa pode atravessar

as estátuas e lhe atingir. Passada esta etapa (a primeira estátua), repita o processo com as demais três. Saldo final: Gruntilda furiosa, sem escudo e sem a vassoura. Prepare-se...

[5]. Sem a vassoura, Gruntilda levitará a alguns passos do chão e desferirá ininterruptamente magias (a cada 4, uma é verde!). Use e abuse de suas penas douradas e se aproxime do meio, onde nasceu uma grande estátua de Jinjo, na verdade de Jinjonator, Rei dos Jinjos, que precisa ser libertado. Para tanto, você terá de atirar desesperadamente 6 ovos em cada um dos quatro buracos de cada lado da escultura. Missão cumprida? Então siga lendo!

>>>>>>>>>O FIM?<<<<<<<<<

(não leia antes de terminar o game por si só!)
Jinjonator manda Gruntilda pastar fundo na grama (vale a pena ver a cena) e depois rola uma animação das melhores do Nintendo 64, com créditos longos mas intuitivos, que mostram que ainda não é o fim para você!

7. ////////////////////////////////// CRÉDITOS //////////////////////////////////

Esse FAQ foi totalmente escrito, revisado e planejado por mim, mas não foi graças somente a minha pessoa que pude realizar o 'sonho' de fazê-lo. Primeiramente, gostaria de agradecer ao manual de instruções do jogo, que me ajudou a elaborar as seções pré-jogo. Também à revista Gamers Especial número 29, que tirou algumas dúvidas que eu tinha em relação a alguns dos Mumbo Tokens e peças, assim como os sites <http://www.echosoftware.com/ofnstudios/bk/bkmain.html> e <http://www.bfba.net/>. Desculpem-me se estiver esquecendo alguém, mas isso é tudo!

Se quiser fazer parte desta lista, contribua com meu FAQ (sei que ele não é perfeito) dizendo o que está bom ou não e como posso corrigi-lo. Espero que não hajam erros de GRANDE proporção, pois inclusive finalizei o game e conferi informação por informação. Invariavelmente, um ou outro detalhe deve ter passado batido. Conto com sua colaboração.

[wormsaiboty@hotmail.com]

8. ////////////////////////////////// INFORMAÇÕES DE COPYRIGHT //////////////////////////////////

Copyright 2003 Rafael de Araújo Aguiar

Este FAQ não deve ser reproduzido sob nenhuma circunstância, exceto para uso pessoal. Não poderá ser posto em nenhum site ou qualquer outro veículo de comunicação público sem que haja minha autorização por escrito. Fazendo isso você estaria violando uma lei internacional de copyright e submetido a sanções judiciais.

OBS: Caso leia palavras como 'site', 'grupo' ou 'NewGen' neste FAQ, saiba que não o peguei de outra fonte, pois o referido site/grupo de discussão chamado New Generation World é MEU e fiz esse Guia originalmente para ele, até o momento que decidi convertê-lo em FAQ .txt para suprir as necessidades das pessoas que não tinham um modem tão veloz capaz de carregar todo o arquivo .doc com dezenas de imagens, fora que realmente parece boa a idéia de divulgá-lo por sites bastante renomados como GameFAQS.com e neoseeker.com. Tentei rastrear todos os trechos que se referem ao site, mas receio não ter conseguido. Se puder, informe pelo e-mail mais acima para que eu possa reformular a parte em questão.

