

INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING
MANUAL DE INSTRUCCIONES
MANUALE DI ISTRUZIONI

BANJO- -TOOIE™



Scanné par Mumu88

<http://www.emulation64.fr>

NINTENDO⁶⁴



Emulation64.fr

Sommaire

Deux années se sont écoulées	49
Commencer l'aventure	50
Personnages de Tooie	52
Manipulations de l'ours et de l'oiseau	54
Pouvoirs spéciaux de Jamjars	56
Merveilleux sac à dos	60
Éléments utiles	62
Endroits spéciaux à visiter	64



Deux années se sont écoulées...

A l'extérieur, une tempête fait rage. Bien au chaud dans la maison de Banjo, quatre amis jouent tranquillement aux cartes, encore inconscients du terrible danger qui s'approche sous leurs pieds. Un court tremblement de terre annonce l'arrivée des sœurs de Gruntilda: la maigre Mingella et Blobbelda, le boudin.

Grunty revient, mais sous la forme d'un squelette doué de parole et de pouvoirs magiques. Cependant, ses sœurs ont tout prévu. Par le biais d'une machine capable d'aspirer l'énergie vitale, Grunty va pouvoir récupérer son corps de rêve. Avant de retourner dans leur antre, Grunty décide de lancer un puissant sortilège sur la maison de Banjo et le pauvre Bottles qui était resté dedans. Les larmes aux yeux, Banjo, Kazooie et Mumbo Jumbo s'écrient à l'unisson: "Ces sorcières vont payer pour tous leurs crimes!". Nos amis vont-ils réussir à sauver leur amie la gentille taupe?

Commencer l'aventure

Insérez de la manière votre cartouche de **BANJO-TOOIE™** dans votre Nintendo 64, puis mettez-la en marche. A l'**écran titre**, appuyez sur **START** pour aller sur l'**écran de sélection de partie**. Servez-vous du stick analogique pour déplacer la main de Banjo parmi les huit objets présents, puis appuyez sur **A** pour sélectionner l'un d'entre eux.

Photos

Chacune des trois photos sur le mur représente une des sauvegardes disponibles. Choisissez un cadre encore vierge pour commencer une nouvelle partie, ou choisissez une photo déjà existante pour continuer une partie.

Appareil photo

L'appareil photo vous permet de copier une sauvegarde dans un fichier de sauvegarde vierge. Commencez par choisir la sauvegarde que vous voulez copier, puis appuyez sur **A**. Ensuite, choisissez le fichier de destination, puis appuyez sur **A** à nouveau.

Magnétoscope

Grâce au magnétoscope, vous pouvez rejouer à certains **MINI-JEUX**, affronter à nouveaux les **BOSS** et revoir les **SCENES CINEMATIQUES** que vous aurez déjà trouvées dans le jeu. Il vous suffit de suivre les instructions qui s'affichent à l'écran.

Télévision

La télévision vous permet de modifier les paramètres audio et vidéo.

POSITION ECRAN

Utilisez le stick analogique pour centrer l'image sur votre télévision. Appuyez sur **A** pour confirmer la modification, ou sur **B** pour revenir au paramètre d'origine.

MODE WIDE-SCREEN

BANJO-TOOIE offre la possibilité de jouer dans un vrai **mode Wide-screen 16:9**. Appuyez sur gauche et droite du stick analogique pour activer ou désactiver cette fonction.

MODE HAUT-PARLEURS

Faites gauche et droite avec le stick analogique pour sélectionner le mode audio parmi **MONO**, **STEREO**, **CASQUE** ou **SURROUND**.

Nintendo 64

Grâce à la N64, vous et vos amis pouvez vous affronter dans des jeux multijoueurs. C'est au joueur 1 que revient la tâche d'effectuer toutes les sélections. Tout d'abord, choisissez le nombre de joueurs, puis choisissez de vous affronter dans UN SEUL JEU, QUELQUES JEUX, ou TOUS LES JEUX parmi les jeux disponibles. Si vous choisissez UN SEUL JEU ou QUELQUES JEUX, il vous faudra ensuite choisir les jeux auxquels vous voulez jouer. Une fois que vous avez terminé vos sélections, appuyez sur A pour commencer.

Appuyez sur START pour mettre le jeu en pause. Dans le menu pause, vous pouvez choisir de CONTINUER ou de QUITTER la partie en cours.

Si vous choisissez de jouer à au moins deux jeux, chaque joueur se verra attribuer des points à la fin de chaque jeu. Ces points seront additionnés et le total sera affiché dans un récapitulatif. A la fin du dernier jeu, le joueur ayant le score le plus élevé sera affiché en haut du récapitulatif.

Corbeille

Vous pouvez vous servir de la corbeille pour effacer une sauvegarde. Choisissez le fichier que vous voulez effacer, puis appuyez sur A. Appuyez à nouveau sur A pour confirmer votre sélection ou sur B pour l'annuler.



Personnages de Tooie

Banjo

Banjo le gentil ours préfère mener une vie calme aux aventures mouvementées que recherche son partenaire kinkajou. Malheureusement pour lui, Gruntilda à plus d'un tour dans son sac et il ne peut pas encore prendre un repos bien mérité. Encore une fois, Banjo devra apprendre de nouveaux coups puisque sa partenaire compte laisser son sac à dos pour se débrouiller seule.



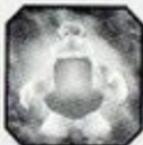
Kazooie

Ce kinkajou à crête rouge est mal élevé, grossier et fier de l'être! C'est la force de frappe de la redoutable équipe ours-oiseau, mais Banjo est trop réfléchi et calme pour Kazooie. Elle n'en peut plus d'attendre, pour enfin voir dans quelle mouise elle pourra se mettre une fois hors de son sac à dos!



Bottles

C'est grâce aux mouvements qu'il leur a enseigné que Banjo et Kazooie ont réussi à vaincre Gruntilda dans leur première aventure. Malheureusement, il a choisi la mauvaise nuit pour visiter ses amis, puisque la sorcière fraîchement déterrée a décidé de le pulvériser avec un puissant sortilège. Bottles va-t-il revoir sa famille un jour? L'ours et l'oiseau sont son dernier espoir...



Jamjars

Aussi différent de son frère que le serait un castor d'un dindon, le Sergent Jamjars s'est enrôlé dans l'armée régulière taupienne quand il n'était encore qu'un bambin. Son absence de bonnes manières et son manque d'humour proviennent certainement des années d'entraînement strict qu'il a suivis. Cependant, ses connaissances exceptionnelles du combat rapproché sont vitales à Banjo et Kazooie s'ils veulent avoir la moindre chance de vaincre le terrible trio.



Mumbo Jumbo

Ce chaman vient de passer avec succès un doctorat en sorcellerie, ses pouvoirs n'ont jamais été aussi puissants. Mumbo attend avec impatience le moment où il pourra quitter sa hutte en forme de crâne pour montrer à Banjo et Kazooie l'étendue de ses nouveaux pouvoirs.



Humba Wumba

Les mages habitant L'ÎLE AUX SORCIÈRES n'apprécient pas trop l'intrusion de Mumbo Jumbo et de sa réputation. Humba également dispose de pouvoirs lui permettant de polymorpher sa cible. Elle est bien déterminée à révéler au grand jour l'amateurisme de Mumbo.



Roi Jingaling

Souverain absolu de tout Jinjo et dirigeant du VILLAGE JINJO, jusqu'à l'intervention de Gruntilda et ses sœurs et de leur machine infernale, brisant le calme fragile du royaume et éparpillant les Jinjo dans tous les recoins de l'île.



Maître Jiggywiggy

On connaît bien peu de choses au sujet de l'ancien ordre de Jiggywiggy. Les seules dont on peut être sûr c'est que le temple de Jiggywiggy a une forme très bizarre et qu'il est dirigé par un être étrange du nom de Jiggywiggy. Selon la légende, Maître Jiggywiggy est le seul à pouvoir contrôler la toute puissance des Pièces Cristallines. Tous ceux désirant son aide doivent d'abord prouver leur valeur...



Honey B

Elle est l'un des rares personnages amicaux que vous rencontrerez sur L'ÎLE AUX SORCIERES de Grunty. En échange d'alvéoles goûtues qu'elle adore, Honey B donnera à ses visiteurs l'énergie supplémentaire dont ils ont besoin. Ouvrez l'œil pour la trouver, elle vit bien évidemment dans une gigantesque ruche.



Mingella & Blobbelda

Le physique assez comique de Mingella, grande et maigrichonne, et de Blobbelda, petite et grosse, n'est pas représentatif de leurs pouvoirs magiques. Elles n'ont pas été réunies avec leur sœur Gruntilda depuis leur plus tendre enfance, mais leur union leur donne une puissance inimaginable.



Gruntilda

Etre morte et enterrée n'a pas entamé la détermination de Gruntilda. Grâce à ses sœurs, elle est de retour et est en presque aussi bon état qu'avant. Son séjour sous-terrain l'a réduit à l'état de squelette, mais elle n'a pas perdu de temps en vaporisant le pauvre Bottles et en mettant au point un plan machiavélique pour régénérer sa vieille carcasse en l'état où elle était pendant son heure de gloire.



Manipulations de l'our

BOUTON L*

Permet de passer les écrans textes importants quand utilisé en combinaison avec les boutons B et B (voir remarque ci-dessous).

START

Fait apparaître l'écran de pause et l'écran de statut. (Voir page suivante pour plus d'informations.)

BOUTON R

Centre la caméra derrière Bojji quand vous maintenez la touche B enfoncée. Relâchez-la pour revenir à l'angle de caméra d'origine.

BOUTONS C

C+ et C+

Fait pivoter l'angle de la caméra. Appuyez sur l'un ou l'autre des boutons pour faire pivoter la caméra un petit peu, ou maintenez l'un des touches enfoncée pour qu'elle continue à pivoter.

C+ et C+

Change le niveau de zoom de la caméra. Appuyez une fois sur C+ pour voir le jeu en vue subjective, puis utilisez le stick analogique pour regarder aux alentours. Appuyez à nouveau sur C+ pour revenir à la vue d'origine. Appuyez sur C+ pour alterner entre les trois angles de vue externes.

BOUTON Z

- Permet à Bojji de s'accroupir. Utilisez le stick analogique pour vous déplacer en étant accroupi.
- Ralentit la vitesse de défilement du texte.

BOUTON B*

- Permet à Bojji ou Kocobai d'attaquer. Vous permet également de lire des pensées et de parler aux autres personnages.
- Annule le texte et vous renvoie à l'action.

BOUTON A

- Permet à Bojji de sauter. Plus vous maintenez A enfoncée, plus vous sautez haut.
- Accélère la vitesse de défilement de texte.

STICK ANALOGIQUE

Permet à Bojji de courir, de marcher ou de marcher pas à pas, selon la force avec laquelle vous appuyez sur le stick analogique.

*Note:

Le fait d'appuyer sur B n'annulera pas les textes les plus importants. Si vous êtes certain de ne pas vouloir lire ce type de textes, maintenez L et R enfoncés, puis appuyez sur B.

Menu pause et écran de statut

Si vous appuyez sur **START** pour mettre le jeu en pause, le jeu affichera des informations utiles. Utilisez le stick analogique pour mettre en surbrillance une option du menu, puis appuyez sur **A** pour sélectionner cette option.

RETOUR AU JEU

Continuer la partie en cours.

OBJETS ET OUTILS

Afficher la liste de tous les objets que vous aurez trouvés. Pour revenir au menu précédent, appuyez sur **B**.

JINJOS

Afficher le nombre de Jinjo de chaque famille que vous avez retrouvé. Pour revenir au menu précédent, appuyez sur **B**.

VOIR TOTAUX

Afficher le nombre de pièces de puzzle, de notes de musique, d'orbicoles vides, de Jinjes, de pages de Cheato et de Glowbos que vous avez trouvés, ainsi que les coups que vous n'avez pas enseignés. Vous verrez également sur cet écran le temps que vous avez passé sur cette sauvegarde. Appuyez sur gauche et droite du stick analogique pour alterner entre les récapitulatifs de chaque monde et les totaux pour le jeu. Pour revenir au menu précédent, appuyez sur **B**.

SAUVEGARDER ET QUITTER

Sauvegarder et sortir de la partie en cours.



Pouvoirs spéciaux de Jamjars

Banjo et Kazooie commenceront la partie avec la possibilité d'effectuer tous les coups qu'ils avaient appris lors de leur première aventure. Si vous êtes un nouveau venu dans cet univers, ou si vous voulez tout simplement perfectionner vos techniques, passez un peu de temps dans la zone d'entraînement de la MONTAGNE PERCHÉE avant de partir à la poursuite des sorcières. Trouvez une des tanières et appuyez sur B pour suivre un petit cours donné par le fantôme de notre pauvre Bottles.

Une fois sur L'ÎLE AUX SORCIÈRES, vous apprendrez qu'il existe tout un tas de nouvelles techniques à apprendre. Certaines d'entre elles nécessitent que Banjo et Kazooie soient réunis, alors que d'autres nécessitent seulement l'un ou l'autre de nos héros.

ÎLE AUX SORCIÈRES

Vous trouverez un certain nombre d'œufs sur L'ÎLE AUX SORCIÈRES. Pour les lancer, maintenez Z enfoncé, puis appuyez sur C + pour lancer l'œuf vers l'avant ou C - pour le lancer vers l'arrière.

Œufs de feu

Ces œufs sont utiles à la fois pour éclairer des passages obscurs et pour mettre le feu à vos adversaires.

Œufs-grenades

L'explosion qui résulte de leur utilisation annihilera vos ennemis et peut même vous ouvrir de nouveaux passages.

Œufs de glace

Tout ennemi touché par un de ceux-ci sera enfermé dans un cercueil de glace, vous permettant soit de passer tranquillement à côté, soit de l'attaquer sournoisement.

Kaz'œufs Mécaniques

Vous ne pourrez pas acheter d'œuf plus efficace avec vos notes de musique. Une fois que vous en lancez un, utilisez le stick analogique pour déplacer le Kaz'œuf Mécanique et appuyez sur B pour le faire exploser. Attention, cependant, à ne pas oublier le compte à rebours, car si celui-ci se termine, l'œuf s'autodétruira.

Sélect'œuf

Cette option vous permet de choisir quel type d'œuf vous souhaitez lancer. Vous l'apprenez automatiquement à chaque fois que vous apprenez à vous servir d'un nouveau type d'œuf. Appuyez sur R pour faire apparaître la liste des œufs disponible, puis appuyez sur R le nombre de fois qu'il faudra jusqu'à ce que vous ayez sélectionné l'œuf de votre choix.

TEMPLE MAYAHEM

Vis'oeuf aérienne

A chaque fois que vous êtes en vue subjective (appuyez sur C +), une cible apparaîtra à l'écran. A l'aide du stick analogique, déplacez la cible et appuyez sur Z pour tirer. Si vous avez les lunettes k'en jettent, vous pouvez également utiliser les touches C + et C + pour zoomer. Appuyez sur C + pour activer ou désactiver la cible.

Blaster Bregull

Dans certaines zones, Kazooie se transformera automatiquement en un fusil d'assaut ultra puissant, capable de tirer des œufs à une cadence impressionnante. Reportez-vous à la section "Endroits spéciaux à visiter" pour de plus amples informations.

Attrap'prise

La force colossale de Banjo lui permet de s'accrocher à des falaises abruptes. Utilisez le stick analogique pour vous déplacer et appuyez sur B pour que Kazooie donne un coup de bec si elle est présente. Appuyez sur A pour remonter, ou sur Z pour vous laisser tomber.

MINE MIROITANTE

Perceuse Bill

Bec'assaut que vous aviez appris lors de vos précédentes aventures est une arme puissante, mais cette amélioration est capable de percer la pierre et le métal! Appuyez sur A pour sauter, puis appuyez et maintenez Z enfoncé pendant le saut pour vous servir du kinkajou comme d'une perceuse ultra-moderne.

Baïonnette-bec

Les méchants qui vont se retrouver du mauvais côté du bec risquent de le regretter. Appuyez sur B dans une des zones où vous pouvez vous servir de la Perceuse Bill pour poignarder vos adversaires d'un coup de bec de Kazooie.

SORCIERE-LAND

Séparation

Kazooie l'attendait depuis si longtemps... Trouvez une paire de socles séparation, placez-vous sur le socle à l'effigie de Banjo et appuyez sur A. Le kinkajou sortira avec grâce du sac à dos de Banjo, fin prêt à explorer tout seul. Pour alterner entre Banjo et Kazooie, placez-vous sur le socle séparation correspondant au personnage que vous jouez ou sur un nuage d'échange et appuyez sur A. Pour réunir à nouveau nos deux amis, mettez-les en contact physique.

Coud'sac

Banjo peut enlever son sac à dos et s'en servir comme d'une immense massue. Heureusement pour Kazooie, il ne peut faire ceci que lorsqu'elle n'est pas dedans. Appuyez sur B pour essayer ce coup lorsque Banjo est à l'arrêt, marche ou court.



Vis'œuf aérienne

Kazooie peut devenir un véritable bombardier en apprenant à voler et tirer des œufs en même temps. Appuyez sur C + pour passer en vue subjective, puis visez vos adversaires au sol à l'aide de la cible.

LAGON PIRATE

Coud'aile

Kazooie peut enfin déployer ses ailes et s'en servir pour une attaque redoutable. Appuyez tout simplement sur B pendant que le kinkajou court, marche ou est à l'arrêt.

Vis'œuf sous-marine

Les sous-fifres des sorcières ne peuvent plus se cacher, même dans les profondeurs abyssales. Pour lancer des œufs en nageant, appuyez sur C + pour passer en vue subjective, puis visez vos adversaires à l'aide de la cible.

Talon torpille

Torpille à bâbord! Enfin, Kazooie à bâbord! Appuyez sur Z lorsque vous êtes sous l'eau pour lancer Kazooie du sac à dos de Banjo. Vous contrôlerez automatiquement Kazooie. Utilisez le stick analogique pour la faire pivoter et appuyez sur A pour la faire avancer. Prenez de la vitesse et essayez de trouver tout ce que vous pouvez torpiller! Pour reprendre le contrôle de Banjo, appuyez sur B et Kazooie rejoindra son partenaire.

TERRYDACTYLAND

Bottes pied-léger

Atteignez des hauteurs prodigieuses en enfilant des bottes pied-léger. Appuyez sur A pour effectuer un saut puissant. Appuyez sur B pour annuler l'effet des bottes lorsque vous le désirez.

Taxi sac

Une fois que Kazooie a quitté le sac de Banjo, vous pourrez vous en servir comme d'un moyen de transport pour tout ce que vous ne pourriez déplacer autrement. Maintenez Z enfoncé et appuyez sur C + pour enlever le sac à dos. Continuez à maintenir Z enfoncé et utilisez le stick analogique pour vous déplacer, puis appuyez sur B pour placer un objet dans le sac. Une fois arrivé à l'endroit où doit être placé l'objet en question, maintenez Z enfoncé et appuyez sur C + pour déposer votre objet. Pour le déposer à n'importe quel autre endroit, maintenez enfoncés Z et C +, puis appuyez sur B.

Écllosion

Une fois livrée à elle-même, Kazooie peut devenir maman, même si cela la laisse un peu froide... Pour couvrir un œuf, maintenez Z enfoncé et appuyez sur B pour voir votre kinkajou favori faire bon usage de son derrière emplumé. Cette technique est également utile si vous voulez faire monter la température...

INDUSTRIES GRUNTY

Bottes esca-la-griffes

Quand Kazooie revêt une paire de bottes esca-la-griffes, elle peut escalader des murs! Elle ne peut le faire que lorsque qu'il y a des empreintes de pas sur le mur, mais cela reste un coup impressionnant! Appuyez sur B pour annuler l'effet des bottes à n'importe quel instant.

Assom-sac

Les difficultés de la vie d'aventurier peuvent fatiguer même le plus redoutable des ours, alors pourquoi ne pas faire une petite sieste de temps en temps? Lorsque Banjo est tout seul, maintenez Z enfoncé, puis appuyez sur C+. Maintenez Z enfoncée jusqu'à ce que l'énergie de Banjo se soit totalement régénérée.

Bond'géant

Liberée du poids de notre ours grassouillet, Kazooie peut propulser son corps aérodynamique avec ce saut bien utile. Maintenez Z enfoncé et appuyez sur A pour la lancer haut vers les cieux.

PICS FOURNAISE

Secou-sac

Kazooie partie, Banjo a enfin assez de place pour sauter dedans. Maintenez Z enfoncé et appuyez sur C+ pour refermer le sac sur notre plantigrade favori. Continuez à maintenir Z enfoncé et déplacez le sac à l'aide du stick analogique. Mais ouvrez l'œil car des esprits mal intentionnés pourraient vouloir abuser de la taille réduite de Banjo.

Planer

Cette technique rend obsolète les plumes rouges et leurs sodes correspondant, mais elle ne fonctionne que lorsque le kinkajou s'aventure en solitaire. Trouvez un endroit convenable et maintenez Z enfoncé pour que Kazooie déploie ses ailes et plane gracieusement.

NUAGE COUCOULAND

Sac sac

Les plus grands explorateurs ursidés ont eu les pieds en compote après une journée trop ardue. Alors, lorsque Banjo est tout seul, il a une chance de reposer ses petites papattes. Maintenez Z enfoncé et appuyez sur C+ pour le faire rentrer dans son sac à dos. Continuez à maintenir Z enfoncé et servez-vous du stick analogique pour faire des petits bonds. Le sac, extrêmement résistant, résistera à de nombreuses surfaces qui auraient pu être dangereuses dans d'autres circonstances.

Merveilleux sac à dos

Le sac à dos de Banjo est idéal pour ranger la plupart des objets que vous trouverez pendant votre aventure, même si cela risque de ne pas plaire à Kazooie. Ramassez tout ce que vous pouvez, histoire que votre kinkajou ne se sente pas trop seul!

Pièces de puzzle

Réunissez-les pour débloquent l'accès à plusieurs zones de L'ÎLE AUX SORCIERES. Le gentil Roi Jingaling vous offrira la première, mais il faudra que vous vous trouviez les autres par vous-même.



Nids de plumes

Les plumes rouges permettent à Kazooie de voler, alors que les plumes dorées, plus rares, peuvent la rendre invulnérable. En général, les nids alternent entre ces deux types de plumes, vous permettant d'en amasser facilement.



Nids à notes

Jamjars ne vous apprendra pas à marcher au pas si vous n'avez pas assez de pièces pour lui. Les nids, comprenant cinq pièces chacun, ne seront pas trop difficiles à trouver au début, mais risquent d'être de mieux en mieux cachés par une vieille peau de sorcière.



Jinjoes

Ces petites créatures se fourrent toujours dans les pires ennuis! Les neuf familles de Jinjo, chacune d'une couleur différente, se sont enfuies du VILLAGE JINJO à cause des ignobles sœurs. C'est à Banjo et Kazooie de les retrouver. Pour chaque famille complète que vous aurez réunie, vous gagnerez une pièce de puzzle.



Clé de sol

Il n'y en a qu'une par monde, mais elles valent 20 notes de musique chacune. Votre prochaine visite de Jamjars pourrait arriver plus vite que vous ne le pensiez.



Glowbos

Tout lanceur de sort se doit de connaître les pouvoirs que possèdent ces créatures extrêmement rares. Il vous faudra les donner à Mumbo Jumbo et à Humba Wumba pour qu'ils vous aident dans votre mission anti-Gruntienne.



Nids à œufs

Au début, vous ne trouverez que des œufs bleus, mais lorsque vous apprendrez à en utiliser des nouveaux, les nids alternent entre les couleurs disponibles. Attendez que la bonne couleur apparaisse et ramassez-les. La place dans votre sac à dos étant limitée, vous ne pourrez ramasser qu'une certaine quantité de chaque type d'œufs.



Pages de Cheato

La récompense de Cheato pour avoir aidé Banjo lors de sa première aventure fut de se faire arracher ses pages par une Gruntilda furieuse. A chaque fois que vous retrouverez cinq de ses pages, le livre de sorts vous remerciera en vous donnant un de ses précieux cheats. On ne l'appelle pas Cheato pour rien!



Alvéoles à miel

Banjo commencera avec cinq alvéoles d'énergie remplies de bon miel, mais le chemin qui l'attend est parsemé d'embûches et d'adversaires qui ne sont là que pour les vider. Si son énergie vient à diminuer, ramassez les alvéoles à miel lâchées par vos adversaires, ou trouvez les ruches pleines d'énergie, souvent gardées par des hordes d'ennemis.



Alvéoles d'habileté et alvéole aléatoire

Si vous êtes dans un bon jour, vous voudrez les essayer. Une alvéole d'habileté éclairera les alvéoles d'énergie les unes après les autres dans un ordre croissant, alors qu'une alvéole aléatoire les éclairera aléatoirement. Le résultat est le même pour les deux types d'alvéoles: appuyez sur B lorsque le plus d'alvéoles possible sont éclairées.



Alvéoles vides

Vous vous rendrez vite compte que plus vous vous approchez du Château de l'ignoble trio, plus vous aurez besoin d'énergie. Ramassez des alvéoles vides et donnez-les à Honey B. En contrepartie, la jolie abeille augmentera votre énergie jusqu'à un maximum de dix alvéoles.



Bar'bottes

Ces bottes en caoutchouc très résistantes sont fournies avec une garantie de protection de pattes de kinkajou limitée dans le temps. Assurez-vous juste d'être hors de danger lors de l'expiration de la garantie.



Baskets turbo

Courez comme le vent et marchez sur l'eau! Et oui! Grâce à ces fabuleuses baskets, Kazooie filera comme un bolide, lui permettant même de marcher sur l'eau!



Bottes pied-léger

Jamjars vous apprendra à vous servir de ces merveilles qui permettront à Kazooie de sauter à des hauteurs affolantes. Cependant, assurez-vous d'être prêt à vous en servir avant d'appuyer sur A, car vous n'aurez droit qu'à un seul essai!



Bottes esca-griffes

Le sergent sous-terrain vous apprendra à escalader les murs à l'aide de ces fabuleuses bottes. Ouvrez l'œil, car vous ne pourrez vous en servir que sur des murs sur lesquels il y a des traces de pas de volatile.



Éléments utiles

Plus votre aventure avancera, plus vous vous familiariserez avec leurs fonctions. Certains vous seront juste utiles, alors que d'autres vous seront vitaux pour vaincre Gruntilda et sauver Bottles.

Socles de super saut

Placez-vous sur l'un de ces socles  et appuyez sur A pour effectuer un saut impressionnant à la mode kinkajou.

Socles de vol

Placez-vous sur l'un de ces socles  et appuyez sur A pour vous envoler. Une fois en vol, appuyez sur A à nouveau pour utiliser une plume rouge et voler encore plus haut, ou appuyez sur B pour faire l'attaque Bomb'bec.

Socles de téléportation

Trouvez-en au moins deux dans le même monde, placez-vous sur l'un d'entre eux et appuyez sur B. Ensuite, choisissez l'une des destinations disponibles et appuyez sur A pour vous y téléporter. 

Socles Mumbo

Appuyez sur B lorsque le chaman se trouve sur l'un de ces socles  et voyez si sa magie est aussi puissante qu'on le prétend.

Socles séparation et Nuages d'échange

Trouvez une paire de socles séparation, placez-vous sur le socle à l'effigie de Banjo  et appuyez sur A. Le kinkajou sortira avec grâce du sac à dos de Banjo, fin prêt à explorer tout seul. Pour alterner entre Banjo et Kazooie, placez-vous sur le socle séparation correspondant au personnage que vous jouez ou sur un nuage d'échange et appuyez sur A. Pour réunir à nouveau nos deux amis, mettez-les en contact physique.

Interrupteurs

La plupart d'entre eux  peut être activé par n'importe qui, mais certains ne peuvent être actionnés que par un personnage bien spécifique. En général, il vous suffira de vous placer sur l'interrupteur, mais les plus gros nécessiteront sans doute un poids plus important pour les activer.

Taupinières

Même si Bottles s'est fait désintégrer par le terrible sort de Gruntilda, son esprit peut toujours vous guider et vous remémorer les techniques qu'il avait enseigné à Banjo et Kazooie lors de leur première aventure. Placez-vous près de n'importe quelle taupinière de la MONTAGNE PERCHEE et appuyez sur B pour voir ce que le vieil ami de Banjo a à dire. 

Écoutes Jamjars

Une lumière verte qui brille au-dessus d'une de ces écoutes signifie que la technique qui vous y était enseignée a déjà été apprise. Une lumière rouge implique que vous n'avez pas encore appris la technique. Si vous vous approchez de l'écoute, deux compteurs apparaîtront. L'un d'entre eux vous montre le nombre de notes de musique dont Jamjars a besoin, l'autre vous montre combien de notes de musique vous avez réunies jusqu'à là. Si vous en avez suffisamment, appuyez sur B pour un leçon que vous n'êtes pas prêt d'oublier.



Silos Jamjars

On dirait que Jamjars pressentait le danger actuel depuis bien longtemps. Non seulement il est là pour apprendre des techniques à nos amis, mais en plus, il s'est construit un immense réseau de tunnels reliant les différentes sections de L'ÎLE AUX SORCIERES. Si vous trouvez deux entrées de silo, vous pourrez sauter dans l'une d'elles et réapparaître quasi instantanément dans l'autre.



Ruches

Tous les ours savent bien que les ruches sont d'inépuisables sources de miel. Il n'y a pas d'exception à cette règle, mais attention aux versions maléfiques des ruches qui ont été maudites par Grunty. Elles sont nettement moins généreuses en alvéoles pleines de miel et sont extrêmement dangereuses.



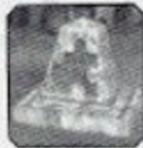
Pancartes

Vous trouverez ces pancartes un peu partout dans le jeu. Appuyez tout simplement sur B lorsque vous faites face à l'une d'entre elles et vous la lirez.



Autels de Jiggywiggy

Ces autels sont situés près des entrées des différents mondes de L'ÎLE AUX SORCIERES. Si vous avez le nombre de pièces de puzzle indiqué, Maître Jiggywiggy vous laissera vous téléporter directement à son temple pour y passer un test. Si vous le réussissez, il vous ouvrira l'accès à un nouveau monde.



Endroits spéciaux à visiter

MONTAGNE PERCHEE

Le monde de Banjo, autrefois paradisiaque, a été dévasté par les sbires de Gruntilda. Il reste cependant un bon endroit pour s'entraîner à la pratique de quelques unes des techniques les plus utiles. Jetez un coup d'œil dans ce qu'il reste de l'ancienne antre de Grunty, vous risquez d'y retrouver une vieille connaissance...

VILLAGE JINJO

SALLE DU TRÔNE DU ROI JINGALING

Ceci devrait être votre premier arrêt dans le VILLAGE JINJO. Ici, le roi déchu vous apprendra la catastrophe qu'il s'est déroulée dans son village. Si vous lui promettez votre aide, il vous accordera votre première pièce de puzzle, votre premier pas dans une quête épique.

MAISONS DES FAMILLES JINJO

Le VILLAGE JINJO, autrefois très animé est actuellement désert. Tous ses habitants ont fui la terrible machine de Grunty. Si vous sauvez un Jinjo, il rentrera dans sa maison (chaque couleur de Jinjo correspond à la couleur de sa maison). Une fois la famille entière réunie, ils seront bien heureux de pouvoir vous récompenser.

MAISON DE BOTTLES

Alors qu'ils attendent patiemment le retour du chef de famille pour dîner, Banjo n'a pas le courage d'annoncer à l'épouse de Bottles et à ses enfants qu'il est retourné dans la grande taupinière très haut dans le ciel. Bavardez quelques instants au sujet d'une paire de lunettes spéciale et les enfants vous montreront une sortie du village plutôt bien cachée.

ÎLE AUX SORCIERES

TEMPLE DE JIGGYWIGGY

Dans le temple sacré de Jiggywiggy repose la toute puissante pièce cristalline, protégée pendant des millénaires par l'ordre mystérieux de Jiggywiggy. Si vous voulez vous approprier la toute puissance du cristal, il vous faudra d'abord démontrer votre valeur. Réunissez suffisamment de pièces pour pouvoir rentrer dans le temple, puis réussissez le mystérieux test de Jiggywiggy. Maître Jiggywiggy lui-même sera là pour vous apporter ses conseils avisés.

RUCE DE HONEY B

C'est la seule ruche au monde qui est assez grande pour que vous y entriez. Dedans, vous y trouverez l'abeille y habitant: Honey B. Elle vous aidera à récupérer beaucoup d'énergie et est assez intéressée par les alvéoles vides. Si vous vous approchez de sa fenêtre, elle vous dira combien il vous en faudra pour les échanger contre une point de vie supplémentaire sur votre jauge.

CRÂNE DE MUMBO

Pour donner un coup de main à ses amis, le chaman a construit une série de nouveaux crânes à deux étages dans les différents mondes de L'ÎLE AUX SORCIÈRES. A chaque fois que vous trouverez un Glowbo, déposez-le dans le sac magique de Mumbo et vous pourrez contrôler le chaman en personne. Il peut alors s'aventurer hors de sa hutte, à la recherche de socles spéciaux qui lui permettront de lancer des sorts surpuissants. Certains sorts peuvent être lancés à plusieurs reprises sans que vous ayez besoin de Glowbo supplémentaire. Quand vous êtes prêt à contrôler Banjo à nouveau, faites asseoir Mumbo dans la chaise qui se trouve dans sa hutte.

WIGWAM DE WUMBA

Lancez un Glowbo dans la mare de Humba Wumba, puis envoyez dedans Banjo. Il sera transformé en un personnage choisi par Humba Wumba. Pour effectuer la transformation inverse, renvoyez-le dans la mare. Après avoir payé le prix une fois, vous pourrez vous retransformer à nouveau sans coût supplémentaire.

Sections Breegull Blaster

Vous trouverez plusieurs de ces zones au cours de votre aventure. Marchez dans l'une d'elles pour activer automatiquement la capacité favorite de Jamjars: le Breegull Blaster. Vos objectifs varieront à chaque mission, alors écoutez bien attentivement les instructions avant de foncer dans le tas. Le maniement sera un peu différent dans cette partie du jeu. Appuyez sur A pour ouvrir les portes et maintenez R enfoncé pour activer la cible de visée.

