



Tout pour arriver aux 102%


Généralités

Diddy's Kong Quest est beaucoup plus approfondi que son précurseur (Donkey Kong Country ou DKC pour les intimes), de par une quête beaucoup plus poussée grâce à nombre d'innovations : l'entraide entre les deux personnages (on peut se porter puis se lancer), les vols planés de Dixie, les bonus à gagner pour obtenir des pièces bonus, les pièces DK, les pièces banane, les challenges de Swanky, etc... Bref pour arriver aux 102% de DKC 2, il ne faudra plus se contenter de trouver les zones bonus mais il faudra TOUTES les gagner, il faudra aussi acheter tous les services de la famille Kong, mais surtout trouver toutes les pièces DK. Tout comme dans DKC, quand vous avez trouvé et réussi toutes les zones bonus d'un stage, un "!" vient s'ajouter à la fin du titre du stage, il en sera de même avec la pièce DK de chaque stage ; et une autre nouveauté, si dans un monde vous avez le "!" dans chaque stage, le "!" s'ajoute aussi au titre du monde, ainsi vous pouvez facilement savoir ce qu'il vous manque et surtout où. Les warp-zones indiqués ne donnent pas de pourcent en plus.








L'astuce qui tue le jeu !









Pour obtenir les 75 Kremcoins (en moins de deux minutes !), allez au premier niveau (Panique à Bord), rendez-vous dans la cabine de K.Rool sans prendre aucune option. Sortez et sautez au-dessus des deux bananes qui se trouvent à droite. Continuez vers la droite pour récupérer le régime de bananes placé au-dessus des quatre gros barils (avec un croco dessus). Retournez ensuite dans la cabine de K.Rool en prenant soin de sauter de nouveau par-dessus les deux bananes. Dans la cabine, vous ne devez prendre que la vie (le ballon rouge). Puis ressortez, bondissez au-dessus des deux bananes et allez chercher le même régime de bananes que précédemment. Revenez dans la cabine (évités toujours les deux bananes) : vous trouverez alors une énorme pièce vous attribuant 75 Kremcoins. Cette astuce peut être faite à l'infini et n'importe quand dans la partie. Cette pièce ne donne aucun point de pourcentage.









Astuces diverses

Music Test : lorsque vous débutez une partie, à l'écran du nombre de joueurs, mettez le curseur sur Two Player Contest, et faites  5 fois.

Cheat Mode : lorsque vous débutez une partie, mettez votre curseur sur le Music Test et faites encore 5 fois .

Commencer avec 50 vies : lorsque vous débutez une partie, mettez votre curseur sur le Cheat Mode et faites :  , Select,     .

Commencer avec Dixie : lorsque vous débutez une partie, mettez votre curseur sur le Cheat Mode et faites :        .

Supprimer tous les barils DK : lorsque vous débutez une partie, mettez votre curseur sur le Cheat Mode et faites :        .

Emplacement des ballons bleus

Dans le monde Galion de la Galère, au tableau MicMac dans la mâture : à la fin du niveau, ne sautez pas sur la cible de fin de niveau tout de suite. Sautez plutôt par dessus. Avancez jusqu'à ce que vous voyiez un ballon bleu flotter dans les airs.

Dans le monde Kremland Dongo, au tableau Embrouillamini joli : à la moitié du tableau (le barril étoilé sera là), ne grimpez pas sur la liane. Sautez dans le mur de ronces situé à votre droite. Vous vous retrouverez dans une pièce secrète. Sautez dans le tonneau de l'araignée. Transformé, montez prendre les bananes en faisant des toiles-plates-formes. Regardez bien le mur de gauche : il y aura une banane dessus à un moment donné. Avancez en sa direction en faisant toujours des plates-formes. Vous verrez la pièce de héros du jeu. Il y a une banane qui flotte toute seule en bas de l'endroit où est la pièce. Allez la prendre : un ballon bleu est là, invisible.

Dans le monde Ravin Ravi, au tableau Fatales Rafales : au tout début, faites équipe avec votre partenaire. Lancez-le en haut de la bute où vous vous trouvez : il y a une banane. L'endroit renferme un boîte contenant le serpent. Chevauchez-le et faites le tableau jusqu'à ce qu'une pancarte interdit au serpent apparaisse. Passez-le et votre animal se transformera en ballon bleu.

Monde 1 : Galion de la Galère

Panique à Bord

Warp Zone : avancez jusqu'à ce que vous trouviez quatre tonneaux avec un croco dessus. Positionnez-vous entre le 1er et le 2ème tonneau en partant de la gauche, sautez en l'air et balancez votre partenaire en l'air.

Bonus 1 : tombez dans le trou juste avant la lettre N et dirigez-vous vers la droite.

Bonus 2 : peu après avoir trouvé Rambi (le rhinocéros), vous verrez une flèche de bananes allant vers la gauche sous un escalier de tonneau, une fois sur le plancher du bateau, chargez (maintenez A pendant quelques secondes et relâchez le bouton) avec Rambi dans le mur de gauche que vous indique la flèche de bananes.

Pièce DK : un peu avant le G, grimpez sur les tonneaux qui forment un escalier pour arriver à la pièce DK.

Méli-mélo dans les Mâts

Warp Zone : au début du niveau, envolez-vous à droite avec Dixie, puis retournez à gauche en planant pour atteindre le tonneau secret.

Bonus 1 : au début du niveau, il y a un tonneau bonus à droite, pour l'atteindre, il est plus facile de faire l'hélicoptère avec Dixie ; mais si vous êtes sportif, vous pouvez aussi une roulade puis un saut dans le vide avec Diddy (Y puis B) pour atteindre les cordes.

Bonus 2 : peu avant le G, vou trouverez un boulet de canon, emportez-le dans le canon à gauche et rentrez aussi dans le canon.

Bonus 3 : du haut des cordages où vous trouvez le G, faites l'hélicoptère avec Dixie vers la gauche et vous arriverez sur une plate-forme avec des bananes et vous verrez au-dessus de votre tête le tonneau bonus, balancez-y votre partenaire.

Pièce DK : après être sorti de la troisième zone bonus, ne suivez pas directement les bananes qui mènent vers la cible de fin de niveau mais continuez vers la droite pour récupérer la pièce DK.

Passerelle de la Galère

Warp Zone : au début du niveau, montez sur la deuxième colone de tonneau, sautez et balancez votre partenaire en l'air.

Bonus 1 : tout au début du niveau, montez au sommet de la pile de tonneaux pour trouver le tonneau bonus.

Pièce DK : tout au début du niveau, montez au sommet de la pile de tonneaux et faites l'hélicoptère avec Dixie vers la droite, pour atteindre les crochets qui mènent à la pièce DK. Il existe aussi une autre méthode, montez sur la deuxième pile de deux tonneaux du niveau et balancez votre partenaire en haut vers la gauche.

Bonus 2 : après avoir récupéré le baril d'invincibilité, montez au sommet de la pile de tonneaux avec les Kruncha, vous y trouverez le tonneau bonus.

Casier de Lockjaw

Warp Zone : laissez-vous tomber et allez au bout à droite pour que l'eau envahisse l'écran, puis refaites le chemin en sens inverse. Positinez-vous dans le petit interstice entre les caisses en haut.

Bonus : descendez dans le petit trou sous le premier Lockjaw (le poisson rouge avec une énorme machoire qui tente de vous tuer), et vous trouverez Enguarde (l'espardon) ; avancez un peu et suivez les bananes qui montent devant le tonneau DK, utilisez alors la charge d'Enguarde (maintenez A pendant quelques secondes et relâchez le bouton) dans la caisse avec une banane devant.

Pièce DK : peu après la sauvegarde, retrouvez Enguarde dans une cavité gardé par Lockjaw (en bas à droite), continuez votre route, et une fois à la hauteur maximale, utilisez alors la charge d'Enguarde (maintenez A pendant quelques secondes et relâchez le bouton) avant que le niveau d'eau descende, vous devriez alors suivre une ligne de bananes qui vous conduira à la pièce. Une autre méthode consiste à lancer son partenaire depuis le bord à gauche de la plate-forme finale (où se trouve la cible) dans le coin en haut à gauche.

Bonus à gogo de Swanky

Trésor de Swanky : A - A - C

Puzzle des Pirates : B - B - C

Challenge des Chimpanzés : B - A - C

Micmac dans la Mature

Warp Zone : au début du niveau, ne prenez pas le serpent, mais avec Dixie, planez en direction du mât quand vous tomberez dans le trou sous la caisse de Rattly.

Bonus 1 : le tonneau bonus se trouve au sommet du mât à partir duquel vous commencez le niveau, pour l'atteindre, utilisez le super saut (maintenez A pendant quelques secondes et relâchez le bouton) de Rattly (le serpent).

Bonus 2 : peu après la sauvegarde de mi-parcours, vous verrez deux libellules à gauche, le tonneau bonus est légèrement au-dessus de celle la plus à gauche. Pour atteindre le tonneau bonus, vous pouvez vous servir du crochet invisible qui est légèrement à droite de la libellule de droite et ainsi rebondir sur les libellules, ou bien planer depuis la droite.

Pièce DK : peu avant la fin du niveau, il y a trois abeilles statiques séparés à chaque fois par deux bananes, depuis l'extrême droite de cette liane, sautez vers la droite pour arriver à la pièce DK.

Nid de Krow

Pour venir à bout de Krow vous devrez lui balancer quatre oeufs dans la face, pour saisir un oeuf vous devez attendre qu'il se stabilise au sol ou sauter dessus pour qu'il se stabilise. A noter que deux pièces bananes sont cachés au-dessus de son nid.

Monde 2 : Chaudron du Crocodile

Parcours des Têtes Brûlées

Warp Zone : au début du niveau, sautez et lancez votre partenaire au-dessus de l'entrée de la grotte. Récupérez-le, sautez et lancez-le en hauteur. Il vous faudra surement plusieurs essais avant d'atteindre le tonneau invisicle.

Bonus 1 : sous la lettre N, il y a un coffre contenant un boulet de canon, allez avec dans le canon un peu à droite.

Pièce DK : juste après le tonneau de sauvegarde, vous récupérez Squitter (l'araignée), et verrez un Y formé de bananes, fabriquez alors des plates-formes (appuyez sur R pour lancer une toile et à nouveau -vous pouvez mettre un direction et/ou le faire durant un saut- sur R pour la stoper) pour prendre de la hauteur et atteindre la pièce DK.

Bonus 2 : peu après la lettre N, vous devez impérativement encore avoir Squitter ; vous verrez des bananes par série de deux qui montent, suivez ces dernières en faisant des plates-formes avec Squitter pour arriver au tonneau bonus.

Bonus 3 : juste avant le panneau d'interdiction de Squitter, il y a un tonneau bonus en hauteur, vous pouvez l'atteindre en lançant votre partenaire ou avec Squitter en construisant une/des (des pour les pas doués) plates-formes.

Bonus à gogo de Swanky

Challenge de Cranky : B - A - A

Lave Lumineuse : C - B - A

Jeu de Gorilles : B - C - C

Complainte de Kannon

Bonus 1 : au début du niveau, sautez le plus loin possible vers la droite en faisant l'hélicoptère avec Dixie pour atteindre le tonneau bonus.

Pièce DK : dans la première zone bonus, sans prendre aucun tonneau, sautez le plus loin possible vers la droite en faisant l'hélicoptère avec Dixie pour atteindre la pièce DK.

Warp Zone : montez jusqu'à la plate-forme où vous trouverez deux tonneaux TNT. Débarrassez-vous des monstres et, avec Dixie, tombez dans le trou de droite et planez à gauche.

Bonus 2 : après la sauvegarde de mi-parcours, en haut à gauche de la plate-forme vous trouvez le baril de TNT, vous verez le tonneau bonus, pour y enter plusieurs solutions s'offrent à vous : un saut avec élan, lancez votre partenaire à l'intérieur ou rebondissez sur un des deux mini-krow.

Bonus 3 : peu après la lettre N, il y a un Kannon qui tire des barils (vous verrez aussi une banane isolée à droite de l'écran), pour atteindre le tonneau bonus qui est derrière Kannon plusieurs solutions s'offrent à vous : faites l'hélicoptère avec Dixie vers la droite pour arriver sur la tête de Kannon, redonssissez sur les barils que Kannon tire pour progresser ou bien (plus simple) laissez-vous tomber depuis la plate-forme avant l'arrivée et maintenez votre pad vers la gauche pour arriver directement dans le tonneau.

Lagon de Lave

Warp Zone : au début du niveau, vous verrez un mini croco sur deux caisses, tuez-le. Placez-vous au bord de la caisse de droite, sautez et balancez votre partenaire en hauteur.

Bonus : détruisez le premier mur de droite, après la pancarte d'interdiction pour Enguarde, à l'aide d'un tonneau.

Pièce DK : passez dans le petit passage à droite du dernier Clapper (le phoque), traversez les tonneaux vers le bas et vous arriverez à un tonneau d'invincibilité puis la pièce DK.

Traversée Embrasée

Warp Zone : grimpez jusqu'à la 2ème montgolfière et placez-vous sur le 2ème courant d'air chaud (après le K). Sautez et balancez votre partenaire en hauteur.

Bonus 1 : utilisez la charge de Rambi dans le premier mur de droite après la première grande traversée en mongolfière (que vous devrez effectuer en sa compagnie).

Bonus 2 : au tonneau de mi-parcours, vous verez un tonneau bonus sous vos pieds, vous pouvez l'atteindre en revenant en arrière avec l'hélicoptère de Dixie ou à l'aide d'une mongolfière.

Pièce DK : vous devrez vous servir d'un baril pour éliminer l'abeille qui se trouve au-dessus de la lettre N, (car le pièce DK se trouve au dessus de la lettre N) sinon vous pouvez aussi lancer votre partenaire au-dessus de l'abeille ; mais dans ce dernier cas la mort est très proche pour ne pas dire presque inévitable.

Perchoir de Squawks

Warp Zone : au début du niveau, planez avec Dixie dans le trou de droite, des tonneaux vous propulseront alors à la fin du niveau.

Bonus 1 : sur la plate-forme avec la seconde série de trois Klomp (Kremlings à la jambe de bois), sautez vers la droite puis à l'aide des tonneaux, suivez les bananes pour arriver au tonneau bonus.

Bonus 2 : au tonneau de mi-parcours, allez à gauche de la plate-forme et lancez votre partenaire dans le tonneau que vous verrez en haut à gauche.

Bonus 3 : durant de votre ascension avec Squawks, lorsque vous arriverez deux Krook (Kremlings avec des crochets boomerang) se faisant face, tuez-les puis continuez votre chemin derrière celui qui était à droite, montez alors jusqu'au tonneau bonus.

Pièce DK : vous l'obtiendrez en sortant de la troisième zone bonus.

Fournil de Kleever

Evitez les boules de feu de Kleever jusqu'à obtenir un boulet de canon, lancez-lui en six dessus pour en venir à bout ; après chaque coup vous devrez d'abord éviter Kleever puis aller à l'autre bout de la zone en se servant des crochets. A noter que deux pièces bananes se trouve dans le coin haut droite de la pièce.

Monde 3 : Quai Krem

Bayou du Baril

Pièce DK : amenez Rambi jusqu'au panneau d'interdiction pour obtenir la pièce DK.

Bonus 1 : après la pancarte d'interdiction pour Rambi, vous verrez un Kloak (chemise volante qui lance des barils), attendez que Kloak lance quatre barils et suivez-le vers la gauche, il vous lancera alors la caisse contenant un boulet de canon (le canon est sur votre gauche).

Bonus 2 : après la lettre G, vous obligatoirement être deux pour lancer votre partenaire dans le tonneau bonus.

Galion de Glimmer

Bonus 1 : dès le départ, ne suivez pas la première flèche de banane mais montez et entrez dans la caisse centrale.

Pièce DK : traversez deux fois le mur en haut à droite de l'entrée de la première zone bonus.

Bonus 2 : bien après la sauvegarde de mi-parcours, dans une cavité sous un Lockjaw, vous trouverez un chemin de bananes qui vous mènera dans une zone bonus.

Crapahute des Croqueurs

Pièce DK : dès votre arrivée, dirigez-vous le plus à gauche possible à l'aide de votre partenaire, vous devriez arriver à un coffre, éclatez-le dans quatre Zingers (les abeilles) pour obtenir la pièce DK.

Bonus : juste après la sauvegarde de mi-parcours, vous verrez une flèche de bananes qui pointe vers le haut ; balancez votre partenaire dans la direction de la flèche pour arriver dans le tonneau bonus.

Bataille Canaille

Bonus 1 : dès le début du niveau, sautez en haut à gauche (presque sur place) pour faire apparaître un tonneau invisible, si vous avez un partenaire vous pourrez atteindre le tonneau bonus.

Bonus 2 : tombez dans le trou précédant la lettre N et dirigez-vous vers la gauche.

Pièce DK : placez-vous au rebord de la plate-forme avec le tonneau de mi-parcours, sautez puis collez vous à la paroi de droite et enfin dirigez-vous vers la droite.

Bonus 3 : après la lettre N, vous verrez une flèche de bananes pointée vers le haut, placez-vous sur le tonneau juste en-dessous et servez-vous du super saut de Rattly.

Ascension Visqueuse

Bonus 1 : juste après le tonneau de sauvegarde, tuez le Kannon qui lance des boulets de canon et prenez le baril d'invincibilité qu'il cachait. Suivez ensuite les bananes qui descendent pour arriver tonneau bonus.

Bonus 2 : bien après la lettre N, vous arriverez à un boulet de canon, entrez avec lui dans le canon qui est un tout petit plus loin sur la gauche.

Pièce DK : sur la plate-forme juste au-dessus du canon du bonus 2, ou en sortant de la seconde zone bonus, vous verrez un tonneau d'invincibilité, lancez votre partenaire dessus et nagez sous la cible de fin pour obtenir la pièce DK.

Bonus à gogo de Swanky

Farce de Funky : A - B - C

Marécage Marrant : B - C - B

Prix des Primates : B - A - C

Chardon Ardent

Bonus 1 : dans la cinquième série de barils canons, vous devrez vous diriger en bas à gauche pour accéder au tonneau bonus.

Pièce DK : peu avant la fin du niveau, il y a des libellules, rebondissez en arrière sur la seconde pour tomber dans le trou et arriver à Squawks (le perroquet), ou sautez et planez depuis la cible vers la gauche pour tomber dans le trou ; allez au bout à gauche pour trouver la pièce DK.

Bonus 2 : peu avant la fin du niveau, il y a des libellules, rebondissez en arrière sur la seconde pour tomber dans le trou et arriver à Squawks (le perroquet), ou sautez et planez depuis la cible vers la gauche pour tomber dans le trou ; allez au bout à droite pour arriver au tonneau bonus.

Kombat de Kudgel

Six barils de TNT seront nécessaires pour venir à bout de Kudgel. Lorsque ce dernier n'est pas à l'écran, courez de droite à gauche pour qu'il ne vous tombe pas dessus. Vous ne devrez pas toucher le sol quand Kudgel retombe, sous peine d'être paralysé.

Monde 4 : Kremland Dingo

Frelons Frémissants

Bonus 1 : dès le départ, pratiquement sans bouger, faites équipe pour atteindre un crochet en hauteur. Grimpez le long du mur de miel à gauche pour gagner une salle bonus sur la droite.

Bonus 2 : sous l'entrée de la première salle bonus se trouve un autre salle bonus.

Pièce DK : juste avant la sauvegarde, cherchez Squitter (l'araignée) à l'aide du crochet situé en hauteur, puis à l'aide Squitter, dégomer l'abeille qui masque un trou dans le sol après les Spiny (hérissos). Descendez au fond du trou, la pièce DK se trouve en hauteur au milieu des bananes dans la cavité de gauche.

Bonus 3 : bien après la sauvegarde, allez avec Squitter jusqu'au tonneau de la lettre N ; au-dessus, tissez des toiles en suivant la piste des bananes pour atteindre une zone bonus en haut à droite.

Objectif Epouvante

Bonus 1 : le long de la voie de chemin de fer, après votre rencontre avec un pirate qui vous jettera un tonneau, vous devrez vous préparer à sauter dès que vous verrez le tonneau bonus.

Pièce DK : peu après la sauvegarde, sautez lorsque vous passerez dans la première cabane en bois après la lettre N.

Bonus 2 : suivez le deuxième wagonnet ennemi qui vous lance des toneaux, il vous mènera directement à la zone bonus.

Embrouillamini Joli

Bonus : la première liane verticale mène sur une plate-forme de bois au début du niveau. Lancez alors votre partenaire pour atteindre le tonneau d'invincibilité et tombez dans le premier trou (avant Squawks) et suivez les bananes pour atteindre le tonneau bonus.

Pièce DK : sautez à travers les ronces à droite du baril de sauvegarde pour vous transformer en Squitter (l'araignée), montez en suivant la ronce de gauche, à un moment une banane se trouve en plein milieu de cette dernière, traversez la ronce à cet endroit très précis, la pièce DK devrait être devant vous.

A Bout de Souffle

Bonus : dès le départ, lancez votre partenaire en haut à gauche à deux reprises, pour atteindre la deuxième plate-forme, de là sautez vers la droite en faisant l'hélicoptère.

Pièce DK : terminez la course à la première place pour récupérer la pièce DK. Pour rendre votre course plus facile pensez à partir en arrière au départ car un tonneau de boost vous attend.

Bonus à gogo de Swanky

Vernis avec Wrinkly : C - A - C

Kwiz Kwagnant : B - B - A

Butin des Babouins : C - B - C

Marais Marrants

Bonus 1 : un tonneau bonus est visible dans la première partie du niveau, lancez-y votre partenaire ou servez-vous du Cat-O'-9-Tails.

Bonus 2 : amenez le boulet de canon jusqu'au canon pour accéder à la zone bonus.

Pièce DK : la pièce DK est donnée avec les bonus de fin de stage de la cible, aussi vous devrez vous servir des barils que tire Kannon pour rebondir et atteindre la cible au bon moment.

Rambi Chambarde

Bonus 1 : un crochet invisible se cache au-dessus du deuxième tonneau rotatif, servez-vous en pour atteindre la paroi de gauche de vous allez escalader car à son sommet se trouve la zone bonus.

Pièce DK : avant d'entrer dans la pièce de transformation en Rambi (le rhinocéros), sautez pour faire apparaître un crochet qui permet de passer au-dessus et de s'emparer de la pièce DK facilement. Une technique plus sport consiste à faire un double saut lorsque vous chargez avec Rambi.

Bonus 2 : juste avant le panneau d'interdiction de Rambi, chargez le mur de droite au-dessous (maintenez A quelques secondes et relâchez le bouton).

Roi Zing Sting

Dans un premier temps, tirez-lui six fois dans le dard pour le diviser en cinq petites abeilles ; ensuite dans un second temps, éliminez les quatre abeilles jaunes et dégommer enfin celle qui reste jusqu'à en venir à bout.

Monde 5 : Ravin Ravi

Funeste Futaie

Pièce DK : après la lettre O, laissez-vous tomber dans le trou et faites l'hélicoptère vers la gauche pour récupérer la pièce DK.

Bonus 1 : peu avant la sauvegarde, deux Kruncha se trouvent devant la paroi à défoncer à l'aide d'un tonneau pour découvrir l'entrée de la zone bonus.

Bonus 2 : après la sauvegarde, deux Klampon se trouvent en-dessous de deux lianes magiques très rapides, commencez par éliminer les deux Klampon avant d'essayer d'atteindre le tonneau bonus qui est en haut à droite des deux lianes (plusieurs essais seront très probablement nécessaires).

Antre Hanté

Bonus 1 : après votre sortie de la première zone avec Kackle, sautez sur les rails supérieurs, vous verrez quelques bananes devant une entrée bonus, sautez avant d'entrer dans cette zone bonus (après avoir pris un ou deux bananes au maximum) pour en atteindre une autre juste au-dessus.

Bonus 2 : vous y entrez automatiquement en sortant de la zone bonus 1.

Bonus 3 : après votre sortie de la première zone avec Kackle après la sauvegarde, sautez bien avant le trou pour atteindre les rails du bas.

Pièce DK : allez sous le porche à gauche de la cible de fin.

Fatale Rafale

Bonus 1 : juste avant le panneau d'interdiction de Rattly (le serpent), lancez votre partenaire dans le tonneau bonus ou sautez à l'intérieur à l'aide de Rattly.

Bonus 2 : après la sauvegarde, un boulet de canon se cache dans le coffre du haut, emmenez-le au canon et rentrez aussi dans le canon.

Pièce DK : bien après la sauvegarde, lorsque vous êtes en haut d'un grand monticule avec Kannon en bas, faites l'hélicoptère avec Dixie vers la droite.

Perroquet Paniqué

Pièce DK : dès le début du niveau, faites l'hélicoptère avec Dixie et collez-vous à la paroi de gauche.

Bonus 1 : sur la route du troisième perroquet bleu, amenez-le à gauche en passant au-dessus de l'abeille pour une zone bonus, située juste au-dessus de la lettre O.

Bonus 2 : après la sauvegarde, descendez jusqu'au hérisson. Prenez Dixie et volez vers la gauche pour vous agripper à un mur de miel au-dessus des deux abeilles ; montez pour atteindre la zone bonus.

Bonus à gogo de Swanky

Magot de Lockjaw : A - B - C

Prise Surprise : C - B - B

Carton du Gibbon : C - A - A

Toile des Bois

Bonus 1 : après la sauvegarde, dans la descente après la lettre N, la montagne forme un escalier. En bas, tissez des toiles à droite tout en dégommant les vautours sur le parcours. Quand vous arrivez à droite, Kannon tire des boulets de canon, attendez qu'il en tire un lent et suivez-le, ce dernier va ouvrir le passage vers la zone bonus dans le mur de la montagne.

Bonus 2 : avant le panneau d'interdiction de Squitter, Kannon tire des boulets de canon, suivez-en un, il va vous ouvrir un passage dans le mur de gauche.

Pièce DK : la pièce DK est donnée avec les bonus de fin de stage de la cible. Attention, la pièce passe très vite, il va falloir anticiper !

Krow l'Inkiétant

Trois "petits" coups seront suffisants pour anéantir Krow. Vous devrez esquiver tous les aiglons fantômes qui fonceront sur vous sauf les vrais, car lorsque vous les toucherez, vous obtiendrez un tonneau que vous pourrez balancer sur Krow. Lorsque vous l'aurez terrassé, vous devrez utiliser les crochets et les cordages pour monter et répéter l'opération jusqu'à la mort définitive de Krow. Méfiez-vous des oeufs qu'il va vous balancer, car ceux-ci sont parfois difficiles à esquiver.

Monde 6 : Castel de K.Rool

Abysse Arctiques

Bonus 1 : après le premier baril DK, vous aurez un passage secret en bas à gauche, puis dirigez-vous vers la droite et remontez jusqu'au deux bananes contre la paroi. Foncez sur la paroi avec Enguarde pour accéder à la première zone bonus.

Pièce DK : après le baril de sauvegarde, vous devrez remonter une galerie en esquivant des poissons (Puftup) et des étoiles de mer (Shuri). Une fois en haut, avant que le niveau d'eau de descende, vous devrez charger vers la droite pour récupérer la pièce DK.

Bonus 2 : après la sauvegarde, bien plus loin que la pièce DK, allez jusqu'au ballon de vie rouge à gauche. Au-dessous du ballon, traversez le mur de droite pour trouver un panneau d'interdiction d'Enguarde (l'espadaon) et l'entrée d'une salle bonus.

Gouffre Glacial

Bonus 1 : montez sur la plate-forme au-dessus de la lettre O. Tombez face à l'abeille de gauche, et passez sous elle pour atteindre le tonneau bonus.

Pièce DK : après la sauvegarde, montez sur la grande plate-forme au-dessus du deuxième tonneau DK. Planez vers la droite, évitez les trois abeilles ; faites attention à ne pas aller trop haut lorsque vous saisissez la pièce DK.

Bonus 2 : tombez juste avant la fin pour atterrir sur la plate-forme au-dessous de la cible (ne prenez pas d'élan pour voler avec le vent, sinon vous ne pourrez pas tomber). Lancez votre partenaire pour dégommer l'ennemi dans le tonneau ou placez-vous au bout de la plate-forme pour le dégommer. Lancez le tonneau sur Kutlas (l'ennemi avec les sabres) pour accéder au tonneau bonus.

Bastion Broyeur

Bonus 1 : prenez Rambi dès le début à gauche du premier tonneau DK. Plus haut, une flèche de bananes vous indique le mur de gauche à défoncer avec la charge de Rambi (maintenez le bouton A quelques secondes et relâchez-le).

Pièce DK : juste après le baril de sauvegarde, passez à travers le mur de gauche pour vous transformer en Squawks (le perroquet). Ensuite volez très vite jusqu'à la lettre N et descendez sous elle pour trouver la pièce DK.

Bonus 2 : juste après le baril de sauvegarde, passez à travers le mur de gauche pour vous transformer en Squawks (le perroquet). Ensuite volez très vite jusqu'au panneau d'interdiction de Squawks, un tonneau TNT permet de faire exploser le mur de gauche indiqué par une flèche de bananes.

Caverne de Clapper

Bonus 1 : dès le début du niveau, lancez votre partenaire sur le crochet qui se trouve au-dessus, pour accéder à la zone bonus à droite.

Pièce DK : en sortant de la première zone bonus, lancez votre partenaire vers le haut pour récupérer la pièce DK.

Bonus 2 : juste après avoir récupéré Enguarde, prenez la première en haut puis la première à gauche et allez au fond et chargez le mur de droite , où se trouve une pièce banane gardée par un poisson plein de pics.

Salon du Maillon

Bonus 1 : montez sur les chaînes et passez les trois Krook (Kremlings avec un crochet), sautez sur celui le plus haut et cherchez le boulet qui se trouve dans le renforcement, puis redescendez vers la droite avec lui pour accéder au canon.

Pièce DK : après la sauvegarde, deux quand Kannon vous allument quand vous montez, traversez alors la paroi de droite un peu sous la touche et continuez à droite.

Bonus 2 : après la sauvegarde, deux quand Kannon vous allument quand vous montez, accédez à leur antre en sautant à gauche à travers le mur et dégommez-les ; l'entrée de la zone bonus est au fond à gauche.

Bonus à gogo de Swanky

Kwiz de K.Rool : B - C - B

Challenge du Château : A - C - B

Trésor du Grand Singe : B - A - B

Tour Toxique

Pièce DK : dans la première partie du niveau lorsque vous montez en sautant sur les abeilles, au-dessus de la lettre A (formé de bananes) se trouve une abeille isolée : tuez-la et laissez-vous tomber dans le trou juste en-dessous et longez la paroi de droite.

Bonus : après la sauvegarde, vous devenez Squitter l'araignée : montez vite pour détruire la première abeille à droite puis sautez dans le mur derrière son ancienne position, pour trouver le tonneau bonus.

Confrontation au Fort

Pas de boss, juste une pièce bonus gratuite.

Monde 7 : Le Croco Volant

Sprint de Screech

Bonus : après avoir monté la grande corde, vous verrez un boulet en hauteur, lancez votre partenaire dessus pour l'atteindre, le canon se trouve légèrement au-dessus à droite dans les ronces.

Pièce DK : juste après le départ et la lettre K, vous devrez passer par le bas car vous serez propulsé par des tonneaux, ce qui vous donnera une avance considérable. Après avoir passé les barrages d'abeilles, vous verrez une flèche de bananes indiquant qu'il faut descendre, ne descendez pas mais allez sur la droite pour trouver la pièce DK.

Duel avec K.Rool

Dix coups seront nécessaires pour venir à bout de K.Rool. Pour le toucher, il faudra esquiver ses attaques jusqu'à ce qu'il vous envoie un baril, vous devez alors exploser ce dernier pour obtenir un boulet et lui renvoyez dans son fusil quand il tente de vous aspirer. Parmi ses attaques, K.Rool enverra trois types de nuages, si vous les touchez il auront divers effets, les blancs vous paralyseront quelques secondes, les rouges vous ralentiront et les violets inverseront vos commandes. Au bout de neuf coups, K.Rool ne fera plus des va et vient le long de l'écran mais il se téléportera, vous devrez alors être toujours en mouvement et très rapide pour l'éviter. Bonne chance.

Monde 8 : Monde Perdu

Chaque kiosque de Klubba, du monde 2 au monde 6, donne accès à un niveau secret pour peu que vous payez Klubba avec 15 pièces bonus à chaque fois. Les niveaux de ce monde ne sont pas reliés entre eux, une fois que vous aurez récupéré toutes les pièces DK du jeu (sauf celle du niveau du boss de ce monde) vous ouvrirez l'accès au boss de ce monde.

Jungle Ensorcelée

Bonus : juste avant le tonneau de sauvegarde, suivez le petit chemin en bas à gauche de la première libellule bleue (vous devriez entrevoir la lettre O) ; planez alors avec Dixie vers la gauche après la lettre O pour atteindre le tonneau bonus.

Pièce DK : vous l'obtiendrez en réussissant le bonus.

Bataille de la Glace Noire

Bonus : après la sauvegarde, restez sur la gauche au niveau des crocos bleus (Klampon). Tombez dans le trou à gauche en longeant le mur de droite -une libellule vous permet de rebondir à droite- et dégommez l'ennemi dans le tonneau pour le jeter sur les deux abeilles de droite qui protègent un coffre. Explotez ce dernier sur un ennemi afin d'obtenir le boulet. Au niveau de la lettre G, dirigez-vous vers la droite et tuez les abeilles grâce au boulet pour atteindre le canon.

Pièce DK : vous l'obtiendrez en réussissant le bonus.

Châtaignes et Marrons

Bonus : le tonneau bonus est à la sortie, pour l'atteindre si vous êtes seul vous devez obligatoirement avoir Diddy, sinon vous pouvez balancer votre partenaire sur le tonneau qui se trouve au-dessus de la cible. Le tonneau bonus est dans le coin haut-droit.

Pièce DK : vous l'obtiendrez en réussissant le bonus.

Fournaise Furieuse

Bonus : deux plates-formes avant la fin, il y a un tonneau dirigeable qui est visible, pour l'atteindre, soit vous vous servez du porc-épic (Cat-O'-9-Tails), soit vous lancez votre partenaire à l'intérieur. Une fois dans le tonneau, suivez les bananes pour aller jusqu'au tonneau bonus.

Pièce DK : vous l'obtiendrez en réussissant le bonus.

Facéties Animalières

Bonus : après la sauvegarde, au bout de la zone, ne prenez pas le tonneau fléché mais faites une plate-forme qui puisse vous permettre de monter sur la butte et ainsi atteindre la baril bonus.

Pièce DK : vous l'obtiendrez en réussissant le bonus.

Kanine du Kroco

Evitez les attaques de K.Rool et sautez sur le tonneau pour obtenir le boulet. Faites-le lui aspirer au bon moment pour obtenir la dernière pièce DK et enfin avoir les 102% ; et de part la même occasion, vous allez voir la vraie fin du jeu !