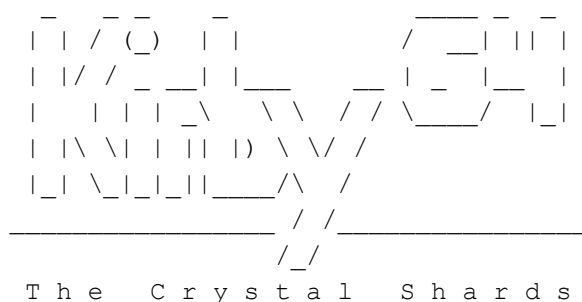


Kirby 64: The Crystal Shards Kirby 64 FAQ/Walkthrough (Swedish)

by CWall

Updated to v1.2 on Nov 8, 2005



En Kirby 64: The Crystal Shards (PAL)
FAQ/Walkthrough
för Nintendo 64
av Christian Wall

Storlek: 106 KB

Version: 1.2

Senast uppdaterad: Nov 8, 2005

E-mail: cwall_85[at]hotmail.com

Engelsk hemsida: <http://home.swipnet.se/cpg>

Svensk hemsida: <http://www.geocities.com/nintendo64spel>

Copyright (c) 2001-2005 Christian Wall

Denna guide finns också tillgänglig på engelska
på GameFAQs.com och min hemsida.

Innehåll

1,0 Introduktion

2,0 Grunder, etc.

2,1 Kortfattad spelinformation

2,2 Kortfattad översikt

2,3 Handling

2,4 Kontroller och grunder

2,5 Föremål

2,6 Pic-nicbonusspelet

2,7 Bakgrundsmusik

2,8 Lås upp nya saker

2,9 Subjektiv recension

3,0 Crystal Shards

3,1 Pop Star

- 3,2 Rock Star
- 3,3 Aqua Star
- 3,4 Neo Star
- 3,5 Shiver Star
- 3,6 Ripple Star

- 4,0 Bossar
 - 4,1 Pop Star: Whispy Woods
 - 4,2 Rock Star: Pix
 - 4,3 Aqua Star: Acro
 - 4,4 Neo Star: Magman
 - 4,5 Shiver Star: HR-H/HR-E
 - 4,6 Ripple Star: Miracle Matter
 - 4,7 Dark Star: O2

- 5,0 Power Combos

- 6,0 Fiendelista

- 7,0 Vakter
 - 7,1 Pop Star
 - 7,2 Rock Star
 - 7,3 Aqua Star
 - 7,4 Neo Star
 - 7,5 Shiver Star
 - 7,6 Ripple Star

- 8,0 Mini-Games
 - 8,1 100-Yard Hop
 - 8,2 Bumper Crop Bump
 - 8,3 Checker Chase Board

- 9,0 Sista Sektionen
 - 9,1 Versionshistoria
 - 9,2 Källor
 - 9,3 Kontaktinformation
 - 9,4 Juridisk information
 - 9,5 Slutord

1,0 Introduktion

Historien till denna FAQ är lite komplicerad. För några år sedan, hösten 2001, så gjorde jag den här guiden på svenska för min hemsida. Där ligger den än idag. Den gamla versionen är mycket kortare än den här, är skriven i HTML och håller inte alls GameFAQs formatet. Jag översatte den versionen till engelska och förbättrade den kraftigt och gav den till GameFAQs.com. Denna guide kan man säga är en översättning av den engelska version, men samtidigt en förbättring av den gamla svenska HTML versionen. De låter kanske som en logisk kullerbytta, men så är det.

Den här guiden är inte överdrivet komplett, men så var det min första också. Du som är van vid mina guider vet kanske att jag i huvudsak gör mycket kompletta grejer. Här kan du inte hitta mycket om grunderna i spelet och ingen riktigt Walkthrough. Istället har jag koncentrerat mig på att beskriva

var man kan hitta alla crystal shards, bosstrategier, en fiendelista och även korta beskrivningar om power combos. Dessa beskrivningar har jag mest gjort för skoj skull.

2,0 Grunder, etc.

Här kan du hitta allmän information om Kirby 64 och sådant värt att veta innan du sätter igång själva äventyret. Du kan läsa om annat likväl.

=====
2,1 Kortfattad spelinformation
=====

Format:	Nintendo 64
TV system:	PAL
Utgivare:	Nintendo
Utvecklare:	HAL Laboratory
Härkomst:	Japan
Spelare:	1-4
Genre:	Plattform
Sparfiler:	3
Tillbehör:	Rumble Pak
Utgivet	
Japan:	24/3 2000
USA:	27/6 2000
Europa:	22/6 2001

=====
2,2 Kortfattad översikt
=====

Titeln till detta spel kunde likagärna vara "Kirby's Dream Land 4"; man spelar det ungefär som tidigare "Dream Land spel". Du är den lilla rosa bollen Kirby och du skall gå, springa och hoppa dig igenom ett drygt antal banor i jakten på Crystal Shards. Precis som förut, kan Kirby svälja sina fiender och stjäla deras specialkrafter. Den här gången kan han kombinera krafter för väldigt kraftfulla attacker. Tyvärr finns inga djur inkluderade.

=====
2,3 Handling
=====

På Ripple Star, en planet bebodd av féer, fanns en stor kristall. En dag kom ett stort svart moln, mest känd som Dark Matter, till Ripple Star. Den modiga lilla féen förutsåg vad Dark Matter verkiligen var ute efter och flydde därför från planeten med kristallen under armen. Ribbon hann inte så långt förrän delar av Dark Matter hann ifatt henne och attackerade. Kraften från attacken

korssade kristallen och dess skärvor föll över planeterna. Ribbon själv störtade ner på Po Star, rakt i huvudet på lilla Kirby. Kirby, som den snälla filur han är, bestämde sig för att hjälpa Ribbon i hennes jakt på krisall-skärvorna. Så börjar äventyret.

=====
2,4 Konroller och grunder
=====

Jag tycker att linjen som går mellan konroller och grunder i Kirby 64, är ganska tunn. Därför har jag lagt ihop dem till en undersektion.

- Konroller
- Springa
- Flyga
- Simma
- Glidspark
- Klättra
- Special powers
- Power combos
- Börja spela
- Option
- Världar, banor, sektioner
- Crystal Shards
- Färgade block
- Energimätare, liv
- Stjärnor
- Vakter, bossar
- Falla, krossas, lava
- Tunna plattformar

Konroller

Styrkorset

Vänster: Gå till vänster, tryck två gånger för att springa
Höger: Gå till höger, tryck två gånger för att springa
Upp: Ej använd
Ner: Ducka, svälja, gå ner från tunn plattform

Kontrollspak: Ej använd
A-Knappen Hoppa, flyga, simma
B-Knappen: Andas in, kasta fiende eller stjärna, andas ut, kraft
L-Knappen: Lyft inandat föremål
R-Knappen: Lyft inandat föremål
Z-Knappen: Ej använd
Startknappen: Pause

C Buttons: Lyft inandat föremål

Springa

Tryck två gånger på styrkorset i den riktning du önskar gå, så kommer Kirbya att springa istället. Du kan uppnå samma effekt om du trycket på styrkorset medan du går.

Flyga

Tryck på "A" medan du befinner dig i ett hop och Kirby kan flyga. Använd "A" för att flyga högre upp. Tryck på "B" för att skicka ut en farlig luftpuff, för att sedan komma ner på marken. Luftpuffen skadar fiender.

Simma

All du kan göra på land kan du göra i vattnet, allt är bara mycket långsammare. Tryck på A-knappen för att simma uppåt. Han kan inandas medan han befinner sig i vattnet.

Glidspark

Håll "ner" intyckt och tryck sedan "A" för en attack som förstör det mesta.

Klättra

Ibland måste du klättra på diverse rep för att nå ett nytt område. Använd "upp/ner" för att klättra och "A" för att hoppa uppför repet eller av det.

Special powers

Du kan även använda specialkrafter i detta spel. Ställ dig mot en fiende och sug in den med "B". Svälj sedan med "ner" så får du dess kraft om den har någon. De krafter som existerar är Bomb, Burn, Cutter, Ice, Needle, Spark and Stone. Tryck på "L", "R" eller en C-knapp för att bli av med kraften.

Power combos

Du kan kombinera all specialkrafter för att skapa Power Cobos. Det finns sammanlagt 28 olika, plus 7 om räknar de vanliga specialkrafterna. Här är tre olika metoder att få Power Combos.

- Metod 1 -

Ser du två fiender stå nära varandra, och båda har specialkrafter, sug in båda två och du får en Power Combo.

- Metod 2 -

Sug in en fiende med specialkraft och spotta den sedan på en annan fiende med special kraft. En stjärna dyker upp som du kan svälja för en Power Combo. Du kan också lyfta upp fienden ur munnen med "L/R" och sedan kasta den på den andra för en liknande effekt.

- Metod 3 -

Mest använda. När du har en special kraft, tryck på "L/R" för att lyfta upp den. Kasta den sedan på en annan fiende med specialkraft eller låt den hoppa

på dig.

Börja spela

Tryck på "Start" några gånger och du kommer till slut till fillväljarskärmen. Välj en, det spelar ingen roll vilken, och välj "Start" för att börja spela. Välj "Delete" för att radera filen och "Option" för att göra dig bekant med en del alternativ.

Option

När du befinner dig i "Option", kan du bvälja mellan en massa menyer:

- Mini-Games -

Det finns tre mini-spel för upp till fyra mänskliga deltagare. Det finns en sektion för detta nära botten av dokumentet.

- Enemy Info -

Samla kort i pic-nic minispelet och de dyker upp här.

- Theater -

Titta på filmerna igen. Så fort du sett dem i äventyret, finns de här.

- Settings -

Välj mellan "Stereo" och "Mono" beroende på hur många högtalare du har till din TV. Välj också design på fältet som visar, energi, liv, etc.

När du har klarat spelet en gång kan du välja:

- Sound Test -

Lyssna på all bakgrundsmusik och alla ljudeffekter.

När du har klarat spelet med all Crystal Shards, kan du välja det här alternativet:

- Boss Battles -

Strid mot all bossar i spelet på en gång. Ett liv, ingen energipåfyllning och inga power combos.

Världar, banor, sektioner

När du valt "Start" från filväljarskärmen, kommer du till rymden. Välj värld här. Inuti dessa finns banorna och inuti banorna finns sektioner. Sektioner är de olika skärmar som Kirby reser mellan. Det finns tre kristallskärvor på varje bana.

Crystal Shards

Det viktigaste föremålet och det finns 74 stycken sammalagt. Du behöver dock inte dem för att klara spelet, men däremot för att klara det hundra procentigt. Du kan se på banorna hur många du har tagit.

Färgade block

Under äventyret hittar du block som kan bli förstörda med rätt specialkraft eller Power Combo. Här har du en tabell för vilka färger som motsvarar vilka krafter.

Bomb	=	Svart
Burn	=	Röd
Cutter	=	Grön
Ice	=	Blå
Needle	=	Orange
Spark	=	Gul
Stone	=	Brun

Det finns många rutiga block. Använd en Power Combo som motsvarar de två färger som finns i rutmönstret.

Energimätare och liv

Energimätaren är representerad av de sex markeringar nära botten av din skärm. När du blir skada förlorar du en markering. Förlorar du all, förlorar du ett liv och måste börja om från början is sektionen. Liv markeras i det nedre vänstra hörnet. Förlorar du alla dessa får du "Game Over" och måste gå tillbaka till startskärmen. Allt sparas dock. Samla 1UP och stjärnor för att få fler liv.

Stjärnor

En mätare med 30 markering under energimätaren visar hur många stjärnor du har. Samla 30 av dessa små gula saker och du får ett extraliv.

Vakter och bossar

Möter du en vakt eller boss, byts din stjärnmätare ut mot en energimätare för din fiende. Vakter är stora versioner av fiender som det ofta finns en av på varje bana. Bossar möter du i slutet på varje värld och dessa ger dig alltid en kristallskärva.

Falla, krossas, lava

Det finns några saker som är direkt dödliga. Faller du av skärmen eller blir krossad förlorar du all energi. Lava, som annars är så farligt, tar endast en energienhet av dig.

Tunna plattformar

Vissa plattformar är inte solida. Du kan hoppa igenom dem eller trycka "ner" för att glida igenom dem.

=====
2,5 Föremål
=====

Det finns ett antal föremål i Kirby 64. Jag tror att detta är alla.

1UP

Ger dig ett extraliv.

Blå stjärna

Samma värde som 10 gula stjärnor. Ersätter Crystal Shards om du redan tagit en.

Crystal shard

Det viktigaste föremålet. Det finns 74 sammanlagt.

Grön stjärna

Värd tre gula stjärnor. Finns endast på pic-nicduken.

Enemy Info Card

Värd tre gula stjärnor. Finns endast på pic-nicduken. Samla kort som dyker upp i "Enemy Info" i "Option" menyn.

Mat

Glass, tårta, revbenspjäll och smörgåsar ger dig en energienhet. Dessa finns överallt. Mat från kylskåps power combon ger dig också energi.

Odödlighetsgodis

En klubba. Den gör dig odödlig för ett tag.

Röd stjärna

Värd fem gula stjärnor. Finns endast på pic-nicduken.

Stjärnblock

Ett block med en stjärna. Kan förstöras och finns mest där för att hindra din framfart. Sug upp dem och skjut dem på fiender.

Tomat

Ger dig full energi.

Gul stjärna

Samlar du 30 sådana får du ett extraliv. Håll koll på den nedersta mätaren.

=====

2,6 Pic-nicbonusspelet

=====

Efter varje klarad bana, får du spela ett bonusspel. Du ska hoppa till ett föremål på en pic-nicduk. Tryck på "A" när du riktar dig mot det du vill ha. Sedan måste du bestäma längd på hoppet. Tryck på när Kirbys armar är nära marken för ett långt hopp. Tryck på "A" när de är ovanför hand huvud för ett kort hopp. Du hoppar alltid längre om du trycker "A" då han svänger armarna nedåt än om han svänger dem uppåt.

=====

2,7 Bakgrunsmusik

=====

All bakgrunsmusik i spelet kan du hitta i sound test när du klarat spelet en gång. Jag har skrivit ner all här utom den andra. Vet du vilken det är, så e-mail mig. Siffrorna symboliserar banorna. Den först siffran visar världen och den andra banan. 2-3 betyder således den tredje banan på Rock Star.

1. Under tutorial
2. Vet ej
3. Theatre valskärmen
4. 1-3 (i slotter), 2-3
5. Mini-Games resultatskärm
6. 3-1, 3-3
7. 4-2, 4-4
8. 2-4 (utanför kristallen), 4-3
9. 1-1, 1-3 (utanför slottet), 4-1, 6-1
10. 5-2
11. 3-2
12. 5-1, 5-3, 5-4(utanför fabriken)
13. 2-4 (inuti kristallen)
14. 1-2
15. 2-2, 3-4
16. 6-2

17. 5-4 (inuti fabriken)
18. 6-3

19. Bossar
20. Miracle Matter
21. När du förlorar ett liv
22. När du får Game Over
23. Pic-nicbonusspel

24. Rock Star
25. Pop Star
26. Aqua Star
27. Neo Star
28. Shiver Star
29. Vid odödlighet
30. Dark Star

31. 02
32. Vakter
33. Mini-Games val skärm
34. Ripple Star
35. The Universe
36. Filvalskärm, option
37. Enemy Info skärm, Boss Battles intro

38. Checker Board Chase
39. Bumper Crop Bump
40. 100-Yard Hop
41. Waddle Dee strid
42. Adeleine strid
43. King Dedede strid

44. Film: "The Dark Shadow"
45. Film: "Kirby's Quest"
46. Film: "Waddle Dee?"
47. Film: "Waddle On!"
48. Film: "Art Attack"
49. Film: "Adding Adeleine"
50. Film: "Dark Dedede"
51. Film: "A Reluctant Ally"
52. Film: "On to Rock Star"
53. Film: "Desert Desserts"
54. Film: "All Washed Up"
55. Film: "Hot Waddle Dawdle"
56. Film: "Ripple Rescue"
57. Film: "Darkness Calls"
58. Film: "Fare...well?"
59. Film: "Crystal Clear!"
60. Film: "Project K-64" (credits)

61. Lång Kirby Dance (finns ej i spelet)
62. Kort Kirby Dance (finns ej i spelet)

=====
2,8 Lås upp nya saker
=====

Sista bossen

Samla alla kristallskärvor och slå Miracle Matter again.

Sound test

Slå Miracle Matter en gång.

Boss Battles

Klå den allra sista bossen

Svårighetsgrader i Mini-games

Vin en match på den tidigare svårighetsgraden.

När du samlar alla Enemy Info Cards...

Händer ingenting.

=====

2,9 Subjektiv recension

=====

Grafik 8/10

Inget tekniskt underverk, men extremt gulligt.

Ljud 9/10

Fin och passande musik och trevliga ljudeffekter.

Kontroll 9/10

Som tidigare Kirbyspel, men aningen segare. Power Combos är ett nytt och otroligt kul inslag.

Hållbarhet 7/10

Kort, men mycket roligt. Det är kul att komma tillbaka till det.

Totalt 8/10

Ett mycket sött spel.

3,0 Crystal Shards

Denna avdelning skulle man kunna kalla "Walkthrough" därför att här beskrivs

hur du får alla Crystal Shards i spelet utom de från bossarna. När du samlat alla Crystal Shards kan du möta sista bossen. Det finns även en bossavdelning i denna FAQ. Som du vet består Kirby 64 av världar och dessa i sin tur av banor. Sedan definierar jag även banorna till sektioner. En sektion är ett rum på banan. Då Kirby kommer in i en sektion eller lämnar en, så mörknar skärmen. Skärvarna gömmer sig ofta under färgade block. När Kirby sväljer fiender får han ibland en speciell kraft. Alla färger har en speciell färg och det finns även block med färger. Har du en kraft med en speciell färg kan du förstöra block med samma färg. Under dessa gömmer sig ofta crystal shards. Det finns också block med två färger, ofta i rutmönster. För att förstöra sådana block, behöver du mixa de två krafterna som motsvaras av färgerna på blocket. Hur man mixar krafter förklaras både i manualen och i spelet. Om det är någon kraft du inte kan hitta så gå till den första och andra banan i första världen där alla finns förutom Cutter, men Cutter finns överallt annars.

Färgerna:

Bomb	=	Svart
Burn	=	Röd
Needle	=	Orange
Stone	=	Brun
Spark	=	Gul
Ice	=	Blå
Cutter	=	Grön

=====
3,1 Pop Star
=====

Kirbys hem. Den lilla fen störtar och vår rosa lilla hjälte bestämmer sig för att hjälpa henne. De båda traskar igenom djupa skogar, vida fält och skumma slott. Kan ett spel börja bättre?

Första banan -----

#1: I första sektionen finns den första kristallskärvan. Den är omöjlig att missa.

#2: Plocka upp en bomb kraft eller blanda den med någon kraft och spräng bort den svarta plattan i sjön i den tredje sektionen.

#3: Besegra Waddle Dee i den fjärde sektionen.

Vakter: N-Z och Waddle Dee

Antal Sektioner: fyra

Andra banan -----

#1: I den tredje sektionen där du åker lift över ett område ligger den första skärvan under de tre stjärnorna som står lodrätt. Hoppa ner och hämta den.

#2: Besegra vakten Bouncy i den femte sektionen och inkassera den andra skärvan.

#3: I sjätte sektionen ska du besegra Adeleine och fienderna hon målar fram.

Vakter: Bouncy och Adeleine

Antal Sektioner: sex

Tredje banan

#1: Så sent som i sjätte sektionen hittar du den första skärvan.
Du måste plocka upp Cutter + Cutter i den femte sektionen och sedan slå bort det gröna blocket längst ner i den sjätte sektionen.
#2: Precis ovanför ingången till den åttonde sektionen ligger den andra skärvan. Alltså på en liten avsats ovanför.
#3: Klå King DeDeDe i den nionde sektionen så får du den tredje skärvan.
Vakt: King DeDeDe
Antal Sektioner: nio

=====
3,2 Rock Star
=====

Rock star och Pop star, är det inte roligt? Nåväl, på denna stjärna finns gott om diverse klippformationer, grottor och vissa av dessa ligger till och med under vattnet. Tveka inte med att kliva in i stora mystiska kristaller som flyger. Intrigen tättnar...

Första banan

#1: I andra sektionen hittar du den första skärvan ovanför ett av blocken.
#2: Besegra Kacti i den tredje sektionen och inkassera den andra skärvan.
#3: Snett åt höger, nedåt finns den tredje skärvan i den femte sektionen bakom en gul och brun väg som man bara kan ta med hjälp av Stone + Spark. Stone hittar du i början av banan och Spark i slutet.
Vakt: Kacti
Antal Sektioner: fem

Andra banan

#1: Leta dig igenom labyrinten i den andra sektionen för att ta den första skärvan. Tänk på att vissa golv är så svaga att om Kirby står på dessa faller de sönder.
#2: I den tredje sektionen längst ner i mitten kan du hitta den andra skärvan i detta hemsökta rum.
#3: I den sjätte sektionen ska du, när Kirby rider på King Dedede, leta dig igenom en annan labyrint. Högst upp till vänster står den sista skärvan och väntar på dig.
Antal Sektioner: sex

Tredje banan

#1: För att ta den första biten måste du spränga bort ett brunt block med hjälp av stenkraften. Hämta den på förslagsvis bana 1-2.

#2: I sektion två ska du ta vägen till vänster, sedan besegra Fishbone i tredje och sist inkassera den första skärvan i den fjärde sektionen.
#3: I åttonde sektionen bör du hitta den sista skärvan allra längst upp. Låt först den stora taggförsedda stocken passera.
Vakt: Fish
Antal Sektioner: åtta

Fjärde banan

#1: I tredje sektionen ska du plocka upp den första kristallskärvan.
#2: Plocka upp en bomb kraft i den första sektionen och en spark kraft i den tredje. Lys sedan upp den fjärde sektionen med din kraft. I nästa rum (5) hittar du en massa plattor med figurer. Tryck ner plattorna i den ordning som är anvisat i föregående rum och den andra skärvan är din.
#3: I sjunde sektionen ska du besegra Spark-i och den sista skärvan är din.
Vakt: Spark-i
Antal Sektioner: åtta

=====
3,3 Aqua Star
=====

Klart att det ska finnas en vattenvärld i ett Kirby spel. Långa varma stränder och vattengrottor väntar dig här.

Första banan

#1: I grottan i den andra sektionen ska du plocka upp skärvan på vänster sida ganska högt upp.
#2: Besegra Tick i den femte sektionen.
#3: I den sjätte sektionen ska du se till att ha Ice + bomb vilka du båda hittar i den tredje sektionen. Använda denna kraft på det blå och svart rutiga blocket längst ner i mitten i den sjätte sektionen. Tänk på att du måste ta dig förbi Tick med denna kraft. Mitt tips är att du ställer dig precis bredvid honom medan du väntar på att explodera.
Vakt: Tick
Antal Sektioner: sex

Andra banan

#1: I den tredje sektionen måste du träffa Kani och helst besegra honom. Du behöver Stone + Fire som du hittar i sektion 1 resp. 2 för att spräng bort blocket som blockerar skärvan.
#2: I den tredje sektionen får du prova på flotträning, hoppa efter alla stjärnor och du bör landa på skärvan.
#3: Bakom ett av vattenfallen i den femte sektionen.
Vakt: Kany
Antal Sektioner: sex

Tredje banan

#1: I den tredje sektionen hittar du den första skärvan. För att komma åt den ska du hoppa ner i bergsmonometet och spränga bort blocket där med cutter + bomb vilka du båda kan få tag på i andra sektionen.

Obs! Den gröna fisken har bombkraft.

#2: I den femte sektionen ska du besegra Kapar och plocka upp kristallskärvan.

#3: Det är lite omständigt att få den sjätte skärvan. Du behöver Stone + Cutter. Stone kan du få i den tredje sektionen och cutter i den andra eller den fjärde. I den sjätte sektionen ska du spränga bort ett block med hjälp av denna kraft. Förvandla dig sedan till hamstern Rick och klättra sedan upp genom att hålla till väggen och trycka på A i rytmisk takt. För att förvandlas till Rick så måste du bara trycka på "B" när du har kraften ända tills du hamstern dyker upp. Inget annat djur fungerar. När du förvandlat dig måste du ställa dig mot den vänstra väggen och sedan trycka det digitala styrkorset uppåt och åt väster och sedan trycka på "A" flera gånger för att komma upp för väggen.

Vakt: Kapar

Antal Sektioner: sex

Fjärde banan

#1: I tredje sektionen i en ficka längst med taket hittar du den första skärvan. Strömmen är så stark att du omöjligt kan simma tillbaka ifall du missar. Håll dig till vänster genom hela sektionen och simma sedan direkt till taket och du missar den förmodligen inte.

#2: I fjärde sektionen finns det en stång längst strömmen. Klättra längst ner på stången och börja gå åt höger och du kommer att ta skärven.

#3: I mitten på den sjätte sektionen i en ficka längst med golvet finner du den sista skärvan. Akta stenarna!

Vakt: Blowfish

Antal Sektioner: sex

=====

3,4 Neo Star

=====

Den "svåraste" världen, men också den som bjuder på mest variation. Besök en djungel, en grotta, en vulkan och ett berg.

Första banan

#1: I den första sektionen finns ett antal fällor med taggar under. I en av dessa finns en skärva.

#2: Den andra skärvan finns längst ner i den andra sektionen.

#3: Bland trädtopparna i slutet på den femte sektionen finns den sista kristallskärvan.

Vakt: Galbo

Antal Sektioner: sex

Andra banan

#1: I första sektionen på vänster sida.

#2: I den andra sektionen åker du förbi den.

#3: I den femte sektionen ska du spränga bort en brun och svart vägg med dynamit. Hämta stone och bomb på bana 1-2 och klara sedan den ödesdiga väggen genom bana 4-2. När du kastat en dynamitgubbe, tryck genast på ner. Kirby tar på sig en hjälm och kan därför inte bli skadad.

Vakt: Drop

Antal Sektioner: sju

Tredje banan

#1: Spräng den orange plattan i första sektionen med spike som du hittar i samma sektion.

#2: I den tredje sektionen finns det olika figurer som Adeleine målat. Ta bort så många block i nästa rum så att figuren Adeleine målat ser ut som den i den fjärde sektionen. Nedan finner du ASCII målningar, så att du ser hur blocken ska vara uppställda för att detta ska fungera.

Hatt

```
_____  
|_|_|_|_|_|_|_|  
|_|_|_|_|_|_|_|  
|_|_|_|_|_|_|_|  
|_|_|_|_|_|_|_|  
|_|_|_|_|_|_|_|  
|_|_|_|_|_|_|_|  
|_|_|_|_|_|_|_|  
|_|_|_|_|_|_|_|
```

Paraply

```
  _  
  |_|_|_| | | | |
 |_|_|_|_|  
 |_|_|_|_|_|  
 |_|_|_|_|_|_|  
 |_|_|_|_|_|_|_|  
  |_|_|  
  |_|_|  
  |_|_|
```

Pizza

```
_____  
 |_|_|_|_|_|_|_|  
 |_|_|_|_|_|_|_|  
 |_|_|_|_|_|_|_|  
 |_|_|_|_|_|_|_|  
 |_|_|_|_|_|_|_|  
 |_|_|_|_|_|_|_|  
 |_|_|_|_|_|_|_|  
 |_|_|_|_|_|_|_|
```

#3: Efter den stora avsatsen i den femte sektionen ligger den sista skärvan mellan två klippblock.

Antal Sektioner: fem

Fjärde banan

#1: I tredje sektionen få du rida på King Dedede. Se till att hamra bort alla pelare och du bör hitta den första skärvan. Kom ihåg de övre pelarna.

#2: I femte sektionen måste du ha icekraften och spränga det röda blocket för att få den andra skärvan.

#3: I sjunde sektionen kan du hitta den sista skärvan högt upp till vänster.

Antal Sektioner: sju

=====

3,5 Shiver Star

=====

Tro det eller ej, men om du tittar noggrant på den här stjärnan så ser du att den föreställer våran jord. Detta är en vacker värld. Snö överallt och julstämning får mig att nästan äta upp mina strumpor.

Första banan

#1: Ovanpå den andra igloon i den tredje sektionen hittar du den första skärvan.

#2: I fjärde sektionen ska du spränga iskonstruktionen med hjälp av fire som du hittar i den första sektionen. Då kan du nå den andra skärvan efter att ha besegrat Chilly.

#3: Den sista skärvan ligger under den bortersta isen i den femte sektionen.

Vakt: Chilly

Antal Sektioner: sex

Andra banan

#1: Under ett moln i mitten av den andra sektionen ligger den första skärvan.

#2: I den tredje sektionen när du snurrar runt i den gröna bubblan ska du sikta nordväst och du kommer att få skärvan.

#3: I den sjätte sektionen måste du besegra Mopoo för att få den sista skärvan. Dessutom måste du spränga bort en ram runt skärvan med spike + spark som du kan hitta i sektion fyra resp. fem.

Vakt: Mopoo

Antal Sektioner: sex

Tredje banan

#1: Högst upp till vänster kan hitta den första skärvan i den andra sektionen.

#2: I fjärde sektionen ska du besegra Pupa för att få den andra skärvan.

#3: I femte sektionen har Adeleine ritat upp tre av sju olika frukter och i nästa rum ska du trycka på de färgade plattorna i den ordning som frukterna visades i det föregående rummet. Varje frukt motsvarar en av de färgade plattorna. Apelsinen är som alla vet Orange, Melonen(en boll med en krok på) grön, citronen gul, Kokosnöten (ser ut lite som ett päron) brun, druvorna lila och körsbären röda. Vilken frukt som motsvarar den rosa färgen har jag inte kommit fram till än.

Vakt: Pupa

Antal Sektioner: åtta

Fjärde banan

#1: Fixa stone i andra sektionen och spike på exempelvis bana 1-1. Skjut bort de orangebruna blocken med kraften, så att du kan hoppa upp och hämta den första skärvan.

#2: Hämta spark + cutter i sektion fyra och använd de på buren i den femte sektionen så att du kan hämta den andra skärvan efter att ha besegrat Burniss.

#3: I den sjunde sektionen ganska högt upp till vänster ligger den sista skärvan. Arbeta snabbt och försiktigt.

Vakt: Burniss

Antal Sektioner: sju

=====

3,6 Ripple Star

=====
Det här var ett lugnt och trevligt ställe... tills Dark Matter kom. Då blev det mörkt och otrevligt. Vissa delar är dock fortfarande överraskande lika Pop Stars. Följ vännernas sista vandring mot denna lite lättsamma statskupp.

Första banan

#1: I första sektionen... jag behöver inte skriva mer än så.
#2: Besegra Sawyer i den andra sektionen.
#3: Hämta Needle från den första sektionen och bomb från den tredje och spräng det orange och svarta blocket i sjön och den sista skärvan är din.
Vakt: Sawyer
Antal Sektioner: tre

Andra banan

#1: I andra sektionen finns den första skärvan och du behöver spark för att spränga blocket där den ligger. Spark kan du hitta på bana 6-1.
#2: I fjärde sektionen ska du simma längst ner till vänster för att få tag på skärvan.
#3: I femte sektionen behöver du spark(6-1) + cutter som du hittar i den tredje sektionen.
Antal Sektioner: sex

Tredje banan

#1: Besegra alla fiender i den andra sektionen för att få den första skärvan.
#2: Se till att du får fire + needle i sektion två eller fyra och skjut på mitten av solen i sektion sex samt besegra alla fiender och den andra skärvan är din.
#3: Besegra alla fiender i den tionde sektionen och den sista skärvan är din.
Antal Sektioner: elva

4,0 Bossar

Bossarna i Kirby 64 är typiska "Kirbybossar". De kan vara svåra först men om du är en duktig spelare och om du övar mycket är det fullt möjligt att klara alla bossar utan att förlora någon energi. Det är det här som är så bra med Kirbybossar. De är svåra, men det är endast dit eget fel om du blir skadad.

När du har klarat 100% av spelet kommer du att ha möjligheten att välja Boss Battles från alternativmenyn. Då kommer du att möta alla bossar på en gång med endast sex energienheter som inte kan uppfyllas och inte en enda power combo. Om du vet hur du undviker alla attacker och inte är klantig så kan du mycket väl komma ut ur striderna med alla energienheter intakta. Jag varnar dig dock, det är svårt.

Nedan förklarar jag hur du undviker precis varenda Attackera från bossarna. Jag har gjort denna del med "Boss Battles" i åtanke så därför är inga power combo-strategier inkluderade. Dessutom skulle det vara alldeles för lätt, eller hur?

=====
4,1 Pop Star: Whispy Woods
=====

Striden utspelar sig på en cirkulär stig runt Whispy där Kirby och tre stycken Whispy Woods Jr befinner sig. Whispy Woods kommer att skjuta äpplen som du måste suga upp och sedan skjuta på juniorerna. Alla juniorer kräver två träffar var för att duka under. Sedan kommer bossen att skaka av sig en massa äpplen på motsatt sida av dig. Så du måste springa runt under tiden som Whispy låter sina äpplen falla. Du måste sedan suga upp ett äpple och spotta ut det på Whispys rötter som han skjuter ut lite senare. Upprepa denna procedur sex gånger och bossen är besegrad.

=====
4,2 Rock Star: Pix
=====

Precis som med Whispy Woods utspelar sig striden på en cirkulär stig. Först kommer en röd kub att attackera, sedan kommer en grön och hjälper till och sist en blå. Under denna tid ska du bara undvika attackerna. Spring inte, utan stå kvar och räkna ut var de hamnar. När alla tre kuber attackerat kommer ni upp till toppen av arenan och då kommer det upp kvadratiska föremål som du ska suga upp och spotta på de tre kuberna. Varje kub tar i mot tre träffar innan de dukar under. Kuberna kommer att göra diverse attacker, men dessa är ganska lätta att undvika och när de samlar sig för sin gemensamma attack är det bara att hoppa över dem.

=====
4,3 Aqua Star: Acro
=====

Striden mot Acro utspelar sig i vattnet och du måste suga in allt han spottar ut och sedan spotta tillbaka det på valen. Taggbollarna går inte att suga in så undvik dessa. Acro kommer att göra några attacker själv också. När han voltar för att attackera dig ska du flytta dig till den lägre delen av skärmen nära väggen och sedan svälja stenarna spotta ut stenarna som uppstår då han attackerar. Han har även några liknande attacker som är lätta att undvika. Efter sex träffar byter Acro strategi och börjar jaga dig upp mot ytan. Han kommer att skjuta missiler uppåt mot dig. Undvik dessa och svälj dem. Spotta sedan ut den på valen då han attackerar uppåt. Titta noga efter på vilken sida han dyker nedåt innan han attackerar. Håll dig på motsatt sida annars kan du räkna med ett litet bet. Efter sex attacker drar sig valen tillbaka på riktigt.

=====
4,4 Neo Star: Magman
=====

Magman är ett stort lavamonster som bor i en vulkan (eller liknande). Du har fyra plattformar att röra dig på och Magman står i bakgrunden och fegar sig. Som vanligt måste du kontra. Dina vapen är eldbollarna som då och då hoppar upp. Dessa ska du spotta på Magman då han blottar någon kroppsdel i förgrunden. Bossen kommer att utföra tre olika attacker. När han skjuter upp två snablar kommer han sedan att böja dessa över Kirby. Det är bara att blåsa upp sig och sväva över dem. När han skickar iväg tre stycken lavaarmar samtidigt ska du bara ställa dig på den plattformen som inte blir drabbad. När han skickar iväg eldattacken som skjuter upp plattformarna i taket ska du bara se till att stå på en som inte kommer att bli uppskjuten (det syns). Efter sex träffar ger Magman upp sin strategi och kommer fram i förgrunden och jagar upp dig på land där det andra skedet av striden ska stå. Se till att hela tiden hålla dig så nära Magman som möjligt för när eldmonstret gör sin eldsprutarattack kommer han att göra den ovanför dig. Han gör även en attack då släpper stenar på dig. Se till att suga upp två eller fler stenar och spotta ut dem på Magman. Han ger dig även tillfälla att anfalla när han släpper ner sig själv och flyttar på sig, akta ångorna. Där efter släpper han ut fåglar som du måste suga in och attackera honom med. Efter sex träffar dukar Magman under ordentligt.

=====
4,5 Shiver Star: HR-H/HR-E
=====

HR-H är en stor robot som attackerar dig från bakgrunden. Han har en uppsättning olika attacker som du borde känna till. Han attackerar ofta med sina raketer, dessa är bara att undvika och suga upp. Han brukar också slå till dig med en av sina armar, skjut först iväg det du har i munnen och hoppas att det träffar och blås sedan upp dig och undvik armen. Han använder också en attack då han anfäller med båda sina armar. Blås upp dig och flyg upp till toppen och flytta dig senare till höger eller vänster. Ställ sig sedan precis bredvid stället han kommer att slå ner sina armar och suga klossarna som kommer fram och skjut dessa på honom. HR-H har också en snabb laserattack. Lär dig att känna igen attacken och hoppa över den.

Bossen utvecklas till HR-E efter 3 till 6 träffar beroende på om du sugit upp en eller två klossarna vid hans attacker. Hr-E är en boss som kommer fram till dig och jagar dig. Även han har en uppsättning attacker. Håll dig närmast skärmen då han attackerar med sina saxar. Sedan kommer han att antingen skjuta iväg en stor missil eller flera små. Skickar han iväg den stora ska du suga upp den främre delen, hoppa över den bakre och sedan spotta det du har i munnen på bossen. Vad gäller de små ska du undvika dem och suga in dem. Han gör även en annan attack då han hoppar upp i luften och dyker ned igen. Detta gör han när han förlorat hälften av sin energi. Ställ dig i mitten av banan och när han börjar närma sig springer du snabbt mot den vänstra delen av stigen. Då bör du undvika att bli träffad. Efter sex träffar är HR-E skrotad.

=====
4,6 Ripple Star: Miracle Matter
=====

=====
Miracle Matter är en boss som har sju olika former. En form för varje specialattack. Efter 15 träffar dukar han under.

Bomb: När han är i bombstadiet är han en stor lilasvart klump. Akta dig för klumparna han skickar ut som sedan delar på sig. Använd dessa för att attackera.

Burn: När Miracle Matter är i burnstadiet ska du akta dig för att stå rakt under honom eller vid sidan av honom. Han sprutar eld från dessa sidor. Attackera med eldklumparna han lämnar sig.

Cutter: Är han grön är han cutter. Ställ dig i ett av hörnen och du kan inte bli träffad. Sug upp bakdelen och attackera på samma ställe.

Ice: När Miracle Matter är Ice ska du suga upp två eller fler iskuber och attackera kroppen.

Needle: Han är orange när han är i needlestadiet. Akta dig för taggarna och attackera med kuberna taggarna lämnar efter.

Spark: När Miracle Matter är i sparkstadiet blixtrar det. Akta dig för strålarna som sedan bildar klumpar du ska attackera med.

Stone: Håll dig till hörnen och du klarar dig. Sug upp stenarna och attackera.

=====
4,7 Dark Star: O2
=====

O2 är slutbossen i Kirby 64, men inte speciellt svår. Särskilt inte om man jämför honom med Dark Matter i Kirbys Dreamland 2. Här så bär Ribbon dig och du får skjuta med Crystal Shards. Sikta på det röda ögat och undvik bomberna han skickar. Undvik bomberna genom att flytta dig i små steg runt skärmen. Ser du att bomberna är på väg mot en del, flyttar du dig till en annan. Så fort bomberna har exploderat flyttar du dig igen. Du måste vara stillastående för att kunna träffa ögat. När han fått tillräckligt många träffar blir han lite darrig och du ska då skjuta på hans gloria på huvudet tills den försvinner och då blottar han sin riktiga svaghet: svansen undertill. Skjut på den tills han skärper sig och undvik de gröna gaserna han skickar ut. Upprepa denna procedur ett antal gånger tills han förlorar och du har då klarat spelet.

5,0 Power Combos

Den nya grejen i Kirby 64 är Power Combos. Från början finns det sju Special Powers som Kirby kan använda. Dessa kan man mixa ihop till så många som 28 olika kombinationer. Plus de vanliga sju blir detta så mycket som 35 olika Power Combos. Nedan förklarar jag hur alla krafter ser ut, vad som är bra och dåligt med dem och jag ger dem även ett betyg från 1 till 5 baserat på hur bra Power Combon är och hur rolig den är att utföra. Detta är endast mina åsikter och förstås endast på skoj.

5 = Bäst 4 = Mycket bra 3 = Bra 2 = Sådär 1 = Dåligt

Bomb

Kirby kastar bomber som exploderar
då de stöter vid fiender eller mark.

Positivt: Man kan kasta från relativt
långt håll och man kan även träffa
luftburna fiender.

Negativt: Det är lite svårt att hålla
ryggen fri.

Betyg: 3/5

Burn

Kirby blir en eldboll som flyger i en
rak linje framåt.

Positivt: Kirby tar kål på alla fiender
som kommer i hans väg.

Negativt: Tyvärr så har man ingen kontroll
och när boosten väl är över är det lätt
hänt att man landar på en fiende och skadar
sig.

Betyg: 3/5

Cutter

Kirby skjuter iväg sitt ansikte som en boomerang.

Positivt: Tar kål på alla fiender i sin väg.

Negativt: Kirby kan inte göra sina hopp
då han blåser upp sig medan han skjuter
iväg sitt ansikte, vilket gör att han lätt
faller ner i ett stup.

Betyg: 2/5

Ice

Kirby sprutar is vilt omkring sig och förvandlar
alla fiender till iskuber.

Positivt: Kirby är så gott som odödlig medan man
utför attacken.

Negativt: Lätt hänt att Kirby ramlar ner för ett
stup då han utför attacken.

Betyg: 3/5

Needle

Taggar kommer ut ur Kirbys kropp som förstör för fienden.

Positivt: Kirby kan lätt försvara sig mot springande fiender.

Negativt: Taggarna räcker inte så långt och Kirby kan heller inte röra sig då han utför attacken.

Betyg: 2/5

Spark

Kirby får elektriskt skydd då han står stilla.

Positivt: Precis som med Needle är spark bra mot springande fiender.

Negativt: Samma sak gäller som för Needle.

Betyg: 3/5 Spark ser roligare ut än Needle.

Stone

Utför Kirby denna attack i luften störtar han rakt ner mot fienden som en sten, utför han den i en backe rullar han nedåt tills dess attacken avaktiveras.

Positivt: Krossar allt som kommer i vägen.

Negativt: Skulle denna attack utföras ovanför ett stup är det svårt att komma upp igen.

Betyg: 2/5

Bomb + Bomb

Kirby skjuter ut en till tre missiler genom munnen beroende på hur länge B-knappen hålls nedtryckt.

Positivt: Dessa är målsökande. He he!

Negativt: Bäst att Kirby håller ryggen fri och så träffar det inte alltid där man vill.

Betyg: 3/5

Bomb + Burn

Kirby exploderar som fyrverkeripjäser.

Positivt: Kirby spränger allt.

Negativt: Lite svårkontrollerat.

Betyg: 4/5 Boom!

Bomb + Cutter

Kirby kastar kaststjärnor vågrätt som exploderar när dessa träffar något.

Positivt: Besegrar fiender väldig fort. Effektiv bossdödare.

Negativt: Kan inte komma på något negativt just nu.

Betyg: 4/5

Bomb + Ice

Kirby blir en vandrande snögubbe som explodera vid fiender eller efter en liten stund.

Positivt: Boom säger det.

Negativt: Kontrar fienden med en attack då Kirby försöker sprängas skadas även han.

Betyg: 3/5

Bomb + Needle

Kirby blir en bomb med taggar som splittras med ett tryck på B-knappen.

Positivt: Besegrar de flesta fiender i närheten.

Negativt: Lite segt går det.

Betyg: 2/5

Bomb + Spark

Kirby förvandlas till en glödlampa.

Positivt: Kirby besegrar alla fiender han vidrör och det är dessutom kontrollerbart.

Negativt: Lite segt går det och glödlampan spricker fort.

Betyg: 3/5

Bomb + Stone

Kirby kastar dynamitgubbar som antingen sprängs när de vidrör fienden eller efter en liten stund. Tryck "ner" efter att Kirby kastat

dynamitgubbarna

och han sätter på sig en hjälm som skyddar mot explosionen, dock ej mot vanliga fienders attacker.

Positivt: Dynamiten spränger allt på skärmen...

Negativt: ...tyvärr även Kirby om han inte går bort därifrån eller sätter på sig sin hjälm.

Betyg: 3/5

Burn + Burn

Kirby får en rejäl boost och far framåt i eld och lågor. En uppgradering av den vanliga eldbollen.

Positivt: Förgör allt han rör vid.

Negativt: Kirby har ingen kontroll då han utför attacken.

Betyg: 3/5

Burn + Cutter

Kirby får ett stort eldsvärd att svinga.

Positivt: Kirby är Siegfried från Soul Calibur, han har ju till och med en stans då han håller svärdet som sin förebild.

Alla fiender som kommer springande bakifrån besegrar han dessutom automatiskt.

Negativt: Tyvärr kan inte göra sina ballong hopp då han använder svärdet och stoppa undan det tar tid.

Betyg: 5/5 Det är ju så kul!

Burn + Ice

Kirby blir ett smältande isblock som avger farlig ånga. Konstigt?

Positivt: Försvarar mot annalkande fiender.

Negativt: Dålig räckvidd för att nämna något.

Betyg: 2/5

Burn + Needle

Kirby blir en pilbåge som skjuter iväg pilar. Dessa skjuts iväg olika långt beroende på hur länge B-knappen hålls intryckt.

Positivt: Med lite övning kan man träffa vilken fiende som helst.

Plus att Kirby som pilbåge är en rolig syn.

Negativt: Lite svårt att sikta.

Betyg: 3/5

Burn + Spark

Kirby gnider sitt huvud och det börjar brinna.

Positivt: Kirby går bärsärkagång med ett brinnande huvud, ha ha ha!

Negativt: Svårt att kontrollera.

Betyg: 5/5

Burn + Stone

Kirby blir en liten vulkan som spottar lava.

Positivt: Träffar allt som kommer i närheten.

Negativt: Tyvärr så är den lite seg eftersom att Kirby måste stå stilla.

Betyg: 2/5

Cutter + Cutter

Kirby skickar iväg en stoor boomerang.

Positivt: Den tar kål på det mesta.

Negativt: Det går segt och Kirby får svårt och röra sig då boomerangen är borta.

Betyg: 2/5

Cutter + Ice

Kirby får skridskor och attackerar sina fiender med små piruetter.

Positivt: Det ser ju så roligt ut! Dessutom så är det rätt effektivt om Kirby övat lite.

Negativt: Tyvärr så finns det fler nackdelar. Det finns ingen precision och så är det mycket lätt att ramla ner för stup. Vissa banor är helt omöjliga att använda skridskor på.

Betyg: 3/5

Cutter + Needle

Kirbys armar blir formade som stora tandförsedda klaffar som sedan slår ihop sig.

Positivt: Bra räckvidd, anfaller luftburna fiender.

Negativt: Kirby kan inte röra sig, lätt att ramla ner för stup.

Betyg: 4/5

Cutter + Spark

Kirby får ett dubbeleggat lasersvärd som attackerar både fram och bakifrån.
Positivt: Kirby är Darth Maul! Hahaha! Dessutom har han jättebra räckvidd.

Negativt: Inte så effektivt mot luftburna fiender.

Betyg: 5/5

Cutter + Stone

Kirby knacker ut sig själv till en staty av någon av djuren från Kirbys Dreamland 3. Tyvärr är alla djuren mycket tunga, men de har olika egenskaper. Rick kan klättra på väggar, Coo kan flyga högt lika så den lilla fågeln. Kine kan inte göra någonting, Katten kan göra dubbelhopp och den lilla geléklumpen kan hoppa lite. Positivt: Alla djuren har sina egna egenskaper och det kan även sprängas och ta med sig några fiender på kuppen.

Negativt: Det går riktigt segt.

Betyg: 3/5

Ice + Ice

Kirby blir en jättestor snöboll som tar med sig alla fiender han rullar över.
Positivt: Tar med sig allt...

Negativt: ...men han kan inte hoppa över hinder.

Betyg: 4/5

Ice + Needle

Kirby blir en jätte snöflinga som växer sig stor beroende på hur länge knappen hålls intryckt.

Positivt: Lång räckvidd och Kirby är odödlig så länge han använder den.

Negativt: Han kan inte röra sig medan han utför den.

Betyg: 2/5

Ice + Spark

Kirby blir ett kylskåp som spottar ut mat som attackerar fiender och som Kirby kan äta och få tillbaka energi.

Positivt: Kirby får tillbaka energi av maten han spottar ut.

Negativt: Ingen räckvidd. Och så går det väldigt segt.

Betyg: 2/5

Ice + Stone

Kirby bli en curlingsten som långsamt glider fram och tar bort fiender längst vägen.

Positivt: Kirby blir odödlig och så ser det kul ut.

Negativt: Lätt att ramla ner för stup.

Betyg: 4/5

Needle + Needle

Kirby blir en schweizisk armékniv

Positivt: Väldigt bra räckvidd och det är en rejäl uppgradering från vanliga Needle.

Negativt: Kirby måste stå still.

Betyg: 3/5

Needle + Spark

Kirby blir en åskledare.

Positivt: Effektivt mot fiender som anfaller från marknivå eller från luften.

Negativt: Kirby måste stå still.

Betyg: 3/5

Needle + Stone

Kirby ena arm bli en stor borr.

Positivt: Kirby avancerar mycket snabbt och besegrar alla fiender som kommer i närheten.

Negativt: Lite okontrollerbart.

Betyg: 4/5

Spark + Spark

Kirby får ett mystiskt kraftfält runt sig.

Positivt: Otroligt bra försvar.

Negativt: Kirby rör sig långsamt.

Betyg: 3/5

Spark + Stone

Kirby får en stor stenbumling han håller fast med ett kraftfält.

Positivt: Cirkulerar runt Kirby och förstör allting runt honom.

Negativt: Hamnar inte alltid där Kirby vill ha den.

Betyg: 3/5

Stone + Stone

Kirby blir en jättesten som först rullar och sedan går fram.

Positivt: Kirby krossar allt och när combon tar slut blir det en ordentlig explosion.

Negativt: Segt går det.

Betyg: 4/5

6,0 Fiendelista

Som vanligt levererar oss HAL enkla, men ack så fantasifulla fiender i Kirbys spel. De må inte vara speciellt svåra att besegra, men de finns överallt.

I denna avdelning listar jag alla fiender i spelet. Listan bygger på "Enemy info" korten som du samlar igenom spelet. Nedan kan du läsa om de olika kategorierna som jag placerar fienderna i.

[nummer]. [fiendenamn]

Tittar du på fiendernakorten i Enemy Info, kan du se att alla korten är märkta med ett nummer. Detta nummer skriver jag före fiendens namn i rubrikerna.

Härkomst:

I vilka banor som fienden finns i. Om numret 3-1 uppenbarar sig, betyder detta att fienden i fråga kan lokaliseras på den första banan i den tredje världen (Aqua Star). 2-4 betyder då förstås den fjärde banan i den andra världen (Rock Star). Vissa fiender finns i "Tutorial" och vid vissa bosstrider. Vilka fiender som finns där, listas naturligtvis också.

Vakt: Som du märkt så finns det stora versioner av de vanliga fienderna på vissa platser i spelet. Dessa kallas Vakter. Om fienden i fråga är Vakt på en bana så skriver jag vilken bana det handlar om. Annars syns texten: N/A.

Utseende: Här beskrivs hur fienderna ser ut; färg, form, etc.

Rörelse- och anfallsschema: Hur fienderna rör sig och attackerar.

Besegra: Hur du besegrar fiende i fråga. Om fienden är en sådan som sitter oåtkomligt till i bakgrunden eller något mystiskt odödligt block så syns texten "N/A".

Effekt: Inte särskilt talande rubrik eller hur? Om du suger in en fiende i munnen utan att svälja kan du trycka på R-knappen och fienden kan då göra någonting speciellt eller om du kastar iväg fienden när du håller den ovanför huvudet. Ta till exempel Bronto Burt. Denna fiende gör så att Kirby flyger upp i luften en stund. Detta nämns i "Effekt". Om inget särskilt händer så syns texten: "Inget" och om du inte ens kan suga in fienden syns texten: "N/A". Det är olika animationer om Kirby håller en fiende ovanför huvudet och sedan kastar och om Kirby spottar ut fienden direkt. Animation är aldrig speciell om Kirby spottar ut fienden på en gång.

1. Whispy Woods

Element: Boss

Härkomst: Pop Stars boss

Vakt: N/A

Utseende: Ett enormt brunt och grönt träd.

Han har två svarta ögon, en gren som nos och en rund mun.

Rörelse- och anfallsschema: Se sektionen om bossar

Besegra: Se sektionen om bossar.

Effekt: Äpplena: Inget

2. Whispy Woods Jr.

Element: Whispy Woods hjälpreda

Härkomst: Pop Stars Boss

Vakt: N/A

Utseende: Ser ut som Whispy men är mindre och han har ett löv på huvudet istället för en hel krona av löv. Han har två grenar som armar.

Rörelse- och anfallsschema: Se sektionen om bossar.

Besegra: Se sektionen om bossar.

Effekt: N/A

3. Pix

Element: Boss

Härkomst: Rock Stars Boss

Vakt: N/A

Utseende: Tre små pixlar: red, grön och blå.

Väldigt små kuber, inga ansikten.

Rörelse- och anfallsschema: Se sektionen om bossar.

Besegra: Se sektionen om bossar.

Effekt: Inget

4. Acro

Element: Boss

Härkomst: Aqua Stars boss

Vakt: N/A

Utseende: En val som ser mycket elak ut.

För att vara exakt så är det en späckhuggare med grå kropp, vit mage och vita fläckar ovanför ögonen.

Rörelse- och anfallsschema: Se sektionen om bossar.

Besegra: Se sektionen om bossar.

Effekt: Se sektionen om bossar.

5. Magman

Element: Boss

Härkomst: Neo Stars boss

Vakt: N/A

Utseende: Han är en dum röd pöl som faktiskt är en del av lavan. Han har två små ögon och en stor mun.

Rörelse- och anfallsschema: Se sektionen om bossar.

Besegra: Se sektionen om bossar.

Effekt: N/A

6. HR-H

Element: Boss

Härkomst: Shiver Stars boss

Vakt: N/A

Utseende: En stor robot som ser ut som han kommer direkt från ett billigt PlayStationspel.

Lite svår att beskriva exakt. Den ser ut lite som en stor burk med fläckar och propellerarmar på sidorna.

Rörelse- och anfallsschema: Se sektionen om bossar.

Besegra: Se sektionen om bossar.

Effekt: Inget

7. HR-E

Element: Boss

Härkomst: Shiver Stars boss

Vakt: N/A

Utseende: Detta är en utvecklad form av HR-H. Denna Nisse ser också ut som han kommer direkt ifrån ett billigt PlayStation-spel. Skillnaden mellan denna och HR-H är att HR-E ligger ner och använder stora saxar.

Rörelse- och anfallsschema: Se sektionen om bossar.

Besegra: Se sektionen om bossar.

Effekt: Inget

8. Miracle Matter

Element: Boss

Härkomst: Ripple Stars boss

Vakt: N/A

Utseende: En stor vit stensak med hål i.
Den kan förvandla sig till vilken som helst
av de sju elementen i spelet.

Rörelse- och anfallsschema: Se sektionen om bossar.

Besegra: Se sektionen om bossar.

Effekt: Inget

9. O2

Element: Boss

Härkomst: Dark Stars boss

Vakt: N/A

Utseende: Ser ut som en stor vit boll med vingar och
ett stort rött öga. Han har också en gloria, bandage
under tillsammans med en stor äcklig grön svans
vilken dyker upp när han är svag.

Rörelse- och anfallsschema: Se sektionen om bossar.

Besegra: Se sektionen om bossar.

Effekt: N/A

10. N-Z

Element: Inget

Härkomst: Tutorial, 1-1, 1-3, 6-3, Dark Star

Vakt: 1-1

Utseende: En liten grå boll med taggar på sitt huvud.
Den har två små svarta ögon, och två små fötter.
Relationen mellan Kirby och N-Z påminner lite om den
mellan Mario och Goomba. Det kanske är Bobo som är
Goombas motsvarighet. Vem vet... Det måste ju vara
Waddle Dee.

Rörelse- och anfallsschema: Går mycket långsamt omkring.

Besegra: Anfall den.

Effekt: Inget

11. Rocky

Element: Stone

Härkomst: 2-2, 4-2, 4-3, 6-3

Vakt: N/A

Utseende: En brun sten med ögon och ett
par små fötter.

Rörelse- och anfallsschema: På marken klampar den
omkring långsamt. Ofta försöker den falla på Kirby
från höga plataer.

Besegra: Attackera

Effekt: Inget egentligen, men det ser ganska lustigt

när Kirby kastar iväg en sten like stor som han själv som om den vore en fotboll.

12. Bronto Burt

Element: Inget

Härkomst: Tutorial, 1-1, 1-3, 2-1, 2-2, 3-1, 3-2, 3-3, 4-1, 4-2, 4-3, 5-2, 5-4, 6-1, 6-3

Vakt: N/A

Utseende: En rosa boll med olycksbådande onda ögon samt ett par flugvingar.

Rörelse- och anfallsschema: Flyger omkring; ibland fram och tillbaka och ibland upp och ner.

Besegra: Attackera

Effekt: Flyger iväg om du kastar den. Håll den ovanför huvudet och du får flyga uppåt en stund. Ta tillbaka den i munnen och Bronto återhämtar sig.

13. Skud

Element: Bomb

Härkomst: 1-3, 5-2, 6-3

Vakt: N/A

Utseende: En glad vit raket med röd topp och fötter i samma färg.

Rörelse- och anfallsschema: Siktar på Kirby, men missar oftast.

Besegra: Attackera, men var försiktig.

Effekt: När den blir kastad, rusar den iväg som en raket.

14. Gordo

Element: Inget

Härkomst: 1-2, 1-3, 2-1, 3-2, 3-3, 3-4, Acro, 4-2, 4-4, 5-1, 5-3, 5-4, 6-3

Vakt: N/A

Utseende: En svart boll med blå taggar. Den har ett likgiltigt ansikte i mitten.

Rörelse- och anfallsschema: Flyger omkring i ett förutbestämt mönster mycket långsamt.

Besegra: N/A

Effekt: N/A

15. Shotzo

Element: Inget

Härkomst: 1-1, 2-2, 4-2, 5-3, 5-4, 6-1

Vakt: N/A

Utseende: En blågrön kanon. Ingen speciellt faktiskt.

Rörelse- och anfallsschema: Stationär. Skjuter långsamma kulor regelbundet.

Besegra: N/A Om du måste passera, gör det med bra tajming.

Effekt: N/A

16. Spark-i

Element: Spark

Härkomst: 2-4, 5-4

Vakt: 2-4

Utseende: En liten boll med ett rött öga.

Den har en liten sköld bestående av fyra delar vilken den sårar på då attacker utförs.

Rörelse- och anfallsschema: Ofta stationär och skjuter små energibollar mot Kirby regelbundet. Dessa energibollar är ganska snabba.

Besegra: Se upp för bollarnas mönster och attackera på vanligt manér. Skölden erbjuder inte varelsen något skydd.

Effekt: Effektivt. Håll den ovan huvudet och den skjuter tre stycken energibollar framåt ganska fort.

17. Bouncy

Element: Inget

Härkomst: 1-1, 1-2, 1-3, 2-2, 3-2, 4-3, 4-4, 5-3, 5-4, 6-3

Vakt: 1-2

Utseende: Sök liten sak. En rosa boll med ett rosa band som en rosett. Har en fjäder på undersidan.

Rörelse- och anfallsschema: Hoppar upp och ner. Ofta på samma plats, men rör sig ibland. Hoppar riktigt högt ibland.

Besegra: Attackera när du befinner dig på samma höjd som Bouncy.

Effekt: Inget, egentligen. Hoppar när du håller den, men det spelar ingen roll.

18. Glunk

Element: Inget

Härkomst: 1-1, 1-2, 2-2, 2-3, 3-1, 3-3, 3-4, 4-2, 5-1, 6-1, 6-2

Vakt: N/A

Utseende: En grön sak med ett par ögon. Har en röd mun med filter.

Rörelse- och anfallsschema: Stationär. Skjuter saker upp i luften. Finns ofta under vattnet.

Besegra: Attackera. Vill du bara passera måste du tjäma väl.

Effekt: Skjuter uppåt fort. Räds nu alla fåglar!

19. Slushy

Element: Inget

Härkomst: 5-1, 6-2

Vakt: N/A

Utseende: En manet. Den är gul ovanpå med ett par svarta ögon. Blå på undersidan.

Rörelse- och anfallsschema: Inget större hot.

Är nästan stationär under vattnet. Guppar upp och ner.

Besegra: Attackera

Effekt: Du simmar mycket långsammare med Slushy ovanför huvudet.

20. Chilly

Element: Ice

Härkomst: 1-2, 2-3, 5-1, 6-3

Vakt: 5-1

Utseende: En snögubbe som ser riktigt elak ut. Den har en hink på huvudet och två orange bollar som armar. Den har även ögon.

Rörelse- och anfallsschema: Rör sig fram och tillbaka. När den når kanten av sitt rörelsemönster gör den en isattack. Isattacken må inte vara så farlig men kastar du en kraft på Chilly när den gör sin attack exploderar kraften, men inte Chilly.

Besegra: Attackera

Effekt: Faller samman om du kastar den.

21. Propeller

Element: Ice

Härkomst: 2-2, 3-2, 4-3, 5-1, 5-3, 6-1, 6-3

Vakt: N/A

Utseende: En kul kille. En blå boll med en propeller på huvudet samt ett glatt anlete.

Rörelse- och anfallsschema: Flyger omkring långsamt. Ibland rör den sig i ett förutbestämt mönster och ibland jagar den Kirby.

Besegra: Attackera

Effekt: Du flyger iväg då du håller den ovan huvudet. Ungefär som Bronto Burt, men vid en viss höjd spränger den sig själv.

22. Glom

Element: Inget

Härkomst: 3-1, 4-2, 5-3

Vakt: N/A

Utseende: En groda som bor i ett hål i väggen.
Sticker ut sitt ovanligt stora huvud och sina armar. Huvudet är grönt ovanpå och vitt undertill. Har dumma öron ovanpå huvudet och en stor röd mun.
Rörelse- och anfallsschema: Gömmer sig i sitt hål (du kan se ögonen) tills Kirby kommer tillräckligt nära (en centimeter). Sedan ploppar den ut och tar en tugga av de som står framför den.
Besegra: N/A Placera Kirby någon centimeter framför hålet och vänta på att grodan kommer ut. Passera direkt efter attacken. Du kan också flyga över hålet.
Effekt: N/A

23. Mahall

Element: Inget
Härkomst: 4-3, 5-3, 5-4, 6-2
Vakt: N/A
Utseende: En grön boll med små svarta ögon. Den har en grön platta ovanpå.
Rörelse- och anfallsschema: Stationär. Den här varelsen skjuter bubblor på Kirby när den rosa hjälten inte syns till. När Mahall får syn på Kirby dyker han ner under den gröna plattan. Plattan exploderar om Kirby trampar på den.
Besegra: Det finns ingen riktig anledning att skicka honom till floden Styx

24. Poppy Bros. Jr.

Element: Bomb
Härkomst: 1-1, 1-2, 3-1, 3-2, 4-2, 4-4, 5-1, 5-2, 5-3, 6-1, 6-3
Vakt: N/A
Utseende: En kul kille med mycket större huvud än kropp. Den har en luva som Tomten's fast den är blå istället. Kläderna är också blå och han har två stora ögon och en dum mun. Röda fläckar på kinderna har den också. Poppy har en stor bomb med en dödskalle på.
Rörelse- och anfallsschema: Helt stationär, men kastar bomber då du närmar dig. Bomberna exploderar så fort de träffar marken, någon eller någonting.
Besegra: Var försiktig. Försök använda distansattacker från ett ställe där Poppy inte kan träffa dig. Du kan också kasta fiender på den eller försöka tajma närattacker väl. Kom ihåg att explosionen från bomben sitter i ett tag.
Effekt: Inget

25. Splinter

Element: Inget

Härkomst: 3-2

Vakt: N/A

Utseende: En brun stock med spikar. Inget ansikte eller tecken på den verkliga lever.

Rörelse- och anfallsschema: När Kirby närmar sig börjar den rulla, men kan inte själv bestämma var den ska rulla, den följer endast landskapets form.

Besegra: N/A

Effekt: N/A

26. Goblin

Element: Inget

Härkomst: 2-1, 5-3

Vakt: N/A

Utseende: Som en blandning mellan en alligator och en växt. En grön platta med en stor mun längst upp. Inga ögon, endast en mun.

Rörelse- och anfallsschema: Håller sig i bakgrunden, men passerar du den i förgrunden attackerar den.

Besegra: N/A, passera efter en attack av Goblin.

Effekt: Inget

27. Kany

Element: Inget

Härkomst: 3-1, 3-2, 3-3, 3-4, 4-2, 5-3, 6-2, 6-3

Vakt: 3-2

Utseende: En röd krabba med gul mage. Gömmer sig i sitt skal. Den har två stora klor.

Rörelse- och anfallsschema: Går långsamt fram och tillbaka och smäller ihop klorna lite då och då.

Besegra: Attackera

Effekt: Håll den ovan huvudet och den kommer att slå ihop klorna i luften som ett skydd mot flygande fiender.

28. Bivolt

Element: Inget

Härkomst: 2-4, 5-3

Vakt: N/A

Utseende: Som en gul ljusblxt med ett litet ansikte i mitten.

Rörelse- och anfallsschema: Om Kirby hoppar mot vissa pålar, dyker den Nisse upp. Jagar Kirby längst pålen, så hoppa fort till en annan påle eller plattform. Bivolt försvinner efter en stund.

Besegra: N/A

Effekt: N/A

29. Sirkibble

Element: Cutter

Härkomst: 1-1, 1-2, 1-3, 3-2, 5-2, 5-3, 5-4, 6-3

Vakt: N/A

Utseende: Kärt barn har många namn. Sirkibble har varit med förut och ofta med olika namn. Han ser ut som en riddarhjälm, med röda armar på sidorna och ett par grå fötter under.

Rörelse- och anfallsschema: Han är stationär och där han stor kastar han sin boomerang en halv skärm framför sig. Är Kirby's position högre än vår gode vän, hoppar han upp för att attackera.

Besegra: Attackera, men se ut för boomerangen.

Effekt: Inget

30. Gabon

Element: Inget

Härkomst: 2-1, 2-3, 4-2, 4-3, 5-2, 6-3

Vakt: N/A

Utseende: En blå boll med en dödskalle ovanpå. Dess små gula fötter kikar fram under denne.

Rörelse- och anfallsschema: Stationär. Kastar ben.

Besegra: Som Poppy Bros. Jr.

Effekt: Inget

31. Mariel

Element: Inget

Härkomst: 2-3, 4-3, 6-3

Vakt: N/A

Utseende: En hårig svart spindel med stora vita ögon.

Den har endast fyra ben faktiskt.

Rörelse- och anfallsschema: Först är den en svart boll, men när Kirby närmar sig visar den benen och följer vår rosa hjälte. Då och då stannar den för att vila i sin bollform.

Besegra: Attackera

Effekt: Den befinner sig i sin bollform.

32. 13

Element: Inget

Härkomst: 2-1, 4-2, 5-4

Vakt: N/A

Utseende: En grön stor boll med stora svarta och vita ögon på framsidan.

Rörelse- och anfallsschema: Studsar upp och ner. Ungefär som Thwomp i Super Mario 64.

Besegra: N/A

Effekt: N/A

33. Snipper

Element: Inget

Härkomst: 2-3, 3-3

Vakt: N/A

Utseende: En liten orange Nisse med väldigt stora kräftklor.

Rörelse- och anfallsschema: Hoppar upp från ett sandhåll och smäller regelbundet ihop klorna. Var inte ovanför.

Besegra: N/A Passera med bra tajming.

Effekt: N/A

34. Blowfish

Element: Bomb

Härkomst: 3-3, 3-4, Acro

Vakt: 3-4

Utseende: Denna självmordsbenägna fisk är grön på ovansidan och vit under. Den har ett par gula fenor och en nos i samma färg.

Rörelse- och anfallsschema: Stationär. När Kirby kommer nära försöker fisken spränga sig själv.

Besegra: Behöver du suga in dess kraft ska du snabbt simma till sidan av den och suga. Behöver du mixa dess kraft ska du kasta din nuvarande kraft på den från långt håll.

Effekt: Håll den ovan huvudet för länge och den exploderar och automatiskt skadar dig.

Träffar den någonting efter att du kastat den blir effekten som en bomb då den träffar.

35. Bonehead

Element: Inget

Härkomst: 2-3, Acro, 4-2, 4-3, 4-4, 6-3

Vakt: N/A

Utseende: En skalle som har ett par små, svarta vingor och ett par ögon i samma färg. Inte är detta konstigt?

Rörelse- och anfallsschema: Närmar sig Kirby får varelsen vingor och flyger upp i luften. Sedan försöker den med varierande klumpiga rörelser dykattackera Kirby. Ihärdig stackare.

Besegra: Attackera

Effekt: Inget

36. Squibby

Element: Inget

Härkomst: 3-4, Acro, 4-2

Vakt: N/A

Utseende: En... sak med kropp, ett huvud och två armar. Nästan genomskinlig,

men har ett rött ansikte med två ögon.
Rörelse- och anfallsschema: Stationär. Skjuter
upp sina armar regelbundet.
Besegra: Attackera, men se upp så du inte
faller ner på den.
Effekt: Inget

37. Bobo

Element: Burn
Härkomst: 1-1, 1-2, 1-3, 2-1, 2-2, 2-3, 3-1,
3-2, 4-1, 4-2, 4-3, 4-4, 5-1, 5-4, 6-1, 6-3
Vakt: N/A
Utseende: En vandrande flamma med ögon och ben.
Rörelse- och anfallsschema: Går fram och
tillbaka ganska fort.
Besegra: Attackera
Effekt: Inget

38. Bo

Element: Inget
Härkomst: 2-3, 4-2, 4-4, 5-3, 6-2, 6-3
Vakt: N/A
Utseende: Som Bobo, men den är ingen flamma, den är
svart utan ben och med vita ögon. Å andra sidan kanske
Bo inte alls ser ut som Bobo.
Rörelse- och anfallsschema: Flyger omkring mycket
långsamt, förmodligen är dess rörelseschema slumpmässigt.
Besegra: Attackera
Effekt: Försvinner om du håller den ovanför huvudet.
Ingen starke sak denne.

39. Punc

Element: Spike
Härkomst: Tutorial, 1-1, 1-2, 2-1, 4-3, 5-1, 6-1, 6-3
Vakt: N/A
Utseende: En svart boll med ett par orange fötter och
vita ögon. Den har också ett stort grönt skal med
gula spikar.
Rörelse- och anfallsschema: Går fram och tillbaka,
ibland rullar den ihop sig till en boll och rör
sig då vidare.
Besegra: Attackera
Effekt: Inget

40. Mite

Element: Inget
Härkomst: 1-2, 2-1, 2-3, 2-4, 3-3, 5-1
Vakt: N/A

Utseende: En gul liten gul boll med svarta ögon och fyra ben. Frambenen är mycket större än bakbenen.
Rörelse- och anfallsschema: Dyker upp från marken och går omkring en liten stund innan den dyker ner i marken igen.

Besegra: Attackera, men var snabb. Försvinner Mite så är den borta för alltid.

Effekt: Kastar du den, söker den sig genast till marken och gräver ner sig.

41. Sandman

Element: Inget

Härkomst: 2-1, 2-2, 2-3, 2-4, 3-3, 4-3, 4-4

Vakt: N/A

Utseende: Som bossen Magman, men grymt mycket mindre och gul.

Rörelse- och anfallsschema: Stationär. Sticker upp huvudet ibland.

Besegra: Attackera

Effekt: Försvinner om du håller den ovanför huvudet.

42. Flooper

Element: Inget

Härkomst: 2-1, 2-2, 2-3, 3-1, 3-2, 3-3, 3-4,

Acro, 4-2, 5-3, 6-2

Vakt: N/A

Utseende: En fisk som är röd på ovansidan och vit på undersidan. Den har stora vita och svarta ögon på framsidan och även fenorna är stora.

Rörelse- och anfallsschema: På land hoppar den bara på ställen. I vattnet simmar den antingen runt, eller rör sig lodrätt.

Besegra: Attackera

Effekt: Inget

43. Kapar

Element: Cutter

Härkomst: 2-2, 3-1, 3-3, 3-3, 4-1, 4-2, 6-2, 6-3

Vakt: 3-3

Utseende: En kostig grön varelse med armar och ben i samma färg, nästan ialla fall. På toppen av huvudet är den gul och har en konstig krans. Har även ett litet fånigt ansikte.

Rörelse- och anfallsschema: Som Sirkibble, men kastar någon konstig morgonstjärna eller krans istället vilken inte kommer tillbaka. Han kastar lite snabbare är sirkibble.

Besegra: Attackera, men tajma ordentligt annars blir du attackerad.

Effekt: Inget

44. Maw

Element: Inget

Härkomst: 5-1, 5-2

Vakt: N/A

Utseende: Ser ut som en blå halva av en sax be ögon.

Rörelse- och anfallsschema: Gömmer sig ofta mellan moln.

Hoppar Kirby ovanför den, attackerar han uppåt och tuggar på Kirby en liten stund. Den spottar dock ut våran rosa lilla vän efter några sekunder.

Besegra: Kan inte andas in den. Använd en power combo eller undvik hans attack. Undvik den genom att ställa dig nära Maw och vänta sedan tills han attackerar.

Precis efter attacken ska du hoppar över den.

Effekt: N/A

45. Drop

Element: Inget

Härkomst: 4-2, 6-2

Vakt: 4-2

Utseende: En blå boll med en röd fläck i mitten.

Rörelse- och anfallsschema: Faller ner från taket som en droppe vatten. Sedan är den stationär och guppar endast lite grann.

Besegra: Attackera, men kom ihåg att den kan falla rakt i huvudet på dig om du är hetsig.

Effekt: Försvinner om du håller den ovan huvudet.

46. Pedo

Element: Bomb

Härkomst: 3-4, Acro

Vakt: N/A

Utseende: En grön torped med gul topp och blå bakdel. Där sitter även en propeller. Den har också två olycksbådande ögon.

Rörelse- och anfallsschema: Skjuter sig själv framåt under vattnet från ett hål i en bergsvägg eller från marken. Den exploderar direkt vid träff.

Besegra: Attackera

Effekt: Kastar du den så fortsätter den i en bärsärk stil.

47. Noo

Element: Inget

Härkomst: 2-2

Vakt: N/A

Utseende: Bu. Ett spöke. Nästan genomskinlig, med ett löjligt leende på läpparna.

Rörelse- och anfallsschema: Sticker ut huvudet från hål i bakgrunden och försöker kasta lila energibollar på dig. Sedan gömmer den sig igen. Se upp var den kastar sina

bollar och undvik dem. Nedrigt feg!
Besegra: N/A Befinner sig i bakgrunden.
Effekt: N/A

48. Tick

Element: Spike

Härkomst: 3-1, 5-2, 5-3,

Vakt: 3-1

Utseende: En bulle med vit kropp och röd spetsig topp. Den har ett trevligt ansiktsuttryck med stora ögon och en glad mun.

Rörelse- och anfallsschema: Den befinner sig oftast på ett plan lägre än Kirby. Där flyter den omkring och skjuter upp toppen så fort Kirby går förbi.

Besegra: Gå ner till dess plan och besegera den.

Effekt: Om Kirby håller Tick ovanför huvudet, sticker den upp sin spets och på det sättet skadas fiender ovanför Kirby.

49. Cairn

Element: Stone

Härkomst: Tutorial, 1-2, 2-1, 3-1, 3-2, 3-3,

4-1, 5-1, 4-3, 4-4, 5-2, 5-3, 5-4, 6-1, 6-3

Vakt: N/A

Utseende: Består av tre stenblock. Ett grönt stort block under, ett mindre orange block i mitten och ett ännu mindre rött block överst med små svarta ögon.

Rörelse- och anfallsschema: Stationär med regelbundna attacker. Först två små hopp och sedan ett högt.

Besegra: Attackera, med se upp för det tredje hoppet. Vill du mixa hans stenkraft gör du bäst i att hålla en annan kraft över huvudet och sedan ställa dig under Cairn så att den hoppar rakt på den först kraften.

Effekt: Faller samman om du kastar den.

50. Pompey

Element: Stone

Härkomst: 3-1, 4-3, 4-4, 6-3

Vakt: N/A

Utseende: En vulkan, helt korrekt. Brun överallt, förutom på toppen där den är gul. I mitten har den två ögon.

Rörelse- och anfallsschema: Stationär. Skjuter stenar lite överallt. Ibland tar den pausar.

Besegra: Attackers från distans eller tajma dina närstridsattacker väl.

Effekt: Inget, men borde inte stenar spruta ut från den?

51. Hack

Element: Stone

Härkomst: 2-2, 4-1, 4-3, 5-4, 6-3

Vakt: N/A

Utseende: Borde inte denna fiende ha cutterkraften istället för sten. Det är ju en yxa med fötter. Grått blad, brunt skaft och orange fötter.

Rörelse- och anfallsschema: Springer fort mot Kirby och faller bladet när han närmar sig. Reser sig sedan upp och gör ett nytt försök. Det ser onekligen roligt ut.

Besegra: Attackera, men var försiktig med dess höga hastighet.

Effekt: Kirby kastar Hack som en yxa. Om du någon gång sett en yxkastartävling så förstår du.

52. Burniss

Element: Burn

Härkomst: 4-4, Magman, 5-4, 6-3

Vakt: 5-4

Utseende: En gul, eldig fågel med en blå näbb.

Ser ut som en boll med vingar och stjärtfjädrar.

Rörelse- och anfallsschema: Den har två olika anfallsstilar.

Antingen dyker den på vanligt rovfågelmanér eller också flyger den runt och släpper brinnande stenar.

Besegra: Hoppa upp till hand nivå och attackera, men se upp för dykningarna/stenarna.

Effekt: Flyger iväg om du kastar den.

53. Fishbone

Element: Cutter

Härkomst: 2-3, 3-1, 3-3, 3-4, Acro, 4-2, 4-3, 4-4, 5-1, 5-2, 5-3, 5-4, 6-2, 6-3

Vakt: 2-3

Utseende: En fisk som består av tre sektioner. Längst fram: en stor röd triangel, med svarta ögon. Mitten: mindre, röd triangel. Längst bak: ännu mindre, gul triangel.

Rörelse- och anfallsschema: Stationär. Skjuter iväg sin störste sektion mot Kirby när han närmar sig.

Sedan återbildar fienden sin förlorade kroppsdel.

Besegra: Attackera, men se upp. Vill du ha dess kraft måste du vara försiktig. Kastar du en kraft mot den vid fel tidpunkt spränger den kraften med en attack.

Effekt: Riktigt hygglig effekt. Håll den ovanför huvudet och Fishbone skjuter som vanligt fast mycket fortare.

54. Frigis

Element: Ice

Härkomst: 5-1, 6-3

Vakt: N/A

Utseende: Som Burniss, men blåaktigt transparent

med en röd näbb.

Rörelse- och anfallsschema: Precis som Burniss, men kastar blå stenar istället.

Besegra: Som Burniss

Effekt: Som Burniss

55. Sawyer

Element: Cutter

Härkomst: 1-3, 5-3, 5-4, 6-3

Vakt: 6-1

Utseende: Ett runt sågblad med ett rött, svart och vitt öga i mitten.

Rörelse- och anfallsschema: Snurrar omkring i ett förutbestämt mönster. Kan vara lite farlig.

Besegra: Attackera, men var försiktig.

Effekt: Snurrar som ett runt sågblad om du kastar den.

56. Turbite

Element: Spark

Härkomst: 2-2, 3-4, 5-3, 5-4, 6-3

Vakt: N/A

Utseende: En lila och grå turbin som har två svarta och elaka ögon.

Rörelse- och anfallsschema: Först vilar den, antingen i taket eller i en vägg. När Kirby passerar attackerar den snabbt.

Besegra: Attackera

Effekt: Inget

57. Plugg

Element: Spark

Härkomst: 5-3, 5-4, 6-1, 6-3

Vakt: N/A

Utseende: En blå kontakt med svarta ögon och gröna fötter. Själva metallänkarna är gula.

Rörelse- och anfallsschema: Stationär eller så rör den sig mycket långsamt. När Kirby närmar sig, sätter han ner sin kontakt i marken och elektrifierar den närliggande området.

Besegra: Stå inte alltför nära när du attackerar.

Effekt: Kastar du den så far metallänkarna i den riktning du kastar Plugg.

58. Ghost Knight

Element: Spike

Härkomst: 1-3, 2-2, 6-1, 6-2, 6-3

Vakt: N/A

Utseende: Är ett blått spöke utrustad med

en vit och röd lans och en blå sköld. Den har stora dumma ögon.

Rörelse- och anfallsschema: Stationär. Sticker sin lans mot Kirby närhelst den får chansen.

Besegra: Om du kastar någonting på honom.

Bäst att du ger dig på honom i närstrid.

Effekt: Håll honom ovanför huvudet och han skyddar sig mot distansattacker.

59. Zoos

Element: Spark

Härkomst: 3-1, 4-2, 5-4, 6-3

Vakt: N/A

Utseende: En liten nisse som sitter på ett moln.

Zoos är gul överallt och här spikig frisyra. Molnet är grått.

Rörelse- och anfallsschema: Den lilla fegisen flyger omkring på sitt moln. Den kastar blixattacker, vilka är svåra att se och undvika och en farlig vattendroppe om du är precis under den.

Besegra: Hoppa upp till hans nivå och attackera.

Effekt: Inget

60. Kacti

Element: Spike

Härkomst: 2-1, 2-2, 4-3, 4-4, 6-1, 6-3

Vakt: 2-1

Utseende: En kaktus som är grön, men min bror hade en gul förut. Har två ögon och en röd mun. Kacti, inte min bror. :)

Rörelse- och anfallsschema: Stationär först, när Kirby närmar sig, börjar den rulla fram och tillbaka. Ibland hoppar den först.

Besegra: Attackera, om den hoppar och du vill ha dess kraft i en power combo ska du lyfta i din nuvarande kraft och går under den.

Effekt: Inget

61. Rockn

Element: Bomb

Härkomst: 5-4

Vakt: N/A

Utseende: En blå torped med gul topp.

Rörelse- och anfallsschema: Som Pedro, men föredrar fabriker. Den är avfyrad horisontellt bara för att flyga en rak linje och sedan bli sprängd mot en vägg.

Besegra: Attackera

Effekt: Rockn avfyrrar sig själv rakt fram om den blir kastad.

62. Chacha

Element: Inget

Härkomst: 3-1, 3-3, 4-3, 4-4, 5-1, 6-3

Vakt: N/A

Utseende: En beige boll med ett glatt anlete och blont hår på toppen. Har en stenåldersinfluerad tröja och beväpnad med stora marakas.

Rörelse- och anfallsschema: Stationär. Befinner sig oftast i bakgrunden, men då och då hittar man den i förgrunden likväl. Roar sig med att hela tiden ändra mellan att skaka sina marakas åt vänster, höger och mitten.

Besegra: Attackera

Effekt: Inget, förutom att den skakar sina marakas ännu mer.

63. Galdo

Element: Burn

Härkomst: Tutorial, 2-2, 2-3, 3-1, 3-2, 3-3, 4-1, 4-3, 4-4, 6-1, 6-3

Vakt: 4-1

Utseende: En röd drake av ringa storlek. Den har taggar på ryggen och en vit mage. Dess ögon är stängda och den ser överhuvudtaget väldigt avslappnad ut.

Rörelse- och anfallsschema: Stationär. Ögon är stängda tills Kirby är nära. Då ser Galdo och attackerar med en eldattack. Taggarna på ryggen börjar glöda.

Besegra: Det smartaste man kan göra är att stå där eldattacken inte når dig och sedan använda en distansattack eller suga in den. Om du måste stå attackera den från nära håll vänta tills den gjort sin attack och attackera själv direkt efter.

Effekt: Det här är rätt kul. Du har din helt egna eldkastare då du håller Galdo ovanför huvudet. Detta besegrar fiender på löpande band.

64. Bumber

Element: Inget

Härkomst: 1-2, 1-3, 2-1, 2-4, 3-1, 3-3, 4-1, 4-2, 4-3, 6-3

Vakt: N/A

Utseende: En orange boll med ett par dumma ögon och ett par lila fötter. Den har ett lila och vitt paraply på huvudet eller ett parasoll. Varför var egentligen inte parasollkraften inkluderad i detta spel? Det var min favorit i Kirby's Dreamland 2 och här har vi ju den perfekta fienden.

Rörelse- och anfallsschema: Först svävar den ner, sedan går den långsamt fram och tillbaka.

Besegra: Attackera

Effekt: Håll den ovan huvudet och hoppa upp i luften.

Du kommer att långsamt sväva ner till marken igen.

65. Scarfy

Element: Inget

Härkomst: 2-1, 2-2, 3-1, 5-2, 5-4, 6-1, 6-2, 6-3

Vakt: N/A

Utseende: Påminner om Kirby, men är orange och har inte några fötter.

Rörelse- och anfallsschema: Stationär tills du vänder den ryggen. När det händer förvandlas den till en cyklop och får stora tänder. Jagar dig tills den kommer nära och då sprängs den. Vänd dig igen och den är ser ännu en gång ut som sitt fridfulla Kirby-liknande jag.

Besegra: Andas inte in. Kasta något på den eller använd en power combo.

Effekt: N/A

66. Nruff

Element: Inget

Härkomst: 2-2, 2-4, 3-1, 3-2, 5-1, 6-3

Vakt: N/A

Utseende: Han ser ut som en blandning mellan en gris, ett pigsvin och en tjur. Kropp som en tjur, tryne som en gris och taggar längst bak som ett pigsvin. Han är brun till färgen och hans ögon är stängda jämt.

Rörelse- och anfallsschema: Han rusar som en galen tjur och träffar han en vägg byter han håll.

Besegra: Notera att han är snabb, men viken Attackera som helst fungerar om du har en bra tajming.

Effekt: Inget

67. Emp

Element: Ice

Härkomst: 3-1, 3-2, 5-1, 6-3

Vakt: N/A

Utseende: En söt liten pingvin. Den har en svart kropp med vit mage, gula fötter och en orange näbb.

Rörelse- och anfallsschema: Stationär tills den får syn på Kirby. Då flyr den för livet.

Besegra: Eftersom att han flyr så är distansattacker rekommenderat, annars får du väl jag den.

Effekt: Inget

68. Magoo

Element: Burn

Härkomst: 4-4, Magman, 5-4

Vakt: N/A

Utseende: Som en eldboll, men svart i mitten och har två gula ögon.

Rörelse- och anfallsschema: Hoppar regelbundet upp och ner i lavahav.

Besegra: Attackera när den visar sig.

Effekt: Om den kastas exploderar den i luften.

69. Yariko

Element: Inget

Härkomst: 3-1, 4-1, 5-1, 5-3, 6-3

Vakt: N/A

Utseende: Denna nissen ser ut som om han kommer från djungeln, åtminstone är min bror övertygad om detta. Ser ut som en boll med armar och ben samt rött stripigt hår uppsatt i ett gult hårbånd. Beväpnad med ett spjut.

Rörelse- och anfallsschema: Stationär förutom då den attackera. Då hoppar den upp i luften, gör en volt och kastar sitt spjut mot marken. Befinner sig ofta på en hylla ovan marken.

Besegra: Försök med distansattacker. Annars måste tajma hoppen väl.

Effekt: Inget

70. Mutter

Element: Inget

Härkomst: Finns på de sötare banorna, 1-1, 6-1

Vakt: N/A

Utseende: En fjäril som har vita vingar med svarta kanter.

Rörelse- och anfallsschema: Flyger endast omkring.

Besegra: N/A

Effekt: N/A

71. Wall Shotzo

Element: Inget

Härkomst: 2-4

Vakt: N/A

Utseende: Precis som vanliga Shotzo, men sitter fast på en vägg. Ofta i bakgrunden.

Rörelse- och anfallsschema: Skjuter regelbundet på Kirby från bakgrunden eller förgrunden

Besegra: N/A

Effekt: N/A

72. Keke

Element: Inget

Härkomst: 2-4, 5-1, 5-2, 6-2

Vakt: N/A

Utseende: Föreställer en ganska trevlig häxa som sitter på sin kvast. Hon har en svart rock och vitt fluffigt hår.

Rörelse- och anfallsschema: Hon flyger runt i bakgrunden och kan därför aldrig attackera.

Besegra: N/A

Effekt: N/A

73. Sparky

Element: Spark

Härkomst: 1-2, 2-1, 2-2, 3-1, 3-2, 4-2, 4-4,
5-1, 5-2, 6-1, 6-3

Vakt: N/A

Utseende: En riktig gammal klassiker. Sparky har haft sin roll i många Kirbyspel. Svårdefinierad form. Den är mestadels grön, blå på undersidan och den har gula prickar ovanpå. Den har svarta tunna ögon.

Rörelse- och anfallsschema: Studsar omkring i sakta mak. Då och då stannar den till för att utföra en elektriskt attack. Var inte för nära då.

Besegra: Attackera vanligt, men se upp för den elektriska attacken. Vill du förena den med en annan kraft skall du inte kasta någonting på den när den utför attacken.

Effekt: Inget

74. Ignus

Element: Inget

Härkomst: 3-4, 4-4

Vakt: N/A

Utseende: Detta är en sten. Kommer i många olika storlekar och skiftar färg mellan kolsvart och mer brunt.

Rörelse- och anfallsschema: Denna livlösa fiende, följer antingen strömmen under vattnet eller kommer från havsytan.

Besegra: Attackera som vanligt men var försiktig ifall rakaren kommer med en havsström.

Effekt: Inget

75. Flora

Element: Inget

Härkomst: 4-1, 5-3, 5-4, 6-3

Vakt: N/A

Utseende: En blomma. Först en sten sedan en blomma. En blomma med ett ansikte. Har färgerna orange, grön, röd och gul. Svår att beskriva.

Rörelse- och anfallsschema: Snurrar ner till marken, sedan stationär.

Besegra: Attackera

Effekt: När den kastas snurrar den iväg.

76. Putt

Element: Inget

Härkomst: 5-1, 5-3

Vakt: N/A

Utseende: En grön orm med ett gult horn och en skrattande mun.

Rörelse- och anfallsschema: Stationär. Först har den en sten framför sig. När Kirby närmar sig, knuffar den stenen på Kirby och skrattar sedan rått. Vissa vad du gör med sådana elaka filurer.

Besegra: Undvik stenen genom att hoppa över den och attackera sedan den dumma ormen som vanligt.

Effekt: Inget

77. Pteran

Element: Inget

Härkomst: 4-1, 4-3, 5-1, 5-2, 6-3

Vakt: N/A

Utseende: An blå och ljuslila pterodaktyl med ögon, hör och häpna,

Rörelse- och anfallsschema: Han kommer in glidflygande.

Ibland siktar den på Kirby, ibland flyger den endast nedåt.

Dunkar den in i en vägg, ser den något överraskad ut och byter sedan håll.

Besegra: Attackera, men var försiktigt då han glidflyger.

Effekt: Ganska tufft. Hoppa du med stackaren ovanför dig, glider flyger du också. Pteran flyger iväg om du kastar den.

78. Mumbies

Element: Inget

Härkomst: 2-2, 6-3

Vakt: N/A

Utseende: Läsigt, en mumie som ser ut som en boll.

Annars kan man se ett rött öga som kikar fram bakom bandaget.

Rörelse- och anfallsschema: Hans attackschema liknar

Scarfy: han svävar omkring på stället när du tittar på honom, men så snart du vänder dig om flyger han efter dig. Visa ingen r-rädsla.

Besegra: Man kan inte svälja honom, men attackerar med power combos eller en Attackera med lite luft fungerar alldeles utmärkt.

Effekt: N/A

79. Pupa

Element: Inget

Härkomst: 1-2, 2-2, 4-1, 5-3, 6-2

Vakt: 5-3

Utseende: En klump med röda och gula ränder och ett par stora ögon på undersidan.

Rörelse- och anfallsschema: De hänger från trådar och klättrar upp och ner på dessa. Vissa faller ner på dig om du passerar under dem.

Besegra: Attackera dem med hjälp av diverse metoder eller passera snabbt under dem och de kommer att begå ett onödigt självmord.

Effekt: N/A

80. Mopoo

Element: Inget

Härkomst: 5-2

Vakt: 5-2

Utseende: En mycket glad snöboll. Trevligt!

Rörelse- och anfallsschema: Den här saken har ett ganska monotont rörelseschema. Antingen rör den sig lodrätt från tak till golv eller golv till tak; eller också rör den sig i bågar.

Besegra: Vilken Attackera som helst, men det finns en oändlig summa av dem, så slösa inte bort tiden.

Effekt: Inget

81. Zebon

Element: Inget

Härkomst: 3-1, 5-2

Vakt: N/A

Utseende: En grön boll med ett ansikte.

Rörelse- och anfallsschema: Rör sig inte ur fläcken och gör inte en fluga förnär.

Jag förstår ärligt talat inte varför kreaturet är en fiende. Hoppa in i saken och du kommer att nå nya höjder.

Besegra: N/A

Effekt: N/A

7,0 Vakter

Vakter, vad är vakter? De är allihopa stora versioner av de vanliga fienderna och det finns endast en på de flesta banor. De har ofta förstärkning av de vanliga versionerna av de själva. På de tre första banorna finns tre bossar som senare hjälper dig. Dessa räknas inte in här.

=====
7,1 Pop Star
=====

#10 N-Z

Första banan, andra sektionen
Han är stationär. Sig upp de små N-Z:s som dyker upp och spotta dessa på det stora åbäket. N-Z dyker upp på två ställen och även de är stationära. Tre träffar räcker för att lägga denna tämligen harmlösa stackare på is.

#17 Bouncy

Andra banan, femte sektionen
Stationär även här, om man bortser från hopandet förstås. Små Bouncys kommer in, en åt gången och de hoppar omkring. Sug in dessa och spotta dem på bossen. Fyra träffar och han är ute för räkning.

=====
7,2 Rock Star
=====

#60 Kacti

Första banan, tredje sektionen
Stationär förutom när han snurrar. Använd hans underhuggare som vapen. Dessa uppenbarar sig i par. Fyra träffar och han kan hälsa hem.

#53 Fishbone

Tredje banan, tredje sektionen (ta till vänster i andra sektionen)
Stationär, attackerar inte alls. Han har två fiskben som hjälper honom. En till vänster och en till höger vilka du skall använda som vapen. Fishbone stryker med efter fyra träffar.

#16 Spark-i

Fjärde banan, sjunde sektionen
Stationär, men skjuter mer regelbundet och är förstås större än sitt bleka original. Har en kollega som är ett original. Det lilla originalet är snabbt och skjuter mot dig. Sug in denne fort och spotta ut den på den stora. Se upp så att bossen inte träffar dig med en energiboll. Fyra träffar och Spark-i kastar in handduken.

=====
7,3 Aqua Star
=====

#48 Tick

Första banan, femte sektionen

Stationär. Han gör ingenting, men hans två Ticks-kompisar på planet under attackerar gärna. Se bara till att inte vara precis ovanför de. Attackera Tick med en Power Combo eller spotta små Ticks med honom. Det är stor sannolikhet att du kommer att ha Ice-Bomb combon då du kommer hit (för en crystal shard). Rusar du rakt in i Tick så förlorar både du och han energi. Ställ dig precis bredvid honom och tryck på "B" för att spränga. Du förlorar inte, men han gör det. Fyra träffar och Tick har en träff med Dödsängeln.

#27 Kany

Andra banan, tredje sektionen

Far omkring på en plattform mycket fort. Han har två små Kany under sig. Du kommer förmodligen ha burn + stone combon här för att ta crystal shard, ovanför Kany. Hoppa från plattform till plattform tills du kommer upp till stora Kanys nivå. Ställ dig bara vid sidan om honom och spruta lava. Bryr du dig inte om kristallskärvan kan du använda de små Kanys för att attackera. Efter fyra träffar är Kany endast historia.

#43 Kapar

Tredje banan, femte sektionen

Han är stationär och kastar en enorm morgonstjärna på dig snabbt. Hoppa så hoppar han. Han är lierat sig med två små Bumpers vilka du måste suga in och attackera Kapar med. Dessa faller från taket rätt ofta. Du har säkert stone + cutter combon för att få en crystal shard senare. Ställ dig bredvid Kapar och trycka på "B" flera gånger i följd. Efter fyra träffar har Kapar luktat på sin sista makaron.

#34 Blowfish

Fjärde banan, femte sektionen

Blowfish simmar runt en stor sten i mitten av sitt rum. På alla fyra sidor av stenen sitter Glunks fastnaglade. Undvik Glunk genom att vara befinna dig på sidorna av sektionen och kom ihåg att de starka strömmarna tar dig automatiskt runt stenen. Försök nu att suga in Glunks när du passerar dem och sedan spotta dem på Blowfish. Var inte i Glunks skjutriktning bara. När du sugit in en ska du flytta dig till en kant av sektionen och sedan vänta på Blowfish vilken du ska skjuta på. Repetera proceduren fyra gånger och Blowfish åker till andra sidan.

=====
7,4 Neo Star
=====

#63 Galdo

Första banan, fjärde sektionen

Själva vakten i sig är inte svår men hans govänner kan vara lite jobbiga. Galdo står stilla och sprutar eld lite regelbundet. Yarikos står ovanför honom och kastar spjut mot dig. Från startpunkten ska du gå till höger tills du står strax till vänster om den vänstra Yariko. Exakt när Yariko har kommit ner till marken ska du hoppa upp och suga in den. Skjut Yariko på Galdo direkt efter att han har utfört en eldattack. Efter fyra träffar faller Galdo.

#45 Drop

Andra banan, sjätte sektionen

Vet inte om man kan kalla detta en vakt, men de har ju en energimätare. Flera Drops faller från taket och alla är lika små som vanligt. Det faller ner från taket i grupper på sex eller sju stycken. Håll koll på taket och undvik hela tiden fienden. Sug sedan in dem och spotta dem på andra Drops. Om du har dynamit (stone + bomb) vilket du säkert har, pga en kristallskärva senare, ska du kasta dynamitgubbe efter dynamitgubbe och snabbt hålla "ner" intryckt för att undvika explosionen. Detta har ihjäl många fiender. När du 21 fiender är borta har du vunnit.

=====

7,5 Shiver Star

=====

#20 Chilly

Första banan, fjärde sektionen

Striden äger rum i en igloo med en backe inuti. Du startar i den övre delen och Chilly som är stationär startar i den nedre delen av igloon. Chilly gör en attack, sin isattack vilken endast skadar dig om du står precis bredvid honom. Vilka du räds borde vara hans Frigiskompisar. Dessa flyger ovanför er och dyker och släpper stenar på dig. Missar de dig, så flyger de rakt in i väggarna och exploderar. Det låter ganska brutalt, eller hur? Undersök deras mönster. Om du inte har en power combo, som du förmodligen inte har bör du suga in Frigis och spotta dessa på Chilly då han inte gör sin attack. Du kan också stjäla en iskraft från Frigis och attackera med den. Efter sex träffar är Chilly borta för gott (åtminstone tills du startar om banan).

#80 Mopoo

Andra banan, stätte sektionen

I mitten av detta rum finns en ram där kristallskärvan kommer att dyka upp då bossen är besegrad. Du kan endast förstöra ramen med spark + spike. Har du denna combo till att besegra bossen kommer det att bli mycket lätt. Ställ dig i mitten och tryck hela tiden på "B" flera gånger och du klarar det snart. Om du inte har den rätta combon eller ingen alls blir det svårare. Det finns tre Propellers som siktar på Kirby. Stå i det nedersta hörnet till

vänster och sug in den närmaste. Träffa Mopoo med den eller stjal dess is-
kraft. Efter sex träffar far denna boss över Styx.

#79 Pupa

Tredje banan, fjärde sektionen

Pupa ploppar ner på tre ställen i sektionen. Håll koll på hans rörelser så att du aldrig står direkt under honom. Sug sedan in några Boo som befinner sig i mitten av sektionen och attackera honom med dessa när han ploppar ner. Jag rekommenderar att du står nära startpunkten. Efter sex träffar möter Pupa sin skapare.

#52 Burniss

Fjärde banan, fjärde sektionen

Stridsplatsen är ganska vital i denna Vakttrid så jag förklarar den först. I taket hänger en grön och gul bur där kristallskärvan dyker upp när du haft ihjäl bossen. Börja med att förstöra buren med ett lasersvärd (cutter + spark). Bestämmer du dig för att besegra bossen med svärd, hoppa ner till våningen under och vänta på Burniss. Fågeln flyger fram och tillbaka så det är bara att hugga ner eländet dyker upp. Vill du vara lite modigare och slåss obeväpnad. Lokalisera Magoos som hoppar upp och ner i lavan. Sug upp dessa och spotta dem på bossen. Dessa kan dyka upp ganska sällan tyvärr. Efter sex träffar har du besegrat Burniss.

=====

7,6 Ripple Star

=====

#55 Sawyer

Första banan, andra sektionen

Den sista vanliga vakten i spelet. Hans snabbhet må vara irriterande, men håller du huvudet kallt bör denne boss inte ställa till med några värre problem. Är du beväpnad är detta löjligt lätt. Är du inte beväpnad bör du hoppa upp i luften och suga in Bronto Burt. Sedan tittar du noga på Sawyer då han snabbt byter sida mellan väster och höger. Skjut iväg Bronto Burt strax innan han poppar upp på en av sidorna. Kom ihåg att hålla dig till en av sidorna av sektionen. Upprepa proceduren sex gånger och han är... död.

38 olika fiender

Tredje banan; andra, fjärde, sjätte, åttonde och tionde sektionerna

Kanske ska man inte räkna denna incident som en vaktstrid, men de har ju energimätare. I sektionerna får du möta en massa fiender. Ordningen är beskriven nedan. Slåss mot dem beväpnad eller obeväpnad, det väljer du själv. Ser du X2 eller X3 nedan bredvid namnet på fienderna betyder detta att det kommer att dyka upp 2 respektive 3 fiender av den typen på en gång.

Andra sektionen:

Chacha
Galdo
Gabon
Chilly
Poppy Bros. Jr.
Ghost Knight
Pompey x2

Fjärde sektionen:

Sparky
Mariel
Sawyer
Kany
Yariko
Punc
Bobo
Hack
Emp
Nruff

Sjätte sektionen:

Cairn
Bouncy
Kapar
Bobo
Plugg
Sirkibble
Kacti

Åttonde sektionen:

Fishbone
Flora x2
Bo +2
Zoos
Bumber x2
Mumbies x2
Propeller x3
Skud
Scarfy

Tionde sektionen:

Bronto Burt x3
Pteran x3
Turbite x3
Burniss x3
Frigis x3

8,0 Mini-Games

Från filväljarmenyn kan du välja "Option". När du är där kan du sedan välja "Mini-Games". Då får du chansen att spela tre olika minispel för en, två, tre eller fyra mänskliga deltagare. De som inte är mänskliga blir ersatta av

datorkontrollerade karaktärer. Du behöver inte klara någonting i spelet för att komma åt minispelen. De är där från första stund du slår på Kirby 64. I varje spel finns fyra olika svårighetsgrader: "Easy", "Normal", "Hard" och "Intense!". Du måste vinna matcher i lättare svårighetsgrader för att låsa upp de svårare. Man kan välja mellan Kirby, Waddle Dee, Adeleine och King Dedede, men det spelar ingen roll vem man väljer annat än ur estetisk synvinkel. Nedan berättar jag om minispelen och delger er mina tips. Jag har dock inte spelat något av spelen hemskt mycket så ha överseende.

=====
8,1 100-Yard Hop
=====

Du och tre andra deltagare får varsin stig att hoppa på. Ni tävlar oberoende av varandra om vem som först kommer till målet. För att komma först måste man inte bara trycka fort utan man måste också undvika vattenpölar, bananskal, mm. Banan består av 100 rutor vilka man måste forcera. Dessa hundra rutor kommer alltid upp slumpmässigt.

Kontroll

A: Hoppa två rutor framåt
B: Hoppa en ruta framåt

Fällor

Vattenpölar
Hoppa du ner i en vattenpöl
förlorar du några sekunders tid och
hamnar sedan på rutan som du hoppade
ner i vattenpölen.

Bananskal
Halkar du på dessa förlorar du även
här några sekunder. Bananskalet
försvinner sedan och kan du fortsätta
hoppa.

Hål med löv över
Små hål med löv ovanpå. Ramlar du ner
så får du börja från rutan du hoppade
ner i rutan från. Samma effekt som
vattenpölen.

Fisk
Halkar du på den så försvinner den
och du kan fortsätta hoppa. Samma
effekt som med bananskalet.

Näckros
Hoppa du på den ramlar du ner i
vattnet och kommer till samma ruta
som du kom från när du hoppade mot
näckrosen.

Sköldpadda

Agerar bro för dig, men ibland så dyker den ner under vattnet.

Grodan

Denna dyker endast upp när du ligger först. Den hoppar också på rutorna så var försiktig. Halkar du på den, försvinner den och du får fortsätta efter några sekunders förlust.

Miljö

Easy

En brun stig med vattenpölar vilka inte kommer fram så ofta.

Normal

En grön stig med vattenpölar och bananskal.

Hard

En röd stig med vattenpölar, bananskal och hål med löv över.

Intense!

Utspelar sig i en damm och du måste hoppa mellan stenar. Fiskar, näckrosor och sköldpaddor bor här.

Tips

- Du måste koncentrera dig hela tiden annars är de kört för dig. Försök att hela tiden titta på nedre delen av skärmen så att du kan se så fort som möjligt vad som kommer i din väg.
- Titta aldrig på dina motståndares skärmar.
- Koncentrera dig i första hand på att undvika fällor. Du förlorar mycket mer tid på att ständigt trampa på fällor än att vara allmänt långsam.
- Lär dig en svårighetsgrad innan du flyttar upp till nästa.
- Försök att alltid undvika sköldpaddorna. Om du måste hoppa på dem, försök att tajma hoppen väl.
- Tryck alltid på "A" om du kan.
- Lär dig rytmen i hoppen så att du kan bli så snabb som möjligt.
- Träna, träna, träna. Det är allt det egentligen handlar om.

=====
8,2 Bumper Crop Bump
=====

Du och tre andra deltagare ska tävla om vem som lyckas få mest frukt i sin korg. Träden ovanför er släpper slumpmässigt ner frukt och bomber. Här är det endast vassa armbågar och tävlingsanda som gäller. Visa vem som är den bästa fruktfångaren.

Kontroll

A: Byt plats på dig och en annan deltagare.
Höger: Rör dig åt höger.
Vänster: Rör dig åt vänster.

Föremål

Frukt

För varje frukt du samlar ökar siffran på din korg. Få flest frukter när matchen är slut och du vinner.

Bomb

Kommer tillsammans med frukten. Får du en bomb i korgen så förlorar du alla dina hittills samlade frukter. Explosionen varar en stund, så spring inte in i den för tidigt.

Miljö

Easy

Träden och marken är grön.

Normal

Träden och marken är gul.

Hard

Träden och marken är rosa.

Intense!

Träden är utbytta mot en regnbåge och du och dina medtävlare går omkring på moln. Frukterna är utbytta mot skärvor.

Tips

- Bli inte frustrerad, var metodisk.

- När du väntar på en frukt ska du inte stå direkt under den utan låt istället en medtävlare stå under. När frukten är ca en tum ovanför medtävlarens huvud trycker du på "A" och då kommer du förmodligen få frukten. Denna metod bör

du använda hela tiden.

- Låt aldrig en bomb falla på dig, var aldrig ens i närheten av en. Springer du in i explosionen förlorar du alla frukter likväl.
- Det är en bra idé att knuffa in en motspelare i en explosion, tänk på det. Dina kamrater lär bli vansinniga.
- Tänk på att en hel del tur är involverad i detta spel.

=====
8,3 Checker Board Chase
=====

Ni är fyra som samsas på ett 8 X 8 rutors schackbräde. Alla kan fälla blocken framför sig och det går ut på att vara den som sist står kvar på brädet. Alla har fem träffar på sig. När den första deltagaren har förlorat försvinner den yttersta raden av block och när de andra deltagaren har förlorat försvinner ännu en rad. Tillslut står striden på ett 4 X 4 bräde.

Kontroll

A: Fäll alla block framför dig.
Styrkorset: Flytta runt på brädet.

Miljö

Easy
Bräde med ljusbruna och mörkbruna block ovanför en ö.

Normal
Bräde med ljuslila och mörklila block ovanför en ö.

Hard
Bräde med ljusrosa och mörkrosa block ovanför en ö.

Intense!
Bräde med ljusgröna och mörkgröna block ovanför Pop Star i Rymden.

Tips

- Gå inte bärsärk, utan jobba efter en strategi.
- Försök att aldrig stå vertikalt eller horisontelt med en annan deltagare, åtminstone inte mer än en.
- Kom ihåg att fälla plattformar tar tid. När du fäller dessa kan andra fälla plattformar som du står på utan att du hinner flytta på dig. Planera dina plattformsfällningar väl.
- Försök att tränga ut dina motståndare mot brädkanterna.

- Står du öga mot öga med en motståndare måste du antingen flytta dig, eller trycka först på "A" annars faller du garanterat.
- Om du har få energienheter kvar eller om du vill vara lite försiktig kan du prova på att låta de andra spelarna ha ihjäl varandra. Gå omkring utan att fälla några block alls. Se bara till att undvika de andras attackera och håll dig så långt bort från dem som möjligt. När det endast är en deltagare kan du börja attackera.
- När du fällt ett gäng block ska du genast flytta på dig annars kan fienden utnyttja din temporära stillestånd.
- När plattformarna blir gråa är de på väg att försvinna.
- Rör dig hela tiden.

9,0 Sista Sektionen

Detta är sista sektionen. Här kan du hitta avdelningar som inte hör hemma någon annanstans

=====
9,1 Versionshistoria
=====

Version 1.2 - 8/11 2005

La in nya hemsidadressen.

Version 1.1 - 26/6 2003

Jag har gjort en formatförbättring och en grundsektion.

Version 1.0 - 24/4 2003

Den förbättrade versionen av den 3-4 år gamla svenska HTML versionen av min svenska hemsida. Det är högst sannolikt att det inte dyker upp några uppdateringar.

=====
9,2 Källor
=====

GameFAQs.com/CJayC - För att han har tagit emot alla mina FAQs
Min bror - Därför att jag har använt mig av hans dator
HAL - För att de skapade spelet
Nintendo - För att de publicerade spelet

=====
9,3 Kontaktinformation
=====

Har du någonting på hjärtat är det bara att skicka ett e-mail.
Korrigeringar, tillskott, beröm, konstruktiv kritik. Vad du vill.

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.

=====
9,4 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.

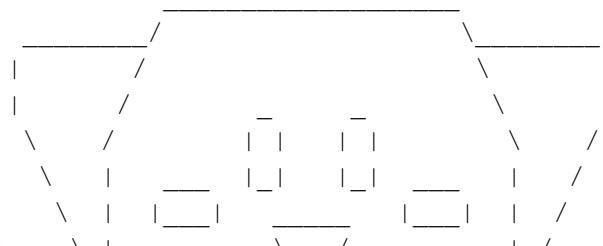
<http://home.swipnet.se/cpg>
<http://www.gamefaqs.com>

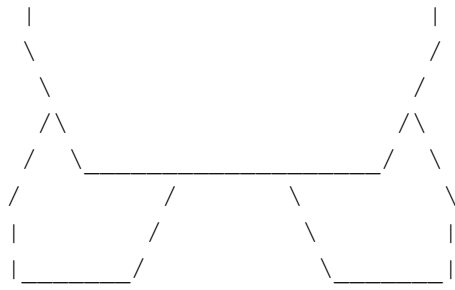
Copyright (c) 2001-2005 Christian Wall

=====
9,5 Slutord
=====

Jag ber att få tacka för din uppmärksamhet.

Copyright (c)
2001 - 2005
Christian Wall





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

- Slut på Dokument -

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