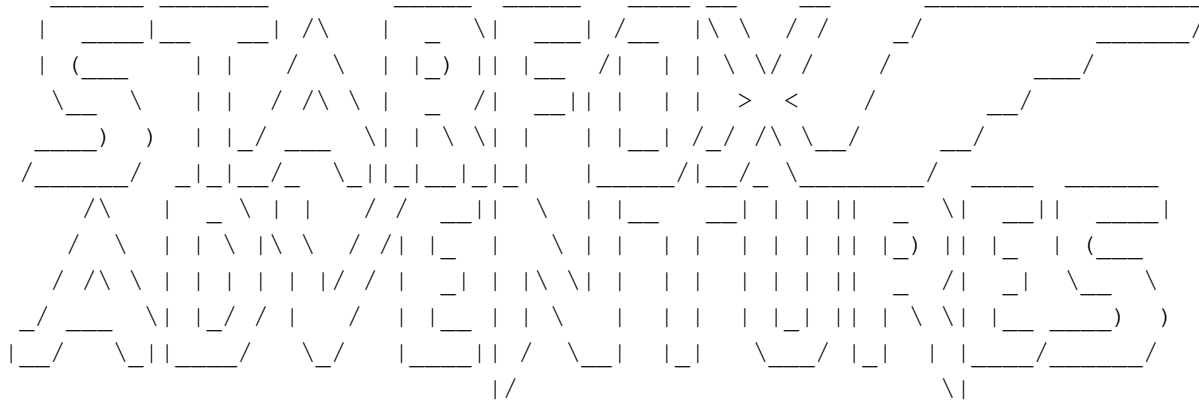


Star Fox Adventures FAQ/Walkthrough (Swedish)

by CWall

Updated to v1.1 on Nov 8, 2005



Star Fox Adventures
Svensk FAQ/Walkthrough
för Nintendo GameCube
av Christian Wall

Version 1.0 (8/11 2005)
cwall_85(snabela)hotmail.com
<http://home.swipnet.se/cpg>

Copyright © 2004-2005 Christian Wall

Innehåll

1. Inledning
2. Stridssystemet
3. Walkthrough
4. Uppgraderingar
5. Föremål
6. Cheat Tokens
7. Fuel Cells
8. Hur man får 100%
9. Vanliga Frågor
10. Om Guiden

Vill du hitta någonting i guiden ska du ta fram sökfunktionen i det program du kör filen i. Oftast räcker det med att hålla Ctrl intryckt och sedan trycka på tangenten F. Beroende på vilken Spell Stone eller Krazoa Spirit du vill åt ska du skriva in olika ord i rutan som dyker upp. Har du fastnat när du är på väg till Spell Stone nummer 2, ska du skriva "Vägen till Spell Stone #2" i rutan (utan situationstecken, förstås). Vips, så är du där. Du kan förstås också skriva in området du befinner dig i. Vill du komma åt någon annan avdelning i guiden skriver du in siffran och namnet på den avdelningen.

Anledningen till att jag inte inkluderat några undersektioner är för att bespara dig från "spoilers". Lycka till!

1. Inledning

Ännu en svensk guide till ett GameCubespel från mig. Nja, det är ju bara den tredje och den första var ju ett samarbetsprojekt. Det är avslappnat att skriva bara sådant som är növärdigt. Sådant som redan finns i bruksanvisningen och fiendelistor utelämnas alltså. Kalla mig lat, eller vad du vill, men jag bryr mig faktiskt inte. Eftersom att jag inte får ett öre betalt och inte särskilt mycket uppskattning ska jag väl iallafall göra det som är roligt.

Jag borde väl berätta lite om Star Fox Adventures tycker jag. Först skulle spelet komma till Nintendo 64 under namnet Dinosaur Planet, till GameCube-releasen blev Star Fox inkopplat och nu springer den gamle rymdräven Fox runt i ett äventyrspel med stav i högsta hugg, letande efter en extrem uppsättning föremål. Lite skjuta i rymden blir det också, men för det allra mesta är det här ett smått Zeldainspirerat äventyrspel som inte alls lever upp till förebilden, enligt min mening. Så sänk dina förväntningar.

2. Stridssystemet

Det mesta beskrivs relativt väl i bruksanvisningen, men inte mycket sägs om det lite halvt medelmåttiga stridssystemet. Jag kommer därför skriva något stycke om det här istället. Stridssystemet ser kanske mest bara effektivt och okontrollerbart ut, men det finns faktiskt ett system som egentligen är ganska simpelt.

När du möter en fiende ska du trycka på A-knappen för att dra staven och involvera dig i striden. Genom att trycka på A-knappen kommer Fox slå mot fienden. De två första slagen är alltid likadana, men kombinationen fortsätter beroende på vilket håll du drar kontrollspaken samtidigt som du bankar frenetiskt på A-knappen. Kombination kan fortsätta på dem olika sätt beroende på om du drar kontrollspaken åt höger, vänster, upp, ner eller låter den stå neutralt. Egentligen spelar det ingen annan roll annat än rent estetiskt, eftersom att det sista slaget alltid tar halva livet från de allra flesta fiender.

När du väl påbörjat en kombination kan inte många fiender undfly den, men för att du väl ska bryta igenom fienders försvar krävs aningen mer taktik. Försök att använd R-knappen för att först försvara och sedan direkt efter fiendens attack dunka på med staven. Annars kan du vänta på fienden attackerar och sedan precis innan den höjer sitt vapen så slår du till. Andra trevliga tekniker är Fire Blast, ett C-spaksvapen. Jag brukar föredra att skjuta bort två energienheter från fiender med detta vapen och sedan besegra stackaren med staven. Det går väldigt fort på så vis och man gör inte av med så mycket magi. Mot större fiender som föredrar att parera rekommenderar jag dig att använda Ice Blast tills de fryser och sedan är det bara att brutalt slå sönder din

nya isstaty.

När du fått Trickys eldattack kan du använda den för att distrahera fiender och komma igenom deras försvar, men den är så långsam att man drar sig för att använda den. Du kan också förstås hoppa runt och se lite halvt fånig ut. Man tröttnar dock ganska fort på de estetiska effekterna och väljer då, liksom jag, att besegra alla fiender så fort som möjligt. Spelet saknar det unika stidssystem som Wind Waker har. I Wind Waker är det ofta mycket effektivt också, men där måste man nästan jämt använda olika taktiker för olika fiender och dessutom är det mycket smidigare och roligare. Rareware har här nästan enbart lagt krut på att det ska se så häftigt ut som möjligt och dessutom finns det inte många olika typer av fiender.

3. Walkthrough

Denna avdelning är en detaljerad guide till Star Fox Adventures, från början till slut. Eftersom att jag inte inkluderat någon fakta om spelets grunder så rekommenderar jag dig att allra först, såvida du inte är någorlunda avancerad som spelare, att läsa igenom bruksanvisningen. Är det något annat du borde veta om så är det att jag använder mig rättså mycket av vädersträck i mina beskrivningar. För detta behöver du köpa kartor för de områden du besöker i spelet. Jag kommer hela tiden påminna om vilka kartor du ska köpa när, men det kan vara praktiskt att inhandla alla redan i början. När du sedan tittar på kartan är det förstås sunt förnuft som gäller. Den övre sidan av kartan pekar förstås åt norr. Lycka till och rapportera gärna de fel du hittar i guiden.

=====
= Vägen till Krazoa Spirit #1 =
=====

General Scales Luftskepp

När du öppnar en ny fil och sätter igång äventyret kommer du först få spela med räven Krystal. Hon rider på en Cloudrunner och det första du måste göra är att besegra en boss i form av ett luftskepp. Som tur är så är du helt odödlig, du kan inte förlora denna strid. Använd A-knappen för att skjuta eldbollar mot luftskeppets akter. Här finner du två stycken munnar som skjuter eld mot dig. Skjut mot dessa tills båda börjar brinna. Då kommer du bli attackerad av en propeller istället. Skjut sönder alla blad och du kommer tillbaka till facklorna. Få dem att brinna än en gång och skeppet kommer helt byta taktik. Det kommer att attackera dig med fören först. Skjut bara en eldboll mot den fören och du har besekrat den första bossen.

Du kommer efter bosstriden att borda skeppets akter. Promenera dig fram till fören där du borde se en fågel i en bur. En automatisk sekvens kommer att sätta igång när du närmar dig buren. När den är slut ska du prata med fågeln som kommer att öppna två dörrar åt dig nära skeppets akter. Gå genom vilken som helst av dessa portar eftersom att båda leder dig till ett rum under däck med en guldnyckel mitt i. Tryck på 'A' framför denna nyckel för att plocka upp den och gå sedan tillbaka till fågeln i buren. När du närmar dig kommer ännu en sekvens börja där du möter General Scales för första gången. Denna elaka Sharpclaw kommer kasta dig av skeppet, men din Cloudrunner räddar dig och ni

far vidare till Krazoa Palace.

Krazoa Palace

När du anländer till Krazoa Palace kommer du upptäcka en skara svävande manetliknande fiender. Dessa bör du undvika genom att använda X-knappen, men du kan också spränga dem med explosiva tunnor. Från där du landar ska du börja promenera lite åt vänster och du kommer att upptäcka en dörr med ett litet nyckelhål i. Gå fram till nyckelhålet och använd C-spaken för att lokalisera guldnyckeln du hittade på skeppet. Använd nyckeln till låset och du finner en explosiv tunna i det lilla utrymmet bakom dörren. När du använt denna tunna kommer den sedan att återbildas vid startpunkten istället.

Nåväl, plocka upp den och bär den bort till lådorna på andra sidan plattformen och kasta den på dem. Dessa kommer explodera och du kan fortsätta nerför rampen, men gör inte det. Gå tillbaka och hämta en ny explosiv tunna istället och ta med den nerför rampen. Fortsätt sedan till vänster och kasta tunnan mot sprickan i väggen. Ett hål kommer då att öppnas och du kan fortsätta in i palatset.

Bakom den sprängda väggen finner du en ramp som leder nedåt i Krazoa Palace. Följ rampen och ta första till höger där du finner en Thorntail och en tunna. Kasta tunnan på lådorna och sedan måste du hämta en ny tunna. Denna återbildas tyvärr inte på samma ställe. Gå istället tillbaka ut i korridoren och gå åt andra hållet för att hitta en ny tunna. Plocka upp den och gå till stället där du nyligen sprängde lådor. Här finner du tre eldsprutande saker. Du måste passera allihop när de är släckta och sedan kasta tunnan mot sprickan i väggen för att komma vidare.

I rummet efter sprickan i väggen finner du en ny explosiv tunna, men denna gång får tunnan ett nytt användningsområde. På andra sidan av rummet finner du en knappt upphöjd platta. Ta med tunnan dit och ställ den på plattan. Då öppnas dörren till nästa rum. I detta rum ligger en utslagen Thorntail mitt på golvet. Prata med den och den kommer öppna ännu en dörr till en mystiskt teleportör. Genom att hoppa in i denna och trycka på 'A' kommer du färdas till din första Krazoa Spirit.

Krazoa Spirit #1

När du anländer till området för din första Krazoa Spirit ska du börja med att klättra uppför stegen för att komma till ett rum med mycket eld. Passera flammorna till nästa område där du upptäcker en fiende som svävar över en grop. På andra sidan gropen finner du en tunna. Ta dig till tunnan och kasta sedan den på fienden för att kunna försätta in till nästa rum. Här finner du en platta, låt oss använda engelskans "switch". Trampa på den och gallret till nästa rum kommer dras upp. Spring rakt mot detta galler och strunta i om du förlorar lite energi på flammorna.

Gå sedan fram och prata med den lila, genomskinliga saken, en Krazoa Spirit, för att gå göra ditt första test: observationstestet. Detta test är verkligen busenkelt. Titta först efter vilken tunna Krazoa Spirit gömmer sig i och ställ dig i mitten. Håll koll på var just den tunnan är och gå till den när alla tunnor stannat. Utför processen två gånger till så kommer Krazoa Spirit besitta dig och du kommer tillbaka till Krazoa Palace.

När du kommer tillbaka kommer du automatiskt att prata med samma Thorntail som förut. Gå sedan till plattan i andra sidan av rummet, den som ligger precis under hålet i väggen. Ställer du dig på plattan tar den dig upp till hålet och

du bör fortsätta korridoren fram. Ta till höger och du kommer få se en staty av en Krazoa Spirit. Ställ dig framför den och tryck på A-knappen så att en sekvens börjar. Prologen är härmed avslutad.

=====
= Vägen till Spell Stone #1 =
=====

ThornTail Hollow

Efter den något långa sekvensen där Fox och hans kamrater introduceras kommer du till ThornTail Holllow. Till att börja med behöver du ett vapen, så precis när du startar ska du gå lite till höger och hämta Krystals stav som ligger i en blomrabatt i mitten av en trädring. När du plockat upp den och mottagit meddelandet från rävhonan hon själv, ska du fortsätta åt höger för att komma in i en inhängnad inringad av en låg stenmur. Då kommer ett helt gäng Sharp-Claws fram, men precis som i vilken Hollywoodfilm som helst attackerar de bara en i taget, medan de andra står hotande och väntar på sin tur. Vill du ha några stridstips bör du undersöka avdelningen två i denna guide.

När du besekrat alla fiender kommer kameran att panorera till ett hål i berget på andra sidan floden. Här öppnas en port vilken du ska in. Passera floden och runt den stora runda saken för att komma till denna port. Det finns en liten sten på marken inne i själva grottan som porten leder till. Ställ dig vid stenen och tryck på A-knappen för att vända den. Hoppa ner i hålet som den dolde för dig. Här nere ska du följa gången nedåt och du kommer till ett stort rum med ett ljussken i mitten. Ställ dig i ljusskenet och tryck på 'A' så kommer du få din första stavkraft: Fire Blast. Du aktiverar denna kraft med C-spaken och jag rekommenderar dig starkt att ha den på Y-knappen för det allra mesta. När du aktiverat den kan du skjuta eld på ett enkelt sätt; du har till och med ett sickte.

I det lilla rummet med Fire Blast har förmodligen ett galler dragits ner. Bredvid gallret borde du kunna se en röd markering på väggen. Använd Fire-Blast för att skjuta en eldboll mot markering och sålunda far gallret upp. Gå tillbaka till den lilla inhängnaden där du mötte alla fiender. Titta upp mot bergsväggen ovanför porten vid den lilla inhängnaden och du kommer få se en till röd markering. Skjut eld på den så öppnas porten nedanför och du bör gå in.

När du kommer in i gången som porten leder till kommer du få träffa Queen EarthWalker som ger dig uppdraget att hitta hennes son Tricky och då måste du träffa Warp Stone. Kameran kommer visa dig vart du ska gå, så börja promenera ditåt. Medan du går längst med floden kommer en liten sekvens börja där Bomb Sporesblomman står. Det är en medelstor bollformad växt som står vid floden. Skjut eld på den så sprängs den och sprider Bomb Spores. Samla på dig ett par sådana och fortsätt längst floden till ThornTail som står vid en spricka i en mur (visades när du talade med Queen EarthWalker). Lägg en Bomb Spore i den bruna jorden precis bredvid sprickan i muren och en växt kommer fram. Skjut en eldboll mot växten och den kommer att spränga ett stort hål i muren.

Går du genom hålet i muren och talar med Warp Stone så får du bara reda på att den skottska stenen vill ha en present, så det är därför dags att leta efter Scarabs. Nära din Arwing finns ett par stora stenar med gröna fläckar på sidorna. Om du går fram till en sådan fläck och trycker upprepade gånger på A-knappen kommer Fox att flippa över stenarna. Då kommer en del Scarabs fram. Samla ihop Scarabs så att du får åtminstone tio stycken. Gå sedan över floden och in i ingången i närheten, faktiskt precis i mitten av ThornTail Hollow.

Detta är ThornTail Store och här kan du köpa allt möjligt. Jag rekommenderar dig att antingen köpa alla kartor på en gång eller köpa ett områdes karta precis innan du beger dig dit. Jag kommer förstås informera dig om vilken karta du bör köpa hela tiden. Du kan också spela hasardspel genom att ta några av portarna precis bredvid ingången. Enkla regler som du lär dig fort. Först ska du gå till porten precis mittemot ingången och köpa Rock Candy. Allt du köper kan du pruta ner en eller två Scarabs, men det saknar större betydelse. Sedan bör du antingen spela dig till Scarabs (om du har några kvar) eller hitta dem i krukor och under stenar utanför affären. Du ska sedan gå till den högra porten i affären och köpa två kartor: ThornTail Hollow Map och SnowHorn Wastes Map, båda för fem Scarabs.

Gå sedan ut ur affären och tillbaka till Warp Stone. Ställ dig på den punkt där du pratar med honom, men istället för att trycka på A-knappen, aktiverar du hans present med C-knappen. Han kommer då erbjuda dig att få färdas till ett av tre ställen: Ice Mountain, Krazoa Palace och Maze. Välj det första alternativet och du kommer till, just det, Ice Mountain.

Ice Mountain

När du anländer till Ice Mountain från ThornTail Hollow ska du börja med att springa upp ur tunneln för att se en kort sekvens där prinsen Tricky behandlas tämligen illa och jagas in i ett rum bredvid vars dörr stängs. Du ska försöka öppna denna kraftiga port och sedan ta dig in till Tricky. Precis när du lämnat tunneln du kom ifrån ska du leta upp en tunna direkt till vänster på en liten avsats. Bär med dig den till andra sidan av hela området, där det borde stå en massa små lådor. Spräng dessa lådor med tunnan och besegra alla fiender innanför. Detta gör så att en röd markering uppstår ovanför dörren som stängdes för en stund sedan.

Gå bort till dörren och skjut den röda markering med ett skott. Då kommer dörren att öppnas och du kan gå in. Gå in och en sekvens kommer att börja som följs av ett race mellan dig och två stycken SharpClaws. Tryck på A-knappen för accelerera och B-knappen för att bromsa. Antingen ska du åka före båda två eller också förstöra båda genom att ramma dem ett antal gånger. Det senare är roligare. Ett tips är att du hela tiden accelererar och uppstår ett vägskäl tar du den väg som dina motståndare inte tog. Dessa kastar också minor bakom sig. Kör inte på dessa, ty då stannas du upp. Ifall du misslyckas kommer du tillbaka till Ice Mountain och då är det bara att köra om racet. Vinner du över dina fiender skrider handlingen däremot vidare och du får träffa prins Tricky, som härmed följer med dig.

När du återfått kontrollen över Fox ska du promenera vägen fram tills du når en damm med lava. Ta till höger här och du kommer in i ett litet område med lägereld och ett par svampar, s.k. Grubtub Fungus. Dessa måste du mata din nya resekamrat för att han ska kunna hjälpa dig. Det finns en svampmätare på skärmen som minskar varje gång du beordrar Tricky att göra något och fylls på så fort du matar honom med svampar. Dessa svampar finner du för övrigt genom att använda C-spaken.

I området med lägerelden borde du kunna se en jordfläck på marken. Ställ dig på den och använd sedan C-spaken och ta fram den blåa menyn för att ta fram Trickys kommandon. Välj "Find Secret" och Tricky kommer att gräva fram en switch. Ställ dig på den och ett galler kommer öppnas i närheten, men stängs så fort du flyttar dig från switchen. För att kunna komma in i denna grotta måste du med C-spaken välja "Stay", ett annat av Trickys kommandon. Gå in i grottan, ställ dig nära switchen på väggen och tryck på 'A'. Mitt i lavadammen du nyss passerade kommer det nu fram en liten ö. Gå dit, så kan nu passera

till andra sidan av lavadammen. Oroa dig inte, Tricky följer med automatiskt. När du passerat lavadammen kommer du till en vägg med en liten spricka i. Ställ dig vid väggen och använd Trickys Find Secretkommando för att göra hål. Kryp igenom hålet och du kommer sedan in i nästa område: SnowHorn Wastes.

SnowHorn Wastes

När du kommer in i detta område kommer du befinna dig längst åt väster om du tittar på kartan som du förmodligen köpte i ThornTail Hollow. Följ stigen ända tills du når ett stort område där en SnowHorn (mammut) står i ett hörn. I detta område finner du fyra stycken jordfläckor i vart och ett av hörnen. Alla måste du använda Trickytekniken för att få, två av dem ger dig Alpine Roots, en ger ett helande ägg och gräver Tricky i jordfläcken vid det nedfallna trädet så öppnas ett hål i marken. Detta ska du hoppa ner i för att få en uppgraderingen till din magimätare - den blir längre.

Väl i det stora området igen, ska du vara säker på att ha plockat fram två Alpine Roots. Ge en till mammuten för att få en större Scarab Bag. Den rymmer 50 Scarabs, vilket betyder att du kan köpa nya föremål bl.a. Ge mammuten din andra Alpine Root och ett block kommer fallande mot den varma källan. Ställ dig bredvid blocket och tryck på 'A' i kombination med kontrollspaken för att flytta det. Börja med att flytta blocket till klipphyllan med Fuel Cells och skjut det sedan till den östraste delen av området så att du kan komma vidare.

Efter det stora området, ska du följa snöstigen tills du når ett vägskäl där du får välja mellan tre vägar. Vill du ha två Fuel Cells ska du börja med att gå rakt fram och aktivera switchen här. Gå sedan till dammen bredvid och använd isblocken för att ta dig till ett fack där det finns två Fuel Cells. Gå sedan tillbaka till vägskälet och ta vägen som går nedför. När du kommit ner till ett ganska stort område ska du se till att samla ihop 25 Scarabs. Använd staven för att lyfta stenar och slå sönder krukor så kommer du lätt finna vad du söker. När du är färdig ska du gå till den blåa, lite smått skräckinjagande dinosaurien med vapen och välja Scarabs från C-menyn. Ge honom 25 Scarabs och du får passera.

Följ gången bakom den beväpnade dinosaurien tills du kommer till ett rum med vatten. Strunta i switchar och simma istället bara runt rummet så att du kommer ut på andra sidan. Fortsätt att följa gången och du kommer strax till ThornTail Hollow, men ett galler står i vägen. Använd staven på switchen bredvid och du kan springa runt i detta vackra område igen.

ThornTail Hollow

Det är dags att gå tillbaka till Trickys mamma, Queen EarthWalker. Hon befinner sig i en gång längst åt sydost vilket du kanske kommer ihåg. Tala med henne och du borde förstå att hon inte är så kry. Du behöver sex stycken White Grubtub Fungus för att hon ska kunna krya på sig. Dessa finns inte utspridda varsomhelst utan de finns endast tillgängliga under ThornTail Hollow i gömda gångar. Du har ganska lagt märke till en rund struktur/kulle i de nordöstra delarna av ThornTail Hollow, ganska nära där stegen till SnowHorn Wastes står. Gå fram till den södra sidan av kullen och välj Trickyskommandot Find Secret, så får du gräva en gång intill kullen.

Innan du går in i kullen och ner under marken bör du köpa Firefly Lantern i ThornTail Store eftersom att du behöver den senare. Den kostar bara 20 Scarabs så det är ju inte så farligt. Kryp sedan in i kullen jag nyligen nämnde och klättra nerför stegen. Väl därnere ska du genast in i nästa rum. Här borde du finna en massa vatten och en brun jordfläck nära mitten. Här måste du plantera

Bomb Spores. Har du inga så kan du skjuta på växten på andra sidan rummet för att få ett par stycken. När du planterat Bomb Spores och sprängt växten som dyker upp, så uppkommer ett hål vilket du måste hoppa ner i.

Nere i hålet finner du Staff Rocket Boost, en uppgradering till din stav som du når från C-menyn. Ta dig upp ur hålet igen så att du befinner dig i underjordsrummet. I andra hörnet av rummet finner du en låda precis under en hylla med Fuel Cells. Slå sönder lådan och du kommer upptäcka en liten markering på marken. Använd Rocket Boost på markering och du kommer upp till Fuel Cells. Gå sedan tillbaka till rummet som leder upp till ThornTail Hollow, men klättra inte uppför stegen. På en stock i detta rum finner du en till sådan liten markering som du kan använd Rocket Boost på. Gör det och du kommer upp på ett överplan. Gå direkt in till nästa rum.

På övervåningen i andra rummet finner du en liten bro med en brun jordfläck på mitten. Plantera Bomb Spores här och spräng denna del av bron. Ett (konstigt nog) exakt kubformat block kommer att ramla ner på våningen nedanför. Hoppa ner till blocket och skjut det till switchen mitt på golvet lite längre bort. Då kommer ett galler att dras upp till nästa rum. Gå in dit och du borde finna en ThornTail liggandes på en brun fläck. Gå fram och prata med honom och han kommer att släppa förbi dig ifall du har en FireFly Lantern. Har du inte det måste du gå till ThornTail Store och köpa dig en.

När dinosaurien väl flyttat sitt lekamen från den bruna jordfläcken ska du plantera Bomb Spores på platsen och spränga växten för att ett hål ska öppna sig. Klättra ned i hålet och jakten på de sex vita svamparna börjar.

Väl nere i hålet kommer du hitta din första svamp precis vid stegen. Någonting du bör veta är att de gröna prickar som flyger omkring här är FireFlies och när du använder FireFly Lanternerna konsumeras dessa. Så se till att samla in många av dem. Från den första svampen ska du sedan följa gången vidare in i grottan tills du når ett vägshål. I detta vägshål ska du gå åt vänster in i mörkret (använd Lantern ifall du vill). I mörkret kommer du hitta andra svampen och nära pelaren finns brun jord där du kan plantera Bomb Spores. Plantera och spräng botten av pelaren så kommer du få nytta av detta senare.

Nu borde du ha två vita svampar och nu ska du tillbaka till vägskalet. Från den mörka gången du nyss befann dig i ska du gå till vänster. Följ denna väg tills du når en markering som du kan använda Rocket Boost på. Använd Rocket Boost och du kommer upp till hyllan ovanför där du kommer åt ytterligare en White GrubTub Fungus. Följ gången därefter och hoppa från pelare till pelare så kommer du att finna två styckensvampar precis i slutet. Bara en kvar nu.

Gå tillbaka till vägskalet igen och ta denna gång till vänster där det finns ännu ett mörkt rum. Använd FireFly Lantern för att lysa upp tillvaron och du kommer få se en spricka i en vägg. Plantera Bomb Spores här och vandra sedan till den sista svampen.

Nu när du fått sex stycken White GrubTub Fungus ska du tillbaka till Queen Earthwalker i ThornTail Hollow, mata henne med svamparna och du får SharpClaw Prison Key vilken leder till ett galler i SnowHorn Wastes. Så nu är det bara att gå tillbaka till SnowHorn Wastes. Gå tillbaka samma väg du kom från, dvs klättra uppför stegen nordost om ThornTail Store och gå sedan in i gången.

Snart kommer du till ett vattenfyllt rum, men denna gång är det inte bara att simma igenom. Du borde se en switch i rummet och på den ska du ställa dig och sedan välja Trickykommandot Stay. Tricky kommer då stå på switchen och du kan klättra upp till gallret som nyligen öppnade sig. Därifrån ska du gå bort till en annan typ av switch, en sådan du sticker staven i. Aktivera switchen, gå tillbaka till Tricky och du kan nu simma igenom rummet. När du simmat igenom

hälften av rummet finns det en liten plattform som du kan klättra upp på. Gör det och använd sedan Rocket Boost för att ta dig upp till plattan ovanför. Skjut en eldboll mot den röda markeringen på andra sidan och ett galler som döljer två Fuel Cells kommer att öppnas. Hoppa ned i vattnet igen och följ sedan gången tills du når SnowHorn Wastes.

SnowHorn Wastes

När du kommer in till SnowHorn Wastes kommer du se ett stort galler med ett nyckelhål precis bredvid. Använd SnarpClaw Prison Key som du fick av Queen EarthWalker för att öppna gallret. Passera under gallret och gå sedan till vänster och du kommer att hitta en snabel i isen. Tala med snabeln och ett antal SnarpClaws kommer att dyka upp. I ett träd åt det håll du kom ifrån hänger en massa buskar. Gå bort till detta träd och slå till det (det är enkelt om du låter en SharpClaw stå mellan dig och trädet). Sedan måste du välja Trickys kommando Find för att han ska ta tillgängliga buskar till mammuten. Du kan behöva slå på trädet fler gånger för att han ska få de tre buskar han behöver för att han ska kunna spränga isen och skrämma bort Sharp-Claws.

Mammuten kommer efter det lilla uppdraget avslöja sin sanna identitet och öppna vägen till DarkIce Mines åt dig. Därför bör du gå tillbaka till ThornTail Hollow, men först är det kanske några valfria prylar du vill hämta i SnowHorn Wastes. Det finns ett par Fuel Cells borta vid floden i de norra delerna av SnowHorn Wastes och även en brunn där du kan finna en Cheat Token. Gå till floden och följ den sedan åt öster för att hitta brunnen. Kasta ner 20 Scarabs och du får Cheat Token. Nära brunnen i nordost finns två stycken Fuel Cells och sedan kan du gå in i grottan precis norr om floden och skjuta eld på markeringen här, för att ytterligare två ska dyka upp precis utanför. Sedan ska du tillbaka till ThornTail Hollow.

ThornTail Hollow

När du kommer tillbaka till ThornTail Hollow ska du egentligen gå till din Arwing för att flyga till DarkIce Mines, men först rekommenderar jag dig att ta hand om lite annat. Till att börja med borde du inhandla en del saker i ThornTail Store, nu när du fått en större plånbok. Du bör definitivt köpa DarkIce Mines Map för bara fem Scarabs. Inhandling av BafomDad Holder, Hi-Def Display och Tricky's Ball kan också vara smart. Läs om dessa i föremåls- och uppgraderingsavdelningen om du inte förstår vad de skall användas till.

Du kan också kasta 20 Scarabs i affärens brunn för ännu en Cheat Token. Vill du ha en till Cheat Token ska du gå bort till WarpStone och låta honom varpa dig till Ice Mountain igen. Väl på Ice Mountain ska du gå rakt fram tills du når ett ställe där du ska plantera Bomb Spores. Spräng stället för en brunn där du ska slänga ner 20 Scarabs. Här finns även en Fuel Cell. Fortfarande på Ice Mountain kan du gå bort till grotta där du tävlade mot två stycken Sharp Claws, för att hitta ytterligare två stycken Fuel Cells.

Återvänd sedan till ThornTail Hollow och vill du få någon nytta av dina Cheat Tokens borde du läsa om dessa i Cheat Tokensavdelning i denna guide. Det finns även en uppgradering till din magimätare att tillgå. Gå till ThornTail Store och du borde se ett ställe där du kan använda Rocket Boost för att ta dig upp till taket av affären. Spräng sedan en vägg här med Bomb Spores och hoppa ner i hålet för uppgraderingen. På taket av affären finns också två stycken Fuel Cells. Gå bort till Arwing och se till så att du har minst fem Fuel Cells. Har du inte det kan du hitta två stycken på en pelare i närheten och tre stycken i en grotta på en bergshylla i närheten av samma pelare. Far sedan iväg med din

Arwing och välj DarkIce Mines.

DarkIce Mines (Ovan)

Först så blir det en liten rymdfärd, men det är ingenting att oro sig för. Skjut bara på allt som rör sig (särskilt minorna) och flyg genom minst tre ringar för att komma till DarkIce Mines. När du landar kan du ta vilken väg du vill upp ur vulkanen. När du når det snöiga området ska du gå till första skjulet på din vänstra sida. Ingången till detta skjul kommer vara blockerat av snö med en spricka i. Använd Trickys Find för att komma igenom till en liten grotta. Följ grottan tills du når en konstig tunna. Använd A-knappen för att öppna den och du får Shackle Key.

Gå sedan tillbaka till det snöiga området och du borde se en massa SnowHorns. Följ vägen norrut och du kommer snart se en sådan i fotbojor. Använd nyckeln för att befria mammuten och du kommer att få en Bridge Cog (kugghjul). Försätt norrut tills du kommer till en liten ravin med en flod i. Hoppa ner till plattformarna närmast vattnet och traska bort till maskinen under vattenfallet. Använd kugghjulet du nyss fick på den lediga platsen och dra sedan i spaken bredvid. En bro kommer då att löpa över floden.

Passera denna bro och fortsätt norrut tills du når en annan ravin där stenar rullar. Gå inte ner i ravinen utan fortsätt istället åt vänster där du borde se en skadad SnowHorn. Prata med den och Tricky kommer lära sig Flametekniken. För att du ska kunna försätta måste du ge den skadade mammuten två stycken Alpine Roots. Gå först bort till ravinen med de rullande stenarna, gå ner i den och följ ravinen och de håll som stenarna kommer ifrån. Vid slutet av ravinen kommer du få se en isvägg på vänster sida. Använd Trickys nya Flame-teknik för att smälta den och sedan hans Findteknik för att gräva upp Alpine Root. Det var den första.

För den andra Alpine Root ska du tillbaka till bron som tidigare lät växa fram genom att sätta kugghjulet i den där maskinen. Precis när du gått över bron och gått in i nästa snöiga område kommer du att se dels en isvägg i bergsväggen och dels en isvägg som täcker ett skjul. Använd Flame på isväggen som täcker skjulet och följ sedan gången som öppnas tills du når en slocknad lagereld. Använd Flame även här och den kommer att tändas och ett hål öppnas i golvet. Hoppa ner här och följ gången tills du når en isvägg vilken du förstas ska använda Flame på. Gräv upp Alpine Root och gå sedan tillbaka tills du når ett block mitt i grottan. Skjut detta till hålet där du kom ifrån så att du kan hoppa upp igen. Gå sedan tillbaka till den skadade mammuten.

Väl hos mammuten ska du ge den båda Alpine Roots och han kommer vara redo för arbete. Precis intill mammuten borde du se en plattform. Klättra upp på den, ställ dig sedan på markeringen här och tryck på A-knappen för att hoppa upp på mammuten. Rid honom fram till den jättestora porten och tryck på A-knappen för att spränga upp den med en Tusk Attack. Nu kommer du in i ett nytt ganska stort område. Gå fram till plattformen och kliv av mammuten. Gå sedan till den stora bergsväggen ganska nära ingången till detta område och du borde se en isvägg. Använd Trickys Flame för att smälta den och följ sedan gången till en ravin.

Du ska inte ner i ravinen utan istället klättra uppför stegen alldeles i närheten så du kommer till ett litet rum med en maskin där en massa kugghjul fattas. I detta rum borde du också se en markering vilken du ska använda Rocket Boost på. Gör detta och du kommer upp till en hylla i det stora område du nyligen befann dig i. Följ nu stigen på den här hyllan och du borde se att du närmar dig en kanon. Hyllstigen leder faktiskt till rummet med kanonen.

När du nått rummet med kanonen ska du besegra fienden här inne och sedan trycka på A-knappen vid kanonen för att använda den. Ett antal fiender borde ha kommit ut ut huset mitt i området. Håll in A-knappen för att bestämma hur långt du ska skjuta med kanonen och besegra alla fyra fiender. Detta kommer att öppna ett rum precis under kanonen. Innan du lämnar kanonen måste du göra en till sak. Du borde kunna se en platta med X markerat. Denna platta ska du skjuta bort. Sikta på den och håll A-knappen inne så pass länge att du knappt når halva kraftmätaren.

När du sprängt plattan med ett X på, ska du lämna kanonen och gå ner till huset där fiender kom ifrån. I huset borde du finna en mystisk tunna med ett kugghjul (Bridge Cog) i. Gå ut från det lilla huset och mot kanonen. Under kanonen har en grotta öppnat sig. Gå in i hit och hämta andra kugghjulet. Nu ska du gå in i grottan där du sprängde bort en platta med ett X på. Följ grottan och du kommer alldeles strax in i ett område med snöstorm. Gå inte in i snöstormen utan klättra istället uppför stegen till vänster. Här uppe finner du tredje och sista kugghjulet.

Nu ska du gå tillbaka till maskinen du hittade förut (precis innan du kom upp till bagshyllan som ledde till kanonen) och placera alla kugghjul här. Börja med att placera dem från höger och dra sedan i spaken för att en bro ska växa fram. Gå tillbaka från var du kom ifrån och du borde se bron på en gång. Traska över den och följ gången tills din framfart blockeras av en snövägg. Använd Trickys Find för att komma igenom och du kommer till ett ganska stort rum. Titta upp mot taket för att hitta en eldmarkering. Skjut på den och du måste använda Trickys Flame på alla fyra nätgaller i rummet. Enkla att upptäcka. När du gjort det öppnas en dörr. Smält det stora isblocket med Flame och plocka upp Dinosaur Horn.

Nu när du fått Dinosaur Horn ska du gå tillbaka till snöstormen där du fick ditt tredje kugghjul. När du kommer in i området ska du klättra uppför stegen till vänster precis som förra gången. När du kommit upp borde du kunna se en markering på marken föreställande Dinosaur Horn. Ställ dig där och spela instrumentet. En mammut kommer fram så gå ner och bestig honom. Nu ska du rida mammuten genom stormen och du måste plocka upp Alpine Roots när du gör det. Titta på kartan och följ sedan spåret av Alpine Roots till andra sidan av stormen, den östra.

När du kommit ut ur stormen kommer du upptäcka att Tricky är borta - nu måste du hitta honom. Medan du rider på mammuten ska du gå fram till porten och spränga den med en Tusk Attack. Hoppa ner från mammuten och gå sedan in i den sprängda porten. Följ grottan tills du når ett par fiender och besegra dem för att öppna upp ett kraftfält. Fortsätt framåt och hoppa upp på en svävare. Nu kommer ett litet race och sedan kommer du ner i den riktiga gruvan.

DarkIce Mines (Gruvan)

Du kommer först till ett rullband efter åkturen med svävaren och här brinner det. Undvik eldarna och ta dig ner från rullbandet. Fortsätt sedan söderut i detta stora område och du borde se en markering för Rocket Boost. Boosta upp så kommer du se ett litet håll vilket du ska krypa in i. När du krypit till andra sidan så ska du bara följa rännan åt det håll som stenarna rullar. Strax kommer du fram till tre fack i väggen. Mellan andra och tredje facket finner du en röd markering ganska högt upp. Skjut på denna så slocknar elden i tredje facket och du kan hämta en SharpClaw Prison Key i den konstiga tunnan, .

Gå nu tillbaka uppför stenrännan, kryp tillbaka genom hålet och hoppa ner till det stora område du nyss befann dig i. Här borde du se två stora torn med

cirkulerande eldflammar. Spring ut till dessa torn och följ sedan bara stigen tills du når två fängelseceller. Nyckeln du nyss fann leder till cellen där Tricky sitter och hänger, så ta och befria honom. Gå sedan tillbaka längst med de eldsprutande tornen och du kommer tillbaka till det stora område där du började denna gruvvandring. Om du inte redan besekrat fienden här, så ska du göra det. Då kommer ett kraftfält försvinna från ingången till en grotta som ser lite snöig ut. Gå in hit och använd Trickys Flame på isväggen här. Öppna tunnan för ännu en cellnyckel.

Gå nu tillbaka till Trickys cell och befria mammuten i cellen bredvid, gå fram och prata med henne så kommer hon att krossa väggen framför sig. Hon är nog allt lite mysko. Du befriar henne, men så visar det sig att hon hela tiden själv kunde springa igenom en vägg. Våra brittiska vänners vägar är som vanligt fullkomligt outgrundliga. I gången som hon sprang upp kommer du upptäcka en spricka i en vägg. Använd Trickys Find så gräver han en gång vilken du ska krypa in i.

Nu borde du komma in i ett rum med massa vatten och ett vattenfall. Titta upp i taket och använd sedan Fire Blast för att skjuta på de tre gröna is-tapparna. De kommer att falla ned i vattnet och bilda små öar åt dig. Hoppa över till switchen på väggen och aktivera sedan den. Hoppa tillbaka till fastland och följ sedan stigen bredvid vattenfallet. Besegra fienden och använd Rocket Boost för att ta dig upp.

När du nått floden som går ovanför vattenfallet ska du titta bort mot självfallet. Längre bort ska du kunna se en liten ingång i bergsväggen. Har du aktiverat switchen så borde en massa isblock flyta omkring i floden. Hoppa från isblock till isblock tills du når den lilla ingången. Följ sedan gången tills du når ett block och skjut ner detta till sjön nedanför. Det kommer att bildas en liten ö åt dig så nu kan du gå in i den gång du tidigare inte kunnat nå. Följ gången från det vattenfyllda rummet och du kommer passera en mängd otrevligheter: fiender, rullband, flammar, långa gånger; men slutligen borde du nå mammuten du tidigare "befriade".

När du talat med denna mammut kommer du stå i ingången till ett enormt rum. Gå in i rummet och bege dig mot de nordliga delarna ty här finner du en stege vilken du skall bestiga. Precis ovanför stegen finner du en explosiv tunna. Plocka upp den och spring med den uppför den långa rampen framför dig utan att råka träffa någon av de andra tunnorna som kommer rullande. Detta kan, enligt min mening, vara riktigt frustrerande, men det finns inte mycket annat att göra än att hålla blicken långt fram och undvika tunnorna i tid. Var försiktig eftersom att tunnan inte kommer sprängas på grund av tidsbrist. När du nått toppen av rampen ska du bara fortsätta längst med stigarna runt tornen tills du når en rund metallmarkering där du ska ställa ner tunnan.

Låt tunnan stå kvar på markeringen och bestig sedan stegen alldeles i närheten. När du nått toppen, dvs du står på en plattform ovanför tunnan, ska du gå runt tornet och du finner en switch. Aktivera den så kommer tunnan att fraktas upp till dig. Plocka upp tunnan och gå bort till tornet med en massa eldkastare. Du måste frakta tunnan till den motsatta sidan av detta torn så var säker på att flammorna är släkta då du passerar. Följ sedan stigen tills du når en vägg med en spricka i. Kasta tunnan på väggen, stig in och aktivera switchen.

Switchen aktiverade bron precis bredvid stället där en massa tunnor kommer ifrån och rullar längst med rampen. Gå ner, tillbaka hit och passera bron. Följ rännan där stenar rullar och följ dem tills du når ännu en switch. Aktivera den, så kommer bron nära det eldsprutande tornet du nyligen var i att fungera. Denna bro finner du i närheten av switchen du aktiverade för att komma till den senaste switchen och dessutom finner du här ett par gröna

facklor. Passera denna bro och klättra uppför stigen så når du en fiende och en kanon.

Besegra fienden och ställ dig vid kanonen. Du ska skjuta bort de båda kryssen på pelarna och du behöver ungefär en tredjedels kraft för detta ändamål. När du fått bort båda kommer en gång att bildas över en lavasjö nere på marken i det sydöstra hörnet. Har du inte tålamod att klättra ner kan du alltid vara lite Arnold och hoppa hela vägen - så skadad blir du faktiskt inte. Nåväl, gå in i gången som öppnade sig, ställ dig i varpen och du kommer till...

Boss: Galdon

Just det, en boss. Kom ihåg att så fort du blir skadad eller får slut på magi i denna strid kan du fylla på vid utkanterna av området. Vad gäller bossen, så kommer du se honom stå frusen mitt i. Använd Trickys Flame och striden kommer att börja. Börja med att runda eländet så att du kommer åt svansen. Slå eller skjut på den fyra gånger så kommer Galdon att svälja dig. Väl nere i hans mage gäller det bara att slå på stenen (SpellStone) i hans gom fyra gånger till och du kommer ur detta föga behagliga tillstånd.

Nu börjar striden på riktigt. Du måste skjuta en massa eldbollar med Fire Blast mot monstrets bröst för att det ska fungera. Det kan ta evigheter att bara få honom ett förlora en energienhet, men ligg i så har du ihjäl honom till slut. För att utföra det hela med lite strategi kan jag rekommendera dig att ställa dig en liten bit ifrån Galdon, bara så pass så att han inte gör några huvudattacker mot dig, utan istället skjuter energibollar. Var dock försiktig så att du inte trampar eller träffas av dessa bollar eftersom att de slukar hälsa. Tänk också på att inte skjuta för många eldbollar på en gång eftersom att endast få av dem träffar. Skjut lite då och då, när bossen inte blockerar med armarna. Snart äter bossen upp dig igen och då gäller det bara att slå loss SpellStone och vips så har du slagit bossen, tämligen anti-klimatiskt.

Efter striden får du en ny energienhet och du kommer tillbaka till din Arwing. Flyg bara tillbaka till ThornTail Hollow, ty nu ska SpellStone tillbaka till planeten.

ThornTail Hollow

När du landar i ThornTail Hollow efter besöket i DarkIce Mines, kommer en ThornTail att prata med dig. Du måste sedan tända alla facklor i ThornTail Hollow för att komma vidare i spelet. Först behöver du lite Fire Weed. Slå på trädet med brinnande buskar nära ThornTail Store så fallor buskarna ner. Slå på dem för att släcka dem. Du behöver tre sycken.

Den första facklan finner du ganska nära Fire Weedträdet, på en plåtå mot den östra väggen av området. Gå fram till den, lägg på Fire Weed och använd sedan Trickys Flame för att tända eld på den. Nära Warp Stone i nordvästra hörnet finner du den andra facklan. Gör likadant här. Gå sedan till området bakom gallret i sydvästra hörnet av ThornTail Hollow. Har du inte dragit upp gallret än, ska du gå till det sydöstra hörnet, vandra längst bergshyllan ända fram till switchen längst bort och akrivera den. Då öppnas gallret. När du tänt facklan bakom, den sista, får du Moon Mountain Pass Key, vilken du behöver alldeles strax. Innan du lämnar den sista facklan, kan du ta två Fuel Cells alldeles i närheten på en plåtå.

Innan du fortsätter ska du till ThornTail Store och inhandla Moon Mountain Pass Map samt Volcano Force Point Map för fem respektive tio Scarabs. Gå

sedan till det nordöstra hörnet av ThornTail Hollow och spräng väggen här med Bomb Spores. Promenera in i i gången och följ den tills du når ett område som ser allmänt skumt ut. Detta ligger precis mellan ThornTail och Moon Mountain Pass. Jag kan börja med att säga att det finns en Fuel Cell så långt till vänster som möjligt och en annan så långt till höger. Det gäller bara detta rum, alltså.

Gå nu ut till mitten av rummet och du kommer att upptäcka hur marken faller och du likaså. Här nere är det giftigt så var snabb. Gå till vänster och hoppa på pelarna till andra sidan. Här kommer du att flyga upp tillbaka in i rummet. Följ sedan gången tills du når Moon Mountain Pass.

Moon Mountain Pass

När du anländer till detta område från ThornTail Hollow ska du först bara följa stigen. Strax kommer en massa tunnor att rulla mot dig. Undvik dem och håller du dig till höger kommer du mycket enkelt kunna plocka upp en Fuel Cell. När du kommer fram till en stor låst port ska du använda Moon Pass Key på låset för att öppna den. Direkt efter att du passerat den här porten ska du gå till vänster och du kommer upptäcka en gång upp i själva porten. I själva porten finner du dels en Fuel Cell och dels två fiender vilka du måste besegra. När du gjort det ska du ut ur porten och sedan fortsätta mot öster. Strax anländer du till Volcano Force Point.

Volcano Force Point Temple

När du kommer till det här stället från Moon Pass ska du promenera till du kommer till ett par plattformar ovanför en pöl med lava. Tänk på att de ibland far in i väggen och passera dem sedan genom hoppande. Efter detta hinder kommer du till ett rum med ett hål i golvet. Hoppa ner här och följ sedan gången in i ett nytt rum. Här kan du få en BafomDad om du aktiverar switchen längst bort till höger. Du kan ta de andra Fuel Cells när du återvänder hit nästa gång. Börja sedan att promera uppför rampen med rullband och tunnor tills du når toppen.

Följ gången och när du når ännu ett lavarum ska du bara klättra uppför. Strax efteråt når du ett stort rum med en bro över en lavasjö. Precis under finner du en Fuel Cell. Gå sedan ut på bron och välj din Spell Stone med C-spaken. Placera den i markeringen så öppnas en port i bron. Fortsätt till slutet av bron där du borde kunna se två facklor som skiftar färg. På väggen bakom kan du säkert se två orber, en grön och en blå. Dessa måste du aktivera med hjälp av Fire Blast. För att aktivera den gröna orben måste du skjuta en eldboll genom facklan som skiftar färg (då den är grön) och träffa den gröna orben. Du måste göra precis samma sak med den blå, men då ska facklan vara blå istället. Använd sedan Spell Stone för att öppna dörren till nästa rum.

I rummet efter aktiverandet av orber ska du besegra alla fiender som dyker upp. Fortsätt sedan till nästa rum där du borde se två stycken saker med nät framför. Använd Trickys Flame på båda för att aktivera dem. Klättra uppför stegen och följ sedan den enda väg du kan följa. Du kommer att, på övervåningen, passera de två föregående rummen och komma tillbaka till rummet med prylarna du använde Flame på, fast på andra sidan. Du kommer till slut till ett hål i marken där en uppgradering väntar. Nu får du Ice Blast, vilken används till släckning och frysning av fiender. Gå tillbaka till rummet där du använde Trickys Flame, det föregående alltså, och släck alla fyra facklor här inne med Ice Blast. När du gjort det kommer plattan i mitten på golvet att fungera som en hiss till nedre plan.

Så gå ner till plattan och tryck på A-knappen så hissas du nedåt. Från rummet där du landar ska du bara följa stigen i lavan och gå in i nästa rum. Här inne finner du en stor rund stig med två stycken märken för Spell Stones. Använd din Spell Stone på den främre av dem så öppnas en dörr nära den du kom in i från. Gå till den dörren och använd Ice Blast för att släcka elden som står i vägen. Följ nu nästföljande gång och du kommer till en hiss. Klättra upp för stegen i det rum som du kommer till. På ovanvåningen här finner du fyra stycken facklor. Släck dem alla tre och följ sedan lavastigen till nästa rum.

Efter den senaste lavastigen kommer du till ett rum med fiender. Besegra dem alla och hoppa sedan från plattform till plattform tills du når den andra sidan av rummet. Då kommer du upptäcka att Tricky också behöver komma över. De block som du hoppade rör ju sig, men de har eldmarkeringar på sig. Skjut på dessa block när de står rakt med de andra blocken och de kommer att stannas så att Tricky kan ta sig över. I närheten ligger en låda med nät på. Använd Trickys Flame på den så öppnas dörren till nästa rum. Öppna dörren och passera.

Efter rummet med de rörliga blocken ska du bara hoppa in i warpen och du kommer att teleporteras till ett rum någon helt annanstans, ett rum med en tjock pelare i mitten med markeringar för Spell Stones. Placera din Spell Stone i en av dem och äventyren kring den allra första Spell Stone är avslutade.

=====
= Vägen till Krazoa Spirit #2 =
=====

Moon Mountain Pass

När du kommer tillbaka till Moon Mountain Pass från Force Point ska du vandra till väster tills en sekvens med en Krazoa Spirit börjar. Nu måste även du satsa på att samla Krazoa Spirits. Direkt efter sekvensen ska du gå in i en liten gång direkt till vänster (öster). Följ gången tills du når en sten mitt i ett litet område. Flippa den och hoppa ner i hålet. Här nere får du en uppgradering: Ground Quake. Gå tillbaka till den vanliga, breda stigen i Moon Pass och du kommer upptäcka en ny fiende, en ful stackare som sitter fast i marken. Använd Ground Quake på den så kommer den att snurra runt. Medan den gör det ska du slå den i ryggen. Gör detta två gånger så får du en MoonSeed. Detta gäller alla sådana fiender.

Precis bredvid fienden du nyligen besegrat finner du en springa i bergsväggen med en jordfläck under. Plantera ditt MoonSeed här och använd sedan Trickys Flamekommando för att en konstigt klängerväxt ska komma fram. Klättra upp för klängerväxten och följ sedan stigen åt söder. Medan du vandrar kommer du upptäcka två stycken ställen till där du kan plantera MoonSeeds. Besegra fiender i närheten för att få tillgång till själva fröna och plantera sedan. Dessa två ställen leder till Magic Plant, Bomb Spores och BafomDads.

Fortsätt sedan söderut och du kommer att anlända till ett stort område med några fiender och svampar. Direkt till vänster från ingången finner du ett till ställe för MoonSeeds. Plantera en här och klättra upp för växten. Gå sedan in i gången tills du når en till MoonSeedfiende med en spricka i väggen bakom. Plantera Bomb Spores nedanför sprickan och spräng sedan väggen.

Fortsätt sedan tills du ser en komet som kraschar och du kommer till den stora nedslagsplatsen. Det finns ett par nya, riktigt stora fiender här, men dessa behöver du inte besegra - det tar jättelångt tid. Går du bort till stället där

kometen kraschade så kan du se att det finns sex stycken heta källor precis framför. Tre av dessa sex ska blockeras med stenar och det måste vara de tre som är längst bort från kometen.

För den första stenen ska du gå till lägerelden alldeles i närheten och släcka den med Ice Blast. Ta sedan den troligen heta stenen och placera den på en av källorna. Gå sedan till det sydöstra hörnet av området och använd Trickys Find på jordfläcken här. Han kommer att gräva fram den andra stenen. För den tredje stenen ska du gå till det motsatta hörnet, det nordvästra och använd Find även på denna jordfläck. Precis bortom jordfläcken finner du en Fuel Cell för resten. När du till slut placerat de tre stenarna på tre av de sex källorna kan du passera under kometen. När du gjort detta kommer du till en till springa i berget och en MoonSeedfiende bredvid. Plantera MoonSeed under springan och klättra upp.

Nu kommer du till ett långsmalt område. Gå norrut (åt höger) för att hämta MoonSeeds från fiender och gå söderut för att plantera MoonSeeds och komma vidare. Fortsätt att klättra uppför berget söder och du kommer snart se en annan springa i väggen. Plantera MoonSeed, klättra upp och du kan få en Cheat Token, en Fuel Cell och lite annat. Fortsätt sedan att klättra mot söder och du kommer till en warp. Warpa till Krazoa Shrine nummer två.

Krazoa Spirit #2

När du anlant till Krazoa Spirit Shrine #2 ska du börja med att klättra uppför stegen. I nästföljande rum ska du besegra eventuella fiender och sedan simma över basängen. Släck elden med Ice Blast och klättra upp. Titta upp mot taket bakom dig och skjut iväg en eldboll mot markeringen. Detta gör så att basängen framför dig vatten fylls. Simma över och gå in i nästa rum. I det andra rummet ska du helt enkelt bara promenera försiktigt över bron och undvika eldkastarna. När du nåt gallret är det bara att, som förra gången, titta bakåt mot taket och skjuta, så öppnas gallret. Gå fram och prata med Krazoa.

Nu ska du få utföra The Test of Combat. Det är bara ett antal fiender som ska besegras under en lång tidsgräns. Tycker du det är svårt kan du prova på att använda Fire Blast och Ice Blast också. Lyckas du frysa fiender räcker det med ett slag. Ofta hinner de slå dig dock. När du besegrat fienderna får du din andra Krazoa Spirit och du kommer tillbaka till Moon Mountain Pass.

Moon Mountain Pass - ThornTail Hollow

När du kommer tillbaka till Moon Mountain Pass kan du, om du vill, gå direkt till söder för att komma tillbaka till ThornTail Hollow. Då kommer du passera två stycken MoonSeedmonster och sedan kommer du fram till en explosiv tunna. Plocka upp tunnan och hoppa ut mot den första plattformen. Tunnan kommer flyta automatiskt. Hoppa sedan med tunnan mot den andra plattformen med sikta lite åt vänster, annars kommer tunnan att falla ned. Sedan är det bara att kasta tunnan mot den spruckna väggen och du ska fortsätta mot ThornTail Hollow.

Väl i ThornTail Hollow är det dags att än en gång köpa en karta. Införskaffa Krazoa Palace Map i rummet rakt fram i ThornTail Store. Gå sedan till Warp Stone i det nordvästra hörnet och låt honom warpa dig till Krazoa Palace.

Krazoa Palace

När du anländer till Krazoa Palace ska du direkt gå in i själva palatset och du kommer få möta en mängd fiender. Besegra alla och dörren in i palatset

kommer att öppnas. En bra bit bakom dig, närmare startpunkten alltså, finner du en explosiv tunna. Denna måste du ta med dig in i palatset. Första rummet är mörkt och det kan vara smart att använda FireFly Lantern. Eller helt enkelt bara följa min beskrivning. Gör som så att du hämtar tunnan och springer sedan snabbt in i palatset. Spring dirket uppför en ramp till höger och följ sedan hyllan runt det första mörka rummet tills du når en spricka i väggen längst upp åt höger. Se ASCII här nedanför.

```

|/ <---<---<---\|
|v   /--> ^| <---- Spricka
|v   ^   ^|
|\->-->/   ^|
|           ^|
|           ^|   <---- Mörkt rum
|           -->/|
|_____ |_____

```

När du kommit till rummet efter det mörka där du bar tunnan ska du skjut på eldmarkeringen längst bort för att göra eldkastarna rörliga. Gå sedan tillbaka till ingången av detta rum och plocka upp tunnan. Sicksacka mellan eldkastarna och kasta sedan tunnan på den spruckna väggen så att du får tillträde till ännu ett rum.

Fiende-
strid

Här inne finner du en konstig skjut-robot mellan två stycken färgade orber. Precis som förra gången ska du skjuta mot de färgade orberna så

O <---- Tunnan

att eldbollen passerar en fackla på vägen. Den måste passera facklan när den visar samma färg som orben bakom och du måste förstås träffa orben för att någon effekt skall uppstå. När du träffat båda orber med rätt färger spricker robotens sköld och du kan skjuta sönder den med Fire Blast. Gå nu tillbaka och hämta en explosiv tunna i föregående rum och placera den på switchen där roboten tidigare stod. Då öppnas dörren till nästa rum.

Efter rummet med den besköldade roboten kommer du till ett rum med två fiender och en warp. Warpen används när du kommer hit nästa gång. Besegra fienderna om du vill och gå sedan till plattan längst bort så hissas du upp till en korridor. Följ korridoren tills du når ett gigantiskt rum med fläktar. Låt den stora fläkten längst ner ta dig till den översta och glid sedan över till den allra översta våningen. Som du ser fungerar dessa våningar som stigar runt rummet. Följ stigen till andra sidan och hoppa in i fläkten här. Denna fläkt tar dig till taket av palatset.

Väl på taket skall du gå till kullen här, där Krystal står inspärрад. En av tidernas mest banala kärlekshistorier tar sin början och sedan skall du till sidan av kullen och återlämna din Krazoa Spirit. När du gjort detta kommer Krazoan att suga in dig och teleportera dig tillbaka till ThornTail Hollow.

```

=====
= Vägen till Spell Stone #2 =
=====

```

Till Cape Claw

När du kommer tillbaka till ThornTail Hollow efter att du lämnat den andra Krazoa Spirit kommer Warp Stone att ge dig en större Scarab Bag, så nu kan du samla på dig 100 Scarabs på en gång. Gå sedan till ThornTail Store och köp LightFoot Village Map och Cape Claw Map. Båda är billiga. Fortsätt till det sydvästra hörnet av ThornTail Hollow och gå ut ur byn från det hålllet. Följ gången tills du når ett vackert höstigt ställe. Här är det bara att gå till höger och sedan försätta in i gången. Strax därefter kommer du till ett område precis utanför LightFoot Village. Du kan inte gå in dit än, men du måste

passera det här stället. Du borde alltså befinna dig på en lövfylld stig, med höstiga träd och två SharpClaws som promenerar omkring.

Vill du ha två Fuel Cells ska du leta upp en markering där du kan använda Rocket Boost. Även en BafomDad finner du här. När du vill komma vidare ska du gå bort till gallret och lämna 60 Scarabs i den konstiga saken framför för att kunna passera. När du passerat under gallret kommer du in i laburint. Zooma in kartan lite så ser du hur du ska ta din väg genom labyrinten. Då du kommit ut ur labyrinten ska du fortsätta på stigen som leder till en brunn. Gå ner i brunnen och fortsätt tills du når andra uppgången ur den. Det är egentligen bara att klättra nerför några stegar och sedan uppför andra. Nära botten av brunnen finner du två Fuel Cells på två olika platser om du vill ha dem. När du kommit upp ur brunnen på andra sidan ska du följa stigen och du kommer så småningom till Cape Claw.

Cape Claw

Nu befinner du dig alltså i Cape Claw och här finner du två stycken Fuel Cells ganska nära ingången, på två stenar i vattnet. Båda når du genom att hoppa till dem från en högre höjd. Nu ska du börja leta efter Gold Bars ty dessa vill den jättestora dinosaurien längst åt norr i detta område ha. Gå först till strandremsan längst åt sydväst och slå sönder lådan här för att upptäcka en jordfläck under. Använd Trickys Find för att få tag på den första guldtackan.

Gå sedan till den nordvästra strandremsan och strax söder om grenverket hittar du en till guldtacka i jordhög. Använd sedan Trickys Flame på grenverket för att låsa upp porten till den allra nordersta remsan. Här finner du två stora fiender. Ett tips är att du använder Ice Blast ifall du vill besegra dem. I en liten pöl här finner du din tredje guldtacka. Sist, men inte minst ska du gå till den nordöstra strandremsan i hörnet allra längst åt nordost. Gräv här också för den sista tackan.

Simma bort till den stora dinosaurien, som förresten är en HighTop, och bege dig till hans svans. Här finner du en markering som du kan använda Rocket Boost på. Gör det och du kommer upp på bryggan utan att betala portvakten på andra sidan Scarabs. Ge sedan dina guldtackor till HighTop och som belöning kommer han att sänka en stege åt. Denna stege finner du i det sydvästra hörnet av Cape Claw.

Gå därför mot denna stege och klättra uppför den. Aktivera switchen och ett galler alldeles i närheten kommer att höjas. Passera under detta galler och följ gången tills du når ett stort rum med en massa block. Gå in i rummet och försök sedan gå tillbaka; på så vis stängs dörren ut härifrån och en massa gift släpps ut. Dra tillbaka blocken till platserna där giftet strömmar ut och ser du att du håller på att trilla av pinn, ska du hoppa upp på plattformen i ett av hörnet - giftet kommer aldrig upp hit. När du till slut blockerat allt giftutsläpp kommer en fängelsecell på den sydvästra stranden att öppnas.

Gå till fängelsecellen som öppnades och en automatisk sekvens sätter igång. Efter sekvensen är det dags att gå tillbaka till ThornTail Hollow. När du kommer dit måste du gå till ThornTail Store och köpa CloudRunner Fortress Map. Gå sedan till din Arwing och se till att du minst har tio Fuel Cells. Annars bör du ta dig en titt i Fuel Cellsavdelningen i denna guide. Väl uppe i rymden väljer du CloudRunner Fortress som destination.

CloudRunner Fortress

Precis som för DarkIce Mines måste du även här göra en rymdresa. Nu måste du flyga genom fem guldringar, men det ska väl inte bli några problem? När du landar i Cloud Runner Fortress ska du börja med att promenera fram till en låst grind. Klättra sedan nerför stegen strax till höger om dig så att du kommer ner till sjön. Simma bort till plattformen mot norr och tryck på switchen här. Nu måste du ta dig genom alla glittriga ringar på vattnet innan tiden tar slut. Se bara till att hoppa i hög hastighet och hamna aldrig i vattnet så klarar du det lätt.

När du klarat den lilla övningen i vattnet ska du klättra tillbaka upp till den stängda grinden, men denna gång finner du en röd markering precis ovanför. Skjut på denna så öppnas grinden. Spring nu uppför rampen här inne och vill du inte bli träffad av de svävande robotarna ska du skjuta dem för paralysering. När du nått toppen av rampen kommer du se ett stängt galler. Klättra därför nedför stegen precis bredvid och aktivera switchen en bit bort för att dra upp gallret. Passera under gallret och följ gången. Strax börjar en sekvens och detta slutar med att du hamnar i finkan.

När du vaknat upp efter att du blivit fångad ska du gå till en av väggarna i cellen. Tryck på A-knappen när du ser att du kan göra det. Tryck sedan in blocket längre in i väggen och du hamnar i en öppen cell. Gå ut ur cellen och följ gången tills du når ett stort rum med fyra burar. Som du ser så sover vakten, så håll dig längst med den högra väggen och tassa väldigt långsamt ut ur rummet på andra sidan. Försök inte ta staven och gå inte för nära vakten.

Efter rummet med de fyra burarna ska du följa gången och sedan klättra ned i ett rum till vänster med en stor fläkt. Gör så här. Plocka upp tunnan i rummet och placera den på fläkten. Ställ dig sedan på switchen så flyger tunnan upp till taket. Vänta tills den exploderar och spränger ett hål i taket. Strax efteråt får du tillgång till ett nytt stavkommando: SharpClaw Suit. Använd C-spaken för att få tillgång till kraften. När du klätt ut dig kan ingen SharpClaw känna igen du och dessutom kan du använda vissa föremål du inte kunde förut. Gå tillbaka till vakten som har din stav så kommer han be dig ta över vakthållningen.

När vakten gått ska du öppna burarna med hjälp av switcharna (ta staven förstås). När du befriar en LightFoot kommer han ge dig Power Room Key som tack. Gå nu inte till cellerna utan åt andra hållet och skjut en eldboll mot markeringen. Hoppa ner i hålet och du kommer ut till själva fortet. Strax till vänster från där du kom ut finns en till gång med en stege som du inte kan nå. Bredvid denna finns en switch som skyms av en låda. Slå sönder lådan och aktivera switchen så faller stegen ner. Klättra uppför stegen och gå in gången. I gången finner du några eldkastare som du ska släcka med Ice Blast för senare ändamål.

Gå ut ur gången till det stora området igen. Som du ser finns det en platå här där General Scales stod under sekvensen du såg för en stund sedan. Gå runt platån och klättra uppför den lilla rampen som leder till den. På platån finner du tre olika plattor man kan trycka in. Alla tre leder till Light Gems som du måste ta. Alla måste du ta inom en tidsgräns. Börja med att trycka in den vänstra. Då ska du till gången som du nyss släckte eldar i. I denna gång finner du en mystisk tunna, förut bakom galler. Öppna den för en grön Light Gem. Detta ligger för övrigt i det nordvästra hörnet av området.

Gå tillbaka till platån med plattorna och tryck på den mittersta denna gång. I närheten av platån som du står på kan du se en hög med lådor. Klättra uppför denna hög och du kommer till ovanvåningen av detta område. Följ den enda vägen på ovanvåningen till din röda Light Gem, även den i mystisk tunna bakom galler. För sista gången ska du tillbaka till platån och sedan trycka på den högra plattan. Gå nu till det sydöstra hörnet av rummet, där det brinner.

Släck elden med Ice Blast och gå sedan in i gången. Använd Rocket Boost för att dig upp till blå Light Gem.

När du tagit alla Light Gems ska du gå in i gången till sydväst. Vid slutet finner du en dörr med ett nyckelhål på väggen bredvid. Ta fram Power Room Key och sätt in den i hålet. Gå in i rummet som öppnades och placera alla Light Gems på sina respektive platser. Gör det fort så att du inte blir förgiftad. När detta är gjort så har du åter gett CloudRunner Fortress ström. Skillnaden i praktiken är att du nu kan avända fläktarna här och där.

Gå nu till gången som du finner i nordöstra hörnet av området. Du finner en switch på väggen här. Aktivera den så att pilen pekar uppåt och ställ dig sedan i fläkten. Du kommer att färdas uppåt. Gå åt det håll det finns flest fiender och besegra dem. Sätt sedan på dig SharpClaw Suit och ställ dig på markeringen framför gallret längre bort. Nu kommer du ut till uteplatsen av fortet och visst är det vackert? Ha hastigt ihjäl alla fiender här ute och ett kraftfält försvinner framför en av dörrarna. Gå in hit och du borde finna en SharpClaw Barrel.

Sätt på dig din SharpClaw Suit igen och plocka upp nyss nämnda tunna. Bär med dig den till rummet bredvid, inte rummet med galler, utan rummet bredvid det. Placera tunnan på markeringen och klättra sedan uppför stegen. Ställ dig på markeringen här uppe och plocka sedan upp tunnan när den kommer farande. Gå ut ur rummet och kasta sedan tunnan på brädförseglingen alldeles intill. Gå in i rummet som brädförseglingen dolde och du kommer att ramla ner en våningen, precis bredvid gallret. Gå i rummet bredvid, med fiender och en tjock pelare.

När du kommit in i rummet jag nyss nämnde ska du gå bort till det nordvästra hörnet och ställ dig på en switch bakom lådorna medan du har SharpClaw Suit. Då kommer två stegar till ovanvåningen att ramla ner. Klättra uppför dessa och gå sedan till det nordvästra hörnet igen, fast denna gången på övervåningen. Aktivera switchen här och gå sedan till buren där Queen CloudRunner sitter. Från buren kan du se annan switch i det sydvästra hörnet av rummet. Använd lådorna som bro till denna och aktivera den också. På så vis kommer gallret ut ur detta rum att dras upp.

Gå nu tillbaka till Sharp Claw Barrel och ta med dig den till rummet där Queen Clouddrunner sitter fångslad. Kasta tunnan på pelaren precis under buren och burens golv kommer att rasa. Visst är drottningen glad att du befriat henne, men nu får du en konstig flöjt med vilken du ska hindra hennes undersåtar från att fly. Du ska alltså rädda ett par CloudRunners med hjälp av denna. Så fort du kommer ut ur detta rum kommer kameran att panorera mot en fågel. Du ska besegra alla fiender vid fågeln och sedan spela flöjten framför den. Du får inte var för långt bort och inte för nära, se efter så att en C-markering dyker upp ovanför dess huvud. Dessutom måste du göra det ganska snabbt, eftersom att så fort mätaren som visar fågelns energi tagit slut, så kommer den att flyga iväg och du måste börja om från början.

För den första fågeln då. Gå ut ur rummet med drottningen och kameran kommer som sagt visa dig den första fågeln. När du är färdig med den första kommer den andra att visas. Följ vägen åt väster från den första fågeln och du kommer till ett galler med en eldmarkering ovanför. Skjut på markeringen för att öppna gallret. Fortsätt framåt och du kommer till ett hål i marken. Se till så pilen på switchen bredvid visar uppåt och passera sedan. Fortsätt rakt fram och du anländer strax till pippin. Den befinner sig förresten i det sydvästra hörnet av fortet.

Den tredje fågeln är mer komplicerad. Hoppa ner till marken (vid robotarna, dammen och ruinerna, du vet?) och gå in bland bråten på västra sidan framför platåns ramp. Följ gången bakom bråten och du kommer till det cirkulära rummet

med en lång ramp nedåt. Klättra nedför stegen vid toppen av rampen och du kommer till en liten hylla. Slå sönder lådan här och du kommer få se en markering för Rocket Boost. Använd Rocket Boost för att ta dig upp och gå sedan lite till vänster för att komma till fågeln.

Så den sista fågeln. Den befinner sig så långt åt nordost som du kan komma i CloudRunner Fortress. Alltså nedför stegen från den tredje, uppför stegen till den långa rampen. Tillbaka genom bråtet, klättra uppför högen med lådor till ovanvåningen, fortsatt längst med denna väg tills du når fågeln. Det kan vara klokt att använd Fire Blast och Ice Blast här eftersom att tiden kan vara knapp och fienderna kan vara många. När du spelat för även denna fågel ska du återvända till Queen CloudRunner och hon kommer ge dig Spell Stone, men du måste hämta den själv... i skattkamaren.

För att hitta skattkamaren ska du till det sydöstra hörnet av fortet, springa under ett ganska stort valv och klättra nerför en stege. Då kommer du till ett par farliga hyllor. Följ dessa hyllor och du når strax en port till en gång som leder nedåt. Följ gången och du kommer till ett rum med fiender. Besegra dem och fortsatt sedan med att följa gången. Strax når du en stor fläkt och en switch vid sidan om. Gå inte in i fläkten eftersom att du då kommer upp till ingången till rummet där Queen CloudRunner stod fångslad.

Ställ in switchen bredvid så att pilen på den pekar nedåt och spring sedan tillbaka upp till fortet. Gå till den där tunnans som står bredvid ingången till cellen jag nyss nämnde. Ta med tunnans och hoppa ned i fläkten till ingången och du kommer att hamna nere i gången igen. Spring snabbt med tunnans in i den mycket mörka gången och spräng väggen med spricka i slutet av den. På så sätt kommer du till General Scales och ett race börjar.

Det gäller bara att ramma alla fiender innan ditt skepp förstörs. Enkelt, mycket enkelt. Undvik minorna och de fallande korgarna och kör in i dina motståndare hela tiden så kommer det gå bra. Tänk också på att åka på alla pilar så att du accerlerar snabbare. Efter racet får du Spell Stone, ett till räv-huvud av energi och du kommer tillbaka till Arwing. Flyg tillbaka till Dino-saur Planet.

Cape Claw

När du anländer till ThornTail Hollow från CloudRunner Fortress ska du genast gå till ThornTail Store och inhandla Ocean Force Point Map och var säker på att du även har kartorna till CapeClaw och LightFoot Village. Så du har gjort detta? Gå då till Cape Claw, det stora havsområdet du var i innan du kom till CloudRunner Fortress. När du kommer till Cape Claw ska gå ner till den östra stranden där en LightFoot blir attackerad av två SharpClaws. Besegra SharpClaws och en sekvens kommer börja. Denna sekvens avslutas med att du får en Fire Gem.

Klättra nu upp till det sydvästra hörnet av Cape Claw. Här finner du en dörr med en dinosaurie på. Precis framför dörren borde det stå en switch. Ställ dig på den medan du använder SharpClaw Suit och gå sedan in i grottan som öppnar sig. Följ gången i denna grotta tills du når ett stort vattenfyllt rum. Här ska du använda Trickys Staykommando på en switch så att en plattform kommer upp ur vattnet. Använd plattformen för att komma bort till en switch du aktiverar med staven. Aktivera den så dräneras rummet på allt vatten och även vattenfallet utanför blir uppstoppat.

Simma tillbaka ut till Cape Claw och sedan dit vattenfallet rann förut, det sydöstra hörnet av området. Här finns nu en grottöppning så du förstår kanske att dit in ska du. Följ denna vattenfyllda gång och undvik alla virvelstömmar

du ser under simturen. När du till slut nått slutet kommer du till ett rum med ett brinnande Krazoahuvud. Släck det med Ice Blast och plocka upp din andra Fire Gem.

Så nu är det dags att kila tillbaka ut igen. Ut till Cape Claw igen och nu tillbaka in i rummet som du tryckte på en switch så att du kunde komma in i vattenfallet. Här var du nyligen. Två stycken mindre Krazoahuvuden finner du här inne och båda ska de ha varsin Fire Gem. När du placerat dessa måste du ge den ena av dem lite ljus. Gå till ingången av rummet och du borde se en switch vid en pelare. Dra i switchen och en pelare borde sjunka. Ställ dig på denna, använd Trickys Staykommando så att han står still på pelaren, tryck sedan på switchen för att fira upp Tricky till toppen och använd sedan Flamekommandot för att bränna bort grenverket som står i vägen. Detta borde göra, förutsatt att du lagt i Fire Gems, att dörren från detta rum öppnas.

Gå in i gången vilken dörren tidigare skymde och följ den tills du når ett kvadratisk rum med grunt vatten. Gå till andra sidan av detta rum från var du anlände (södra sidan) och titta upp mot taket. Du borde kunna se en röd markering där och den ska du skjuta på. På så vis höjs vattennivån i rummet. Du kommer se två stycken ingångar som du kan klättra in i då vattnet höjts; gå in i vilken som helst av dem och följ den tills du når ett grenverk. Använd Trickys Flame på det och knuffa ner blocket i vattnet. Tillbaka i det vattenfyllda rummet ska du skjuta på den gröna markeringen vid en av väggarna, ja samma markering som du höjde vattnet med. På så vis sjunker vattennivån igen. Blocket du tidigare knuffade ner till golvet av detta rum ska du nu skjuta till switchen mitt på golvet. På så vis öppnas den södra porten. Gå in i porten och följ den till Ocean Force Point Temple.

Ocean Force Point Temple

När du först anländer till detta område befinner du dig i ett sandigt område med palmer och lite fiender här och där. Klättra uppför stegarna i den södra delen av området och du kommer upp till en högre plattform där en fiende modell styggare patrollerar. Lite längre bort finner du en markering för en SpellStone. Placera din SpellStone i detta nyckelhål och en dörr öppnas. Följ gången vilken dörren skymde och du kommer in i själva templet.

När du når ett stort rum med en monitor i ena änden och massor av plattor på golvet ska du ställa dig på switchen framför monitorn och ett mönster kommer att visa sig. Välj Trickykommandot Stay när du står på switchen så försvinner inte mönstret. Mönstret visar hur du kan gå på plattorna i mitten av rummet utan att skadas. Gå bara på de plattor som motsvarar de vita i mönstret så löser det sig. Glömmer du vilket mönster det är så är det ju bara att titta mot monitorn igen eftersom att Tricky står på switchen.

När du passerat plattorna kommer du till några fiender. Ignorera eller besegra, du bestämmer. Hoppa sedan ned i vattnet till vänster och simma bort till de nätverk av plattformar du ser en bit bort. Hoppa upp på den nedersta och gå till mitten. Därifrån leder tre andra plattformar bortåt. Gå till allihop, aktivera alla tre switchar. Du får två Fuel Cells vid en av dem. När du gjort detta ska du simma tillbaka till området där du mötte fienderna och simma sedan under en av de små tunnlar du ser under en stor plattform. De blir som en liten kanal.

Simma runt den lilla kanalen till baksidan av den stora plattformen och klättra upp på dess baksida. Nu borde du se en warp, några lådor, två Fuel Cells och en fackla som skiftar färg. Du ska använda facklan för att skjuta en grön eldboll mot en grön orb på andra sidan rummet. Som du gjort förut vet du? Du skjuter en eldboll genom facklan då den är grön och ser sedan till att

eldbollen träffar orben. På så sätt kommer warpen att aktiveras och därefter ska du warpa dig härifrån.

Du warpas till ett blått område (inga andra adjektiv i förrådet). Titta på kartan och arbeta dig sedan till rummet längst åt nordost. I detta rum ska du hoppa upp till en plattform med en switch du aktiverar med staven. Aktivera switchen och rummet kommer att dräneras. Hoppa ner till golvet och gå till andra sidan rummet där det finns en liknande switch. Aktivera den och dörren till söder borde öppna sig. Sätt sedan på dig SharpClaw Suit, ställ dig på en switch och ett block kommer visas för dig. Dra ut blocket och dra det till det lilla facket i södra delen av tornet. Klättra upp på blocket och spring igenom tornet så att du kommer tillbaka till switchen som du dränerade vattnet med. Deaktivera switchen och vips så vattenfylls rummet. Simma bort till den tidigare stängda södra dörren och fortsätt till det sydöstra rummet.

När du anländer till rummet längst åt sydost ska du genast be Tricky använda sitt Flamekommando på den ugnslänkande saken med nät. Då kommer facklorna i mitten börja snurra och ditt uppdrag är följande. Som du ser finner du markeringar under Krazoastatyerna. När du skjuter på en sådan kommer Krazoastatyn i fråga att böja sig framåt och blåsa. Du ska kort sagt blåsa ut ljusen i facklan och det är faktiskt tämligen enkelt. Beräkna facklans hastighet och hur långt tid det tar för statyn att böja sig fram. Tänk på att du kan använda samma staty för alla fyra ljusen. När du är färdig kommer det fram ett block i rummet till väster, så gå dit.

Väl i det södermittersta rummet så borde du se en konstigt liten laburint med ett block med markeringar på sidorna. När du skjuter på en viss markering far blocket åt det håll du skjuter. Skjut blocket i dessa vädersträck: öst, norr, väst, söder, öst och norr. Titta på kartan så förstår du vädersträcken. När du skjutit blocket till målet med vädersträcken jag gav dig borde en Rocket Boost markering dyka upp i rummet du började i, alltså det rum mitt i centrum. Gå åt norr för att finna rummet jag talar om.

När du befinner dig i rummet mitt i, där du warpade hit, ska du leta upp markeringen för Rocket Boost och skjut upp dig till övervåningen. Följ sedan stigen tills du når det nordöstra rummet igen, fast denna gång på övervåningen förstås. Här inne finner du än en gång en fackla som skiftar färg och en grön orb. Behöver jag äns tala om för dig vad du skall göra? När du skjutit på orben ska du springa över bron och warpa dig härifrån.

När du warpat dig anländer du till rummet där du lämnar in SpellStones. Du kanske minns detta rum när du lämnade in din röda SpellStone. Gå bara fram till rätt hål och sätt in din blåa SpellStone. Och därefter kommer du tillbaka till... jag är inte riktigt säker, men någonstans i Ocean Force Point. Nu är du i alla fall färdig med din andra SpellStone.

=====
= Vägen till Krazoa Spirit #3 =
=====

LightFoot Village

När du levererat din andra SpellStone är det dags att återvända till LightFoot Village. Så fort du anländer kommer en sekvens att påbörjas, vilken avslutas med att du hamnar i ett föga trevligt läge: du kommer att bli utsatt för tortyr av LightFoots. Det kommer dock en eldsprutande CloudRunner och hjälper dig. Det enda du behöver göra är att trycka på A-knappen då den befinner sig inom det gröna fältet. Detta blir mindre för varje lyckat försök och till slut

är den oroväckande liten. Gör bara dit bästa och koncentrera dig hela tiden så är det snart avklarat. Efteråt kommer du befinna dig mitt i LightFoot Village på en kulle.

Nu ska du ut och leta efter tre stycken korkar vilka alla befinner sig i byn. Jag hoppas verkligen att du har en karta över byn annars är det marsch iväg till ThornTail Store för att köpa dig en. Just det, alla korkar finner du under jordfläckar vilka Tricky måste gräva upp med Find. Den första korken finner du i det sydvästra hörnet av byn, nära gropen med en tvåarmad, kort totempåle. För den andra och tredje korken ska du titta noga på kartan. På kartan kan du se en skog i det nordöstra hörnet. Du finner den ena korken precis söder om skogen på en ö i träsket. Och den andra precis väster om skogen. Du måste använda Flamekommandot på grenverket som täcker ingången till denna jordfläck.

När du fått alla tre korkar ska du återvända till kullen där du blev torterad och sedan titta på kanterna där du borde finna olika hål för korkarna. Placera korkarna i sina respektive hål och du kommer se hur öar reser sig upp ur vattnet. Det är viktigt att du aktiverat allihopa för det som kommer närmast.

När du har placerat alla korkar ska du till den stora ön precis till väster om den stora kullen du står på nu. Här finns en liten sten som du ska flippa så att en Rocket Boostmarkering kommer fram. Boosta upp dig till ön och promenera bort till det nordvästra hörnet av LightFoot Village. Här sitter byns hövding och honom ska du prata med för att få utföra två test. Det första testet är "Tracking Test" och detta innebär att du ska hitta byns fyra totempålar och aktivera dem inom två och en halv minut.

Du kan se de fyra pålarna på kartan som röda prickar (den på kullen där du torterades räknas inte) och alla korkar ska ha placerats. Den första pålen hittar du på den stora ön precis till väster om nyss nämnda kulle. Den andra står på en liten ö precis i mitten av byn och i mitten av träsket. Den tredje pålen i den nordöstra skogen. Du måste använda Rocket Boost för att komma åt den. Den sista pålen finner du på en hög ö i det sydöstra hörnet av byn. Du kan klättra uppför ön på en av dess sidor. När du är färdig ska du återvända till hövdingen för ditt andra test.

Det andra testet heter Strength Test eller Test of Strength (vet int'). Det är så enkelt det kan bli - du ska bara trycka snabbt på A-knappen tills den andra faller ner i gropen. Det finns dock folk som använder helt fel teknik. Får du problem, placera din handkontroll i knäet och använd dina högra pek- och långfinger för att banka frenetiskt på A-knappen. Ta inga pausar utan gör det så fort som möjligt. På så vis kan du omöjligt misslyckas.

Efter testen kommer hövdingen att öppna dörren i kullen och du ska genast gå in dit. I kullen ska du klättra nerför stegen och sedan hoppa upp på lådorna som ser "annorlunda" ut mot de andra. Ovanpå dessa finner du en switch. Stå på den och totempålen här inne kommer börja snurra. Skjuter du på den med Fire Blast kommer delen du skjuter på att stanna. Du ska stanna alla delar så att de bildar mönster. Tänk på att det går fortare och fortare så du måste beräkna när du ska skjuta mot slutet. När du stannat alla delar av totempålen så att ett mönster bildats kommer en dörr att öppnas. Passera dörren och följ gången till dess slut och warpa dig sedan till Krazoashrine.

Krazoa Spirit #3

Jag tänker inte ens förära detta område med en Walkthrough. Tryck på switcharna - undvik fällorna. Det är allt. När du når Krazoan börjar Test of Fear och detta är helt klart det svåraste testet enligt min mening. Du måste,

under hela tiden, hålla markören inom det gröna fältet. Åker den utanför måste du göra om testet. Använd kontrollspaken för att hålla markören på plats och försök hela tiden att hålla ögonen borta från bakgrunden. Koncentrera dig, håll huvudet iskallt och gör endast små rörelser med kontrollspaken (förutom på slutet). På så vis ska du nog inte få några större problem.

LightFoot Village (Valfritt)

Det enda i Star Fox Adventures som kan klassificeras "sidoäventyr" och det är näst intill helt meningslöst ty det enda ni erhåller är ett par Fuel Cells. Hoppa till nästa sektion om du inte bryr dig ett iota om dessa skimrande bollar. I vilket fall som helst så går det ut på att du ska leta upp LightFoot barn i LightFoot Village och för att kunna hitta barnen måste du först prata med dess föräldrar.

Den första föräldern hittar du i huset närmast hövdingens hus. Prata med honom och han kommer att berätta om sina barn som tycker om att klättra i träden. För att hitta ungarna ska du gå till området precis utanför byn, stigen med de höstiga träden. Slå på dessa träd tills alla tre ungar kommit ner. Gå sedan och prata med föräldern och han kommer öppna huset strax till öster där två Fuel Cells väntar på dig.

Den andra föräldern befinner sig i huset längst åt öster i byn. Han säger att hans barn tycker om att leka i skogen. Så klättra upp till skogen längst åt nordost. Du måste använd Rocket Boost och den markeringen finner du strax väster om skogen. Väl i skogen ska du jaga ungarna in i den blå markeringen här. Kan vara lite drygt, men sådant är livet. Återvänd till föräldern och han trollar fram tre lådor åt dig på kullen där du blev torterad. Helt vanliga lådor - förstår du vad jag menar med meningslöst sidoäventyr?

Den sista föräldern finner du i huset näst längst åt öster och hans ungar gillar att leka under marken. Gå till ingången under kullen som ledde dig till Krazoa Spirit och du finner ungarna springandes här. Detta är väldigt frustrerande. Det enda tips jag har är att du försöker långsamt springa efter dem i precis samma spår som de själva, dvs springer de i innerkurva springer även du i innerkurva. Då brukar det gå ganska bra att få in dem i den blå markeringen. Gå tillbaka till föräldern och du får belöningen att en Rocket Boostmarkering dyker upp nära ingången till byn. Använd denna markering för att komma upp till en våning precis ovanför ingången och spring sedan till öster för att hitta en Fuel Cell och en Cheat Tokenbrunn. Just det förresten, gå till skogen längst åt nordöst och följ den åt väster så finner du en till Fuel Cell.

Krazoa Palace

Jag nämner det igen för säkerhets skull. För att komma tillbaka in i LightFoot Village måste du slå på träden utanför med måltavlor i rätt ordning. Först ska du slå på måltavlan närmast ingången till byn, sedan det längst bort och sist det i mitten. Återvänd sedan till ThornTail Hollow och gå bort till Warp Stone för att be honom warpa dig till Krazoa Palace.

När du anländer till Krazoa Palace kommer du upptäcka att du inte warpats till ingången utan att du kommit till ett rum mitt i palatset. I alla fall ska du hoppa upp på plattan precis intill och låta den föra dig upp till den blåa korridoren. Följ denna korridor till rummet med fläktar och låt sedan den näst översta fläkten föra dig till en våning där du finner en dörr med en switch under, en sådan dörr som du endast kan öppna när du har SharpClaw Suit. När du kommit in i rummet ska du återlämna din Krazoa Spirit och sedan åter-

vänder du till ThornTail Hollow för att fortsätta ditt äventyr.

=====
= Vägen till Spell Stone #3 =
=====

ThornTail Hollow

När du kommer tillbaka till ThornTail Hollow efter att ha återlämnat Krazoa Spirit tre, ska du gå in i den lilla grottan precis bredvid Warp Stone. Denna grotta blockerades tidigare av en ThornTailmamma, men nu vill hon ha din hjälp. Så fort du kommer in i själva grottan kommer en tidsgräns att räkna ner från en och en halv minut eller något sådant. Under den tiden ska du se till så att äggjuvarna inte lyckas ta ett enda ägg till sina hålor. Misslyckas du, måste du försöka igen. Egentligen är det bara att slå de fiender som är närmast äggen med din stav, men försök arbeta så effektivt som möjligt. När du är färdig kan du hoppa ner i ett hål i grottan och här nere får du en hel stavuppgradering: Portal Device.

Nu kan du göra en valfri uppgift, vilken gör din magimätare så stor som möjligt. Du kan annars göra det nästa gång du kommer till Cape Claw enligt storyn, men det kommer att ta ett tag. Vill du ha den, gå till Cape Claw som sagt och sedan till den västra stranden där Queen CloudRunner satt fången. Precis norr om hennes cell finner du en liten grotta med en fiende och en jordfläck. Gräv upp jordfläcken med hjälp av Tricky för en Fuel Cell och koncentrera dig sedan på den stora porten.

Använd din nya Portal Device på den och den öppnas. Släck elden med Ice Blast och följ gången till en kanon. Använd kanonen för att skjuta bort den uppstående klippan strax höger om den stora HighTop på den östra stranden. Du kan också passa på att spränga bråtet som täcker ingången till det stora Krazoa-huvudet. Sist, men inte minst ska du titta mot den östra stranden och den trägång som leder ned till stranden. Precis under trägången finner du en stenvägg men en knappt tydlig spricka i. Skjut sönder denna vägg också. Där inne finner du en Cheat Tokenbrunn. Hoppa sedan ner i hålet som uppenbarade sig efter att du sprängde bort klippan och hämta uppgraderingen här nere. Återvänd till ThornTail Hollow.

Väl i ThornTail Hollow igen. Gå nu bort till Queen EarthWalker i det sydöstra hörnet av ThornTail Hollow och en sekvens börjar. Sekvensen går ut på att du ska öppna dörren bakom henne med din Portal Device. Så gå fram till dörren och använd uppgradering. Vips så har du öppnat kraftfältet till Walled City. Gå till affären och köp Walled City Map om du inte redan gjort och gå sedan till din Arwing. Denna flygtur kostar tolv Fuel Cells, så har du inte det titta lite i Fuel Cellsavdelningen innan du åker. Har du tillräckligt så är det bara att fara iväg. Mot Walled City.

Walled City

Som vanligt när du åker till ett sådant här område måste du utföra ett uppdrag i Lylat Warsstuk. Åk igenom de guldringar du ska och undvik otrevliga hinder så klarar du det. I Walled City är det två saker du borde veta. Du MÅSTE ha kartan för Walled City, ty jag refererar hela tiden till vädersträck. Jag refererar även till mittenområdet ganska ofta, så du ska veta att jag menar det stora område i mitten som omringas av vallgraven. Här finner du också en stor pyramid och en massa RedEyes som inte kan besegras utan en speciell stavkraft.

När du väl landat i Walled City ska du kila över bron till mittenområdet där du finner en pyramid. Gå till det sydvästra hörnet av mittenområdet där du borde finna en blå struktur. Bredvid den blåa strukturen skola du finna en liten jordfläck som du ska använda Ground Quake på. När du gjort detta kommer en tidsgräns börja räkna ner och du ska röra dig kvickt. Gå till den norra sidan av pyramiden, klättra uppför den lilla rampen och ta sedan till höger. Följ stigen runt och uppför pyramiden tills du hittar en kvadratisk ingång. Följ gången, passera isfällorna och du kommer strax ut till den blåa strukturen. Använd Trickys Flamekommando och du har delvis aktiverat en ingång.

Gå nu till det nordöstra hörnet av mittenområdet där du borde finna en likadan struktur fast röd. Använd Ground Quake på jordfläcken här också. Gör nu precis likadant som för den blå strukturen, men ta till vänster uppför pyramiden istället. Nu har en port öppnats i den södra delen av mittenområdet. Klättra ner i gången som porten dolde och du kommer få träffa King EarthWalker. Nu är det dags, av någon outgrundlig anledning, att söka efter Sacred Teeth.

Vi börjar väl med Gold RedEye Teeth. Efter att du talat med King EarthWalker har en bro bildats mellan mittenområdet och det södra området. Passera bron och du kommer att upptäcka en platå här. Gå runt platån och du kommer att upptäcka ett grenverk. Använd Flame på grenarna och klättra upp till den ganska låga platån. På platån ska du spränga ett hål i marken med hjälp av Bomb Spores. Hoppa sedan ned i hålet för att hitta Super Ground Quake, det enda som kan besegra det stora RedEye Tribe som patrollerar runt pyramiden.

Nu ska du tillbaka till mittenområdet och besegra alla fyra RedEyedinosaurier med Super Ground Quake. Du måste utföra attacken två gånger mot varje RedEye för att kunna besegra dem. Får du slut på stavenergi finns det Magic Plants i hörnen av mittenområdet. När du besegrat alla fyra kommer ett hus i hörnet allra längst åt sydväst att öppna sig. Huset ligger på en kulle så hämta Gold RedEye Tooth här.

Nu är det dags för nästa Sacred Tooth. Först måste du aktivera alla fyra Fire Blastswitchar. Alla finner du högt upp på träd nära EarthWalkers och ingen finner du i mittenområdet. Den första finner du i det sydvästra hörnet av Walled City, nära stället där du fick Gold RedEye Tooth. Den andra står nära bron mellan mittenområdet och det södra området. Den tredje finner du nära bron mellan mittenområdet och det norra området. För den sista ska du gå till det nordöstra hörnet av mittenområdet där du borde finna en stig som leder ut till den sista markeringen.

När du aktiverat alla fyra Fire Blastmarkeringar kommer en glittrande ring dyka upp vid vattenfaller nära din Arwing. Så fort du passerat den ring kommer en tidsgräns börja räkna ner och inom denna tidgräns måste passera alla ringar i vallgraven. Följ vallgraven och så fort du hittar grunda fläckar i vallgraven ska du springa där ty det går fortare. När du passerat alla ringar måste du snabbt springa in i huset nedanför det undre vattenfallet och hämta Silver RedEye Tooth.

Dessa ska du bära tillbaka till King EarthWalker och placera de heliga tänderna i RedEyehuvudena bakom honom. På så vis kommer en dörr öppnas som du ska gå in i. På så vis kommer du till en boss.

Boss: RedEye King

Dags för en bosstrid vars enda syfte egentligen tycks varit att locka den svärflörtade E3-publiken. Detta är vad du ska göra. I varje hörn finner du galler och en röd markering ovanför. Skjut på markeringen för att öppna

gallret om det utanför i någon av hallarna finns plattor som blixtrar lite grand. Annars få du gå till ett annat hörn. Plocka upp en explosiv tunna inom det ingallrade området och gå och vänta på RedEye King. När du ser honom ska du gå fram till en platta med tunnan i högsta hugg, men ställ dig inte på den ännu. När RedEye nästan vrålat färdigt och ska strax till att springa mot dig ska du ställa dig på plattan. Faller bossen ska du kasta tunnan på honom och sålunda får du in en träff.

Gör om detta i alla fyra hallar så klarar du honom, men tänk på att om du inte träffar måste du antingen gömma dig i de ingallrade hörnen eller de små facken i hallarna. Efter striden löser sig problemen i Walled City, du får ett nytt rävhuvud med energi och dessutom får du komma tillbaka till Dinosaur Planet. När du kommer tillbaka till ThornTail Hollow ska du gå mot Volcano Force Point Temple.

Volcano Force Point Temple

Så bär det av mot Volcano Force Point Temple. När du vandrar genom Moon Mountain Pass (det stora lila området) så ska du se till att du har åtminstone ett MoonSeed som du får av de fula monstren som sitter fast i marken. Det finns en del Fuel Cells och en Cheat Token i Volcano Force Point Temple. Vill du ha dessa ska du titta dess respektive avdelningar i denna guide. Tänk på att du kan återvända för Cheat Token, men inte för Fuel Cells senare.

Vandra genom Volcano Force Point Temple precis som du gjorde förra gången tills du når ett lavafyllt rum med två stycken nyckelhål för SpellStones och en massa små rörliga plattformar nära lavan. Detta rum är också mycket högt i tak. Sätt din SpellStone i det bortre nyckelhålet och en dörr kommer låsas upp. Hoppa ner till småplattformarna nära lavan och hoppa på dessa till bergsväggen som du kan klättra uppför för att komma till dörren. Dörren finner du förresten i den norra delen av rummet. Öppna dörren och gå in i nästa rum.

Ta hissen upp till ovanvåningen och klättra sedan uppför stegen här. Här uppe finner du en massa facklor och dessa ska du släcka i en viss ordning, den ordning vilken de står i lavagången alldeles intill. Förmodligen ska du först släcka den blå, sedan den gröna, röda och gula; eftersom att så var det när jag spelade. Använd förresten Ice Blast för att släcka dem. När det är gjort ska du följa lavagången till dörren som öppnades.

I nästa rum ska du börja med att besegra alla fiender. Ice Blast kan vara till stor hjälp. Sedan ska du ställa dig på switchen som dyker upp och använda Trickykommandot "Stay" för att en stege ska dyka upp. Klättra uppför denna stege och aktivera switchen som den leder till. Detta gör att gallerdörren nära Tricky dras upp och sålunda ska du passera denna gallerdörr och följa gången efteråt.

Nästa rum ska vara ett rum med tre orber, switch på golvet och en brinnande plattform i lavan. Släck plattformen med Ice Blast och använd sedan Trickys Staykommando på switchen. Detta kommer göra så att plattformen börjar röra sig. Hoppa över till den och skjut sedan med Fire Blast genom den färgskiftande facklan så att alla orber får de färg de behöver. När du skjutit rätt färg på alla orber så öppnas dörren till nästa rum. Så fortsatt åt det hållet.

Nästa rum är samma som du var i förut, men nu befinner du dig på ovanvåningen. I detta rum är det bara att warpa, men tänk på att de också finns en Fuel Cell här inne. När du warpat kommer du till samma gamla ställe där du placerar SpellStones så sätt stenen på rätt plats och du kommer tillbaka till Volcano Force Points ingång. Nu när detta är avklarat är det bara att återvända till

ThornTail Hollow.

=====
= Vägen till Krazoa Spirit #4 =
=====

ThornTail Hollow

När du kommer tillbaka till ThornTail Hollow från bravaderna med din tredje SpellStone kommer du upptäcka att en massa ThornTails blivit attackerade av fåglar. Du måste ha ihjäl alla fåglar över alla ThornTails för att komma vidare. Du hittar fem av ThornTails i byns kärna och den sista i det sydvästra hörnet. Använd Fire Blast. När du gjort detta får du sista Scarab Bag och får därför bära hela 200 Scarabs. Nu ska du gå samla ihop 130 Scarabs. Jag rekommenderar dig att titta under stenarna i byn ty här har det fyllts på rejält. Sedan tycker jag allt att du kan vinna resten på hazardspel.

Gå till ThornTail Store och gå ner till spelkammaren direkt till vänster eller höger från ingången. Där kan du satsa mellan en och tio Scarabs för att sedan vinna den summan om du samlar alla gröna Scarabs. Trampar du på en svart så förlorar du summan istället. Att satsa tio varja gång kan vara dödligt om du är okoncentrerad. Istället rekommenderar jag sju eller åtta då du kan vara mycket mer säker på att vinna varje gång. När du till slut samlat 130 stycken ska du köpa SnowHorn Artifact i en av affärerens rum för nyss nämnda summa. Bege dig nu till SnowHorn Wastes.

SnowHorn Wastes

När du kommer till SnowHorn Wastes ska du följa bergsväggen till väster och springa uppför backen. Gå sedan till dammen med isblock i. Hoppa över alla isblock och ge SnowHorn Artifact till mammuten här. Han kommer ge dig chansen att visa vad du går för (tjoohoo). En platta föreställande Dinosaur Horn kommer fram. Gå till plattan och använd Dinosaur Horn så kommer en ny platta dyka upp någon annanstans i SnowHorn Wastes. För varje sådan platta du använder Dinosaur Horn på så kommer en ny fram. Oroa dig inte, jag ska guida dig till alla.

När du spelat Dinosaur Horn på den första plattan och nedräkningen satt igång ska du gå till isväggen precis intill och använda Trickys Flame här. Följ sedan gången och du når strax den andra plattan. Blås Dinosaur Horn och fortsätt på stigen tills du når en flod med ett träd framför. Skjut trädets håll så fälls det och du kan passera. Följ stigen tills du når ett par SharpClaws och nästa platta.

Efter plattan vid SharpClaws ska du gå österut och hoppa ner till området som leder tillbaka till ThornTail Hollow. Här finner du en massa SnowHorns och nästa platta. Och den efteråt ligger precis intill ingången till ThornTail Hollow, ännu mer österut. Fortsätt sedan under gallret och uppför kullen till vänster där en nästa platta väntar vid Garunda Te.

Nu för den sista plattan - den ligger långt norrut. Gå norr och när du kommer fram till floden ska du gå åt vänster. Om trädet framför dig icke än fallet ska du skjuta i hålet på det och vips så har du en bro över floden. Spring över trädet och klättra uppför bergsväggen för att hitta sista plattan och en Fuel Cell. Då öppnas dörren till fjärde Krazoa Spirit. Gå tillbaka till stället ovanför vattenfallet där du finner dörren, här fanns eller finns fortfarande ett par SharpClaws.

Krazoa Spirit #4

Så du har kommit in till själva Krazoa Shrine? Klättra uppför stegen och du når första rummet. Plocka upp tunnan och spring med den över den hala labyrinten för att spränga väggen längst bort. Hämta en till tunna och bär in den i andra rummet. Placera tunnan på plattan här inne och gå sedan bort till switchen. När du aktiverat switchen så byter eldflammorna sida. Du måste helt enkelt se till att eldflammorna är på motsatt sida av din tunna annars sprängs den. Naturligtvis ska deaktivera switchen för att flammorna ska byta till andra sidan.

När du fört över tunnan till andra sidan av rummet ska du simma efter. Mellan andra och tredje rummet är det en fläkt. Kasta inte tunnan utan spring ut på fläkten snett mot det tredje rummet medan du håller i tunnan. I det tredje rummet ska du placera tunnan på plattan i början och sedan ska du besegra en SharpClaw längst bort. Gå tillbaka till tunnan, hämta den och gå till eldkastarna där du besegrade en SharpClaw. När det inte brinner ska du kasta tunnan mot väggen på andra sidan. Nu kan du gå in till Krazoa Spirit för att ta The Test of Strength.

Hahaha! Lika simpelt som i LightFoot Village. Jag klipper och klistrar in samma strategi till och med, om du skulle fått uppgiften helt om bakfoten, men det är ju trots allt bara att snabbt trycka på A-knappen. "Det finns dock folk som använder helt fel teknik. Får du problem, placera din handkontroll i knäet och använd dina högra pek- och långfinger för att banka frenetiskt på A-knappen. Ta inga pausar utan gör det så fort som möjligt. På så vis kan du omöjligt misslyckas." Efter testet ska du tillbaka till ThornTail Hollow och sedan mot Krazoa Palace.

Krazoa Palace

När du anländer är det som vanligt bara att bege sig till det enorma fläktrummet. Låt den fläkten näst längst nerifrån ta dig till en våning och gå sedan till dörren på motsatta sidan som du måste använda Portal Device på. Innanför finner ska du återlämna Krazoa Spirit och du återvänder till ThornTail Hollow.

=====
= Vägen till Spell Stone #4 =
=====

ThornTail Hollow

När du återvänder till ThornTail Hollow efter återlämnandet av Krazoa Spirit nummer fyra, kommer den mäktiga WarpStone att tala med dig. Du får då reda på att nästa GateKeeper är en av ThornTails i ThornTail Hollow. Den du ska prata med är den som står nära ingången till brunnen i de nordöstra delarna. Vet du inte vilken jag menar, så är det ju bara att prova sig fram. När du hittat rätt kommer han av en outgrundlig anledning att öppna vägen till Dragon Rock. Gå till ThornTail Store och köp Dragon Rock Map. Se till att du har minst femton Fuel Cells och bege dig sedan till Dragon Rock med din Arwing.

Dragon Rock

Innan du kommer till Dragon Rock så måste du genomgå den svåraste flygutmaningen hittills, men ändå är det inte så svårt. Du måste flyga genom alla tio ringar och får därför inte missa en enda. Alla är tydliga så det ska inte bli så svårt. När du väl landat på Dragon Rock ska du som sagt vara noggrann med att inneha en karta. Gå direkt till den nordöstra delen av området. Här finner du en stege som du ska klättra uppför.

När du kommit uppför stegen kommer du se en blockerad dörr vilken du måste spränga. Följ hyllan åt höger och undvik alla eldfällor tills du når en explosiv tunna. Bär nu denna först genom de två första eldfällorna då de inte brinner. Fortsätt bärandet till du hittar en platta som du kan ställa den på. När du satt när den på plattan ska du aktivera switchen för att en kran ska komma och hämta tunnan. Kranen kommer bära tunnan genom eldkastarna ovanför den lilla stegen så du måste klättra upp till switcharna under eldkastarna och stå på dem medan tunnan fraktas genom respektive eldkastare.

Då kranen ställt ner tunnan ska du spränga porten och kliva in. Följ gången tills du når ett rum med eldkastare och en switch. Aktivera switchen så kommer en cell i de södra delarna av Dragon Rock att öppnas. Gå till denna cell, den ligger alltså på motsatt sida av området. Väl där ska du hoppa upp på EarthWalker som står här och sålunda börjar din första ridtur.

Du har kanske upptäckt de fyra robotar med sköldar som står i vart och ett av Dragon Rocks hörn. För att förstöra sköldarna måste du förstöra grönsvarta maskiner som finns i närheten av roboten i fråga. Du måste använda EarthWalker Attack med A-knappen mot alla fyra av dessa maskiner. Roboten i det sydöstra hörnet av Dragon Rock har sin maskin i en hög klippa precis i närheten av den själv. Roboten i nordöstra hörnet har sin maskin så långt åt nordost du kan komma, i ett litet fack där två stycken riktigt fula fiender jäser.

Roboten i det nordvästra hörnet har sin maskin i en hög klippa precis bredvid den själv. Den sista roboten, den i det sydvästra hörnet har sin maskin en bra bit ifrån sig själv. Nämligen på den nordöstra sidan av det stora tornet i mitten av Dragon Rock. När du förstört alla sköldmaskiner ska du hoppa av EarthWalker (du kan göra det i närheten av den sista sköldmaskinen) och sedan skjuta alla robotar med Fire Blaster. Fyra eldbollar per robot krävs.

När du besegrat alla fyra robotar kommer en dörr öppnas i det nordöstra hörnet av Dragon Rock. Gå in hit och du kommer till ett rum med en HighTop, en stor kille. Bakom HighTop finns en Rocket Boostmarkering, så boosta dig upp och gå till HighTops framsida. Som du ser står fyra stycken markeringar för Fire Blast här. Du måste skjuta alla fyra fort, vänta inte ty då avaktiveras dem automatiskt. På så vis befriar du HighTop och han låter dig då ta en ridtur på sin rygg. Du måste helt enkelt använda Fire Blast för att skjuta alla missiler som kommer mot er. Enkelt och ingen stavenergi förbrukas.

Strax när du och HighTop det sydöstra hörnet av området och din stora vän öppnar porten här åt dig. Följ stigen nedåt sydöst och besegra de två fiender som befinner sig längst bort. Jag rekommenderar Ice Blast eftersom att det går så fort. På så vis kommer ett kraftfält öppnas längre bort. Gå bort till tunnan och switchen här. När du ställer dig på switchen kommer en kran och hämtar tunnan. Tunnan kommer att fraktas genom de eldkastare du förmodligen ser därifrån du står och du måste därför skjuta på markeringarna under eldkastarna då tunnan ska till att passera. Skjut inte för tidigt, för då kan elden börja brinna igen innan tunnan passerat. Stå kvar på switchen eller använd Trickys Stay eftersom att tunnan annars inte kommer fram.

När kranen avlämnat tunnan längre bort ska du gå bort dit. Ploca upp tunnan och gör dig redo att frakta den genom tre stycken fläktsystem. Kom ihåg att inte kasta den för då går det illa. Istället ska du springa med tunnan och den

kommer flyta bort till andra sidan om du siktat rätt. Sikta lite åt vänster mot var du vill att tunnan ska fara och se upp för eldkastarna. I den tredje fläkten måste du frakta tunnan runt eldkastarna för att få igenom den.

När du helskinad kommit igenom fläktsystemen ska du bära med dig tunnan till den blockerade porten alldeles i närheten och spränga den. Gå genom porten och följ gången tills du når en switch bredvid buren där en CloudRunner sitter inspärрад. Detta kommer att göra så att buren börjar röra på sig. Hoppa ner till marken nedanför och du kommer se en sådan grej som Tricky kan spruta eld i. När han sprutar eld i den kommer eld ut ur ett rör längre upp. Tricky måste spruta eld när buren far genom röret. Spruta därför eld när buren är så långt ifrån röret som möjligt, på så vis får du god timing.

Så du har alltså befriat CloudRunner? Då kommer det bli ännu en ridtur och denna gång ska ni flyga. Ni kommer att flyga mellan fyra stycken torn som skjuter missiler. Koncentrera dig, håll blicken långt fram och skjut alla missiler som kommer mot er. Skjut sedan på måltavlorna högst upp på tornen för att lyckas. Det brukar ta två eller tre rundor innan du skjutit sönder alla måltavlor. Ett tips för att det ska gå fortare är att du håller pek-fingret på A-knappen istället för tummen. Då kan du förmodligen skjuta fler skott under kortare tid. När alla måltavlor är förstörda kommer Cloud-Runner att släppa av dig i tornet så att du kommer till bossen.

Boss: Drakor

Det enda du ska göra mot denna boss är att skjuta honom tills han trillar av pinn. Precis som under missilattacken kan det vara en god idé att skjuta med pek-fingret istället för med tummen eftersom att det går fortare. Tänk på att skjuta mot de blå kulorna som bossen skickar mot dig - de skadar dig. Ser du röda markeringar ska du skjuta på dem också för att undvika eldfällor. Ser du block ska du även skjuta mot dessa för att få helande föremål. Minor, ja. Minorna som står ivägen måste också skjutas sönder. Skjut, skjut, skjut och du har en sjuhelsikes enkel boss. Efter bosstriden ska du återvända till Thorn-Tail Hollow.

Ocean Force Point Temple

När du återigen landar i ThornTail Hollow är det dags att gå till Ocean Force Point Temple. Har du inte skjutit med kanonen i Cape Claw kan du läsa om det i början av sektionen "Vägen till SpellStopne #3", andra och tredje stycket för att vara exakt. På så vis får du förresten en Cheat Token, tredje stav-uppgraderingen och en liten genväg. Nåväl, fortsätt till Ocean Force Point Temple precis som du gjorde förra gången, men precis efter att du passerat de elektriska plattorna ska du hoppa ned i vattnet på höger sida. Följ gången som du borde kunna se nu till en dörr du måste använda Portal Device på. Innanför denna dörr ligger en brunn med Cheat Token. Warpa dig nu till det andra stora området av Ocean Force Point Temple, området med sex stycken runa rum, du vet.

Väl i andra sektionen, som jag nyss nämnde, ska du gå mot rummet längst åt nordväst. När du kommer hit kommer du upptäcka ett block nära ingången. Skjut det så långt åt nordväst du kan och klättra upp till plattformen som blocket leder till. Här finner du en switch som öppnar dörren till söder. Gå inte dit ännu, utan hoppa från denna, den norra plattformen, till den västra plattformen och förstör lådan som står här. Där lådan stod visar det sig nu finnas en SharpClawswitch. Ställ dig på den och sätt på dig SharpClaw Suit så öppnas en dörr i tornet. Hoppa in i tornet och aktivera switchen här så kommer vattennivån att höjas. Då kan du försätta mot det sydvästra rummet.

Området									
Skjut blocken dit									
pilarna pekar och i									
den ordning som									
siffrorna visar.		4^			3<				
Alla block måste	Sol				Block				
skjutas till varsin									
sol.									

Vidare mot solpyramiden
 |
 v

Är det så obegripligt? Titta då på kartan så att du förstår vädersträcken jag nu kommer referera till.

1. Skjut det norra blocket mot öster
2. Skjut det västra blocket mot söder
3. Skjut det söder blocket mot väster
4. Skjut samma block mot norr
5. Skjut det östra blocket mot väster
6. Skjut samma block mot norr

När du löst detta pussel ska du gå söderut till solpyramiden och låta hissen föra dig till toppen. Vänta tills det blir gryning och titta då genom hålet här mot solen. Jag tror att du måste zooma med Zoom Goggles (du trycker på C-up). Har du inte dessa måste du kanske köpa dem i ThornTail Store. När du zoomat mot solen (det kan ta ett tag innan den dyker upp), så öppnar pyramiden och du ska gå in.

Följ gången in i pyramiden tills du når ett rum tre block intryckta i väggar. Nu kommer jag tala om höger, vänster och rakt fram; så tänk dig att du tittar mot blocket under den blåa facklan. Besegra fladdermössen till att börja med.

1. Skjut det vänstra blocket så långt åt höger som möjligt
2. Skjut det övre blocket till det vänstra facket
3. Skjut det gamla vänstra blocket så långt åt vänster som möjligt
4. Skjut det högra blocket till det övre facket.
5. Skjut slitligen det vänstra blocket till det högra facket.

Dörren öppnas till nästa rum när du skjutit alla tre block åt rätt fack. Gå in i rummet som öppnas. Detta rum är lite komplicerat att beskriva så jag ger dig grundreglerna. När du utfört Ground Quake på den bruna plattan här inne så kommer dörren till nästa rum öppnas, men en massa osynliga väggar kommer fram. Dessa väggar avaktiveras genom att du aktiverar switchar, men du kan endast aktivera switcharna efter att du öppnat dörren. Okej, den första switchen ligger en liten bit ifrån den bruna plattan och den aktiverar man som vanligt. Leta dig till den andra switchen som du först måste använda Ice Blast på för att kunna aktivera. På den tredje måste du använda Fire Blast och på den fjärde Trickys Flame. Har du kommit igenom hela labyrinten inom den dryga tidsramen kan du gå in i nästa rum, men du måste använd Portal Device på dörren innan.

När du nått sista rummet i solpyramiden ska du kunna se en stor rund platta som snurrar. Du måste skjuta med Fire Blast på markeringarna under, men i rätt ordning. Först den vänstra, sedan den övre och sist den högra. Tänk på att det går fortare och fortare så anpassa din skjutteknik. När du träffat alla i rätt

framför dig att öppnas men osynliga väggar kommer stå emellan. Du måste hitta vägen genom labyrinten innan tiden tar slut. Det gäller egentligen bara att springa runt rummet så nära väggarna du kan. En Walkthrough skulle bara slöa ner din framfart. Spring så nära väggarna du kan tills du når dörren från andra sidan så klarar du det. Gå sedan in i nästa rum.

Precis som förra gången ska du skjuta med Fire Blast på markeringarna under skivan. Precis i samma ordning också: vänster, upp, höger. Hämta Moon Stone på samma sätt också och återvänd sedan till centrum av Walled City, den stora pyramiden där King EarthWalker står, du vet? Väl där ska du till den södra sidan av pyramiden och ner i gången här, samma ställe där du placerade guld-tänderna och mötte bossen förra gången du var här. Du ska placera Sun Stone och Moon Stone i samma statyer som förra gången och på så sätt öppnas ett hus allra längst upp på pyramiden. Gå till norra sidan av pyramiden och klättra uppför den tills du når huset som öppnades.

Här uppe finner du warpen till Krazoa Shrine #5 och nu är det dags för en funderare. Detta kan uppfattas som en liten spoiler, men det är egentligen inget om handlingen. Hoppa till nästa stycke om du är jättekänslig. Iallafall, efter att du gått och pratat med denna Krazoa Shrine kan du aldrig mer återvända till Dinosaur Planet, utan du är fast i handlingens gång. Vill du hitta fler Cheat Tokens och ta High-Scores på flygeventen bör du spara nu och kanske kopiera filen för senare bruk. Annars är det bara att hoppa in i warpen och fortsätta.

Krazoa Spirit #5

När du warpas hit ska du börja med att klättra uppför stegen och du kommer in i första rummet. Kort sagt: ställ dig på switchen och låt fläktarna ta dig till nästa rum. I andra rummet ska du låta de första fläktarna ta dig till mittenplattformen, släcka eldarna med Ice Blast och sedan fortsätta till bortre gallret. Vid gallret ska du vända dig om så kommer du se en markering som du ska träffa. Träffar du markeringen så öppnas gallret och du kan fortsätta till tredje rummet. I tredje rummet gäller det bara att ta dig över till andra sidan och tala med Krazoa Spirit. Nu börjar Test of Knowledge och du måste placera rätt föremål i rätt skål vid fönsterna. Följ tabellen nedan så kommer du klara det på första försöket.

Föremål	Ser ut som...	Var?
CloudRunner Flute	Lila snäcka	Blått fönster, tempel
Space Rock	Grå sten	Blått fönster, rumdbakgrund
Dinosaur Horn	Gult instrument	Grönt fönster, pelare
Wood Carving	Brun kork	Grönt fönster, träskhus
Gold RedEye Tooth	Gul tand	Rött fönster, slott
MoonSeed	Lila hästsko	Rött fönster, isvägg

Dessa föremål motsvarar enligt mig CloudRunner Fortress, Rymden, DarkIce Mines, LightFoot Village, Walled City respektive Moon Mountain pass. När du klarat detta får du Krazoa Spirit och en sekvens börjar automatiskt. Inget mer latjande, nu är det bara att gå till Arwing och sedan flyga direkt till Dinosaur Planet, du kan inte åka någon annanstans och kommer landa direkt på Krazoa Palace tak.

Krazoa Palace

När du landat på Krazoa Palace tak ska du gå till motsatt sida och hoppa ned i hålet här. På så vis kommer du ner till det stora fläktrummet. Hoppa till

fläkten som ligger näst närmast golvet. Låt fläkten leda dig till dess våning och gå sedan in i porten på denna våning. Följ gången tills du når en Sharp-Claw och ett Krazoa huvud. Lämna in din femte Krazoa Spirit i huvudet. Efter detta öppnas en bur på Krazoa Palace tak.

=====
= Vägen till Krazoa Spirit #6 =
=====

Krazoa Palace

Som sagt så efter att du lämnat in Krazoa Spirit nummer fem kommer en bur öppnas på Krazoa Palace tak. Vandra upp till taket, du borde vet hur vid det här laget. I buren som öppnades finns en warp till Krazoa Shrine nummer sex. Så warpa dig dit och när du anländer ska du använda en stege för att komma upp på den stora plattformen i mitten. Gå till mitten av plattformen så börjar en sekvens.

Efter sekvensen får du Krazoa Spirit nummer sex och då är det bara att skaka av sig besvikelsen och gå vidare. Du kommer tillbaka till Krazoa Palace tak och då gäller det bara att återlämna Krazoa Spirit i huvudet framför dig och vips så sätter ännu en sekvens igång. Denna sekvens slutar med den allra sista bosstriden. Det kan vara klokt att spara innan eller under bosstriden för att få se att du tagit 99% nästa gång du startar filen. Det går inte att få 100%.

Slutbossen

Så var det dags för slutbossen av Star Fox Adventures. Bossen kommer att växla mellan sina former: Krazoa God och Andross. Jag undvek det namnet i rubriken eftersom att det trots allt är en stor överraskning. Ett tips som gäller för hela bossen ska jag först delge dig. Prova använda pekfingret på A-knappen istället för tummen. På så sätt kan du säkert få in många fler träffar.

Bossen börjar som Krazoa God. Då ska du skjuta mot ögon och panna tills han är utslagen. Rolla undan strålattacken. Nästa form är Andross och då ska du skjuta sönder hans händer när han öppnar dem. Undvik hans attacker med snabba ryck. Blåser han stenar på dig gör du bäst i att skjuta dem så att du kan få helande ringar. Andas han in dig ska du rolla åt vänster eller höger för att undvika. När händerna är borta återgår han till Krazoa God.

Då han blir Krazoa God för andra gången kommer han göra som förra gången, men denna gång även skjuta missiler. Dessa måste du förstöra fort. När du skjutit sönder ögon och panna återgår han tillslut till Andross för att förbli sålunda. Nu sätter striden igång på allvar. När du skjutit sönder händerna, som denna gång utför strålattacker, kommer han INTE återgå till Krazoa God utan slås utan händer.

Han kommer börja suga in dig i sin mun och du förlorar kontrollen. Precis innan han gör detta kommer dock Falco fram och bombar honom. Falco, din gamle stridskamrat kommer nu hjälpa dig mot Andross. När bossen skjuter missiler ska du snabbt pricka allihop, ty dessa kan orsaka stor skada på ditt skepp. När han andas stenar ska du som vanligt skjuta och samla ringar, men från och med nu kommer alltid en låda med en bomb i.

När Andross sedan inandas dig ska du skjuta bomben rätt in i munnen på honom. Då kommer hans hjärna blottas vilken du ska skjuta för allt du är värd. Hjärnan kommer skaka precis innan den attackerar så då måste du snabbt flytta

dig åt sidan. Upprepa processen till hans energimätare nått botten. Då är det gjort.

Grattis! Du har klarat spelet!

4. Uppgraderingar

Det finns ett par olika uppgraderingar i Star Fox Adventures. De allra flesta får du genom att följa handlingen eller genom att köpa dem i ThornTail Store.

Hälsa

När du börjar spelet har du tre rävhuvuden. För varje område utanför Dinosaur Planet du klarar, får du ett till rävhuvud till energimätaren. Detta gör att du alltid slutar på sju stycken rävhuvuden hur du än bär dig åt.

Magi

Med magi menar jag förstås den lilla mätaren som finns högst upp på skärmen. Denna mätare töms varje gång du utför någon specialattack med staven. Återfyll den med Staff Energy Gems. Denna mätare kan du också göra större, men då måste du leta eftersom att handlingens gång inte automatiskt tar dig till dem. Nedan beskriver jag alla platser där du kan få dessa uppgraderingar.

Första magiuppgraderingen

I västra delen av SnowHorn Wastes finner du denna uppgradering. Här finns ett stort område där en enda mammut står. Ligger ganska nära Ice Mountain faktiskt. Här finns många jordfläckar som du måste använda Trickys Findteknik för att gräva fram. Använd Findtekniken på jordfläcken precis bredvid ett nedfallet träd i detta område och ett hål kommer fram. Hoppa ner i hålet och hämta uppgraderingen.

Andra magiuppgraderingen

I ThornTail Hollow precis ovanför affären finner du denna uppgradering. Du måste ha stavtekniken Rocket Boost och en markering där du kan använda denna teknik finner du strax öster om ingången till affären. Skjut upp dig till taket och du kommer se en spricka i väggen med en jordfläck under. Plantera Bomb Spores i jordfläcken, spräng blomman och gå in i grottan som öppnar sig. Skjut eld på alla fyra markeringar här inne och ett hål där uppgraderingen finns dyker upp.

Tredje magiuppgraderingen

När du återlämnat tredje Krazoa Spirit kommer ska du rädda ThornTailäggen i grottan nära WarpStone. När du gjort detta får du Portal Device. Använd Portal Device för att öppna porten i grottan på den västra stranden i Cape Claw. Denna port leder till en kanon. Använd kanonen för att skjuta bort den uppstående stenen strax höger om den stora HighTop på den östra stranden. Hoppa ned i hålet som uppenbarar sig och hämta den sista uppgraderingen.

Scarabs

Från början kan du bara ha tio stycken Scarabs på en gång. Din plånbok uppgraderas automatiskt under spelets gång, men jag kan ändå dela med mig av de olika uppgraderingarna.

Scarab Bag #1

Rymmer 50 Scarabs och du får den av mammuten i västra SnowHorn Wastes när du ger honom en Alpine Root.

Scarab Bag #2

Rymmer 100 Scarabs och du får den av Warp Stone efter att du återlämnat Krazoa Spirit nummer två.

Scarab Bag #3

Rymmer 200 Scarabs och du får den av ThornTailstammen efter att du räddat dem från fåglarna. Detta sker när du återlämnat SpellStone nummer tre.

BafomDad Holder

Köp den för tjugo Scarabs i ThornTail Store. När du fått den kan du inneha mer än en Bafomdad, faktiskt så många som tio stycken. Detta betyder att du säkerligen aldrig kommer att dö.

Zoom Goggles (Hi-Def Display)

När du fått detta föremål kan du, efter att du tryckt på Z-knappen, se mycket längre. Köp den för tjugo Scarabs i ThornTail Store.

5. Föremål

Som vanligt har Rareware blivit helt maniska med antalet föremål man kan samla på. De tycks tro att ju fler föremål spelet innehåller, desto bättre blir det (läs Donkey Kong 64 och Banjo-Tooie). Sluttjatat. Det finns många kategorier och många föremål. I sektionerna under denna finner du platserna för alla Fuel Cells och Cheat Tokens.

Återställande Föremål

Dessa föremål återställer hälsa, pengar eller magi.

BafomDad

Denna lilla parvel räddar dig till livet när du dött. Ser ut som ett litet djur med långa öron och finns ofta nedgrävda under marken. Använd Tricky's Find för att gräva fram den. Du kan inte hålla mer än en förrän du köpt BafomDad Holder i ThornTail Store.

Eggs

Samla dessa bruna egg för att återställa lite av din energi. Du finner dem i till exempel lådor och efter besegrade fiender. Det finns två olika typer: Dumbledang och Pukpuk och dessa återställer olika mycket energi.

Scarabs

Små kryp, vilka utgör Dinosaur Planets valuta. Hur praktiskt det nu kan vara med pengar som springer iväg tänker jag inte fördjupa mig i, men Scarabs kommer i tre olika valörer: grön, röd och gul. Värda ett, fem resp. tio Scarabs.

Staff Energy Gems

Små ädelstenar som återställer lite av stavmagin. De finns i fyra olika färger: grön, röd, gul och blå och återställer olika mycket. Om en sådan sten växer på en blomma måste blomman först huggas ner.

C-Blåa Föremål (Tricky)

Med hjälp av C-spaken kommer du åt dessa föremål. Du använder dessa med Tricky.

Heel

Välj detta alternativ och Tricky befinner sig vid din sida. Finns så fort du får tillgång till Tricky.

Find

Du kan välja detta alternativ när du står vid till exempel jordhögar eller vissa sprickor i väggar. Då kommer Tricky göra något. Dessa gärningar tar en Grubtub Fungus styck. Denna teknik har du från början.

Flame

Trickys teknik får du automatiskt när du räddar en ShowHorn i DarkIce Mines. Använd denna teknik på isväggar, lägereldar eller i fiendestrider.

Stay

Hittar du en switch eller något sådant kan du be Tricky ställa sig där. Denna teknik har du från början.

Tricky's Ball

Använder du denna boll för att leka med Tricky kommer han med tiden att byta färg. Du kan köpa den för 15 Scarabs i ThornTail Store.

C-Gula Föremål (Stav)

Med hjälp av C-spaken kommer du åt dessa föremål. Dessa krafter till staven får du automatiskt när du följer handlingens gång.

Fire Blast

Använd denna för att skjuta på fiender och röda plattor. Du finner den i början av spelet precis efter att du fått staven.

Ground Quake

Du får denna teknik i Moon Mountain Pass efter att du leverat den första SpellStone. Fiender runt om kring blir påverkade när du använder denna.

Ice Blast

Använd Ice Blast för att släcka eldar. Du hittar den i Volcano Force Point.

Rocket Boost

Hittar du små markeringar på marken med hål i, så vi vet du att du ska använda denna teknik. Du finner den under ThornTail Hollow.

Portal Device

När du återlämnat den tredje Krazoa Spirit ska du gå till grottan bredvid Warp Stone. Besegra äggtjuvarna så får du denna uppgradering. Använd Portal Device för att öppna de stora mönstrade portarna med ett hål i mitten.

SharpClaw Suit

Du får den när du sitter fångad i CloudRunner Fortress. Förvandlar dig till en SharpClaw och på så vis blir du inte attackerad av dessa. Du kan också använda föremål du inte kunde tidigare.

Super Ground Quake

Starkare Ground Quake. Du finner den i de södra delarna av Walled City.

C-Röda Föremål (Vanliga)

Med hjälp av C-spaken kommer du åt dessa föremål.

Alpine Route

Finns två stycken i SnowHorn Wastes och det är just SnowHorns som är för-tjusta i dem. Finns också i DarkIce Mines.

Blue GrubFub Fungus

Mata Tricky med dessa för att han ska kunna utföra gärningar. Du finner dessa överallt och du kan också köpa dem för 12 Scarabs styck i ThornTail Store.

Bomb Spore

Plantera dessa på bruna jordfläckar nära sprickor i väggar och avfyr sedan en eldboll mot blomman som uppstår. Du kan köpa dessa i ThornTail Store för fem Scarabs, men precis utanför finns en blomma du kan skjuta sönder för tre stycken varje gång.

Bridge Cog

Kugghjul som du ska placera i maskiner. När du hittat alla kugghjul kan du sätta igång maskinen för effekt. Finns bland annat i DarkIce Mines.

Cheat Tokens

Stora, runda guldbrickor. Dessa finner du i särskilda brunnar genom att kasta ner scarabs i dem. Det finns en speciell avdelning i denna guide där jag beskriver var alla dessa finns tillgängliga.

CloudRunner Flute

Du får den av CloudRunner Queen när du befriar henne. Använd den för att locka fåglar.

Dinosaur Horn

Detta gyllene horn ska du använda när du står på markering föreställande samma föremål. Då kan en SnowHorn dyka upp.

Firefly/Firefly Lantern

Fireflies är små gröna varelser som lyser upp mörka områden åt dig. Du behöver dock en Firefly Lantern för att kunna använda dem. Fireflies kan du hitta på sällsynta ställen, men du kan också köpa dem för tio Scarabs. Firefly Lantern finner du också i ThornTail Store, men för ett tjug Scarabs.

Fire Gem

Du får två stycken i Cape Claw, en av den attackerade LightFoot när du är på väg mot Ocean Force Point Temple och den andra får du i en staty i

en grotta från det sydvästra hörnet av området. Placera dessa i Krazoa statyerna inuti Krazoahuvudet i Cape Claw.

Fire Weed

Finner du i trädet nära ThornTail Store. Används sedan som fnöske för att tända facklor.

Fuel Cell

Små, blå, elektriska bollar behöver du för att färdas med din Arwing mellan de olika områdena utanför planeten. Dessa hittar du lite överallt, men jag har skrivit en hel avdelning längre ner i guiden om var du hittar alla. Du kan också köpa Fuel Cells i ThornTail Store för 10 Scarabs styck och det är grymt sällan någon fattas Fuel Cells. Behöver jag säga hur meningslöst det var att skriva den avdelningen?

Gold Bar

En HighTop i Cape Claw har drabbats av akut senilitet och har gömt sina guldtackor. Leta efter dessa fyra under marken i Cape Claw och återlämna dem till brontosaurusen.

Gold Key

En gyllene nyckel som fungerar i Krazoa Palace. Du hittar den på General Scales flygskepp.

Gold RedEye Tooth

Du får den i Walled City, läs mer i Walkthrough.

Light Gem

Finns tre olika typer i CloudRunner Fortress. Använd dem för att sätta igång strömmen i fortet igen.

Moon Mountain Pass Key

Behövs för att öppna fortet i Moon Mountain Pass. Du får den av ThornTails när du tänt alla deras facklor.

MoonSeed

Du får dem av konstiga monster i Moon Mountain Pass. Plantera dem i springor i berg och använd sedan Trickys Flame för att få dem att växa.

Moon Stone

Finner du i Walled City när du letar efter Krazoa Spirit.

PDA

Den lilla indikatorn i nedre vänstra hörnet. Stäng av den om den stör dig. Du får den när du börjar Fox äventyr.

Power Room Key

Du får den av en LightFoot i CloudRunner Fortress fängelse. Öppnar dörren till strömcentralen i fortet.

Rock Candy

Köps i ThornTail Store för tio Scarabs. Du ska ge den till Warp Stone i början av spelet.

Scarabs

Dinosaur Planets valuta. Du finner dessa överallt i princip, men inte i lådor.

Shackle Key

Detta föremål finner du i DarkIce Mines. Använd det för att befria en

SnowHorn för att gå en Bridge Cog.

SharpClaw Prison (Cell) Key

Du får en sådan av Queen EarthWalker efter att du gett henne sex stycken White Grubtub Fungus. Använd den på gallret i SnowHorn Wastes. Du får också sådana i DarkIce Mines.

Silver RedEye Tooth

Du får den i Walled City, läs mer i Walkthrough.

Snowhorn Artifact

Kan köpas i ThornTail Store för 130 Scarabs, vilket betyder att du endast kan köpa den mycket sent i spelet. Du ska då ge den till SnowHorn i SnowHorn Wastes.

Spell Stone

Prylarna som hållet ihop planeten. Föremålen som har störst betydelse i spelet.

Sun Stone

Finner du i Walled City när du letar efter Krazoa Spirit.

White Grubtub Fungus

Behöver du i handlingen för att hjälpa Queen EarthWalker. Du finner alla i de mörka gångarna under ThornTail Hollow.

Wood Carvings

Du hittar tre av dessa i jordfläckar i LightFoot Village och dessa ska placeras på den stora kullen för att plattformar ska bildas åt dig.

Arwing Föremål

Dessa föremål får du bara tillfälligt när du flyger med din Arwing mellan områdena utanför Dinosayr Planet.

Bomb

Plocka upp en röd markering med ett B på för att få en till bomb. Onödiga saker, men de gör lite skada iallafall.

Gold Ring

Du måste flyga genom ett visst antal sådana för att fortsätta till nästa område.

Laseruppgradering

Plocka upp en sådan för att gå en starkare, dubbel laserkanon. Du kan även få en ännu starkare uppgradering om du hittar en till.

Silver Ring

Flyg genom en sådan för att få extra energi.

Kartor

Alla kan köpas i ThornTail Store. När du väl fått en karta kan du se den på din PDA när du kommer in i området.

Cape Claw Map

Fem Scarabs.

CloudRunner Fortress Map

Fem Scarabs.

DarkIce Mines Map

Fem Scarabs.

Dragon Rock Map

Fem Scarabs.

Krazoa Palace Map

Fem Scarabs.

LightFoot Village Map

Fem Scarabs.

Ocean Force Point Map

Tio Scarabs.

Moon Pass Map

Fem Scarabs.

Snowhorn Wastes Map

Fem Scarabs.

ThornTail Hollow Map

Fem Scarabs.

Volcano Force Point Map

Tio Scarabs.

Walled City Map

Fem Scarabs.

6. Cheat Tokens

På Dinosaur Planet finns ett par brunnar. Kastar du ner 20 Scarabs i en sådan så kommer du få en Cheat Token. Ta med Cheat Tokens till Maze under Warp Stone för att byta in dem för onödiga fusk eller spådomar. I denna avdelning av guiden finner du alla brunnar. När du väl kommit ner i Maze ska du följa denna vägbeskrivning för att enkelt komma till målet snabbt och smärtfritt. Tänk på att så fort du kommer till ett vägskäl ska du följa en ny direction. Från starten ska du gå rakt fram, rakt fram, vänster, höger, rakt fram, vänster, höger, vänster. Tänk på att det måste vara ett vägskäl, dvs du måste ha möjligheten att välja mer än en väg.

ThornTail Store - Staff Credits från Optionsmenyn

Jag behöver väl knappast säga mer än så. Denna brunn kan du inte undvika.

Ice Mountain - Music Test från Audiomenyn

Låt Warp Stone teleportera dig till Ice Mountain. Gå sedan till den bortersta delen av området där det finns en spricka i bergsväggen. Plantera Bomb Spores vid den och gå sedan in och använd brunnen.

SnowHorn Wastes - Spådom

Gå till floden längst åt norr och följ den så långt åt öster du kan. Här finner du en brunn.

Moon Mountain Pass - ?

Plantera MoonSeed så långt åt söder som möjligt i området. När du lämnar denna får du Dino language i NTSC-versionen (US/JP), men i PAL-versionen (EU) vet jag faktiskt inte.

LightFoot Village - Spådom

Använd ditt programs söksystem (Ctrl F eller Ctrl B) och skriva in "LightFoot Village (Valfritt)" utan situationstecken för att nå avdelningen i Walkthrough där jag pratar om detta. Sök två gånger.

Volcano Force Point Temple - Spådom

Se till att du har minst en MoonSeed och gå sedan till detta område. Precis när du passerat den stora bron över lavan i början av templet, ska du hoppa ner till vänster. Placera MoonSeed, använd Flame på den och klättra sedan upp till brunnen.

Cape Claw - Sepia Mode från Optionsmenyn

Gå in i den lilla grottan söder om cellen där du måste använda Portal Device. Använd sedan kanonen för att komma åt denna Cheat Token. Titta mot den östra stranden och den trögång som leder ned till den. Precis under denna trögång finner du en stenvägg med en spricka i. Skjut sönder väggen och gå sedan dit ner och kasta 20 i brunnen.

Ocean Force Point Temple - Spådom

Precis efter att du passerat de elektriska plattorna och du möter två fiender ska du hoppa ned i vattnet på höger sida. Därifrån leder en gång till en dörr du måste använda Portal Device på. Bakom dörren ligger brunnen

7. Fuel Cells

Detta är en tämligen onödig avdelning eftersom att man så gott som alltid har tillräckligt många Fuel Cells för att ta sig vidare i spelet, men jag listar alla för säkerhets skull. Har du helt kört fast kan du alltid köpa billiga Fuel Cells i ThornTail Store, affären mitt i ThornTail Hollow. Komihåg att använd Fuel Cellsökningen på PDA, manicken i skärmens nedre vänstra hörn.

ThornTail Hollow

- 5- Klättra upp till bergshyllan som går nära, ovanför din Arwing. Ganska nära Arwing står en pelare med två Fuel Cells ovanpå. På bergshyllan alldeles i närheten av pelaren finner du en spricka i bergsväggen med en jordfläck precis nedanför. Plantera en Bomb Spore och spräng växten för att göra hål i väggen. Här inne, i berget, finner du tre stycken Fuel Cells.
- 2- Till stora Warp Stone. I närheten av honom finns en annan spricka i väggen med en jordfläck nedanför. Plantera Bomb Spores även här och hämta de två Fuel Cells som finns här.
- 4- Gå till vattenfallet mitt i ThornTail och plantera Bomb Spores där det faller ned. Spräng blomman och följ gången till fyra Fuel Cells.

- 1- Bakom Queen EarthWalker finner du en till Fuel Cell.
- 2- För ytterligare två stycken ska du låsa upp dörren i det sydvästra hörnet av byn och plocka upp de som ligger här.
- 2- Under ThornTail Hollow, i gångarna under marken finner du två stycken Fuel Cells. Använd Rocket Boost för att ta dig upp till den lilla klipphyllan som de ligger på. Markeringen för Rocket Boost ligger gömd under en låda.
- 2- Använd Rocket Boost för att ta dig upp till taket av ThornTail Store. Här uppe finner du två Fuel Cells.

Ice Mountain

- 1- Längst bort från startpunkten finner du en spricka i väggen med en jordfläck nedanför. Spräng bort väggen med Bomb Spores och hämta en Fuel Cell. Det finns också en Cheat Tokenbrunn här.
- 2- Återvänder du till platsen där du tävlade nerför berget med två stycken SharpClaws kan du hitta två stycken Fuel Cells här.

SnowHorn Wastes

- 2- I delen allra längst åt väster av SnowHorn Wastes finns ett stort område med endast en mammut. Ge mammuten två Alpine Roots så kommer block fram. Skjut blocket till klipphyllan med de två Fuel Cells för att plocka upp dem.
- 2- Om du fortsätter mot öster från det här området ovan kommer du snart till ett vägskäl där du kan välja mellan tre olika vägar. Den högra leder ner till större delen av SnowHorn Wastes, den rakt fram till en switch och den vänstra till en kall damm. Gå rakt fram och aktivera switchen så att ett nytt isblock i dammen dyker upp. Använd blocket som dök upp för att ta dig till två stycken Fuel Cells i ett fack ovanför dammen.
- 4- Det finns ett par fler Fuel Cells borta vid floden i de norra delerna av SnowHorn Wastes. Nära brunnen i nordost finns två stycken och sedan kan du gå in i grottan precis norr om floden och skjuta eld på markeringen här, för att ytterligare två ska dyka upp precis utanför.
- 2- Följ floden på den södra sidan mot vattenfallet och du borde se ett dött träd. Fäll det genom att skjuta i dess hål. Korsbron som du nyss skapade och klättra uppför bergsvägen.
- 1- Gå till ingången som leder till ThornTail Hollow och du borde se en gallerport precis i närheten. Följ väggen bredvid denna gallerport tills du når en fackla. Tittar du riktigt noga på väggen bredvid facklan kommer du se en spricka. Använd Trickys Find och han kommer att gräva ett hål åt dig. Följ gången han gräver upp tills du når en Fuel Cell. Denna befinner sig i en bur bredvid GateKeeper Garunda Te och du kan lättare se på kartan var du ska använda Find.
- 1- Gå till Krazoa Shrine och du hittar denna precis bredvid.

Moon Mountain Pass

- 1- Plocka upp i de västra delarna av området. Omöjlig att missa.
- 1- En annan hittar du i fortet där tunnorna kommer ifrån.
- 1- Du finner en i det nordöstra hörnet av området där en komet har kraschat
- 1- Ovanför en MoonSeedfläck längst åt söder i hela området. Nära en Cheat Token.
- 1- Nära Krazoa Shrine i de södra delarna.

Volcano Force Point Temple

- 4- I rummet där du det rullar en massa tunnor nerför ett rullband. Här finner du fyra stycken infångslade. Släck elden med Ice Blast under mittenfacket och använd SharpClaw Suit på switchen under den vänstra för att få dessa.
- 1- I rummet med den stora bron som leder över lavan i början av templet. Innan du går över bron ska du titta under den.
- 2- Se till att du har minst en MoonSeed och gå sedan till samma område som för den föregående. Precis när du passerat den stora bron över lavan, ska du hoppa ner till vänster. Placera MoonSeed, använd Flame på den och klättra sedan upp till brunnen.
- 1- I det stora rummet med lava där små plattformen far omkring, där det finns två nyckelhål för SpellStones. Hoppa på dessa plattformar för att ta dig till den nordliga delen av rummet. Du finner en Fuel Cell på en liten klippa.
- 1- I samma rum som föregående, men på ovanvåningen.
- 3- Det ska finnas tre till, men jag är osäker på var de befinner sig. Använd PDA andra gången du besöker Force Point Temple så kommer du säkert hitta dem.

LightFoot Village

- 2- Utanför själva byn, på stigen med höstiga träd och SharpClaws, finner du en markering för Rocket Boost nära en vägg. Ta dig upp på detta vis och hämta de två Fuel Cells du finner här.
- 1- Du finner en annan i själva byn, i skogen längst åt nordväst.
- 3- För resten ska du använd ditt programs söksystem (Ctrl F eller Ctrl B) och skriva in "LightFoot Village (Valfritt)" utan situationstecken för att nå avdelningen i Walkthrough där jag pratar om detta.

Cape Claw

- 2- På två stenar i vattnet, relativt nära ingången, finner du två Fuel Cells. Lokalisera dem genom att använda PDA och hoppa mot dem från högre höjder.
- 1- Gå till grottan strax norr om cellen på västra stranden och gräv upp gropen i närheten av Portal Deviceporten.
- 2- Gå till stället precis ovanför cellen och hämta två Fuel Cells i grottan

här där det förut fanns en massa grön giftgas.

Ocean Force Point Temple

- 2- I rummet med en massa elektiska plattor finner du en plattform med två stycken Fuel Cells ovanför dammen.
- 2- I samma rum finner du två stycken till på plattformen med färgskiftande fackla och warp.
- 2- I det andra området av Ocean Force Point, området med sex runda rum. Gå till det norra och du kan se två Fuel Cells på en plattform ovanför. Precis under står en låda. Slå sönder den så kan du Rocket Boosta dig till Fuel Cells.

Mellan områden

- 2- Mellan ThornTail Hollow och SnowHorn Wastes finns ett vattenfyllt rum. Simma igenom hälften av rummet och hoppa sedan upp på en plattform. Använd Rocket Boost för att ta dig upp på plattformen ovanför, skjut en eldboll på den röda markeringen på väggen och ett galler som döljer två Fuel Cells öppnas.
- 2- Mellan ThornTail Hollow och Moon Mountain Pass finns ett område med två ganska tydliga Fuel Cells. De ligger i vardera hörn.
- 3- Mellan LightFoot Village och Cape Claw i den jättestora brunnen finner du två stycken på botten och en strax ovanför.

8. Hur man får 100%

När detta spel var nytt fann jag en hel del frågor angående hur man får 100% i Star Fox Adventures och jag var själv en av de undrande. Därför har jag skapat en hel sektion till just denna frågeställning. Ha! Snarare ett stycke text. Du får 100% precis efter att du besegrat slutbossen, men du kan ju inte spara efter denna strid så du lär spara precis innan eller under striden. På så sätt får du 99%, inte mer. Inga uppgraderingar, Cheat Tokens eller Fuel Cells läggs till procentsumman utan det gäller bara att spela igenom spelet. Du får lika hög procentsumma oavsett vad du samlar. Tänk på att om du sparar precis innan slutbossen kan du aldrig mer återvända till Dinosaur Planet under den filen. Spara precis innan du hämtar Krazoa Spirit nummer fem så kan du ordna highscores under Arwingflygturerna och leka runt på planeten.

Kort sagt: Du kan inte få 100% och det spelar ingen roll vilka föremål du samlar! Det blir alltid samma procentsumma.

9. Vanliga Frågor

I denna sektion hittar du frågor som jag har hittat på. Det är sådana frågor som jag skulle kunna tänka mig att du som läsare skulle undra över. Läs igenom frågorna här innan du skickar mig ett e-mail.

--- F --- Hur får man 100%?

--- S --- Läs föregående avdelning för svar.

--- F --- Vad har detta spel med gamla Dinosaur Planet till Nintendo 64 att göra?

--- S --- Rareware annonserade detta spel först till Nintendo 64 för många årt sedan, men då hade det ingenting med Star Fox att göra. Då var Krystal, Tricky och en manlig karaktär huvudrollerna. När GameCube tillkännagavs flyttades Dinosaur Planet över till den nya konsolen. Star Fox blev inblandat förmodligen för att Nintendo ville öka igenkänningsfaktorn för spelet och därmed få GameCubes release-lineup att se starkare ut. Spelet fick först heta Star Fox Adventures: Dinosaur Planet, men titeln förkortades sedan till vad det heter idag. Tyvärr blev Star Fox Adventures försenat till GameCubereleasen och släpptes långt senare.

--- F --- Får jag spela mer med Krystal efter prologen?

--- S --- Nej, det får du inte. Kanske om du använder en Gameshark, jag vet inte.

--- F --- Vad ska jag använda Cheat Tokens till?

--- S --- Se Cheat Tokensavdelningen i denna guide.

--- F --- Hur kommer jag tillbaka in i LightFoot Village - det är ju stängt?

--- S --- Du måste slå på träden med måltavlor precis utanför i rätt ordning. Slå på trädet närmast (byn), sedan på det tredje närmast och sist på det näst närmast.

--- F --- Vad är det här? Jag kan inte återvända till Dinosaur Planet.

--- S --- Efter att du hämtat Krazoa Spirit nummer fem, kan du aldrig mer återvända till Dinosaur Planet utan spela om spelet. Vill du hitta Cheat Tokens och slå rekord i flygeventen ska du se till så att du har en sparad fil precis innan du beger dig till nyss nämnda Krazoa Spirit.

10. Om Guiden

Detta är sista sektionen. Här kan du hitta sådant som strikt är associerat med själva arbetet av guiden: versionshistoria, källor och tack, kontaktinformation, juridisk information och slutord.

Versionshistoria

Version 1.1 - 8/11 2005

La in nya hemsidadressen.

Version 1.0 - 17/1 2004

Den initiella versionen av denna guide.

Knappast troligt att den uppdateras.

Tack och Källor

- | | | |
|------------------------------|---|---|
| GameFAQs.com/CJayC | - | För att han har tagit emot alla mina FAQs |
| Min bror | - | Därför att jag har använt mig av hans dator |
| BurningFox/Vash the Stampede | - | Jag tittade i deras guide för att bekräfta min egen information då och då. Bra guide! |
| Wishing Tikal | - | Jag tittade i hennes Fuel Cells guide för att bekräfta min information även här. |

Kontaktinformation

Har du någonting på hjärtat är det bara att skicka ett e-mail. Korrigeringar, beröm, konstruktiv kritik. Vad du vill, men jag tar inte emot några alternativa strategier. Likaså kommer jag inte svara på frågor om spelet som redan finns besvarade i denna guide, såvida inte mina svar är överdrivet luddiga. Är inte din engelska god nog för att förstå vissa handlingsrelaterade event, kan du fråga mig om sådant också. Du får om du vill lägga till mig till din MSN Messengerlista: cwall_85(snabela)hotmail.com. Jag använder programmet ganska sällan, dock.

Vill du ha min uppmärksamhet eller till och med ett svar då du kontaktar mig, ber jag dig vänligen att använda någorlunda korrekt svenska, engelska eller spanska. Annars blir ditt e-mail ignorerat och genast raderat. Jag kanske låter som en pretentiös förlorare, men detta beror endast på kvantiteten av dessa e-mails som jag tidigare erhållit.

Juridisk information

Detta dokument är skyddat genom den internationella upphovsrättslagen. Du får ladda ner detta dokument för privat konsumering, skriva ut det och/eller ladda upp det på din hemsida. Dokumentet får dock inte delas upp, ändras och inga delar får tas bort. Det får inte publiceras i någon tidning och får inte säljas för vinst. Du får inte konvertera detta dokument till HTML, ej heller något annat format. Det får endast visas i ASCII text (.txt). All ära skall ges åt mig, sålunda får du inte byta ut mitt namn. Följer du dessa krav, får du publicera detta dokument på din hemsida och du behöver inte skicka mig

e-mail om det. Jag kommer dock inte att skicka uppdateringar till några andra sidor än dem nedanför. Vill du ha den senaste versionen, besök dessa sidor.

<http://home.swipnet.se/cpg>
<http://www.gamefaqs.com>

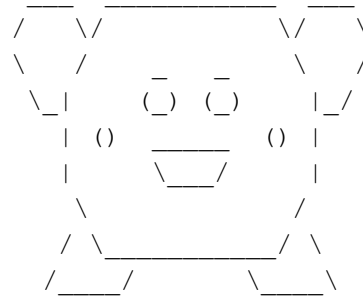
Copyright © 2004-2005 Christian Wall

Slutord

Tack för att du läste denne, den tråkigaste guide jag någonsin skrivit. Tro mig, den är inte lika tråkig att läsa som den var att skriva. =)

Copyright © 2004-2005 Christian Wall

Alla varumärken och liknande inom detta dokument är upphovsrättsskyddade av dess respektive ägare.



-----> Slut på Dokumentet

This document is copyright CWall and hosted by VGM with permission.