

Donkey Kong Country 3 FAQ/Walkthrough (Swedish)

by CWall

Updated to v1.1 on Nov 8, 2005

=====

DONKEY KONG COUNTRY 3: DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE

=====

FAQ/Walkthrough
av Christian Wall
Version 1.1 (8/11 2005)
cwall_85 (at) hotmail.com
<http://home.swipnet.se/cpg>

Innehåll

1. Introduktion
2. Banor (guide)
3. Bananfåglar
4. Hemligheter
5. Om guiden

För att snabbt komma till någon av sektionerna ovan ska du ta fram sökmotorn i programmet du använder (CTRL F) och sedan söka på någon av rubrikerna. Du kan också skriva in namn på världar och banor för att nå till önskad position ännu snabbare. Den sista sektionen innehåller copyrightinformation, e-mail-policys och sådant som har med själva guiden att göra.

1. Introduktion

Känn dig välkommen till en ganska enkel svensk Donkey Kong Country 3-guide. Detta är ingen riktig steg-för-steg-guide, men det fungerar som en sådan. Den beskriver samtliga positioner på alla bonusmynt, DK-mynt och bananfåglar samt strategier till bossar och krångliga banor. Du borde alltså ganska enkelt kunna nå 103% med hjälp av denna guide. Dessutom finner du hemligheter längst ned. Oddsen att någon ska använda en enbart textuppbyggd svensk guide till ett åtta år gammalt spel är ganska små, så har du på något sätt haft nytta av mitt arbete skulle det förstås vara kul att höra av dig. ^_^

Donkey Kong Country 3 är tredje och sista spelet i sin serie. Det första spelet gjorde stor sensation med sin oerhört vackra Super NES-grafik. Donkey Kong Contry 3 fortsätter i ungefär samma stil som sina föregångare, men denna gång är både Donkey och Diddy kidnappade. Aporna Dixie och Kiddy får istället ta hand om situationen. Resan går genom en mängd olika miljöer och våra vänner

måste slåss mot massor av kremlingar på vägen. Det är ett plattformspel med vissa äventyrsinslag du har att vänta dig.

2. Banor

Detta är själva kärnan i guiden. Här beskriver jag hur du får alla bonusmynt och alla DK-mynt i spelet. Jag beskriver även hur du kommer till alla världar, hur du besegrar alla bossar och jag beskriver särskilda detaljer på banorna. När det gäller bananfåglarna får du ta och titta i nästa sektion istället, men annars klarar du dig bra här.

Hur är guiden uppbyggd då. Varje bana har först en titel och en svensk översättning till den. Jag har verkligen ansträngt mig för att försöka få fram temat på banan samtidigt som jag inte rör mig för långt från grundinnebörden. De engelska ordlekarna har varit väldigt svåra att bibehålla. Efter detta kommer introduktion där speciella detaljer kring banan beskrivs. Sedan följer tre små stycken där de båda bonusbanorna och DK-myntet beskrivs. Både hur man tar sig dit och hur man klarar det. För det mesta använder jag KONG-bokstäverna på banan som riktmärken för att nå bonusbanor och DK-mynt. Ser du enstaka bokstäver syftar jag på KONG-bokstäverna. Jag använder också stjärntunnan som riktmärke. Förlorar du ett liv får du starta från den.

Vad ska du titta efter då? Ofta bananer om du inte vill använda guiden. Andra speciella grejer finns också. När du ser någonting som du inte kan nå upp till med ett vanligt hopp ska du se till att du har både Dixie och Kiddy närvarande. Styr Kiddy och ta upp Dixie på Kiddys axlar med A-knappen. Hoppa och kasta upp Dixie genom att hålla upp-knappen och kasta med Y-knappen. Detta måste du mycket ofta göra. Tryck på Select-knappen ifall du spelar med Dixie för tillfället. Jag nämner ofta denna teknik och då förutsätter jag att du har tillgång till båda karaktärer. Ifall du ser en spricka ska du istället vara Dixie och kasta Kiddy på den. Kiddy kan du också kasta på fiender för att besegra dem.

För det allra mesta försöker jag tala om vilken Kong som är bäst för situationen, men ibland missar jag det fullkomligt. Om det är någonting som är jättesvårt eller omöjligt använd den andra apan för att klara det. Så när det gäller DK-myntet då. Hur ska du göra för att få det? Han som håller myntet heter Koin och han har det inpräntat i sin sköld. Han följer dig med skölden hela tiden och enda sättet för dig att få DK-mynet av honom är att kasta ett oljefat i ryggen på honom. Detta måste du oftast göra genom att stå på honom och kasta oljefatet i en vägg så att det rullar på honom eller kasta fatet över honom, mot en vägg. Ifall du håller upp samtidigt som du kastar kommer oljefatet att fara mycket långsammare och högre upp. Tänk på detta.

När det gäller bonusbanorna så ligger de alltid i tunnor med ett B skrivet på. Det finns alltid (med få undantag) två stycken sådana bonustunnor på varje bana. Alla går ut på att få ett bonusmynt. Bonusbanor, bonustunnor, bonusmynt: termer jag kommer använda en hel del. I guiden så står det en titel vid varje bonusbanas beskrivning. Detta är en översättning av bonusbanans engelska titel och det finns fyra olika typer av dessa. Alla har de gemensamt att de är tidsbegränsade.

Samla XX Stjärnor / Collect XX Stars	-	En viss mängd stjärnor ska samlas.
Ta 15 Bananer / Grab 15 Bananas	-	Bananer dyker upp, men försvinner och du måste ta femton stycken.

Hitta Myntet / Find the Coin - Hitta myntet på banan.
Skalla Skurkarna / Bash the Baddies - Ha ihjäl alla fiender på banan.

Skratta inte åt den sista översättningen - jag kunde verkligen inte hitta på något bättre. Jag har inte så många allmänna tips åt dig, men det finns ju alltid några. Försök till exempel alltid att hålla Y-knappen intryckt. Du rör dig mycket snabbare och hopper mycket längre på så vis. Håll dig koncentrerad, jobba effektivt och bli inte alltför stressad. Detta är ändå inte särskilt svårt och ingenting jämfört med vissa av de äckliga bonusspelen i Donkey Kong 64 till Nintendo 64, det vill jag lova. Lycka till!

=====
Lake Orangatanga
=====

Detta är den första världen och den är jättelätt att komma åt. När du sätter igång äventyret får du som bekant bara styra Dixie och det kommer du inte långt på. Börja med att besöka Wrinkly's Save Cave om du vill, men annars fortsätter du till Funky's Rental där du får träffa Kiddy som blir din Kong-partner för detta spel. Du får också Motorbåten och det är ju positivt. Styr Motorbåten till nedre högra hörnet av sjön, gå i land och gå in i världen. Du kan också ta båten till en strand övre högra hörnet. Här kan du få en bananfågel, men dessa nämner jag i en annan sektion av guiden.

Lakeside Limbo - Strandlimbo

Den första banan är riktigt rolig tycker jag. Tänk på att ovanpå husen finner du nästan jämt extraliv och björnmynt. Var Kiddie och kasta upp Dixie på taken för att få dem. Du lyfter upp Dixie med A-knappen och kastar upp henne genom att hålla upp och trycka på Y. G finner du inte helt tydligt. Du finner det i slutet av banan i en fågel. Det är praktiskt att använda Elefanten Ellie med en tunna.

Bonusbana #1 - Samla 50 Stjärnor

Den är mycket synlig precis under en spricka i bryggan mellan K och O. Var Dixie och plocka upp Kiddy med hjälp av A-knappen. Ställ dig vid sidan av sprickan och kasta sedan Kiddy med hjälp av Y-knappen. Styr honom mot sprickan med hjälp av styrkorset. Själva bonusbanan är mycket enkel. Använd Dixie och lär dig att snurra. Ifall du hänger i ett rep, släpper du det enkelt genom att hålla ned intryck och trycka på B-knappen. Mjuk start.

DK-myntet

Där du hittar O. Ta upp tunnan, ställ dig på Koin och kasta den sedan mot höger.

Bonusbana #2 - Ta 15 Bananer

Vid N, ska du hoppa ned i vattnet och simma under bryggan till höger. Du kommer då till denna enkla bonusbana. Försök hänga från repet hela tiden, för då når du allting fortare. Kom också ihåg att hålla Y-knappen intryckt hela tiden.

Doorstop Dash - Dörrstoprusning

Det finns gott om dörrar att öppna här, råttor också för delen. Jag hade en rätta en gång, men jag var för ung och ansvarslös så jag sålde den. Då gödde

de nya ägarna ihjäl den med köttbullar... Alla dörröppnare öppnar en dörr, men de stängs ganska snabbt igen. För att få två extra liv ska du hålla till höger i det långa fallet i slutet av banan.

Bonusbana #1 - Samla 60 Stjärnor

Efter O finner du tre gröna getingar. Efter dessa finner du ett vägskäl. Klättra inte uppför repet utan gå till vänster. Var Dixie och kasta upp Kiddy mot dörröppnaren. Hoppa och snurra från dörröppnaren genom ståldörren och till bonusbanan. Den är förresten enkel. Samla alla stjärnor på en sida av dörren, öppna dörren och ta dem på andra sidan.

Bonusbana #2 - Hitta Myntet

Efter stjärntunnan finner du såsmåningom ett rep där en grön geting korsar. Vid toppen ligger ett vägskäl. Ta åt höger, öppna dörren och hoppa in i tunnans till bonusbanan. För att få myntet gäller det bara att se hur getingarna rör sig och sedan hoppa över dem.

DK-myntet

Efter att du fått G kommer måste falla ned för ett stup. Håll dig till vänster när du faller så kommer du nå en avsats. Här finner du Koin och en ståltunna. Börja med att öppna ståldörren. När den står öppen ska du kasta in en ståltunna som kommer att träffa Koin i ryggen.

Tidal Trouble - Vågtrubbel

Inte helt olik den första banan, den här. Den andra bonusbanan är konstigt svåråtkomlig för att vara så tidigt i spelet, men du klarar det säkert. Precis i slutet finner du en spricka. Kasta Kiddy på sprickan för att få ett extraliv

DK-myntet

Detta finner du precis när du startar. Var Kiddy och kasta upp Dixie till ståltunnan ovanför startpunkten. Gå fram med tunnans till Koin och kasta den över honom.

Bonusbana #1 - Samla 30 Stjärnor

Där du får O, ska du hoppa ned i vattnet och sedan simma till vänster. Där får du fisken Enguarde. Simma så långt till höger som möjligt och du kommer till bonusbanan. Ta alla tretio stjärnor och rör inte fienden. Enkelt, va?

Bonusbana #2 - Skalla Skurkarna

Den svårast åtkomliga bonusbanan i första världen, men jag vet hur. ^_^ Efter stjärntunnan ska du simma tills du finner två stycken flygande skalbaggar. Dessa befinner sig till vänster om en plattform. Se till så att du har både Dixie och Kiddy med dig, och hoppa sedan på skalbaggar så att du kommer upp på plattformen. Här finner du en grön tunna och en fågel och nu ska du kasta bort tunnans, men akta fågeln. När du gjort det ska du vara Kiddy.

Hoppa upp med honom in i undersidan av fågeln så att Kiddy dör, men inte fågeln. Du kommer då få ta kontroll över Dixie. Hoppa INTE på fågeln utan hoppa bara rakt upp i luften och helikopersnurra dig sedan åt höger. Förhoppningsvis kommer du landa på en plattform precis under bonustunnan. Du ska alltså inte hoppa från marken utan från där Kiddy dog när han hoppade in i fågeln. Du får annars inte tillräckligt med höjd. Själva bonusbanan är enkel. Hoppa bara på den första skalbaggen och håll höger intryckt för att klå alla andra också.

Skidda's Row - Skiddas Bråk

En snöbana! Tänk på att det är halt och kallt. Lägg märke till att det först blir snöstorm och när du når målet blir det soligt och klart igen. Va söt!

Bonusbana #1 - Skalla Skurkarna

Traska på tills du ser bonusbanan ovanför en backe någonstans mellan K och O. Ta sats från backens topp eller använd bara helikoptersnurren för att nå den. Var lite försiktig med bonusbanan eftersom att det är halt. Annars ha ihjäl dem bara.

DK-myntet

Precis efter stjärntunnan finner du detta mynt. Kasta tunnan över huvudet på Koin.

Bonusbana #2 - Hitta Myntet

Mellan N och G borde du finna en stuga med två rosa fiender ovanpå. Bonusbanan befinner sig ovanför dem. Det finns inget att säga om själva bonusbanan, hoppas du tycker om mig ändå. ^_^

Murky Mill - Mörkna Kvarnen

Denna bana är minst sagt speciell. Du måste använda Ellie elefanten, så är det bara. Ser hon rättor i ljuset, så springer hon för livet, vänj dig. För att besegra dessa rättor måste du antingen kasta tunnor på dem från långt håll, hoppa på dem när de springer ut ur mörkret eller suga till dig en tunna som står i ljuset genom att hålla Y-knappen intryckt. Ett tips för banan: du måste använda tunnan bredvid Koin (han med DK-myntet) för att besegra rättan bakom den röda getingen.

Bonusbana #1 - Skalla Skurkarna

Mellan K och O kommer du finna en grön geting surrandes ovanför en lucka. Ta en tunna och kasta den på honom. Under lucka finner du förstas bonusbanan och den är inte särskilt svår. Du måste förstöra alla fyra getingar som flyger runt i en cirkel. Gör det genom att plocka upp tunnan, hoppa, håll upp intryckt och kasta tunnan med Y. Tajma så att du träffar alla getingar.

DK-myntet

Strax efter den första bonusbanan finner du Koin och hans mynt vid en vägg. Kasta tunnan över väggen så träffar den Koin i ryggen. Håll upp intryckt när du kastar tunnan.

Bonusbana #2 - Hitta Myntet

Mellan N och G finner du ett vägskäl. Ta till vänster och gå bort till den vänstra. Då kommer du skjutas upp i luften av en osynlig tunna. Använd sedan Y-knappen för att suga till dig en ståltunna och på så vis besegra getingen som blockerar bonusbanan för dig. Bonusbanan är lite svår, men jag kan tyvärr inte ge dig några tips. Koncentrera dig ska du se att det går bra

Belcha's Barn - Belchas Lada

Denna boss är lite roligt eftersom att striden i princip kan hålla på hur länge som helst. Jag föreslår att du använder Dixie eftersom att det verkar enklare att sikta med henne. Belcha spottar ut tunnor. Hoppa på en sådan och en insekt kommer fram, hoppa sedan på insekten så hamnar den uppochner. Då kan

du plocka upp den med Y-knappen, precis som om den vore en tunna. Kasta in den i Belchas mun och den gode bossen kommer rapa sig bakåt. När Belcha rapat sig ända ned i ett håll har du vunnit striden, men tänk på att han hela tiden hoppar framåt och kan således knuffa ned dig i ett annat hål. För att träffa hans mun så bra som möjligt med Dixie, bör du stå en bit i från honom, hoppa och kasta. Detta är något du måste prova dig fram till.

=====
Kremwood Forest
=====

För att nå denna värld måste du först klara den första, Lake Orangatanga. Sedan är det bara att gå till vänster därifrån och du når denna trevliga skog.

Barrel Shield Bust-up - Misshandel av Tunnsköldar

På denna bana får du möta många apor som kastar nötter på dig - de är ena riktiga nötter. Ha... ha... Kass humor är farligt! Använd tunnsköldarna vid repen för att skydda dig (mot aporna, inte mot humorn). Du måste vara riktad åt rätt håll, annars gör inte tunnorna någon effekt. Ibland måste du bara klättra snabbt när aporna inte skjuter, tänk på det. Det finns en warptunna på den här banan. Mellan O och sjärntunnan finns ett hål i högra trädet. I detta hål ligger bananer och en tunna som skjuter dig upp igen. Hoppa bredvid denna tunna för att komma till warpen. Du warpas till målet.

Bonusbana #1 - Hitta Myntet

Mellan O och stjärntunnan borde du finna en TNT-tunna i ett av träden. Där du hittar den ska du spränga den vänstra väggen och en dörr kommer öppnas till en bonusbana. Där inne ska du bara i lugn manér försöka ta dig förbi aporna. Ta dig förbi en i taget annars är det lätt hänt att du blir nedskjuten.

DK-myntet

Strax efter att du tagit N kan du mellan träden kasta upp Dixie på en gren. Gör detta och du kommer få syn på Koin och hans mynt. Ställ dig på hyllan precis ovanför honom och kasta tunnan in i väggen. Således får du myntet ganska enkelt.

Bonusbana #2 - Ta 15 Bananer

Mycket nära målet, rättare sagt i trädet till vänster om det, finner du en TNT-tunna. Spräng den vänstra väggen precis bredvid tunnan och en port i trädet öppnas. Hoppa uppför grenarna och du kommer nå en DK-tunna. Nu måste du vara Dixie och sedan hoppa och helikoptersnurra mot höger ända tills du når bonusbanan. Du kommer att snurra ut ur trädet och sedan in i ett annat, ur ut det och in i bonusbanan. Själva bonusbanan handlar bara om tålmod och försiktig. Kom ihåg att hålla Y intryckt och ta bananerna. -_-

Riverside Race - Flodtävlingen

Panik, som du kanske märkt följer en svärm insekter efter dig. Bara spring så kommer de inte åt dig. I vattnet och på vissa andra ställen är du fri från dem, dock. Du har kanske också märkt en tidsmätare i skärmens ena hörn. Du behöver inte uppnå någon speciell tid för att klara banan, men för att få en bananfågel måste du det. Läs i bananfågelsektionen för mer info.

Bonusbana #1 - Ta 15 Bananer

Ta det lite lugnt när du når första dammen efter K. Byt till Kiddy och simma till den högra kanten nära ytan. Härifrån ska du hoppa upp med Kiddy in i svärmen så att han dör och sedan blir det lätt för dig att hoppa upp på land med Dixie. Det är viktigt att du hoppar så fort du får kontroll över Dixie så att du inte hamnar i vattnet igen. Bonusbanan är det bara att springa till och i själva banan är det bara att undvika fisken och snurrhoppa en del.

Bonusbana #2 - Skalla Skurkarna

I dammen precis under N kommer du hitta en odödlighetstunna. Vid ytan finner du tre röda getingar. Hoppa på dessa medan du är odödlig för att nå bonusbanan. På bonusbanan kommer du möta hoppande fiender och dessa bör du ha hjälp med rullattacker.

DK-myntet

I en vattentunnel får du G. I dammen till höger om denna ska du använda precis samma teknik som för bonusbana #1. Hoppa bara upp i svärmen och hoppa upp med den andra kongen.

Squeals on Wheels - Skrik på hjul

Rolig bana. Det handlar helt enkelt om att ha ihjäl alla råttor i hjulen och du måste alltid använda oljefat för detta. Ofta måste du hålla upp intryckt för att träffa när du kastar. Bredvid varje råtta finner du mätare. Dessa blir grönare för varje råtta du besekrat. När den är helt grön, betyder det att en järndörr öppnats. Du finner säkert låsta luckor här och var på banan. I slutet måste du falla igenom alla dessa. Efter fallet, precis innan slutet får du pippin Parry med dig. Han flyger ovanför ditt huvud så tänk på att hoppa vid getingar och sådant. Överlever han får du tre extraliv. Han måste däremot klå en fågel för att du ska få G. Detta klarar han. Fin fågel.

Bonusbana #1 - Samla 20 Stjärnor

Där du hittar O, ska du gå till vänster. Här ska du naturligtvis slörcha råtтан, men du ska även hoppa upp på hans hjul och du når en bonusbana. Bonusbanan är enkel.

Bonusbana #2 - Ta 15 Bananer

Direkt efter stjärntunnan når du två stycken hjul med råttor i. Var Kiddy och hoppa upp på den undre. Plocka upp Dixie, hoppa ut mot höger, håll upp intryckt och kasta upp Dixie till det övre hjulet. Därifrån når du bonusbanan och må jag säga att Rare inte hade någon vidare fantasi här.

DK-myntet

Precis innan N finner du en råtta med två gröna getingar surrandes omkring. Hoppa upp på hjulet och du kommer se en avsats till höger. Dit upp ska du.

Springin' Spiders - Studsande Spindlar

Jag har inget att säga här. Lite bökigt att hitta allt kanske.

Bonusbana #1 - Ta 15 Bananer

När du fått K, ska du gå till vänster och sedan hoppa ned mellan grenarna. Här finner du en Squawktunna. Förvandla dig till goja och flyg sedan rakt upp och du når en ingång med massor av bananer. Följ bananspåret ända tills du når en bonusbana. I bonusbanan måste du först upp en bra bit för att

hitta bananerna och när du väl hittar dem ska du vara snabb och försiktig.

DK-myntet

Denna kan vara lite svår att upptäcka. Efter stjärntunnan kommer du strax in till högra trädet. Följ hoppsakerna upp till toppen och du kanske kan skymta en avsats lite ovanför. Du borde se en röd geting här förresten. Var Kiddy och plocka upp Dixie. Stå sedan på den högsta hoppsaken och när den står som högst då hoppar du upp i luften och kastar upp Dixie till avsatsen. Har du kommit upp till avsatsen borde du se Koin, och stå bredvid en tunna. Byt till Dixie, plocka upp fatet och kasta in det i hålet så kommer det träffa Koin. Kasta sedan upp Dixie till hålet för att få själva myntet.

Bonusbana #2 - Samla 30 Stjärnor

Detta var lite svårt att beskriva. När du tagit N och känner att det är dags för ett G, så borde du mellan de båda träden kunna se en fågel som gömer sig invid en gren. Hoppa mot fågeln och denne kommer bilda en gren till G. Men det är inte dit du ska, utan strax till höger om denna fågel finner du bonusbanan ifall du ramlar ned i hålet här. I bonusbanan ska du först ta dig till toppen och sedan använda Dixies helikoptersnurr för att ta alla stjärnor på vägen ned.

Bobbing Barrel Brawl - Guppande Tunnbråk

Nu får du vara Ellie elefanten igen och du måste använda vatten denna gång, däremot får du inte vara i själva vattnet eftersom att där simmar en elak och mycket hungrig piraya. Tryck på L-knappen när du står på en tunna i vattnet och du fyller på vatten. Tryck på R-knappen för att spotta ut. Håll upp intryckt för att spotta vatten uppåt. Gröna getingar dukar under av vatten, men icke röda. Slutligen, flera gånger måste du använda Y-knappen för att suga till dig tunnor. Tänk på det.

Bonusbana #1 - Hitta Myntet

Läs "övrigt" först. Efter O ska du se till att ha fullt med vatten och då ska du skjutas iväg med en tunna. Medan du far borde du kunna skymta bonusbanan. Tryck upp och skjut en vattendroppe på fågeln ovanför getingen. En TNT-tunna faller på getingen och du kan hoppa in i bonusbanan. Denna bana är faktiskt tämligen frustrerande. Du ska plocka upp en tunna, hålla upp intryckt och sedan kasta den i vattnet, sedan ska du plocka upp den andra, hoppa till tunnan i vattnet och göra likadant med denna. Således når du myntet, men för Guds skull, var försiktig - det är inte meningen att elefanter ska balansera på små tunnor i pirayafyllda dammar!

DK-myntet

Du hittar den mycket lätt på vägen precis innan stjärntunnan. Oljefatet befinner sig under röda getingar, så du måste hålla Y-knappen intryckt för att suga till dig det med snabeln.

Bonusbana #2 - Samla 10 Stjärnor

Denna är nästan lite klurig. Mellan N och G kommer du nå en damm där du kanske kan skymta en bonusbana. Du kan inte dyka till den utan du måste ha höjd i ditt hopp. Fortsätt till höger och du kommer stöta på två skalbaggar. Hoppa INTE på dessa utan följ efter dem. Du kommer se att de flyger och bildar en trappa för dig. Hoppa på dem när de ställt upp sig, landa sedan i dammen med bonusbanan och du kommer ha sådan kraft i fallet att du pressas ned till bonusbanan. Den, ja, den är jättelätt.

Arich's Ambush - Arichs Bakhåll

Imse-vimpse-spindel är stor, sur och har vassa klor. Kort sagt ska du plocka upp en tunna och dunka in den i Arichs huvud underifrån. Fyra gånger så är det klart. Dixie är bäst att använda eftersom att hon håller tunnan ovanför sig - då räcker det med att Arich hoppar mot henne. Akta klorna, men stå gärna precis under honom och tänk också på att du kan hoppa mot Arichs ben för att komma upp till tunnan. Jämt när du tagit en tunna efter den tredje träffen kommer Arich skjuta fem gröna bollar på dig och det är obehagligt eftersom att dessa gärna har sönder din tunna. Försök undvika de tre första bollarna genom att röra dig i mitten. När sidobollarna också kommer kan det vara smart att springa till det vänstra hörnet. Hursomhelst, när striden är avklarad får du ett plåster som du ska ge till Funky.

=====
Mekanos
=====

Så du har klarat andra världens boss? Kul för dig. Du bör ha fått ett litet plåster som du nu ska ta till Funky's Rentals. Med detta plåster kan han nu slutföra svävaren åt dig. Med svävaren kan du fara över stenarna i vattnet, vilket du inte kunde tidigare. Bege dig norrut från hyrfirman och du kommer kunna besöka två nya världar. På ön ligger Mekanos.

Fire-Ball Frenzy - Eldbollsvansinne

Idén är kul, utförandet sämre - det är ju så tråkigt! Pyttefåglar med feta eldkanoner verkar ju roligt. Tänk på att du måste tajma väl för att ta dig förbi dem. När en eldboll studsat en gång kan den inte skada dig.

Bonusbana #1 - Skalla Skurkarna

Den första bonusbanan hittar du inte förrän efter stjärntunnan, konstigt nog. Så, efter att ta sprängt stjärntunnan måste du klättra nedför en bit. På botten kommer du till ett vägskäl och här bör du ta till vänster. Använd Dixie och gör en helikoptersnurr över lavasjöarna så når du strax bonusbanan. I själva bonusbanan blir du spindeln Squitter. Använd Y-knappen för att skjuta nät på alla getingar.

Bonusbana #2 - Ta 15 Bananer

Precis innan du plockar upp N, kommer du se en fågel som skjuter tre eldbollar på en gång och en plattform precis bredvid. Kasta upp Dixie till plattformen och ni kommer röra er uppåt. När ni nått toppen ska du plocka upp Dixie igen, hoppa mot avsatsen och kasta upp henne på den. Du kommer strax till bonusbanan och du kan säkert gissa scenariot. Tänk dock på att när eldbollen studsat kan den inte skada dig.

DK-myntet

Inte så långt ifrån den andra bonusbanan når du en hiss och du kommer garanterat få syn på Koin och hans mynt när du hissats upp. När det gäller att ta myntet ska du vara försiktigare. Du måste tajma väl när du plockar upp tunnan.

Demolition Drain-Pipe - Förstörelsens Stuprör

Kul med en lite snabbare bana efter höjden av seghet vi nyligen upplevde. Du

får fara en typ av släde längst med ett rör. Det gäller bara att hoppa och om du hänger i taget måste du många gånger släppa grepet genom att trycka ner och B. Ofta är det klokt att följa bananer och inte hoppa på getingar (även om du kan), då burkar du oftast hamna rätt.

Bonusbana #1 - Skalla Skurkarna

Någonstans ganska precis mellan K och O kommer du finna en geting med en banan ovanför sig. Du ska hoppa upp på getingen och till bananen så kommer du till bonusbanan. Här gäller det bara att snabbt hoppa på alla skalbaggar.

Bonusbana #2 - Samla 20 Stjärnor

Denna ligger mellan N och G. I detta område har du säkert sett en massa gropar som är livsfarliga att köra ned i. När du passerat den med en skalbagge ovanför kommer du automatiskt flyga upp till taket. Tryck ner och B för att genast släppa taget. Du måste köra ned i nästa grop för att komma till bonusbanan. Här finns förresten en banan. På bonusbanan, måste du vara jättenoga med att snabbt släppa taget om taket.

DK-myntet

Strax till vänster om målet, du finner oljefatet väldigt nära målet, dock.

Ripsaw Rage - Klyvsågsvrede

En av de mer imponerande och innovativa banorna, om du frågar mig. Jag menar, man blir ju jagad av en gigantisk motorsåg. Eeek! Det gäller egentligen bara att vara snabb och uppmärksam.

Bonusbana #1 - Hitta Myntet

Precis efter O kommer du hitta en grön geting som blockerar en ingång för dig. Plocka upp tunnan i närheten och visa getingen vad du gör med sådana som han. Gå in i bonusbanan på andra sidan, där det egentligen bara gäller att vara snabb och hoppa på varenda gren.

Bonusbana #2 - Ta 15 Bananer

Mellan N och G kommer du hitta en till grön geting som blockerar en dörr. Oljefatet du ska använda är lite svårt att se, men det ligger snett nedanför getingen. Du måste vara jättesnabb om du ska hinna plocka upp oljefatet och besegra getingen. När du når själva banan kommer du få en odödlighetstunna och få rida på sågen medan bananer dyker upp. Udda, men roande. Hoppa efter bananerna så får du dem fortare. Mycket lättare så.

DK-myntet

Där du tar G, kan du se en banan under bokstaven. Hoppa ned till bananen och du kommer bli ivägskjuten till en odödlighetstunna. Rid på sågen tills du når ett oljefat och Koin.

Blazing Bazukas - Flammande Bazukas

Vad är speciellt med denna bana då? Jo, lite här och där står små krabater med bazukas och de skjuter gärna tunnor och TNT-tunnor på dig. Tunnorna kan du hoppa på, men TNT måste du undvika. Tänk på det. Banan är också ganska stor.

Bonusbana #1 - Hitta Myntet

Mellan K och O finner du en squittertunna. Hoppa in i den för lite spindel-action. Det står en kille som skjuter TNT-tunnor här. Spring till stället där dessa TNT-tunnor träffar väggen. Därifrån ska du använda A-knappen för

att tillverka nät så att du kan klättra upp till en annan kille som skjuter TNT-tunnor. Använd Y-näten för att förstöra hans tunnor och hoppa sedan in i bonusbanan som befinner sig ovanför honom. På bonusbanan måste du använda en hel del nät, av båda slag.

DK-myntet

Var fortfarande spindel och strax efter O kommer du till en tunna som skjuter upp dig i luften. Låt den bara skjuta upp dig en våning och du kommer se Koin bli beskjuten av trätunnor. Men det är ju bara stål som biter på honom! Tillverka nät och hoppa bort till beskjutaren. Ovanför honom finns en omkopplare. Skjut med Y-knappen på den så börjar killen skjuta oljefat istället. Gå tillbaka till Koin så att han blir träffad av rått stål.

Bonusbana #2 - Hitta Myntet

Mellan N och G kommer du än en gång skjutas upp till våningar ovanför. Du kommer först skjutas förbi en bazuka med TNT-tunnor och sedan en med vanliga tunnor. Från denna bazuka ska du använda Dixie och göra en helikoptersnurr till övre vänstra hörnet av området. Här finner du bonusbanan och på själva bonusbanan gäller det bara att hoppa in i tunnan, skjuta iväg, hålla till vänster och hoppas på det bästa. Med lite tur träffar du en tunna och studsar bort till bonusmyntet.

Low-G Labyrinth - Låggravitations-labyrinten

Roligt, men segt. Gravitation är väl ungefär som på månen skulle jag tro. Såapor som redan kan hoppa högt hoppar förstås extra högt. Det är grön gas överallt så visste jag inte bättre hade jag anklagat Rare för drogpropaganda. Sorgligt nog måste du spela hälften av banan med en lila Squawk som inte ens kan skjuta nötter. Han kan ialla fall bära tinnor, se det från den sidan.

Bonusbana #1 - Samla 80 Stjärnor

När du nått stjärntunnan och tagit Squawk ska du gå tillbaka till hålet i taket precis innan stjärntunnan och där tre getingar flyger. Här finner du bonusbanan. På bonusbanan kan de vara klokt att ta stjärnorna rad för rad, på grund av gravitationen.

Bonusbana #2 - Skalla Skurkarna

När du tagit N, ska du flyga uppåt och du kommer nå två röda getingar. Till vänster om dessa kan du se en mycket snabb grön geting blockera väggen nedåt. Hit ner ska du för att hitta bonusbanan och där gäller det bara att använda tunnor för att ha ihjäl alla getingar.

DK-myntet

Det finns två ställen du kan förlora Squawk och vid båda ska du bege dig mot DK-myntet. Vi börjar med det mest troliga. Då förlorar du Squawk precis bredvid Koin och DK-myntet. Du får en tunna när du förlorar honom och den ska du använda mot Koin. Förlorar du tunnan, finns det en annan att hämta snett upp till vänster. Ifall du förlorar Squawk på ett annat ställe, vid getingar och en banan klase, ska du först bege dig uppför röret och sedan gå mot vänster tills du hittar ett oljefat (samma som tidigare) bredvid två getingar. Ta oljefatet och hoppa ned i hålet under getingarna så når du Koin härifrån också.

Kaos Karnage - Kaos Blodbad

Kaotiskt blodbad skulle man också kunna säga, men han heter ju Kaos. Detta är

en smått underhållande boss. Han kommer börja med att grilla golver. Ställ dig mot en vägg och hoppa när han försöker grilla golvet bredvid dig. Lätt att undvika. Strax kommer han fälla ut knivblad tre gånger. Dessa ska du använda som en stege för att hoppa på hans huvud. Det är säkrast att hoppa under första varvet med knivbladen eftersom att han under andra boxar och under tredje kan hinna fälla ned huvudet. När du gjort detta fyra gånger kommer han tappa huvudet, men icke duka under.

Under den andra fasen kommer han först fortsätta med att grilla golvet. När du hoppat på hans huvud en gång kommer hjälmen börja skjuta på dig. Hjälmen skjuter när ögonen blir gula, så stå still och spring första när ögonen börjar gulna. Sedan kommer Kaos tillbaka och drar kniv på en gång. När du utfört denna process fyra gånger också har du vunnit, även om Kaos faktiskt lyckas fly. Du får förresten en skida, men har du för nytta av den. Prova själva att åka skidor med bara en skida. Krampupplevelserna kommer nog ganska fort.

=====
Cotton-Top Cove
=====

Det där är ett namn man faktiskt skulle kunna översätta. Lilla Bomullstopviken kanske. Denna värld blir tillgänglig samtidigt som Mekanos och ligger till vänster om den. Här finner du massor med vatten och vatten kan man dricka. Woo!

Bazza's Blockade - Bazzas Blockad

Detta är din första riktiga vattenbana och vad är det för speciellt med denna? Jo, det simmar en massa barrakudor i oändligt antal.

Bonusbana #1 - Hitta Myntet

Mellan K och O finner du denna bonusbana. Den ligger under ett ställe som korsas av barrakudor. Du kommer säkert bli misstänksam när du ser stället ändå. På bonusbanan gäller det bara att simma snabbt åt höger och undvika alla fiender.

Bonusbana #2 - Skalla Skurkarna

Också lite svår att beskriva exakt. Mellan stjärntunnan och N kommer du hitta ett ställe där barrakudorna kommer från vänster, men du ser inte hålet de kommer ifrån. Simma mot barrakudorna och du finner bonusbanan. På bonusbanan kommer du bli förvandlad till Enguarde. Besegra alla fiskar och du har klarat det.

DK-myntet

Bakom målet finner du oljefatet och Koin. Hoppa inte upp i flaggan direkt.

Rocket Barrel Ride - Ridturl i Rakettunnan

Jo här finns det en hel del racketerande tunnor och det finns också vackra vattenfall; jag gillar verkligen den här miljön. ^_^ Du kommer möta nya blå fiender. Du kan besegra dem med tunnor eller hopp från Kiddy, inte annars. Ellie kan förstås spruta sitt dödliga vatten på dem också. Håller du förresten fågeln vid liv blir du belönad med tre extraliv. O kan vara svårt att hitta. Den ligger snett nedanför till höger om första bonusbanan.

Bonusbana #1 - Samla 20 Stjärnor

Mellan O och stjärntunnan borde du finna den första skalbaggen på banan. Den flyger till vänster om en geting. Låt tunnans skjuta dig mot skalbaggen och håll sedan vänster för att studsas bort mot bonusbanan. På bonusbanan gäller det bara att snabbt ta alla stjärnor.

Bonusbana #2 - Samla 60 Stjärnor

När du nått skylten som säger att du inte längre får ha pippin med dig, ska du gå till höger, men hoppa över tunnans bakom vattenfallet. Då leds du till bonusbanan och där är det bara att skjuta dig mellan tunnorna tills du fått alla stjärnor.

DK-myntet

Strax till vänster om målet finner du Koin och ett oljefat en bit därifrån. Gör exakt som jag säger nu. Precis till höger om oljefattet finner du en rakettunna. Plocka upp oljefattet och ställ dig under rakettunnan. Håll upp intryckt och kasta oljefattet mot vänster. Hoppa snabbt upp i rakettunnan så kommer du landa bort vid Koin. Oljefattet kommer långsamt rullande och träffar då Koin i ryggen. Således får du myntet.

Kreeping Klasps - Krypande Knipsare

Titta, en likadan bana som du fann i början av spelet. Något är inte riktigt som det ska - det finns ju en arg piraya i sjön och massor av klättrande TNT-tunnor på repen. Unvik pirayan och hoppa över TNT, så klarar du dig utmärkt. Kom också ihåg att det finns extraliv och björnmynt ovanpå taken och under sprickorna. Kasta upp Dixie på taken, och dunka ned Kiddy i sprickorna. Booya!

Bonusbana #1 - Ta 15 Bananer

Mellan K och O borde du finna två stycken getingar som cirkulerar runt ett rep. Du kan inte se vad som finns ovanför repen, men jag kan säga att det börjar på bonus och slutar på bana. Precis när getingarna skingrat sig hoppar du upp på repet och sedan in i tunnans. De femton bananerna tar du mellan två rep - inga svårigheter.

Bonusbana #2 - Hitta Myntet

Inte långt efter stjärntunnan finner du två stycken parallella rep med en tunna på det övre och två på det undre. Under det undre repet finner du en rakettunna som tar dig till bonusbanan, lätt hänt att förlorar ett liv här. På själva bonusbanan gäller det bara att klättra snabbt och hoppa över de trevliga tunnorna.

DK-myntet

Du finner Koin precis i slutet av banan och oljefattet längst bort till höger om målet. Fatet skyms av huset där.

Tracker Barrel Trek - Resa i Målsökande Tunnor

Som för två banor sedan, men med elefant i slutet. Tänk på att använda L-knappen för att suga in vatten och den motsatta knappen för att skjuta. Det finns tre stycken extraliv precis innan du får Ellie. Hoppa bara ned från avsatsen och helikoptersnurra till vänster bakom vattenfallet. Sug vattenfall!

Bonusbana #1 - Samla 70 Stjärnor

Där du hittar O, ska du gå till avsatsen längst ut till höger. Därifrån ska du sedan hoppa och helikoptersnurra tills du når bonusbanan.

Bonusbana #2 - Skalla Skurkarna

Precis när du fått Ellie elefanten, ska du gå till vattenfallet höger om dig och sedan till baksidan av det. Ladda på med vatten och hoppa sedan in i rakettunnan här. Styr den till två getingar och en bonustunna. Skjut getingarna för att komma till bonusbanan. På bonusbanan ska du bara se till att hoppa på skalbaggarna, men tänk på att du måste använda de sista som trappsteg till den allra sista.

DK-mynt

När du förlorar Ellie nära slutet får du ett oljefat i belöning. Detta måste du använda mot Koin och missar du måste du spela om hela benen. Woo! Dessutom är det nästan lite omständigt att faktiskt ta myntet. Hursomhelst ska du bära oljefatet bort till Koin och sedan ska du absolut INTE stå på honom och kasta mot den vänstra väggen - då försvinner tunnan. Snett ovanför Koin till vänster kan du stå på en liten kulle. Därifrån ser du den vänstra väggen. Kasta oljefatet mot väggen, men håll upp intryck så att det rullar långsammare. Spring sedan snabbt till höger på kullen så att du befinner dig ovanför KOIN när oljefatet träffar honom. Således får du myntet.

Fish Food Frenzy - Fiskmatsvansinne

Denna bana är innovativ. Rare kom väl på att deras vattenbanor är så tråkiga att de kryddade en med en persken lönnmördare. Du får kort sagt ha en piraya med dig. Den kommer inte skada dig så länge den får mat isig, utan försvara dig från alla möjliga sorters fiender. Den ändrar dock färg med tiden från blå till lila, från lila till rosa och rosa till röd. När den är röd så föredrar den apkött, men så fort den får mat i sig ändrar den färg åt andra hållet istället. Förlorar du en apa, så blir pirayan blå och snäll igen. Alla djur på banan är bra för pirayan, utom de taggiga eftersom att de gör pirayan rödare. Pirayan håller sig bakom dig, så när du passerar taggiga fiender ska du helt enkelt vända på dig så att inte pirayan äter dem.

Bonusbana #1 - Ta 15 Bananer

Denna bonusbana finner du mellan K och O och jag kan inte direkt hitta några riktmärken. Det ligger ialla fall i ett väldigt tydligt fack på höger sida. Själva bonusbanan är patetiskt enkel.

Bonusbana #2 - Skalla Skurkarna

Precis innan du lämnar vattnet (efter G) ska du simma tillbaka till den närmaste taggiga fienden. Ovanför den finner du bonusbanan och där är det bara att leda pirayan till alla fiskar. Simma bara med ryggen mot fiskarna så går det bra.

DK-myntet

Vid målet ska du kasta upp Dixie till en avsats till vänster.

Squirt's Showdown - Squirts Kraftmätning

En ganska harmlös boss egentligen. Du kommer få vara Ellie elefanten och du ska fort ladda upp med vatten. Därefter kommer Squirt att spruta vatten i en cirkel. Står du still blir du nedsprutad, men hoppar du mot strålen kommer du få stå kvar. När strålen passerat öppnar Squirt sina ögon och då gäller det bara för dig att trycka upp och skjuta två strålar i vardera öga på Squirt. Upprepa processen två gånger till så är han borta, men tänk på att Squirt sprutar mer vatten ju fler gånger du retar honom. Som belöning får du den andra

skidan, så bege dig till Funky för att ta reda på vad han kan göra med dina skidor.

==
K3
==

Som du kanske vet är världens näst högsta berg K2. K3 är alltså både en association till detta berg och till Donkey Kong Country 3. Bara så du vet! ^_^ När du klarat både Mekanos och Cotton-Top Cove har du fått två stycken skidor. Ta dessa till Funky och du får Turboskidan. Den går riktigt fort och du kan nu rida uppför vattenfall. Norr om världarna du nyss klarade finner du K3, ett roligt berg.

Krevice Kreepers - Kryp i Skrevor

Denna bana representerar spelet ganska bra, tycker jag. Spelets starkaste kort är enligt min mening dess tempo både när man springer, hoppar, klättrar och annat, och här krävs det verkligen. Synd att Rare inte riktigt förstod detta för deras senare 3D-spel. Här möter du massor av klättrande TNT-tunnor. Då måste du klättra fort och finta dem. Till exempel först locka den till vänster, klättra snabbt åt höger och hoppa förbi den. För bananer, björnmynt och extraliv ska du försöka utforska varenda hörn. Kasta upp Dixie på miss-tänksamma avsatser till exempel.

Bonusbana #1 - Samla 30 Stjärnor

Första bonusbanan finner du strax efter K och den är synnerligen svår att beskriva. Du kommer se en klättrade TNT-tunna i övre vänstra hörnet av skärmen. Bonusbanan ligger till vänster om denna TNT-tunna. Det du ska göra är att finta bort tunnan genom att först hoppa upp på repet precis ovanför. På själva bonusbanan ska du också se till att finta tunna. Hoppa över den och använd helikoptersnurren för att få alla stjärnor.

DK-myntet

Efter O, precis innan stjärntunnan borde du hitta Koin och hans oljefat.

```

      _____
      |           |
 /   K _____ |V
 |--(_____)  \___
 \   <--   H   _____
```

Detta kan vara lite klurigt, men det borde inte vara några problem. Du ska först och främst se till så att du är Kiddy och sedan lägga märke till hur områden ser ut. Något liknande illustrationen till vänster. Plocka upp oljefatet och ställ dig vid position H. Kasta upp tunnan och håll upp intryckt

och kasta tunnan mot den högra väggen position V. Då kommer tunnan studsas mot väggen och förhoppningsvis rulla mot Koin. Då ska du snabbt springa till vänster så att Koin blir träffad i ryggen. Du måste vara mycket snabb.

Bonusbana #2 - Hitta Myntet

Nu ska du bege dig till stället där du får N. Denna bokstav får du i ett fack till höger strax ovanför tre stycken klättrande TNT-tunnor på raken. När du når N, ska du kasta upp Dixie på avsatsen ovanför till höger. Där finner du bonusbanan där det bara gäller att finta och snabbt ta sig till myntet.

Tearaway Toboggan - Slit Ut Kälken

Den här banan är underhållande - du får åka kälke. Akta dig för bin och stup

så ska det nog gå vägen.

Bonusbana #1 - Skalla Skurkarna

Precis i början hamnar du i en tunna. Ifall du skjuter till höger så kommer du till kälken. Sikta istället snett ned till höger och du kommer till bonusbanan. För att besegra alla skalbaggar här ska du bara Dixie och sedan plocka upp Kiddy på ryggen. Kasta Kiddy på insekterna.

Bonusbana #2 - Samla 50 Stjärnor

Efter G kommer du se en pil av bananer. Framför nästföljande stuga finner du bonusbanan så du får inte hoppa upp på taket, men ej heller köra in i getingen bredvid. På bonusbanan gäller det bara att följa stjärnspåret.

DK-myntet

Koin finner du en bra bit bakom målet.

Barrel Drop Bounce - Studsa på Fallande Tunnor

Ännu en vattenfallsbana, men det ska nog gå vägen. Här finner du massor med tunnor som faller i strömmen. Dessa måste du ofta hoppa på och tajma dina hopp väl. Lyckas du få pippin Parry att överleva får du två extraliv och må jag säga att det finns några krångliga bonus- och DK-mynt

DK-myntet

Vid K ska du hoppa och snurra till höger och du kommer till en ny del av banan. Här finner du ett oljefat och nu ska du läsa noggrant. Plocka upp oljefatet, håll upp intryckt och kasta sedan in det i den vänstra väggen. Fatet kommer rulla tillbaka till dig och då ska du hoppa upp på det så att du balanserar det ända bort tills du når Koin längre ned. När du ser Koin ska du hoppa av fatet och över honom. Då borde fatet träffa Koin i ryggen och du får DK-myntet.

Bonusbana #1 - Ta 15 Bananer

Gå tillbaka till där du tog K och det första jag kan säga är att bonusbanan ligger precis ovanför K-bokstaven. Till vänster faller det ett par tunnor och dessa ska du använda för att komma åt bonusbanan. Hoppa från tunna till tunna eller använd plattformen strax till vänster. När det gäller bonusbanan ska du hoppa från tunna till tunna medan du tar bananerna. Lite klurig.

Bonusbana #2 - Hitta Myntet

Där du hittar N ska du hoppa av och heikoptersnurra från avsatsen till höger. Då borde du se bonusbanan och har du tur kommer det en tunna du kan hoppa på. Ifall du måste besöka bonusbanan igen, är förmodligen inte tunnans där, så du måste kanske förlora ett liv. På bonusbanan ska du bara följa tunnorna uppåt längst vattenfallet. Du måste vara ganska snabb.

Knack-Shot Kroc - Mästerskytten Kroc

Denna bana är lite unik, dels för att du måste använda Squitter spindel och dels för att du hela tiden har ett sikte efter dig. Siktet skjuter så fort det blir rött och då ska du helst flytta på dig lite grand. Kom ihåg att använda näten rätt. Skjut i väg ett nät med A och fäll ut det med samma knapp. Skjut farliga nät med Y. Använd upp för att skjuta uppåt.

Bonusbana #1 - Ta 15 Bananer

Mellan K och O finner du denna. När du träffat två igelkottar som springer

nära en stor maskin i bakgrunden, ska du bilda nät och klättra uppåt på dem. Så enkelt finner du bonusbanan. På bonusbanan, prova på att ha ett enda nät i mitten hela tiden. På så vis kommer du åt bananerna var de än är.

Bonusbana #2 - Skalla Skurkarna

Efter N kommer du strax till ett stort rum med en roterande röd geting och en DK-tunna. Bonusbanan befinner sig ovanför getingen så det är bara att tillverka nät och hoppas på det bästa. Du får nästan räkna med att förlora en DK här. Bonusbanan är lite mer intressant. Här måste du använda siktet som förföljer dig annars. Skjut med B och tänk på att det är en stunds fördröjning. Det befinner sig hoppande fiender i alla fyra hörn och då gäller det bara att placera siktet lite ovanför skyddet och hoppas på det bästa. När det gäller getingarna ska du hålla siktet stilla och skjuta precis innan getingarna passerar.

DK-myntet

När du lämnar in spindeln i slutet av banan får du ett oljefat i belöning. Använd det på Koin i närheten och kom ihåg att du bara har en chans.

Lenguin Lunge - Lingvinslungnin

Sämsta översättning någonsin (Penguin Lauch = Pingvinslungning). Rolig bana med massor av pingviner. Hoppa på deras huvuden och under dem, men inte på deras näbbar. Försök studsas på dem för att avancera.

Bonusbana #1 - Hitta Myntet

Precis vid startpunkten borde du se en röd geting med en bonusbana ovanför. Plocka upp Dixie och kasta upp henne dit. På bonusbanan finner du pingviner. Hoppa på dem medan du trycker åt höger så når du bonusmyntet.

DK-myntet

Oundvikligt att missa mellan O och stjärntunnan.

Bonusbana #2 - Samla 30 Stjärnor

Efter G, också oundviklig. Var försiktig med pingvinerna dock. Själva bonusbanan ska inte bli några problem.

Bleak's House - Bleaks Hus

Detta påminner rättså mycket om Swankys minispel. Ditt mål är att träffa snögubbens röda lampa ett antal gånger. Den blå markeringen på vänster sida visar vart dina snöbollar skjuts: bakgrunden eller förgrunden. Ändra inställningen genom att trycka upp eller ned. Undvik snögubbens snöbollar och skjut honom två gånger så kommer han börja skjuta snökanon mot dig. Se mönstret, undvik bollarna och skjut honom två gånger när han skrattar sitt råa skratt. När detta är klart går han tillbaka till snöbollskastning och nu är han snabb. Skjut honom en gång och han går tillbaka till kanonskjutning. Först skjuter han fram och tillbaka och sedan flera på en gång. Han skjuter flera på en gång sju gånger och sedan skrattar han en mycket kort stund. Ränka till sju stycken ivägskjutningar och var sedan beredd på att träffa honom så dör han. Du får ett bonusmynt, yay! Dags att gå vidare till nästa värld. Måste bara citera honom: HÖHÖHÖHÖ!!

=====
Skulle kunna översättas till rakbladskam. Kam som i bergskam. Världen befinner sig till höger om K3.

Buzzer Barrage - Buzzers Spärreld

Jag kommer ihåg när jag var i nioårsåldern och ny med tv-spel och fann denna bana riktigt svår. Överhuvudtaget har jag fått massor av trevliga små nostalgikickar av denna guide. Här får du vara lila Squawk igen och du måste verkligen komma ihåg att använda de där tunnorna. Ett par gånger måste du släppa en tunna mellan röda getingar så att den träffar en grön. Det finns också en massa helikopterfiender, men dessa kan du inte besegra överhuvudtaget - försök bara undvika dem. K och O finner du i fåglar så dessa ska du ha ihjäl med tunnor, medan G ligger bakom en geting. Nu vet du. ^_^

Bonusbana #1 - Skalla Skurkarna

Denna finner du mellan K och O, högst upp i högra hörnet av banan. Vid en röd och en grön geting ska du kasta en tunna på den gröna och således kommer du åt bonusbanan undertill. På bonusbanan surrar massor av getingar. Se till så att alla får smaka på trätunnornas bittra sötma och du får myntet. Inga problem, eller hur?

DK-myntet

Efter att du nått stjärntunnan kommer du till ett område fullt av getingar. Därefter når du Koin, men inget oljefat. Oljefatet befinner sig däremot på våningen ovanför Koin. Undvik propellerkillen för att komma upp dit, släpp oljefatet bredvid Koin och flyg sedan ovanför honom för att få myntet.

Bonusbana #2 - Samla 40 Stjärnor

Denna bonusbana ligger mycket nära målet. Precis när du gjort dig av med fågeln kommer du en sista propeller. Han far upp i två hål i taket. Studsa på hans huvud medan han tar sig upp mot vänstra hålet i taket. Där uppe ligger bonusbanan, men se till så att du studsar på huvudet eftersom att det annars kan gå mycket illa. På själva bonusbanan ska du studsa på en annan propellers huvud så att du får alla stjärnor. För de stjärnor som befinner sig nära marken är det dock smartast att bara kasta upp Dixie mot dem.

Kong-Fused Cliffs - Förvirrad Stubintråd

Om jag tyckte förra var svår, vad ska jag då ha tyckt om denna. Nåja, jag är lite duktigare idag. =) Här förföljs du hela tiden av en brinnande stubintråd. Rolig idé! Se till så att du undviker getingar, propellers och annat löst folk och använd rakettunnor så ofta du kan. En gång på banan måste du använda en rakettunna för att undvika en propeller. Naturligvis får du bara en chans för bonusbanorna.

Bonusbana #1 - Hitta Myntet

Mellan K och O kommer du finna bananspår åt höger under och över två roterande getingar. Snurra längst med bananspåret och du når en bonusbana. Här ska du hoppa in i alla tunnor på vägen för att undvika getingarna.

Bonusbana #2 - Hitta Myntet

Mellan N och G, ovanför tre gröna getingar, finner du ett bananspår av tre bananer. Följ bananspåret så kommer du till en osynlig rakettunna som leder dig till bonusbanan. Här ska du bara klättra uppför samtidigt som du

hela tiden skiftar sida av repet för att undvika propellerna. Var bara inte för hetsig eftersom det då kan gå illa.

DK-myntet

Detta finner du inte förrän stubinen brunit ut och du befinner dig allra högst upp. Där uppe borde du finna en grotta på vänstra sidan med ett oljefat ovanpå. Koin befinner sig i själva grottan. Följ bara stubintråden upp till oljefatet och kasta det sedan åt vänster. Så lätt får du myntet, men du har bara en chans.

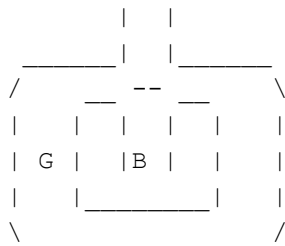
Floodlit Fish - Belysta Fiskar

Kommer du ihåg Murky Mill? Denna bana är också riktigt mörk, men nu får du ialla fall chansen att tända en lampa. Eftersom att du får förvandla dig till fisken Enguarde kan du attackera gula fiskar och då du, då blir ljust och fint i vattnet. Just det ja, du finner K i en fisk.

Bonusbana #1 - Samla 90 Stjärnor

Efter att du tagit O så kommer du simma nedåt bland en massa röda fiskar. På höger sida här finner du själva bonusbanan. Låt inte antalet stjärnor avskräcka dig här dock - det är bara att simma runt systematiskt.

Bonusbana #2 - Samla 40 Stjärnor



Denna är lite svår att beskriva tydligt, så jag använder mig av den här illustrationen också. När du fått G bör du veta att du finner bonusbanan (B) strax uppåt och till höger om bokstaven. Besegra de taggiga fiender (--) som blockerar vägen för dig och du kan komma ned till bonusbanan. Även om det är mörkt på själva bonusbanan, så det enda du måste göra är att följa spåret av stjärnor. Simpelt.

DK-myntet

Finner du i slutet, nära målet.

Pot Hole Panic - Panik i Grottan

Jag tycker mig minas att detta varmin favoritbana när jag var en liten parvel. Det är inte konstigt varför, eftersom att den är väldigt varierande, utspelar sig i vacker grottmiljö och man får lida på massol med djul. ^_^ K och G befinner sig i fåglar och Enguarde finner du i första sjön till höger.

Bonusbana #1 - Samla 20 Stjärnor

Efter att du fått Ellie elefanten hamnar du i en ny sjö så småningom. I den vänstra delen av denna sjö finner du N och ovanför bokstaven borde du kunna skymta en bonusbana. Hoppa upp mot bonusbanan och tryck på X-knappen i hoppet. På så vis hoppar du bort från Ellie och in i bonusbanan. På själva bonusbanan ska du använda just denna teknik för att få stjärnorna.

Bonusbana #2 - Ta 15 Bananer och DK-myntet

Där spindelskylten dyker upp och säger att du inte får ha spindeln längre, där ska du ta det lugnt. Passera inte skylten förrän du tagit andra bonusbanan. På vardera sida om plattformen med spindelskylten finns avsatser. Den vänstra leder till bonusbanan och den högra till DK-myntet. För att komma upp på den vänstra ska du använda Squitters nät och på själva bonusbanan gäller det vara att ha lite stake, men samtidigt undvika bombkastaren.

När det gäller den högra avsatsen ska du kasta upp Dixie upp dit medan att få själva myntet ska inte bli några problem.

Ropey Rumpus - Bråk på Rep

Det finns inte mycket att säga om denna bana - den är ganska ordinär. Undvik TNT-tunnor och getingar vetja. Det finns ett hemligt område precis efter att du fått fågel. Se bara till att hoppa efter bananer så hittar du det.

Bonusbana #1 - Hitta Myntet

Från startpunkten ska du springa och klättra till höger ända tills du når en vägg där du kan skymta bonusbanan på andra sidan. Nu måste vi spränga. Klättra uppför repen och getingarna och du borde finna en TNT-tunna under K allra högst upp. Plocka upp TNT-tunnan och hoppa sedan ut mot höger. Se till så att du faller längst med den högra bergsväggen tills du når botten där väggen sprängs bort automatiskt. Du behöver inte oroa dig för getingarna så länge du faller längst den högra bergsväggen. När det gäller själva bonusbanan ska du ta dig förbi sex elaka getingar. Om du inte hoppar så kan du få problem. Nja, hoppa ialla fall mot slutet.

DK-mynt

Lite gömt. Mellan stjärntunnan och N kommer du se tre stycken gröna getingar bredvid varande. De har fyra bananer mellan varandra. Här ska du bara släppa repet och du kommer att falla ned till Koin, hans mynt och hans fat.

Bonusmynt #2 - Ta 15 Bananer

Lite sadistiskt. Du kanske vet att du får fågel Parry i mitten av banan. Därefter ska du se till så att du håller pippin vid liv ända tills du når slutet. Som belöning för att du förlorar Parry så får du bonusbanan, men du har bara ett försök på dig. På bonusbanan gäller det att du verkligen har tungan rätt i mun, eftersom att du många gånger måste hoppa över en geting för att få banan. Ta det försiktigt.

Barbo's Barrier - Barbos Barrier

Denna strid utspelar sig i ett par olika stadier, men oroa dig inte - vi grejar det tillsammans. Som en enda stor familj. Tur att det inte finns en levande själ som kommer läsa detta. ^_^ Ialla fall, så fort du tagit Enguarde kommer striden sätta igång. Lagg märke till de lila sakerna som skyddar bossens mjukdelar, dessa ska du knocka bort med andra fienders hjälp. De gröna taggiga sakerna kommer först. Du måste se till att du bara spetsar dem när de är öppna. Sikta med dem så att de studsar på de rosa sakerna. Då går det som bäst. När du knockat bort båda kommer bossen guppa upp och ner. Simma bort till honom och stick honom när han inte är stängd. Koncentration är vad som gäller.

Bossen kommer sedan att åka nedåt för nästa stadie. Nu kommer han skicka konstiga målsökande skaldjur på dig. När de är lila så simmar de, när de blinkar håller de på att ställa in mål och när de blir gula så avfyras de. Du ska locka dem till att skjuta bort bossens lila sköldar. Simma ett varv runt dem tills de börjar blinka. När de gör detta så ställer du dig framför ett lila skal och skrattar elakt. När både är bortknockade är det dags för spetsning igen.

Så för det sista stadiet. Han kommer nu skjuta mot dig och då måste du ställa dig så långt borta som möjligt och undvika piggarna. Efter ett antal skott så

guppar han vanligt och då ska du snabbt simma fram och penetrera. Detta måste du göra tre gånger och det är viktigt att du är aktiv med spetsandet eftersom att han efter tre guppanden börjar skjuta igen. Då får inte du stå i närheten. Som belöning efter striden får du ett bonusmynt. Och dessutom exploderar vallen som blockerade det stora slottet. Woo! Nu kan du besöka den sista världen.

=====
Kaos Kore
=====

Kaos Kore är det stora slottet och den låser du upp genom att klara världen Razor Ridge. Då kommer en massa land explodera och du kan ta båten dit.

Konveyor Rope Klash - Löpande Repkonflikt

En riktig djungelbana, du undrade säkert var dessa tagit vägen. Det speciella med just denna bana är att repen har en egenhet av att röra på sig. Kul att veta är att du hittar N i en fågel.

Bonusbana #1 - Samla 30 Stjärnor

Denna bonustunna finner du i en trädkrona mellan K och O. Den befinner sig ovanför tre getingar. På själva bonusbanan ska du bara hoppa mycket för att ta stjärnorna. Klättra inte utan hoppa mer.

Bonusbana #2 - Ta 15 Bananer

Mellan N och G finner du en plattform mittemellan två rep fulla av getingar. Hoppa upp i trädkronan ovanför plattformen där du skymtar bananer för att komma till bonusbanan. På bonusbanan ska du använda repen för att ta dig till bananerna. Klättra inte mot strömmen utan hoppa istället till det rep som leder mot bananen. Du kan också prova på att hoppa dig fram.

DK-myntet

Du finner denna Koin på samma plattform som målflaggan, men på den borttersta vänstra kanten.

Creepy Caverns - Läskiga Grottorna

Vad är detta? Titeln stavades med C, inte K. Temat denna gång är att banan befolkas av spöktunnor som bara dyker upp med jämna mellanrum. Ofta måste du hoppa in i en sådan i rätt sekund för att nå ett nytt område, men ibland är du så illa tvungen att undvika den istället då du kanske kan bli uppskjuten i en geting.

Bonusbana #1 - Samla 50 Stjärnor

På ett ställe mellan O och stjärntunnan kommer du stöta på två röda getingar med en spöktunna imellan. När du hoppat in i spöktunnan i rätt sekund kommer du skjutas upp till en rakettunna och sedan skjutas åt höger. Hoppa under rakettunnan och kasta upp Dixie på avsatsen till vänster. Där finner du bonusbanan. På bonusbanan ska du använda rakettunnan för att ta stjärnorna, men det går precis lika bra att kasta upp Dixie mot dem.

Bonusbana #2 - Hitta Myntet

Mellan stjärntunnan och N måste du se till att hämta spindeln Squitter. Du kommer att se en grön geting strax efter stjärntunna. Plocka upp en grön

tunna i närheten och kasta den på den gröna getingen. Kasta upp Dixie där getingen stod för att hitta Squitter. Fortsätt framåt med Squitter tills du når ett hål i taket där du ser bananer. Använd Squitters nät för att ta dig förbi alla spöktunnor här, men var försiktig eftersom att de skjuter ned dig om du hamnar i dem. Lägg näten hela tiden ovanför tunnorna och hoppa endast när de inte är där. Då når du bonusbanan till slut och där gäller det att undvika alla söktunnor. Bygg på med nät i botten av skärmen och hoppa inte så kommer du klara dig galant.

DK-myntet

Du kommer finna Koin inte alltför långt från målet. Där står han, men oljefatet står ganska långt åt vänster precis under en spöktunna. Så här ska du göra. Använd helst Kiddy och plocka sedan upp fatet. Hoppa upp mot spöktunnan när den inte syns och kasta oljefatet långsamt över den röda getingen. Efter att du gjort detta kommer förmodligen spöktunnan fånga in dig och skjuta bort dig mot Koin. Du kommer landa nästan bredvid tunnan och då är det mycket viktigt att du snabbt hoppar över fatet och Koin så att fatet träffar Koin i ryggen.

Lightning Look-Out - Se Upp för Blixten

Nu är du ute i skogen igen och denna gång är det ett förfärligt åskoväder. Har du någon hört att åskan aldrig slår ned på samma ställe? Glömt det nu! Ser du en liten blixtnedslåg kommer det en större om några sekunder igen. Den stora måste du undvika. Tänk på att om du håller insekter eller tunnor ovanför huvudet skyddas du från åskan. En geting ovan huvudet skyddar dig också. De röda tålnedslågen starka stötar medan de gröna dukar under riktigt fort. Slår åskan ned i vattnet ska du inte vara där i - vatten leder ström. Gå ut och ha kul bland de målsökande blixterna nu!

Bonusbana #1 - Skalla Skurkarna

I dammen precis under O finner du denna bonusbana. Här går det bara ut på att ha ihjäl alla skalbaggar.

DK-myntet

Lite omständigt. Mellan O och stjärntunnan kommer du hitta två stycken fåglar. Den ena befinner sig under en röd geting och kan därför inte bli träffad av åskan. Ställ dig under den vänstra och vänta på åskan. När åskan slår ned i fågeln får du en tunna. Använd den på fågeln under getingen och du kommer få ett oljefat. Spring fram till Koin och använd det på honom.

Bonusbana #2 - Ta 15 Bananer

Du finner den mellan N och G ovanför en sjö. Se bara till så att du inte hoppar ned i vattnet. Sedan ska du ta 15 bananer i åskan och då gäller det egentligen bara att vara försiktig, men inte mesig.

Koindozer Klamber - Koindozerens Kravlande

Denna bana är inte lite jobbig. Nu får du träffa Koindozer som troligen är släktingar till vanliga Koin. Dessa fiender är nästan odödliga och knuffar gärna ned dig i stup med deras sköldar. Ansträng dig för att hoppa upp på sköldarna - då får det ingen chans att knuffa ned dig, men när det väl får dig i sina grepp då far du ned. Använd gärna Dixie så att du hamnar på dem med precision. O finner du förresten i en trädkrona.

Bonusbana #1 - Samla 30 Stjärnor

Mellan O och stjärntunnan kommer du hitta din första bazuka, fiende som skjuter tunnor. Precis ovanför honom finner du bonusbanan. De tretio stjärnorna befinner sig förstås ovanpå två Dozers.

Bonusbana #2 - Ta 15 Bananer

Denna bonusbana finner du i en trädkrona mellan N och G. Bonusbanan är ganska dryg eftersom att du måste hoppa mellan Koindozererna. Håll bara Y-knappen intryckt så ska det inte bli så stora problem. Hoppa med precision.

DK-myntet

Mellan N och G finner du din andra bazuka. Han skjuter trätunnor på en vanlig Koin. Ovanför bazukan finns en omkopplare. Hoppa mot den så kommer bazuka skjuta ståltunnor och nu kan du säkert räkna ut vad du ska göra.

Poisonous Pipeline - Förgiftat Kloakrör

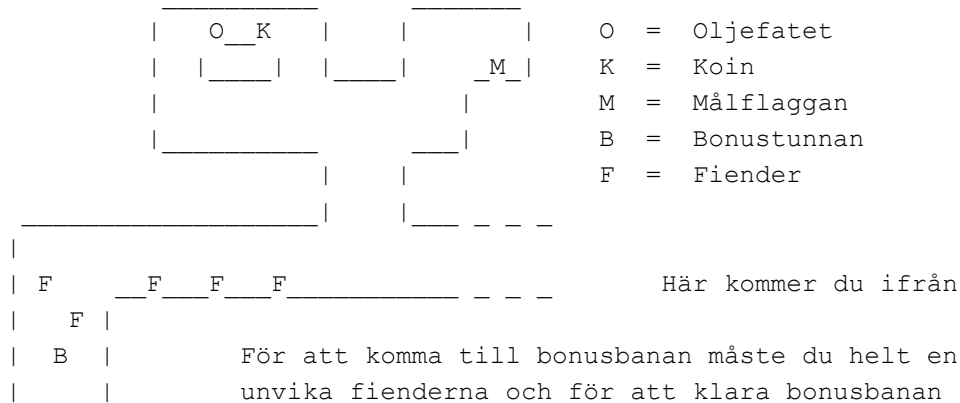
Nu har de varit och rökt på igen. Nedrans ungar! Så länge du befinner dig i det föga trevliga vattnet är dina kontroller omvända, men det gäller bara höger och vänster. Försök därför inte ändra riktning alltför mycket utan håll konstant riktning. När du försöker ta dig upp på land ska du tänka på att då är kontrollerna riktiga igen. Tänk på att hela tiden koncentrera dig.

Bonusbana #1 - Skalla Skurkarna

Mellan K och O kommer du hitta bonusbanan bakom några fiskar till vänster vid ett vägskal. Håll tungan rätt i mun och besegra alla fiskar med Enguarde när du kommer till bonusbanan. Ha ihjäl dem systematiskt.

Bonusbana #2 - Samla 20 Stjärnor och DK-myntet

Båda finner du i slutet av banan. Jag har ritat mig en liten ASCII-karta så använd gärna den för att hitta bonusbanan. Den föreställer slutet av banan.



DK-myntet måste du vara Kiddy, plocka upp oljefatet och sedan ställa dig på Koin. Kasta in tunnorna i den högra väggen och den borde träffa Koin.

Kastle Kaos - Slott Kaos

Så var det dags för den sista bossen i spelet... eller är det? Först får du ta och möta Kaos igen, samma robot du slog på Mekanos. Denna gång är det först bara att kasta en tunna i hans huvud. Lätt som en plätt. Sedan får han en ny form och börjar kasta bomber på dig. Håll dig nära väggen för att undvika bomberna och använd tunnorna mot hans huvud. Det var ju inte så svårt, så därför kommer nu riktiga King K. Rool fram och han är galnare än någonsin. När du besegrat Kaos behöver du inte möta honom igen om du förlorar liv. Om du däremot får Game Over måste du naturligtvis göra om det.

Så för den första fasen. Du kanske aldrig tidigare behövt ducka, men nu kommer du behöva det. Ducka när K. Rool passerar dig så blir du inte skadad. För att få fram tunnor ska du hoppa upp mot handtagen i taket. Det handtag som är kortast är det som ger dig en tunna. Se bara till att ta fram tunnan när bossen befinner sig på motsatt sida av rummet. Kasta sådana tunnor i K. Rolls rygg två gånger. Kiddy lämpar sig bäst för detta.

För nästa fas måste du snabbt röra dig åt höger och hoppa upp på en träplattform eftersom hela golvet kommer bli kazappat. Befinner du dig där blir det hett om öronen. Nu kommer det fram fyra handtaget. Du måste rycka i det längst åt vänster för att tunna ska dyka upp. Hoppa över K. Rool när du hoppar mellan handtagen. Kasta en tunna två gånger i K. Rolls rygg för att bli av med honom.

Tredje fasen då. Fortfarande är golvet farligt att beträda. Nu kommer din träplattform fara åt vänster och en rörlig träplattform kommer fram. Du ska använda denna träplattform för att ta dig till handtaget längst åt höger. När du passerar under bossen måste du förstås ducka. Dra i handtaget för att få en tunna och när du kastat två sådana i krockodilens baksida blir det nya bullar gräddade.

Dags för den fjärde fasen. Nu är golvet inte elektrifierat längre, men däremot skickas små sporadiska strålar som skjuter dig såväl som tunnor. Nu behöver du inte ducka under K. Rool längre utan kan springa som vanligt. Det kortaste handtaget ger dig en tunna. Sålunda ska det gå till. Du börjar med att stå på en plattform nära det kortaste handtaget. När K. Rool inte är där och det precis kommit en stråle, hoppar du mot handtaget så att en tunna kommer fram. Du hoppar snabbt ned, plockar upp den och hoppar tillbaka upp till plattformen i väntan på att K. Rool kommer tillbaka. När han kommer kastar du tunnan i ryggen på honom. Vänta på att en stråle flygit och sedan springer du till andra sidan av rummet och upprepar processen. Detta måste gå väldigt fort. Denna fas var den sista och därför behövs så många som tre träffar.

Så nu har du givit kungen på moppo och räddat Donkey och Diddy. Dessutom har du fått ett bonusmynt och sett eftertexterna. Woo! Du klarade spelet! Är du inte lite förvånad över att inte ha fått 100% ännu? Det finns mer i spelet så fortsatt bara läsa nedan.

=====
Kremtoa
=====

Så vad är nu detta tänker du... nej det gör du inte för du vet att det handlar om Lost World. Vem talar jag med egentligen? Det sitter förmodligen ingen och läser detta ändå. Höhöhö! Kremtoa är en gömd värld som du måste låsa upp. Bredvid ön Mekanos finner du fyra stenar i vattnet. Hämta svävaren eller turboskidorna och kör medsols runt stenarna två gånger. Då borde världen dyka upp oavsett när du gör det. Ifall du går till Blunder's Booth, väster om andra världen så ger han hela tiden bättre tips om hur du hittar och låser upp vad han kallar Lost World, Den Förlorade Världen. Ju fler världar du klarar, desto bättre tips får du.

Som du kanske märkt är allting blockerat i Kremtoa, en titel som för oss svenskar kan uppfattas en smula lustigt, åtminstone för jag och mina vänner som har humor som en bunt tio-åringar. Det enda du kan nå i början är Boomer, en björn som hjälper dig att spränga de där blockeringarna. Han tar dessvärre betalt för dem också, och inte bara några björnmynt utan åtskilliga bonusmynt per sprängladdning. Bonusmynt är sådana du får så fort du klarat en bonusbana. Du får två stycken på alla banor i spelet utom på några banor i

Kremtoa där du får tre. Du får även bonusmynt från den första, femte, stjärte och sjunde bossen.

Det finns fem banor och en boss i Kremtoa och för att spränga blockeringarna till de fyra första banorna behöver du 15 bonusmynt styck. För att spränga till den femte behöver du hela 25 och därmed de restrerande bonusmynten i hela spelet. Den sista banan ger dig inga bonusmynt. Efter varje avklarad bana i Kremtoa får du ett kugghjul som du placerar i Boomers maskin. När du placerat alla fem kugghjul i maskinen kommer bossen fram. DK-mynt får du på alla banor.

Stampede Sprint - Panikrusning

Kul, men svår bana. I början blir du Ellie och skräm av det hon rädds mest: råttor. Flera stycken, på bakbenen, skrikandes. Eek! Detta gör att Ellie rusar genom hela banan och detta råkar faktiskt vara enda banan utan en stjärntunna, så rädd är hon. Håll tungan rätt i mun och ha riktigt snabba reflexer eftersom att denna bana till och med kan få Sonic att kippa efter andan.

Bonusbana #1 - Ta 15 Bananer och Bonusbana #2 - Ta 15 Bananer

Båda bonusbanor finner du precis ovanför startpunkten. I den vänstra får du använda spindeln Squitter och i den högra fågeln Squawk. Jag har inga speciella tips för dessa. Kasta upp Dixie till tunnorna ialla fall. Som du vet finns det skyltar bredvid bonustunnorna. Passera spindelskylten med Squitter och du får K. Bara så du vet.

Bonusbana #3 - Ta 15 Bananer

Denna grej är lite svårare. Som du vet så får du pippin Parry på din sida i början av banan. Om du håller pippi vid liv ända tills du når anti-Parry-skylden får du bonusbanan i belöning. Denna skylt befinner dig i slutet av banan och då måste du vara jätteförsiktig med alla getingar som kommer i Parrys väg - hoppa över dem så gott du kan. På själva bonusbanan ska du använda just denna taktik. Det finns en geting och bananerna har en egenhet av att hamna just ovanför denna geting. Ta ordentlig med sats för dessa bananer och naturligtvis är det Parry som ska ta dem.

DK-myntet

Koin finner du precis i slutet av banan och oljefatet får du när du lämnar in Ellie. Precis som med tredje bonusbanan får du bara en chans på dig så slarva inte.

Criss Kross Cliffs - Klippor på Kors och Tvärs

Denna bana är lite fascinerande eftersom att det finns en bazuka här. En enda som skjuter ståltunnor rakt upp i luften. Dessa ståltunnor ska du rida på ända till toppen. Ibland måste du nudda en omkopplare så att det blir TNT-tunnor av dem och så att de således även kan klå röda getingar. Kom bara ihåg att slå tillbaka till stål eftersom att du inte tål vid TNT så bra - du blir läskigt rödflammig. Här finns förresten bara två bonusbanor.

Bonusbana #1 - Ta 15 Bananer

Efter K på första stället du kommer upp till finner du två röda getingar. Bryt igenom dem och förlora en Kong så finner du bonusbanan. Denna bonusbana kräver stake från din sida. Det skjuts nämligen TNT-tunnor och du måste passera när det inte skjuts för att få dina bananer. Tveka inte för mycket eftersom att du då förlorar en massa tid.

DK-myntet

När du hittat G, så kommer du upp en våning och blockeras av en röd geting. I ett fack precis ovanför denna geting finner du ditt kära DK-mynt. Du måste alltså klättra upp en bit och sedan falla ned till facket genom att hålla dig till höger om ståltunnorna.

Bonusbana #2 - Skalla Skurkarna

På planet ovanför det här med DK-myntet finner du ett mycket stort område. Spring till höger i detta område och du borde kunna skymta bonusbanan. Kasta bara upp Dixie dit och väl på bonusbanan ska du låta Bazuka skjuta dig uppåt till alla skalbaggar. Låt Bazuka skjuta dig till toppen först och sedan studsar du på alla nedanför för att spara tid.

Tyrant Twin Tussle - Tyranttvillingarnas Slagsmål

Här finner du massor av de där galna tvillingarna. För att undvika dem ska du försöka stå där det finns bananer - då brukar de inte kunna få tag i dig. TNT-tunnor och spindelnät är utmärkta sätt att ha ihjäl dem. Jag kan tillägga att det rör sig om en ganska svår bana. För att få någonting på banan måste du ha Squitter och det beskriver jag förstås nedan.

DK-myntet

Precis innan K kommer du se ett par bananer nära taket. Kasta upp Dixie dit och ni kommer hamna i en tunna som leder till spindeln Squitter. Sitt kvar på Squitter så länge du kan. Fortsätt vandra och du kommer direkt efter O se ett hål i taket. Bygg nät här för att ta dig uppåt och du kommer se Koin och en bazuka. Ställ dig ovanpå Koin och sedan är det dags för dig att bygga nät så att oljefaten rullar på dessa mot Koin. Jag ska försöka visa det med ASCII.

```
|          B_|   B = Bazuka
|_          |   K = Koin (du ska stå på Koin när du skjuter näten)
|  --  ___ K|   -- = Första nätet
|          |   ___ = Andra nätet
|          |
```

Lägg nät på positionerna ovan så kommer oljefaten studsa mot väggen och sedan rulla på näten bort till Koin. ___ nätet ska vara lite högre upp.

Bonusbana #1 - Samla 40 Stjärnor

Gå till höger om Bazuka som skjuter ståltunnor vid Koin eller hoppa upp i den precis innan anti-spindelskylten. På bonusbanan gör du klokast i att bygga nät ovanför fulingarna för att ta alla stjärnor.

Bonusbana #2 - Hitta Myntet

Ganska precis innan N kommer du finna ett hål i taket. Kasta upp Dixie mot bananerna och du kommer till en tunna. Två stycken fulingar kommer att hoppa mot höger och då ska du åt vänster, plocka upp en TNT-tunna och kasta på en av dem, då blir den andra så förvirrad att den springer bort. På högra sidan finner du getingar under en bonusbana och då ska du helt enkelt kasta in Dixie i tunnan. På själva bonusbanan ska du definitivt använda Dixie. Vänta tills fuling passerat. När de gjort det springer du snabbt in i gången och väntar tills du ser bananer. När du gör det så väntar du på fulingarn och när de kommer hoppar du och snurrar mot bananerna så att fulingarna passerar dig. Sedan fortsätter du på samma sätt tills du når myntet.

Bonusbana #3 - Ta 15 Bananer

Precis bakom målflaggan finner du en banan. Bananen döljer en bonusbana. På

bonusbanan ska du ta 15 bananer bland 2 fulingar. Bananerna kan dyka upp på tre ställen. På vänstra och högra stället kan inte fulingarna nå dig, men på det mittersta kan de det. Tänk på detta och jobba systematiskt.

Swoopy Salvo - Salvor av Swoopy

Du kanske kommer ihåg att du träffade en fågel i slutet på en av de andra skogsbanorna, en fågel som skjuter iväg sig mot träden och fastnar. Hela denna bana bygger på dessa. Du måste vara jätteförsiktig så att du inte blir påflugnen (höhöhö), men tänk på att du många gånger måste hoppa på dem.

Bonusbana #1 - Hitta Myntet

Du finner bonusbanan under K i ett träd och där gäller det bara att vara snabb uppför Swoopys tills du når myntet. Använd Dixie.

Bonusbana #2 - Ta 15 Bananer och DK-myntet

Mellan K och O kommer du finna en trädgång som blockeras av en grön geting och då ska du istället flyga uppåt. Där kommer du se en massa Swoopys som flyger ut ur en dörr. Flyg in i denna port och besegra fåglar på vägen. Fortsätt uppåt och du finner två röda getingar som flyger runt en banan. Denna banan leder till bonusbanan. Bonusbanan handlar om att ta femton bananer medan du håller koll på Swoopys - dessa kommer från varannat håll hela tiden. Efter bonusbanan ska du fortsätta upp i samma träd för att hitta en anti-Squawkskylt. Passerar du med Squawk får du ett oljefat vilket du kan använda på Koin som står precis i närheten.

Bonusbana #3 - Samla 20 Stjärnor

Mellan stjärntunnan och N kommer du hitta Swoopys som flyger åt höger genom trädet och ut genom en dörr. Utanför trädet måste du använda dessa Swoopys för att ta dig upp till en bonusbana. På själva bonusbanan gäller det bara att kasta upp Dixie mot alla stjärnor.

Rocket Rush - Raketrusning

För att låsa upp denna bana måste du faktiskt ha samlat precis vartenda bonusmynt i hela spelet och därför finns det inga bonusbanor på Rocket Rush. Här handlar det ialla fall om att åka raket. Fram till stjärntunnan ska du åka nedåt och råkar du falla fort mot ett berg kraschar du och förlorar ett liv. Ifall ditt bränsle tar slut gäller även det. Plocka upp bränsletunnor för att få mer. Ifall du hamnar på getingar går det åt mer bränsle så försök undvik dessa. Efter stjärntunnan kommer det inga bränsletunnor och då kommer du fara uppåt istället. Då gäller det att följa bananspåret och helt undvika att flyga upp i berget. Kraschar du upp i berget för mycket så tar bränslet slut och således når du inte till målet. Således avslutar man en guide med riktigt tråkig meningsbyggnad.

DK-myntet

Du finner myntet nära målet. Använd Kiddy och plocka upp oljefatet. Gå fram till Koin och kasta tunnan över hans huvud.

Knautilus - Knautilus

Så du har klarat alla fem banor i Kremtoa, men det har inte dykt upp någon boss ännu? Gå till Boomer's Bomb Shelter och ge honom alla fem kugghjul. Då

kommer en stor u-båt fram i mitten som heter Knautilus. Detta vet du kanske redan, men i Jules Vernes "En världsomsegling under haven" bar u-båten som figurerar i berättelsen samma namn (utan K, dock). Hursomhelst är detta sista bossen i spelet och det är självaste K. Rool som är aktiv igen. Det blir inget Kaos denna gång, men flera faser av den beslutsamma krokodilen. Förresten så kommer hela Kremtoa att bli röd och det gäller även alla banor. Tufft.

Striden kommer börja med att K. Rool befinner sig i bakgrunden och låter sin kanon ljuda i förgrunden. Dessa bollar är jättelätta att undvika. Det finns även elektricitet här. När denna släpper ska du kasta upp ett oljefat i taket vid insuget. Tajma det så att det faller ned på K. Rools propeller. Då kommer K. Rool till förgrunden. Hoppa helt enkelt upp på en av elsakerna med en tunn och kasta den i bossens rygg. Gör detta två gånger. Då åker han tillbaks till bakgrunden och det fortsätter som förut. Träffa honom två gånger så kommer han sätta igång ett rullband, men ändå fortsätta likadant. Träffa honom sedan en gång och han kommer till förgrunden för att slåss lite mer renhårigt.

Det enda K. Rool kommer göra nu är att flyga fram och tillbaka ovanför en elektrisk stråle. Nu är det så att en elektrisk stråle kommer släppas ut även på ditt plan och detta kan vara krångligt att undvika. Du får inte hoppa och du får defenitivt inte plocka upp oljefatet. Stå på en sida av oljefatet med ryggen mot oljefatet. Ser du att strålen kommer från hållet du tittar åt, springer du till andra sidan av oljefatet så att fatet fångar upp elektriciteten. Ifall du inte ser elektriciteten komma från ditt håll, kom den från det andra och då behöver du inte oroa dig. Det viktigaste här är att inte trycka på Y-knappen när du passerar tunnan och detta är svårare än man kan tro - reflexen att hålla Y-knappen vid fara är invand. ^_^

När elen strömmat genom tunnan kommer elektriciteten ovanför dig att släppa och du ska då kasta tunnan i K. Rools rygg. Du måste hålla upp intryckt när du kastar och det är mycket lättare om du är Kiddy. Om du är Dixie kan du behöva ta sats, särskilt för de sista träffarna. Missar du och oljefatet börjar rulla måste du snabbt plocka upp oljefatet och sedan trycka på ner för att sätta ned det igen. Gör du inte det kommer elektricitet att träffa dig. När du träffat bossen två gånger kommer han sätta igång rullbandet. När du träffat honom två gånger igen har du besekrat honom och du får det sista DK-myntet. Nu har du bara bananfågglarna kvar. Bege dig till Funky för den sista farkosten.

3. Bananfågglar

Bananfågglar finns det gått om i Donkey Kong Country 3. Du hittar inga bananfågglar på banorna, men en hel del i världarna och på världskartan. Alla tretton björnar är inblandade utom Boomer i Kremtoa och Blunder bredvid Kremwood Forest. För att uppnå 103% måste du ta alla bananfågglar i spelet och flera blir först tillgängliga när du tagit allt annat.

Alla utom två stycken bananfågglar får du i gömda grottor. Dessa ligger ofta på stränder och syns inte förrän du landstiger där. I alla grottor kommer du få se en sekvens av olika knappintryckningar som du sedan måste upprepa. Skevenserna blir längre och längre så det gäller för dig att ha minnet på skaft. Om du har problem med att klara någon grotta, plocka fram papper och penna och skriv ned kominationen. Då blir det mycket lättare!

För vissa bananfågglar behöver du björnmynt. Dessa finns utspridda överallt och du kan även satsa dem på Swanky's Sideshow. Du måste satsa två björnmynt för

att få spela och därefter får du välja mellan tre olika spel. Head to Head (bli gladast), First to 25 (först till 25 poäng) eller Endurance (den som klarar sig längst utan att missa). Du får alltid ett mynt ifall du förlorar och fyra om du vinner. Annars kan du gå in på första banan i första världen och plocka upp björnmynten ovanför husen. Tryck på Start och sedan Select för att lämna banan och upprepa processen tills du har fått tillräckligt många.

Det är bara i Bazaar's General Store (strax öster om Funky's Rentals) som du behöver björnmynt. När du köpt spegeln och snäckan kan du köpa upplysningar av honom istället. Du kanske har upptäckt åtta stycken rutor på statusskärmen när du sparar. De två första får du av bossar, medan resten hör ihop med bananfåglarna och därför också björnarna. Förresten, alla bananfåglar syns i Wrinkly's Save Cave och titta i slutet av denna sektion om du vill veta vad du ska göra när du samlat alla. Alla bananfåglar nedan är nedskrivna i samma ordning du kan ta dem i.

1. Bounty Beach - Premistrand

Landstig på stranden precis öster om Funky's Rentals. Kan du göra med motorbåten.

2. Smuggler's Cove - Smugglarens Vik

I första världen Lake Orangatanga ska du simma under den norra bron och landstiga stranden där bakom.

3. Barnacle's Island - Barnacles Ö

Väster om Funky's Rentals finner du Bazaar's General Store. Köp snäckskalet för fem björnmynt och gå sedan till första världen Lake Orangatanga. Simma ut till ön och ge Barnacle skalet så får du en bananfågel. Nu är hans samling komplett också.

4. Arich's Hoard - Arichs Förråd

Gå till andra världen Kremwood Forest och till banan Riverside Race. Här ska du slå tiden en minut och femton sekunder. Se bara till att hålla Y-knappen intryckt hela tiden och lära dig banan utantill. Då är det mycket lätt att pressa ned tiden under 1'10. När du slagit tiden så ska du springa till Brash's Cabin i samma värld och få reda på att det faktiskt var hans rekord. Han bli så arg och dunkar i bordet så hårt att en stock faller ned i vattnet utanför. Stocken bildar en bro till Arich's Hoard där du får nästa bananfågel.

5. Kong Cave - Konggrottan

Denna bananfågel kan du först ta när du fått svävaren (klara andra världen för att få den). Sväva över stenarna precis väster om Bazaar's General Store (som ligger väster om Funky's Rentals).

6. Bounty Bay - Premiekusten

I tredje eller fjärde världen Cotton-Top Cove ska du röra vid bergsväggen precis höger om det vänstra vattenfallet för att hitta grottan. Du måste simma dit.

7. Undercover Cove - Skyddad Vik

Du måste ha klarat fjärde världen och fått turboskidorna. Åk upp för vattenfallet nordväst om Kong Cave för att hitta denna grotta.

8. Glacial Grotto - Graciärgrottan

Gå till den femte världen K3 och ställ dig på banan Lemguin Race. Tryck upp när du står där för att nå Blizzard's Basecamp och därifrån ska du trycka till vänster för att nå grottan.

9. Sky-High Secret - Skyhöga Hemligheten

Gå till Blizzard's Basecamp (beskrivs ovan) och prata med björnen. Han är så ledsen eftersom att han kommer missa sin bästa vän Blues födelsedag. Ta med Blizzards present och åk till Blue i världen Cotton-Top Cove. Ge honom presenten och det visar sig vara ett bowlingklot. Du får det eftersom att det är för tungt för honom. Ta med Bowlingklotet till närmaste världen Mekanos och gå till Bazooka's Barracks. Ge honom bowlingklotet som ammunition till hans favoritkanon Bessie så kommer du skjutas till Sky-High Secret.

10. Clifftop Cache - Gömstället i Klippan

Bege dig till Bazaar's General Store väster om Funky's Rentals och in-handla spegeln för femtio björnmynt. Ta med spegeln till Barter's Swap Shop väster om K3 och han kommer byta den mot en skyftnyckel. Ta nu med skiftnyckeln till stjärte världen Razor Ridge och gå till Björn's Chairlifts. Ge honom skiftnyckeln så kommer du få använda hans korglift till grottan.

11. Sewer Stockpile - Kloakförrådet

Gå till den sjunde världen Kaos Kore och simma till de båda stenarna i vattnet. Simma som i en åtta runt dessa två stenar så kommer en kloakingång öppnas. Där har du fågeln. Björnen Baffle ger dig tips om detta, men du behöver inte besöka honom för att klara det.

12. Bramble's Bungalow - Brambles Bungalow

Denna björn finner du strax nordöst om världen Cotton-Top Cove. Går du på stigen till höger om Bramble's så kommer du kanske finna en blomma. Jag är inte säker på när du blomman dyker upp, men det är mycket sent i spelet och du måste ha tagit bananfågel 3 först. Jag tror också att du måste ha låst upp Kremtoa.

13. Belcha's Burrow - Belchas Håla

För denna grotta behöver du gyrokoptern från Funky's Rentals och då måste du samla alla DK-mynt i spelet, inklusive de i Kremtoa. Du måste också besegra bossen i Kremtoa eftersom att då får du ditt sista DK-mynt. Det finns sammanlagt 41 mynt. När du fått gyrokoptern ska du fara till världskartans sydvästra hörn. Där borde du finna en grön kulle där grottan ligger. När du ser titeln Belcha's Barn ska du trycka på B.

14. K's Kache - Ks Gömställe

Du behöver gyrokoptern för denna (samma villkor som ovan). Flyg till världskartans nordvästra hörn och landa på ön där. Vad som finns i molnpartiet berättar jag senare.

15. Hill-Top Hoard - Förrådet på Kullen Topp

Du behöver gyrokoptern för denna (samma villkor som ovan). Flyg till världskartans nordöstra hörn och landa på kullen precis öster om Kaos Kore.

Bananmamma

När du fått gyrokoptern kan du åka till molnpartiet på världskartans nordvästra hörn. Åker du in hit får du träffa bananmamman och hon är för att K. Rool spärrat in henne. Om du hittar alla bananfåglar lovar hon att ge kungen fett med stryk. När du hittat alla femton bananfåglar går du Wrinkly's Save Cave vid Funky's Rentals och då kommer bananfåglarna att frakta upp dig till bananmamman. En trevlig liten sekvens kommer fram där mamman släpper ett äggskal i huvudet på en flyende K. Rool. Jag hade förväntat mig lite blod och tarmar, men istället hände detta. Med tanke på alla tunnor ni kastat på honom och all den elektricitet han fått i sig borde ett äggskal vara ganska tamt. Jaja, nu har du klarat spelet med 103%. Grattis!

4. Hemligheter

Det finns några hemligheter och en massa koder. Jag har listat de jag känner till och de jag hittat på GameFAQs.com

Koder

Medan du ska till och välja fil ska du trycka på L- och R-knapparna i den här ordningen: LRRLLRRLRLR. Då får du chansen att skriva in koder. I tabellen nedan har du kodnamnen och vad de gör för något. De flesta koder försvinner när du s stänger av spelet, men inte TUFST och förmodligen inte HARDR heller.

- ASAVE - Spelet sparas automatiskt efter varje bana. Du behöver alltså inte besöka Wrinkly mer.
- COLOR - Dixies och Kiddys kläder får annorlunda färger.
- ERASE - Rekordet på Riverside Race återställs till 1'15.
- HARDR - Spelet blir något svårare, men jag har inte märkt någonting.
- LIVES - Du får starta spelet med 50 liv.
- MERRY - På alla bonusbanor kommer en remix av Bjällerklang spelas, alla stjärnor är utbytta mot julgranskulor och alla gröna bananer mot paket.
- MUSIC - Du får lyssna på en massa musik från spelet.
- TUFST - Alla stjärntunnor och nästan alla DK-tunnor är borta. D startar istället alla banor med både Dixie och Kiddy. Klarar du spelet med TUFST aktiverat får du 105% istället för vanliga 103%. Jag provade detta och det var inte särskilt mycket svårare. På topplistan som syns efter eftertexterna eller när du räddat bananmamman ser det lite annorlunda. Cranky syns med kampsportsutstyrsel och dessutom får du ranken "Immortal Monkey".
- WATER - Simma bort till vattenfallet väster om Bazaar's General Store och du kommer till en banangrotta. Klarar du den så får du alla bonusmynt i spelet. Enligt en guide på GameFAQs måste du ha låst upp Kremtoa.

Nintendo 64

Jo, det är en Nintendo 64 som Wrinkly sitter och spelar på och DKC3 släpptes faktiskt förre Nintendo 64-releasen. Ibland kanske du ser henne spela på den och kanske du inte riktigt kan placera melodin som hörs. Det är en remixad version av musiken som hörs i prinsessans slott i Super Mario 64.

Game Over

Vänta tills Game Over-melodin slutar. Använd sedan A, B, X, Y, L och R-knapparna till att spela olika melodier med klossarna.

ABBA

Björnarna Björn och Benny refererar förmodligen på Björn Ulveus och Benny Andersson från ABBA. De var populära i England också, vet ni.

5. Om guiden

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

=====
Versionshistoria
=====

Version 1.1 - 8/11 2005

La in nya hemsidadressen.

Version 1.0 - 17/4 2004

Den initiella versionen av denna guide.

Knappast troligt att den uppdateras.

=====
Tack och källor
=====

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

=====
Kontaktinformation
=====

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

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

=====
Juridisk information
=====

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

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

<http://www.gamefaqs.com>

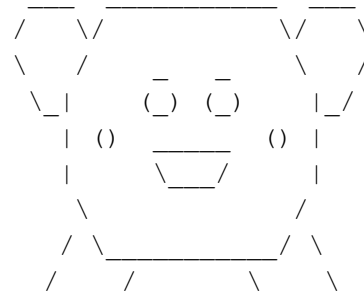
Copyright © 2004-2005 Christian Wall

=====
Slutord
=====

Donkey Kong Country 3 var ett av de första spel jag klarade och det var definitivt en nostalgikick att skriva denna guide. Synd att förmodligen ingen någonsin kommer att läsa den.

Copyright © 2004-2005 Christian Wall

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



-----> Slut på Dokumentet