

Banjo-Kazooie FAQ/Walkthrough (Swedish)

by CWall

Updated to v1.1 on Nov 8, 2005

=====

BANJO-KAZOOIE

=====

Komplett guide av Christian Wall
Version 1.1 (8/11 2005)
cwall_85 (at) hotmail.com
<http://home.swipnet.se/cpg>
Copyright © 2004-2005 Christian Wall

=====

Innehåll

=====

1. Introduktion
2. Guiden
3. Föremålsguiden
4. Hemligheter
5. Om dokumentet

För att nå en bana i spelet fort, ska du ta fram sökfunktionen i det program du använt (CTRL F eller CTRL B). Sök sedan på banans namn. Var noga med apostroferna (') och tänk på att du kanske måste söka fler gånger. Vill du ha hjälp med spelet hela tiden ska du läsa "Guiden", men vill du däremot bara ha hjälp med någon enstaka pusselbit, not, m.m. ska du läsa "Föremålsguiden".

=====

1. Introduktion

=====

Här kommer en helt vanlig svensk guide till gamla klassikern Banjo-Kazooie. Då det släpptes fanns det en del meningsskiljaktigheter kring vilket som var bättre: Super Mario 64 eller det här. Originalen eller imitatören. Själv har jag alltid varit helt övertygad om att Super Mario 64 är oslagbart och därmed mycket bättre. Mer dynamisk och smidig kontroll, mer fantasifull och snillrik bandesign och längre hållbarhet med god merkänsla. Dessutom har Banjo-Kazooie hämtat en brutal massa inspiration från 64:ans flaggskepp. Denna guide tar dig igenom Banjo-Kazooie från början till slut med alla föremål. För dig som bara tittar in för att du behöver hjälp med någon enstaka pryl finns föremålsavdelningen där du hittar alla pusselbitar, noter, jinjos, m.m. listade. Jag hoppas att du får god hjälp av denna guide och att du kan njuta av ett riktigt underhållande plattformspel till den numer utdöda Nintendo 64:an.

2. Guiden

Detta är själva huvudguiden och följer du den kommer du få precis allt i spelet. Vill du använda denna guide ska du följa den hela tiden annars kan du bli förvirrad. Behöver du bara hjälp då och då rekommenderar jag föremålsguiden istället. Där finner du korta svar till allt och det är förstås mycket lättare att orientera sig där. I denna huvudguide skriver jag hela tiden hur många av varje föremål du samlat inom parenteser. Jag skriver en bokstav och en siffra. Siffran står för hur många du ska ha samlat ihop på banan i fråga, och vad bokstaven står för kan du se här nedan. Mumbo Tokens, eller som jag säger, mumbo-symboler, kommer jag inte skriva på samma sätt eftersom det inte finns någon anledning. Jag leder dig ändå till dem alla under spelets gång.

N = Not (Note)

P = Pusselbit (Jigsaw)

J = Jinjo

H = Extra Honungskaka (Extra Honeycomb)

=====
Spiral Mountain
=====

När du satt igång spelet, valt fil, sett den första sekvensen och slutligen kommit ut ur stugan så börjar spelet. Gå fram till jordhögen och du kommer få träffa mullvaden Bottles. Han berättar att du måste lära dig en hel del tekniker för att kunna komma vidare i spelet. Trycker du på A-knappen så säger du att du behöver träning och får därmed öva på dem. Trycker du istället på B-knappen lär du dig alla på en gång och kan bege dig till Gruntilda's Lair på en gång. Tryck på A-knappen ty det råkar vara riktigt bra övning.

I området du befinner dig i nu finns sex stycken olika jordhögar med sex stycken olika tekniker. För varje teknik kommer du också få en extra honungskaka (Extra Honeycomb). Efter sex stycken sådana ökar din livsenergi - du kan ta sex träffar istället för fem när du blir träffad av fiender. Börja med att gå upp för kullen tills du hittar första jordhögen. Tryck på B-knappen framför den och Bottles kommer fram. Du får nu lära dig om kamerateknikerna. Tryck på C-vänster och C-höger för att rotera kameran, C-upp för att se dig omkring och C-ned för att ställa in hur nära kameran ska vara. Tryck på R-knappen för att placera kameran bakom Banjo. Använd R ofta.

Fortsätt nu åt vänster och du kommer hitta några kullar. Hämta fram Bottles och du får lära dig lite om hopp. Bottles kommer säga åt dig att hoppa vanligt (tryck på A-knappen), sedan att göra ett dubbelhopp (tryck på A-knappen när du befinner dig i luften) och sist ett fliphopp (håll Z-knappen intryck och tryck sedan på A). På en av kullarna kommer du se en extra honungskaka. Gör ett fliphopp för att komma upp på den (H1). Prova gärna dubbelhoppet för att gli- da omkring till det andra plattformarna. Med denna teknik kan du glida långt i luften.

Fortsätt nu upp för backen och du kommer hitta en till jordhög, denna gång nära vattnet. Här kommer du få lära dig att simma. För att simma på vattenytan använder du bara kontrollspaken. Använd B-knappen för att dyka ned i vatten och sedan simma snabbt, samt A-knappen för att simma långsamt undervattnet. Dyk ned under vattnet här och simma till den norra sidan. Här finner du en till extra honungskaka (H2). Tänk också på att hålla koll på bubblmätaren på väns-

ter sida. Rinner den ut, förlorar du ett liv. Gå i land igen och titta nu bort mot vattenfallet. Här finner du ett par plattformar och på en av dem: en extra honungskaka. Använd dubbelhoppen för att glida mellan plattformarna och ta föremålet (H3). Du finner även ett extraliv inuti vattenfallet bredvid.

Gå tillbaka till vanliga stigen igen och traska över den lilla bron över floden så finner du en till jordhög. Bottles kommer denna gång lära dig träd-klättring. Hoppa mot ett träd och tryck uppåt eller nedåt för att klättra. Klättra uppför trädet på andra sidan floden för att hitta en extra honungskaka (H4). Nu ska du fortsätta en bra bit nedför backen tills du hittar fem stenar med ögon och en mullvadshög. Här får du lära dig näbbstöten (Beak Barge) vilken du kan krossa stenarna med. Håll ned Z-knappen och tryck på B-knappen så kommer Kazooie farandes med sin förödande näbb. Spräng alla stenar för näst sista honungskakan (H5).

I närheten kommer du se ett grönsaksland. Klättra upp till detta för sista jordhögen. Bottles kommer här lära dig hur man attackerar och dessutom ge dig fiender att öva på. Först lär du dig klösattacken (Claw Swipe) vilken du använder genom att trycka på B-knappen när du står still eller rör dig långsamt. Besegra båda morötter som dyker upp. Därefter lär du dig rullattacken (Roll) vilken du ska trycka på B-knappen medan du springer för att utföra. Besegra båda lökarna. Sist är det Kazooies tur. Hoppa och tryck sedan på B-knappen för att utföra rat-a-tat på de båda kolhuvudena. Du får en sjätte honungskaka i belöning (H6). Således får du en till livsenhet och eftersom du lärt dig att attackera kommer en del fiender dyka upp på Spiral Mountain. Nu är du fullärd så spring över bron till berget och uppför det. Tidigare var bron över till Gruntilda's Lair trasig, men eftersom du lärt dig alla tekniker har Bottles fixat den. Spring över bron och gå in.

=====
Gruntilda's Lair
=====

När du väl kommer in kommer du se ett vackert foto på vår rimmande häxa och en backe bredvid. Backen kommer du inte uppför än så låt bli det. Om du tittar dig omkring i rummet kommer du se en pusselbit (Jigsaw) ovanpå några kullar. Hoppa uppför dessa och plocka upp den (P1). Dessa pusselbitar fungerar ungefär som Super Mario 64:s stjärnor - du måste ha dem för att öppna nya banor. På varje bana finner du tio stycken inklusive Gruntilda's Lair. Följ nu gången på höger sidan och du hittar ingången till första banan. Spring uppför kullen till en tavla (var har du sett tavlor förut?) och ställ dig på pusselbiten här. I tavlan kan du se att det fattas en pusselbit och du råkar ju faktiskt ha en. Tryck på A-knappen för att lägga i den och första banan kommer öppnas. Gå in.

=====
Mumbo's Mountain
=====

Så har du kommit till första banan och det är en verkligt underhållande en. Ha så kul. Strax till höger om starpunkten kan du se en lila liten krabat. Detta är en Jinjo och sådana ska du samla fem stycken av på varje bana för att få en pusselbit. Hämta denna (J1) genom att göra ett fliphopp. Bakom samma kulle hittar du en silverskale, en mumbosymbol. Med dessa betalar du medicinmannen Mumbo, vilken vi ska tala om senare. Spring inte uppför backen utan fortsatt istället bort mot sjön. På bron hittar du sju noter (N7) och dessas syfte är att ta dig vidare i spelet. I Gruntilda's Lair finner du notdörrar och du måste ha samlat ett visst antal noter för att kunna öppna dem och så-

ledes komma vidare i spelet. Det finns ett hundra noter på varje och när du går ut ur banan (ställ dig på startplattan) räknas det antal du samlat till din totala summa. Vill du samla fler måste du ta ALLA noter på banan igen. Därför är det bäst att ta alla på en gång. Detsamma gäller Jinjos, men dessa är ju betydligt färre.

Du finner en blå Jinjo på en plattform i vattnet (J2). Gör ett dubbelhopp ut mot den och hoppa sedan ned i sjön. Dyk ned till facken under för att inkassera sex stycken till noter (N13). Simma till land och gå sedan till tjuren och bikupan på andra sidan sjön. Tjuren kräver tre träffar och då blir den bara tillfälligt stoppad. Krossar du bikupan får du alltid tre stycken honungskakor. Fortsätt bort till trädet med apan på i närheten. Conga heter den arg-sinta gorillan och han kastar apelsiner på dig. Ställ dig på plattorna runt trädet och locka honom till att kasta på dessa. Du får då en pusselbit (P1).

Därefter ska du klättra upp i gorillans träd och du kommer själv få dig en apelsin. Strax intill kommer du se en massa plattformar och en schimpans mitt ibland dem. Ge apelsinen till denna schimpas så kommer han ge dig en pusselbit och höja plattformen åt dig (P2). Använd flipphopp för att ta dig ännu högre upp och hitta en jordhög. Nu kommer du få lära dig att skjuta och skita ägg. Håll Z-knappen intryckt och tryck sedan på C-upp för att avfyra ett ägg ur näbben på Kazooie, eller tryck på C-ned istället för att avfyra ett ägg ur... ja... du vet. Skitandet är oftast ganska onödigt. Ägg måste du samla på dig runt om på banorna. Dessa nämner jag oftast inte utan du får själv hålla utkik efter dem.

Du kommer se ett par plattformar till vänster. Hoppa över till dessa och du hittar en mumbosymbol och en platta med Gruntildas motiv. Denna Gruntilda-platta ska du till senare så lägg platsen på minnet. Hoppa tillbaka till jordhögen och ställ dig sedan på plattformen mittemot gorillan Conga. Träffa honom tre gånger med ägg samtidigt som du hoppar undan från hans apelsiner för att få ännu en pusselbit (P3). Tänk på att du måste stå på själva plattformen för att träffarna ska räknas.

Gå nu tillbaka till tjuren och bikupan. Du kommer se några noter på en stig som leder uppåt. Följ denna stig (N22) och du når ett torn eller man kan också säga ett berg. Bry dig inte om detta nu utan fortsätt uppför stegen till höger. Här finner du också några noter (N26). Högst upp kan du hitta en pusselbit (P4) och ännu en jordhög. Denna gång lär han Kazooie att springa (håll Z-knappen intryckt och tryck sedan på C-vänster). Därefter kan du springa fort och på väldigt hala ytor genom att bara hålla Z-knappen intryckt. Försök förflytta dig på detta sätt och du sparar mycket tid och tålamod. Använd denna teknik för att kunna klättra uppför stenblocket bredvid så når du fjorton noter (N40) och en orange Jinjo (J3). Bakom pelarna hittar du en till Mumbosymbol.

Nedanför det här området finns en backe med massor av noter (N61) och dessutom en gul Jinjo (J4). Spring nedför backen med Kazooie och samla alla dessa föremål. Spring sedan upp igen och tillbaka till tornet/berget med myrorna runt. Gå in hit och du hittar en myra som talar till dig. Spring uppför kanten här med Kazooie och ta mumbosymbolen. Om du försöker fortsätta kommer du bara ramla ner - du behöver mer grepp. Gå ut ur tornet/berget och spring sedan uppför backen mot skallen och hyddorna.

Vid en av väggarna här kommer du hitta en jordhög och här lär Bottles dig Buster Beak, eller som jag lite konservativt kallar den, markdunsen. Med denna teknik kan du smälla ner saker i marken och du behöver tekniken ofta. Tryck på Z-knappen medan du befinner dig i luften för att utföra den. Ovanpå hyddorna i detta område finner du noter, sex stycken sammanlagt (N67). Markdunsa dessa hyddor och olika saker kommer ut. Du får noter (N72), fiender, extraliv, gröna

Jinjon (J5) (P5) och pajar du alla får du en pusselbit (P6). Som du vet samlade du alla Jinjos också, så därför får du en pusselbit av detta också.

I mitten kan du säkert se en snurrande totempåle. I denna ska du skjuta ägg och de kommer försvinna. Skjut i alla så får du en pusselbit, men skjut inte bort den sista än. När du endast har den sista kvar ska du ställa dig på den och sedan göra ett flipphopp. Då får du en extra honungskaka (H1). Råkar du skjuta bort alla innan du tar kakan måste du ut ur banan och sedan in igen för att totempålen ska komma tillbaka (gör detta efter att du samlat alla noter i sådana fall). Som sagt får du ialla fall en pusselbit när du skjut bort alla (P7).

Nedanför det här området kan du se en backe som leder tillbaka till startpunkten. Här finner du massor av plattformar med noter (N90) och på en av dem finner du faktiskt en till pusselbit (P8). Nu ska du gå och smälla ned den där Gruntildaplattan jag tidigare nämnde. Du vet, bortom gorillan och schimpansen finns några plattformar. Flyg ut till den längst bort och du hittar plattan, markdunsa den och en pusselbit kommer dyka upp i Gruntilda's Lair. Denna talar vi förstås om senare.

Klättra tillbaka upp till området med hyddorna och gå fram till den stora skallen. Under pyttebron här ligger en till Mumbosymbol. Plocka upp den och titta sedan upp mot skallens högra öga. Här ligger faktiskt en pusselbit (P9). Flipphoppa upp till den och gå sedan in i skallen. Här kommer du träffa medicinmannen Mumbo som nu kan förvandla dig till ett djur. Ta först de fyra noterna här inne (N94) och, om du vill, äggen nära taket. Ställ dig sedan på skallplattan och tryck på B-knappen så kommer du förvandlas till en termit. Med detta lilla djur kan du inte göra mycket annat än att hoppa och spring, men åtminstone kan du gå på mycket hala ytor. Som termit ska du hålla dig borta från fiender, tänk på det.

Gå ut ur Mumbos skalle och spring sedan ned till tornet/berget och gå in i det. Här inne kan du nu klättra på de hala plattformarna. Klättra och hoppa uppåt och du finner de sex sista noterna på andra plan (N100). Fortsätt klättra uppåt tills du når en utgång allra högst upp. På så vis når du banans allra högst punkt. Ta extralivet och sedan pusselbiten (P10). Nu har du banans alla pusselbitar, noter och Jinjos. Nu fattas bara en extra honungskaka. För att få den ska du hoppa ned från berget och sedan klättra på den grå väggen mellan berget och sjön. Här finns en ficka med honugskakan (H2). Du kan även falla hit utan att vara termit, men du kan inte klättra omkring här då. Nu ska du INTE förvandla dig tillbaka till Banjo-Kazooie, utan gå ut ur banan medan du är termit. Du måste nämligen vara detta djur för att få pusselbiten vi just tog fram i Peach's Castle... förlåt... Gruntilda's Lair. ^_^

=====
Gruntilda's Lair
=====

Nu när du kommit ut ur första banan som termit ska du klättra uppför berget ovanför ingången och inhämta pusselbiten (P2). Är du inte termit kan du inte göra det. Därefter ska du springa ut ur området så kommer du åter bli förvandlad till Banjo och Kazooie. Bredvid tavlan vid ingången finns det ju en backe. Genom att springa med Kazooie kan du nu komma uppför den. Du finner en notdörr ovanför backen och dessutom en jordhög där Bottles berättar om dörrarna. Det du behöver för denna notdörr är att ha samlat ihop minst femtio noter på första banan. Det handlar alltså om din högst notpoäng på alla banor sammanlagt. Gå genom dörren och du når en ny del av grottan. Här inne finner du en rosaklädd fe på höger sida: Brentilda. Hon är Gruntildas syster och befinner sig lite här och där i lyan. Varje gång du träffar henne berättar hon tre

hemligheter om Gruntilda. Detta är någonting som kommer in senare i spelet och du behöver absolut inte lära dig dem nu - detta talar vi om senare.

Vid vänstra väggen kan du se en gång som leder nedåt till ett litet rum. Följ den och du hittar en kittel. Leta upp en kittel i samma färg och du kan warpa mellan dem i lyan. Mycket praktiskt. Gå nära den för att aktivera den. Bakom kitteln hittar du en mumbosymbol. En ska du ha nu eftersom du gjorde av med fem på första banan. Gå tillbaka upp till rummet och ställ dig framför tavlan här inne. Lägg i de två pusselbitar och du har nu öppnat den andra banan. Spring uppför den lilla gången i nästa rum och du når två stycken rör. Simma in i det undre för att nå ett litet kloakrum med en annan kittel. Aktivera den också. Ovanpå röret här inne finner du en till mumbosymbol. Plocka upp denna också. Gå sedan tillbaka in i föregående rum och hoppa nedför vattenfallet. Den lilla gången under vattnet behöver du inte bry dig om nu, utan det tar vi itu med senare i spelet. Gå istället in i den mörka gången på land. Således når du den andra banans område. Hoppa ned i den stora skattkistan.

=====
Tresure Trove Cove
=====

När du kommer in till denna bana kommer du direkt se fyra stycken noter runt omkring dig (N4). Ta dessa först. Under bryggan kan du se en blå Jinjo och denna ska du naturligtvis också ta. Men, men, men - i havet simmar en haj som gärna nafsar på dig. Så fort du är i vattnet måste du röra dig snabbt och helst ska du hela tiden dubbelhoppa längst ytan. När du är tillbaka på land igen ska du bege dig under valvet på vänster sida och du kommer hitta en mycket stor snäcka. Gå fram till honom för att sätta igång striden. Det du ska göra för att besegra honom är att göra rat-a-tat-attcken (B medan du är i luften) precis efter att han attackerat dig. Gör detta tre gånger och du kan gå in i snäckan. Först kan du dock hämta en Mumbosymbol bakom snäckan. Gå in i snäckan och följ noterna (N10) tills du når pusselbiten och två krabbor. Dessa besegrar du förövrigt lättast genom att markdunsa dem. Kliv ut ur snäckan igen.

Väl ute ska jag redan nu informera dig om en extra honungskaka. Om du tittar mot snäckan har du honugskakan i vattnet på höger sida. Den ligger på bottnen i ett hörn. Simmar du utåt kommer du se den, men akta dig för hajen (H1). Promenera tillbaka till startpunkten och du kommer säkerligen se ett strandat piratskepp. Framför skeppet hittar du två träd med fyra noter i varje (N18). Ta dessa och bege dig till lådornasom ligger vid en vägg intill. Hoppa uppför lådorna och du finner en av Bottles jordhögar. Här lär han dig att använda de gröna plattorna du sett lite här och där. Vi kallar dem hopplattor. Stå på en sådan och håll A-knappen intryck tills du hoppar högt upp i luften. Hoppa på hopplattan bredvid Bottles och du kommer få en Mumbosymbol.

På några plattformar intill kan du se en massa hopplattor. Se dig omkring och du kan hitta tre noter ovanför den längst åt vänster. Gör ett dubbelhopp till den och ta dessa (N21). På en annan av hopplattorna hittar du lila Jinjon. Ta den också. Därefter ska du hoppa mot hopplattorna närmast bergsväggen och hoppa uppför dessa för att nå en pusselbit (P2). Gå nu tillbaka till jordhögen där du lärde dig om hopplattorna och du borde kunna se ett sandslott på ena sidan. Använd C-upp för att titta ned mot slottet och du borde kunna se en hink. Hoppa ned till hinken och skit sedan två ägg i hinken (håll Z-knappen och tryck C-ner). På så vis kommer vattnet kring sandslottet att sjunka.

Hoppa upp ovanpå sandslottet och ta de fem noterna här (N26). Gå sedan in i slottet för att stöta på ett speciellt pussel. Njä, så speciellt är det inte. Du ska helt enkelt använd markdunsande (Z-knappen när du befinner dig i luf-

ten) och skriva namnet på spelet. Först dunsar du på B, sedan A, N osv. När du skrivit hela namnet kommer en krabba ut och du kan komma åt pusselbiten (P3). Kom också ihåg de fyra noter som finns här inne (N30).

Spring nu ut ur sandslottet och gå tillbaka till piratskeppet. Som du kan se ligger en liten pöl med vatten vid ena sidan av skeppet och dessutom kan du se en liten lucka här. Simma in i denna lucka och du kommer in i skeppet. Plocka upp guldtackorna och de fyra noterna (N34). Simma tillbaka ut igen och klättra upp på däck. Här promenerar en pirat omkring vilken du ska ge guldtackorna. Han är inte nöjd utan vill ha tillbaka mer av sitt guld. På däck finns en liten lucka och den ska du markdunsa. Då kommer du ner i skeppet igen, men på andra sidan. Plocka upp ytterligare fyra noter (N39), guldets och mumbosymbolen. Gör ett flipp hopp från lådan för att komma upp till piraten igen. Ge honom även detta guld och du får ännu en pusselbit (P4).

Bredvid piraten finns en mast och denna ska du klättra uppför för en mumbo-symbol. Därefter ska du upp till toppen av skeppet (spring med Kazooie) och ta de elva noterna på vägen (N49). Högst upp på skeppet hittar du en grön Jinjo (J3) och en jordhög så att Bottles nu kommer lära dig att flyga. Fågeln får äntligen flyga! För att flyga måste du stå på en blå platta med fjädrar och trycka på A-knappen. För att flyga högre upp använder du A-knappen likväl, men då gör du alltid av med röda fjädrar. Du får tjugofem att öva med, men se också till att hålla utkik efter dessa. Har du tagit den gröna Jinjon så är det dags att hoppa ned igen.

Spring bort till området kring sandslottet igen och du borde kunna se två stycken skattkistor och en del musslor lite längre bort. Den närmast kistan innehåller fem noter, så gör ett försiktigt flipp hopp för att komma in i den (N54). Från denna skattkista ska du gå ut mot vattnet och en låda med en extra honungskaka borde dyka upp ute i havet. Simma ut till den och ta den (H2). Följ sedan stigarna ut mot tornet i vattnet och börja klättra upp till det. Du kommer få fyra noter medan du klättrar (N58) och högst upp hittar du en flygplatta och ett stort rött kryss.

Markdunsa detta kryss och det kommer förvandlas till en pil istället. Det du ska göra nu är att flyga iväg åt den riktning som pilen pekar och du kommer till slut till ett nytt rött kryss. Markdunsa detta också och fortsätt på samma sätt ända tills du når en plattform med ett kryss och sex stycken noter. Ta noterna (N64) och markdunsa krysses så kommer det förvandlas till ett frågetecken. Hur ska du veta vart du ska nu? Jo, hoppa bara ned till ön precis nedanför och du finner ett enormt rött kryss. Markdunsa detta och skattkistan kommer fram. Denna ska du endast skjuta med några ägg och du får pusselbiten (P5). Precis intill kommer du också se en Mumbosymbol.

Nu befinner du dig ganska nära stället där du lärde dig om hopplattan. Hoppa uppför lådorna så att du når denna jordhög igen. Här uppe ska du följa de smala avsatserna för att få en mängd noter. Du kommer se dem. De ligger i fyra grupper med tre stycken i varje (N76). När du tagit de längst bort kommer du se hal gröngul vägg. Använd Kazooie för att klättra uppför den och du hittar en bombfisk och tre stycken till noter (N79). Dyk ned i bassägen med bombfisken och du hittar ännu en Mumbosymbol på botten. Därefter använder du hopplattan för att komma upp på nästa nivå och därefter nästa hopplatta för att komma upp till ännu en.

Se dig omkring här uppe och du kommer se en orange Jinjo (J4) sitta ute på en smal avsats vid sidan om. Klättra ut till den och ta den. Du borde också ha lagt märke till en bombfisk i en bassäng. På botten av denna bassäng finner du faktiskt en pusselbit (P6). Inte en av de knivigare alltså. Bortom bassängen kommer du se tre stycken trästegar som lutar nedåt. Alla har de fyra stycken noter var så ta och glid nedför dem Traveyan-style (N91). Mellan två

av trästegarna kommer du också hitta en skattkista och den innehåller faktiskt två Mumbosymboler.

Klättra nedför den understa stegen så borde du kunna se en liten gång som leder runt bergsväggen. Följ denna, hoppa från låda till låda och fortsätt följa gången och du hittar snart en ganska svåråtkomlig pusselbit i ett fack (P7). Nu ska du tillbaka till piratskeppet och hur du väljer att ta dig dit rör mig faktiskt inte i ryggen - det är ju så enkelt. Väl där ska du klättra upp på toppen och sedan flyga från flyggplattan härifrån. Flyg in i det enorma passet du har framför dig och sedan upp mot det vänstra facket där en ensam skattkista borde stå. I denna finner du en till pusselbit (P8). Därefter ska du bara hoppa ned igen och du kommer hitta en mumbosymbol på en låda nästan precis under.

Därefter ska du än en gång upp till piratskeppets topp och flyga från flygplattan. Nyss skulle du ju till ett fack på vänster sida. Som du kan förstå finns det ett annat fack precis mittemot. Här finner du en ensam not (N92) och en trappa upp till övervåningen. Ja, jag vet, jag kunde ha lett dig hit tidigare. Men håll med om att det blir en mycket tuffare final högst upp på banan. När du når översta plan och musiken tynat bort ska du springa runt tills du hittar ett träd med sista Jinjon i, den gula (J5). Ta den och du får även en till pusselbit (P9). Nu ska du klättra uppför backen så att du kommer upp till en fyr. Du får tre stycken noter på väg upp (N95).

Väl vid fyren ska du först gå till baksidan av den och du hittar Gruntilda-plattan. Smäll ned den på en gång för att få fram en pusselbit i Gruntilda's Lair. Gå nu fram till fyrens dörr och använd någon näbbattack för att slå in den. I dörröppningen hittar du en mumbosymbol (12) och sedan är det bara att klättra upp i den för att nå toppen. Här finner du inget mindre än de fem sista noterna (N100) och, om du hoppar på hopplattan, den sista pusselbiten (P10). Toppen, nu är vi klara. Hoppa, fall, simma eller kryp fram till startpunkten så att du kommer tillbaka till Gruntildas lya.

=====
Gruntilda's Lair
=====

När du kommer ut hit igen ska du börja med att ta den där pusselbiten vi nyss fick fram. Flipphoppa upp på kanonen och sedan upp på skeppet så hittar du den (P3). Därefter ska du ut ur rummet, uppför gröna vinrankan och sedan tillbaka genom den högra porten här uppe. Nu är du i rummet med andra banans tavla, med det är den tredje vi ska åt. Hoppa på hopplattan i andra änden och du når tavlan. Sätt i de tre pusselbitar som krävs och du har nu öppnat den tredje banan. Gå tillbaka till rummet med vattenfallet och du borde som sagt se två stycken rör. Flipphoppa upp till det övre och gå in. Du kommer nå ett kloakliknande rum där du direkt ska gå lite till höger för att hitta en platta. Markdunsa denna platta och två plattformen kommer upp ur vattnet. Hoppa på dessa för att nå tredje banans ingång. Gå in.

=====
Clanker's Cavern
=====

Som du ser hamnar du i ett rör när du först kommer in hit. Det finns inte mycket annat att göra än att springa ut ur röret så att du hamnar i området under. Här möter du en krabba och strax även en liten stege. Klättra uppför denna stege och gör sedan ett flipphopp upp till vänstra röret. Nu ska du veta att du kommer träffa en hel del monster som attackerar dig från väggarna. Hop-

pa bara mot hålet och gör en rat-a-tat-attackså har du ditt på det torra. Gör alltid så här. Följ röret och plocka upp noterna (N4) på vägen. Du kommer strax nå en mumbosymbol som ligger ovanför startpunkten. Ta den också och fortsätt sedan på nästa rör för att nå ytterligare fyra noter (N8) och strax även en bikupa din första Jinjo bakom (J1). Den gula är det förresten.

Hoppa sedan ned i vattnet under och dyk ned till röret du ser under vattnet. Följ det för sex noter (N14) och den förskräckliga åsynen av Clanker. Han är Gruntildas avfallskvarn och det är kring honom banan nu kommer kretsas. Simma först upp till ytan för att hämta luft. Sedan ska du snabbt dyka ned i hålet under Clanker, där hans kedja kommer ifrån. Nere i hålet hittar du åtta noter (N22) en grön Jinjo (J2) och en fisk som blåser bubblor. Det är viktigt att du då och då simmar igenom fiskens bubblor. Annars drunknar du lätt och måste ta om noterna. Först ska du naturligtvis ta noterna och Jinjon. Därefter ska du simma igenom nyckeln här nere tre gånger. När du gjort det kommer Clanker sjunka upp till ytan och en pusselbit dyka upp på hans rygg.

Simma snabbt upp till ytan igen där du nu ser Clanker ligga och flyta. Gå fram till en av hans fenor och hoppa upp på den. Ta sedan fram Kazooie och spring upp till hans rygg med hennes säkra fågelben. Här finner du din pusselbit (P1) och dessutom tio stycken noter (N32). Är du lite uppmärksam kan du se att en skruv flyger upp och ned ur Clankers huvud. Gå INTE ned i hålet under skruven än, utan ställ dig på den och låt den ta dig upp till en plattform ovanför. Här finner du fyra noter (N36) och en pusselbit till (P2).

Hoppa tillbaka ned till Clankers rygg och spring nu bort till stjärtfenan. Ta fram Kazooie och klättra uppför den till dess ände. Därifrån ska du hoppa till en plattform och du borde kunna se en pusselbit bakom galler. Gå fram till den och gör rat-a-tat-attacken på gallret. Således får du även denna pusselbit (P3). Precis nedanför kan du se ett rör med en massa noter. Hoppa ned till detta och ta alla tio (N46). Tänk även på Mumbosymbolen framför monstret i väggen. Hoppa nu ned i vattnet och simma till Clankers högra sida. Ganska nära kommer du hitta en bikupa och ett monster bakom. Hoppa upp hit och använd sedan Kazooie för att klättra upp på röret. Hoppa på hopplattan och du kommer upp till några luckor i väggen. Här finner du mestadels ägg och fjädrar, men också två stycken noter och ett extraliv (N48). Hoppa mellan luckorna med dubbelhoppet och hoppa sedan tillbaka ned i vattnet.

Simma runt Clankers nos så du når hans vänstra sida. Simma bort till fenan och du borde kunna se en plattform och ett rör vid väggen bredvid. Dyk in i detta rör underifrån och du får den första honungskakan (H1). Klättra upp på fenan och vänta sedan tills den reser sig ur vattnet. Använd den sedan som pall till plattformen bredvid. Besegra monstret och hoppa sedan på hopplattan här. Rikta först hoppet till höger för att klamra fast till ett smalt rör med noter på (N52). Klättra uppför det och du hittar luckor med en mumbosymbol i.

Hoppa sedan tillbaka ned till hopplattan och hoppa på den igen, men denna gång åt vänster. Du kommer då landa på ett grövre rör bredvid. Du kan se några noter, men vänta med dessa. Istället tar du och markdunsar på gallret här uppe. Glid ner längst röret och du får den orange Jinjon (J3). Hoppa sedan tillbaka upp hit och använd Kazooie för att få noterna (N57). Som du ser finns det ett till, mycket kort, rör bredvid noterna. Hoppa upp på det och markdunsa gallret här också. Således får du andra honungskakan också (H2). Har du varit duktig och följt guiden så här länge ska du nu fått fler honungskakor i ditt förråd.

Nu ska vi ta lite grejer i vattnet. I vattnet kan du se en massa rör cylindrar ligga på botten. Den allra längsta innehåller sju noter (N64). Ta dessa först. Resten av dessa rör har bara ägg och fjädrar. Så finns det förstås några rör i väggarna också. Börja med att simma in i det gröna röret precis bakom

Clanker. Då når du ett område med muterade krabbor. Besegra dem alla med markdunsar och de kommer lägga fram en pusselbit. Flipphoppa upp på rören och hämta sedan pusselbiten (P4). Innan du lämnar området ska du ta de åtta noterna här inne också (N72). Simma tillbaka ut till Clanker och sedan upp till ytan för luft. Precis bredvid röret du nyss var i finns ett rör som ser lite gult ut. Detta ligger förstås också i väggen. Simma in i detta och du hittar en pusselbit längst in (P5). Var snabb här eftersom du annars kan drunkna.

Simma nu bort till Clankers högra sida och du kan se två stycken gröna rör i väggen under vattnet. Dessa leder in i varandra så simma igenom dem för att hitta den blåa Jinjon (B4). Det finns också ett orange rör vid den högra väggen. Simma in i detta för att nå en mumbosymbol. Nu är det hög tid att gå in i avfallskvarnen. Gå fram till Clankers huvud och du kan se att två av hans tänder är gyllene. Ställ dig först på plattformen framför hans vänstra guld tand och skjut tre ägg på den. Tänk på att fisken guppar så tima dina skott rätt. Efter tre ägg faller tanden och du kan gå in. Gör det och du finner en mumbosymbol, men hoppa INTE ner. Gå istället tillbaka ut och skjut tre ägg på hans högra tand också. Gå in och du får nästa pusselbit (P6). Hoppa sedan ned och du hittar några krabbor och noter. Ta alla åtta noter (N80) med hjälp av Kazooie och hoppa sedan ned i vattnet. Dyk in i nästa rum och akta dig för armarna på vägen.

Nu kommer du in i Clankers huvudrum, ett stort rum med en hel del ringar. Hoppa du igenom den gröna ringen kommer en blå ring blir grön och då ska du igenom den. Dessutom har du en lite tajt tidsgräns på dig. Fjärde ringen måste du göra ett flipphopp igenom, tänk på det. När du tagit dig igenom alla ringar kommer vattenytan att höjas och en pusselbit dyka upp på en plattform. Ta den (P7).

Simma nu till andra sidan av huvudrummet och du kommer hitta en flygplatta på plattformen här. Använd den för att flyga till andra änden av rummet igen. Du kommer se en port ovanför plattformen där du fick pusselbiten. Gå in hit och du kommer omedelbart se en jordhög. Här lär dig Bottles om odödlighet. Håll Z-knappen intryck och tryck sedan på C-höger så kommer Kazooie skydda Banjo med guldfvingar. Under denna tid är du odödlig, men tänk på att guldfjädrarna ryker fort. Av bottles får du dock fem stycken att börja med. Det du ska göra nu är att använda denna teknik samtidigt som du springer igenom de roterande knivarna. Håll Z-knappen medan du springer. Du kommer få sex stycken noter på vägen (N86) och en pusselbit längst bort (P8). Samla på dig fjädrar också och spring sedan tillbaka medan du använder samma teknik.

När du kommer tillbaka in till huvudrummet igen ska du veta att det finns två stycken smala gångar med noter på vardera sida av rummet. En ligger under ytan och den andra ligger över. Spring först in i den över ytan och du får tre noter (N89) samt en bikupa om du vill. Bakom bikupan ska du dyka ner till en lila Jinjo (J5) och eftersom du tagit alla får du en till pusselbit (P9). Simma inte ut här eftersom du då kommer ut ur Clanker (du kan komma in igen från samma väg). Simma istället in i huvudrummet igen och därefter in i gången på motsatt sida, den under ytan. Här finner du fem till noter (N94) som leder dig ut ur fisken. Just det, gå ut ur Clanker!

Hoppa nu upp på Clankers rygg och gå fram till skruven i huvudet. Vänta tills den far upp och ned i hålet under skruven. Du kommer landa bredvid Gruntilda-platta så smäll ned den genast med en markduns. Därefter ska du igenom alla de roterande knivarna för att få de sex sista noterna (N100) och den sista pusselbiten (P10). Använd helst odödlighetstekniken du nyss lärde dig (Z + C-höger) men det är förstås ganska enkelt utan också. Eftersom du förmodligen är nybörjare kan det vara trevligast att göra det odödligt. När du fått noterna och pusselbiten har du förmodligen tagit allt här och det är dags för dig att bege dig hela vägen tillbaka till Gruntilda's Lair.

=====
Gruntilda's Lair
=====

Jag glömde nämna den mumbosymbol som ligger precis ovanför ingången till nyss behandlade bana. Hoppa bara upp på röret som leder in i banan och du hittar. I detta kloakrum finner du också en platta med ett rör på. Markdunsa ner denna platta och ett rör kommer hissas upp i andra änden av rummet. Simma bort till detta rör och kliv på det. Följ gången du leds till och du hittar Brentilda och senare en till platta med ett rör på. Markdunsa denna platta och en port kommer öppnas i vattnet nedanför. Hoppa ned och dyk in i denna port så når du tavlan till nästa bana: Bubblegloop Swamp. Lägg i de pusselbitar som krävs och det är nu dags att hitta banan i fråga.

Simma nu tillbaka in i kloakrummet och sedan ut till rummet med vattenfallet. Nu ska du faktiskt tillbaka till rummet där du fann tavlorna till andra och tredje banorna. Här finns, som du vet, ett Gruntildamotiv på golvet. När du smällde ner Gruntildaplattan på tredje banan ploppade ögonen ut. Markdunsa in dem igen och du får en pusselbit (P4). Gå tillbaka in i rummet med vattenfallet igen.

Här hittar du en notdörr som kräver 180 noter. Det är inga problem för dig, så använd Kazooie för att öppna den och sedan komma in i nästa rum. Här finner du en ganska enorm Gruntildastaty. Bakom den står Brentilda om du vill få reda på fler av Gruntys hemligheter. Nu ska du använda Kazooie för att ta dig upp på vänster sida och sedan hoppa in i röret här. På så vis når du träsket. Här kommer du direkt se två rör. I det ena finner du Brentilda och i det andra vadarstövlar, vilka du ännu inte lärt dig hantera. Följ bron och gå in till fjärde banan.

=====
Bubblegloop Swamp
=====

Direkt bakom startpunkten hittar du en jordhög med banans enda lektion. Herr Mullvad kommer denna gång lära dig om vadarstövlarna. Hittar du dessa kan du gå igenom träsk utan att skadas. Ifall du vill bli av med dem ska du bara trycka på B-knappen eller vänta tills tiden rinner ut. Nu ska vi göra en liten avstickare. Gå tillbaka ut till Gruntilda's Lair igen och gå över bron till de tre rören. Gå in i det högra och hämta vadarstövlarna här. Spring med dem över träsket tillbaka mot banans ingång, men fortsatt mot röret bakom. Du kommer då in i ett snöigt område där nästa banans tavla är. Lägg i bitarna nu redan om du vill, men det är förstas inte nödvändigt. Använd Kazooie för att ta dig uppför backen bredvid och du hittar ett stort isblock. Använd näbbstöten (Z+B) för att spräcka blocket. Hämta sedan vadarstövlarna och spring tillbaka till banan.

Nu när du kommit tillbaka in i Bubblegloop Swamp ska du fortsätta fram en liten bit och du kommer hitta en gul krokodil. Skjut ett ägg i hans mun och en annan kommer dyka upp på ett annat ställe. Jag leder dig naturligtvis till alla så småningom. Fortsätt framåt tills du hittar ett par vadarstövlar. Ta på dig dessa och gå ut i träsket för att hitta en mumbosymbol bakom en plattform. Gå sedan upp till bron ovanför för att få de fem första noterna (N5). Hoppa även över till den gula Jinjon bredvid (J1). Fortsätt till nästa tre noter på flotten (N8) och hoppa sedan över till plattformen med pusselbitsplattan.

När du markdunsar denna platta kommer en pusselbit dyka upp i slutet av den

gröna gången ovanför dig, men försvinna när timerna räknat ner. Använd Kazooie för att klättra upp och följ gången försiktigt fram till pusselbiten (P1). På väg till pusselbiten hittar du sammanlagt tjugo noter och dessa bör du först satsa på att ta när du fått själva pusselbiten. På vägen finner du också små fack med en mumbosymbol, den gröna Jinjon (J2) och dessutom en sådan där gul groda jag nyss nämnde. Skjut ett ägg i den och ta de andra föremålen. Hoppla sedan tillbaka ned till plattformen där du tryckte ner pusselplattan.

Från pusselplattformen ska du gå mot plattformen där du kan se en eller två röda grodor på långt håll. Du hittar tre stycken noter på en flotte på vägen (N31). När du står på denna plattform borde du kunna se ett par vadarstövlar i en av stubbarna. Sätt på dig dessa och spring bort till det stora, rosa ägget du kanske kan se på en plattform längre bort. Bortom ägget, längst med väggen finner du fem noter (N36). Ta dessa med stövlarna och hoppa sedan upp på ägget med hjälp av hopplattan. Först ska du markdunsa det, sedan gör en rat-a-tat-attack, därefter markdunsa igen, näbbstöt och slutligen ännu en markduns. Således får du en pusselbit till (P2). Pålen som ligger närmast har en mumbosymbol ovanpå sig. Klättra upp och hämta den.

Gå sedan tillbaka till plattformen med pusselplattan och fortsätt till plattformen med en massa stubbar strax bredvid. Så fort du sätter foten på den kommer du bli attackerad av en massa gula grodor. Endast två åt gången kommer du möta och de faller alltid efter två rullattacker. Rulla hela tiden efter dem och du har snart besegrat dem alla. Din belöning blir en pusselbit (P3). Som du ser kan du gå till tre olika områden nu.

Vi börjar med området med en massa höga pelare... eller träd, kanske man kan kalla dem. På vägen hit hittar du tre stycken noter på en flotte. Ta dem (39). Du kommer hitta en hopplatta här. Hoppa på den för att komma upp till en hydda. Kroosa den med en markduns och en ny hopplatta visar sig. Fortsätt på detta vis till den tredje hyddan som faktiskt döljer fem noter och Gruntilda-plattan. Smäll ner den och ta noterna (N44). Fortsätt sedan uppåt och du kommer snart hitta en till sådan där groda. Skjut några ägg i hans mun och försvinner också. Hoppa på hopplattan mittemot honom för att få en till mumbosymbol. Hoppa sedan upp till den översta hyddan och kroosa den för en pusselbit (P4). Vid botten av dessa träd kanske du ser en del föremål, men dessa ska du inte bry dig om nu. Gå istället tillbaka till mittenområdet där du spöade grodor.

Denna gång ska du fortsätta mot den arga krokodilkolossen. Ta tre noter på vägen hit och fem stycken på hans nos (N52). Spring sedan bakom den och du hittar en gul krokodil. Skjut ett ägg i hans mun och han försvinner också. Titta ut över träskområdet bredvid och du borde kunna se tre stycken pelare. Ovanför två finner du bara ägg och fjädrar medan du ovan den tredje finner tre stycken noter. Klättra uppför den närmaste pålen och dubbelhoppa sedan mot pelaren med noterna. Ta dem (N55) och titta sedan mot en ö bredvid med ännu en pelare på. På denna pelare kan du i sin tur se en blå Jinjo. Hoppa över och ta den (J3). Strunta i noterna du ser i vattnet - dessa tar vi senare. Dubbelhoppa sedan tillbaka till krokodilen och därefter till mittenområdet igen. Krokodilområdet ska vi utforska mer strax.

Bara ett område kvar då. Mot sköldpaddan. Ta de tre noterna på flotten som leder dit och de fyra mynten sköldpaddan har på sina fötter (N62). Använd sedan Kazooies ben för att komma upp på dess rygg. Dra på dig vadarstövlarna och använd dessa för att ta den orange Jinjon bakom sköldpaddan (J4). Som du kan se sitter det också en gul krokodil på ena plattformen här. Besegra först trollsländan med en rat-a-tat-attack och gör sedan ditt bästa för att skjuta ett ägg i krokodilens mun. Nu är det jätteviktigt att du skjuter i rätt sekund. Detta var den sista krokodilen och därför kommer du få en pusselbit (P5).

När du är färdig med detta ska du gå till sköldpaddans fötter och markdunsa dem alla. Av någon anledning värmer det honom. När du gjort detta öppnar han munnen och spottar ut en pusselbit. Ta den (P6) och gå sedan in i hans öppna gap. Här inne kommer du få träffa en kompositör och hela hans klass. Vi börjar med detta och tar föremålen senare. När du går fram till läraren kommer hans elever sjunga i en viss ordning. Ordningen ska du nu memorisera och sedan markdunsa eleverna i samma ordning. Detta kommer pågå tre gånger: första gången sjunger tre stycken, andra fem stycken och tredje sju stycken. Har du svårt för dessa typer av övningar rekommenderar jag dig att använda papper och penna. Låt en bokstav motsvara en sköldpaddas färg och sätt ut en bokstav för varje sköldpadda som sjunger. Efter tredje sessionen får du pusselbiten (P7). Du finner också sex stycken noter i rummet (N68) och en mumbosymbol bakom kompositören. Hoppa sedan upp på hans kateder och gör ett flipp hopp. Då får du banans första extra honungskaka (H1).

Nu ska du ut ur sköldpaddan och gå tillbaka till den där krokodilkolossen. Spring uppför stigen bakom den och du kommer upp till en labyrint. Sätt på dig vadarstövlarna och spring in i den. Sammanlagt får du tolv stycken noter här (N80) och du måste förnya stövlarna två gånger, men när du når en pusselplatta ska du ta en liten paus. Markdunsa du pusselplattan kommer en pusselbit dyka upp på andra sidan av den mycket smala bron här och du har endast tio sekunder på dig att hämta den. Så gör detta första och du får din åttonde pusselbit (P8). Jag hoppas verkligen att du inte ramlar ner - den är lång väg att vandra bland pirayorna. Hursomhelst ska du fortsätta genom labyrinten tills du når Mumbos skalle. Innan du går in i den bör du springa bakom den för en Mumbo-symbol.

Spring sedan in i hans hus och innan du förvandlar dig ska du göra två saker. Bakom hans tron har du ännu en symbol och nära taket har du andra extra honungskakan (H2). Gör ett flipp hopp upp på en pelare och sedan ännu ett upp till taket. Härifrån kan du hoppa ut mot honungskakan. Sedan är det dags att använda tio mumbosymboler för att förvandla dig. Denna gång blir det en krokodil och vad ska dessa vara bra för. Tja, de är små så att det kan ta sig in överallt, de tål träsket och de kan bitas med ett lätt tryck på B-knappen.

Gå ut ur skallen och spring sedan igenom hålet i väggen så att du slipper gå igenom hela labyrinten. Som du vet finns det en massa träsk bakom krokodilkolossen. Spring i träsket tills du ser en plattform längst bort (här hämtade du en blå Jinjo förut). Bakom denna plattform finner du fem stycken noter (N85). Som du ser kan du gå in i krokodilkolossens näsborrar, men gör inte det än. Fortsätt till området med de höga träden med hyddor ovanpå. Gå till den bortre delen av detta område och du borde kunna se två stycken mumbosymboler, fyra noter (N89) och en lila Jinjo (J5) under några plattformar. Eftersom du nu har alla Jinjos får du ännu en pusselbit (P9). Bakom ett av de andra träden finner du fem stycken noter (N94).

Nu ska du däremot springa tillbaka till krokodilkolossen och krypa in i en av hans näsborrar. Väl här ska du ta de tre noterna i vardera gång och du har nu allihopa (N100). Ta även mumbosymbolen. I detta rum finner du Mr Vile. Han är en ondsint röd krokodil som vill leka med dig. Så här kommer det gå till. Först kommer han spela ett enkelt spel med dig. Du ska äta fler röda varelser än han gör inom en minut. Du äter dem med B-knappen och de dyker upp helt slumpmässigt. Vinner du får du spela andra spelet.

Precis som förut ska du bara äta flest röda varelser, men dyker även gula upp. Äter du gula stannar du upp några sekunder och förlorar värdefull tid. Vinner du här också får du spela sista spelet och då får du endast äta av den färg som syns på skärmen. Äter du fel färg hostar du. När du vunnit alla tre får du sista pusselbiten (P10), men förlorar du någon gång kommer Mr Vile sluka 1-3 honungskakor av dig. Detta beror på hur mycket energi du har kvar. Visst

kan du smita ut ur krokodilkolossen, men då måste du spela om spelen från början. Just eftersom du tagit alla noter och Jinjos spelar det ingen roll om du förlorar ett liv - spela på tills du vinner.

Det finns inte mycket att säga eftersom att det har så mycket med tur att göra. Mr Vile verkar dessutom kunna se var maten dyker upp lite innan du och dessutom räknas det som att han vinner ifall ni gör oavgjort. Ett farligt, men ibland effektivt knep är att försöka äta det han är på väg till - då blir han ju utan. Annars är det bara att jaga rätt och helst ska du försöka hålla dig nära mitten. Ät aldrig fel! När du väl fått pusselbiten kommer Mr Vile erbjuda dig om att spela om tre extraliv. Denna gång är han dock svårare och kommer ta ett helt liv av dig om du förlorar. Detta är förstas valfritt, men vill du ändå göra det behöver jag knappast säga hur viktigt det är att du tagit alla noter och Jinjos på banan. När du klar ska du INTE förvandla dig tillbaka till Banjo-Kazooie utan gå ut ur banan som krokodil.

=====

Gruntilda's Lair

=====

När du väl kommit ur banan ska du som sagt vara krokodil. Spring ned i träsket och gå igenom röret tills du når snöområdet med femte banans tavla. Har du inte lagt i pusselbitarna förut ska du göra det nu. När du är färdig ska du springa uppför backen och igenom hålet här uppe. Ifall ett isblock blockerar väggen har du varit en stygg pojke/flicka och inte följ guiden. I sådana fall måste du först hit som Banjo. Har du varit en duktigt pojke/flicka så kan du komma igenom gången och hitta en bok på andra sidan. Detta är Cheato och han kommer nu erbjuda dig en fuskkod. Fuskoden är BLUE EGGS och den ska vi nu skriva in i sandslottet i Treasure Trove Cove. Då beger vid oss dit.

Spring tillbaka till träskområdet, men gå inte in till banan utan fortsatt bara och du blir åter förvandlad till björn och fågel. Gå igenom mittenröret för att komma tillbaka till Gruntystatyn och fortsatt sedan tillbaka in rummet med vattenfallet i. Hoppa nedför det och gå igenom dörren för att nå ingången till Treasure Trove Cove. Väl här ska du ta till höger för att hitta sandstottet, men först måste här vattendränas. Hoppa upp till hinken och bajsa ner två ägg i den, minns du? Därefter kan du gå in i sandslottet. Här ska du alltså markdunsa följande bokstäver i följande ordning: B-L-U-E-E-G-G-S. Då kommer du maximalt få bära 200 ägg och nej, detta fungerar inte om du inte talat med Cheato först. Så, då var det klart. Gå tillbaka till Gruntilda's Lair och gå tillbaka till rummet med hennesstaty.

Denna gång ska du fortsätta åt höger och öppna notdörren här uppe. 260 krävs och det har ju du med råge. Du kommer då nå ett ökeninfluerat rum med sarkofager och lite annat. Slå sönder tegelväggen på vänster sida med en rat-a-tat-attack och gå in i rummet bakom. Här hittar du en platta vilken du ska dunka ner med en markduns. Då kommer en hopplatta börja rotera runt behållaren. Ställ dig någonstans där den kommer farandes. När den befinner sig under dig ska du hålla A-knappen intryck för att göra ett högt hopp. Sikta så att du hamnar i behållaren. Du kommer då landa inuti Gruntildastatyn i rummet under och således få en pusselbit. Detta fungerar naturligtvis bara om du slog när Gruntildaplattan i Bubbleloop Swamp.

Spring tillbaka in i ökenrummet du nyss var i spring denna gång bakom sarkofagen för att plocka upp en mumbosymbol. Spring därefter upp för den lilla trappan in i nästa rum. Nu når du ett riktigt stort rum med en riktigt stor huvudstaty av Grunty. Till vänster om dig kommer du se en lila kittel. Skjut tre ägg på nätet som täcker den och den kommer bli aktiverad. Hoppa du ner i den kommer du warpas till den lila kitteln nära ingången till lyan. Naturligt-

vis fungerar detta tvärtom också. Varje gång du sätter igång spelet bör du använda denna warp. I detta rum behöver du inte göra mycket mer utan fortsatt in i tunneln som du kan skymta lite snö i. Du kommer då ledas till nästa bana.

=====
Freezeezy Peak
=====

Välkommen till en av spelets härligast banor, men så är jag också en vintermänniska. Strunta i igloon här uppe så länge utan använd Kazooie för att ta dig nedför backen. Plocka på dig de fem första noterna (N5) och du kommer träffa björnen Bogey. Honom kan du inte hjälpa nu så fortsatt nedåt för fyra noter till (N9). Du kommer se en julgran och ett hoppande paket till vänster. Spring förbi detta tills du når en hel hög med paket och ett jordhål. Bottles kommer lära dig näbbbomben denna gång. Denna förödande attack går ut på att medan du flyger trycker på B-knappen så att du skjuts iväg som en missil. Farligt, men kul. Varje gång du gör detta förlorar du en fjäder och följden blir också ofta att du förlorar lite energi - överanvänd det alltså inte.

På pakethögen framför jordhålet kan du hitta fyra stycken noter (N13) och en lila Jinjo (J1) om du gör ett flipp hopp. Ta dessa. Du kanske också upptäckt en flygplattform här och nu ska du faktiskt flyga lite grann. Jag antar att du sett snögubbarna med kryss på sina hattar. Dessa ska du nu använda näbbbomben du nyss lärde dig. Flyg mot en snögubbe så att du riktar dig mot hans hatt och när du befinner dig ganska nära trycker du på B-knappen. Det är lätt hänt att missa och ibland tycker jag att jag träffat fast jag inte lyckades. Det finns fem stycken snögubbar och alla befinner sig runt den enorma snögubbens ben. Alla snögubbar lämnar efter sig något (två mumbosymboler, guldfjädrar, extra honungskaka och Gruntildaplatta), men ta inget av det nu - vi väntar med det tills senare.

När du besegrat alla fem kommer en pusselbit dyka upp allra högst upp på den stora snögubbens hatt, men ta INTE denna nu. Denna ska vi också vänta med så att vi inte förbrukar så många fjädrar. Landa ungefär vid julgranen och det hoppande paketet. Börja med att gå fram till Gruntildaplattan som låg under en av snögubbarna du nyss besegra. Smäll ner denna. Nu ska du gå fram till det hoppande paketet och markdunsa det. Då kommer små julgransljus, Twinklies, dyka upp. Tio av dessa måste ta sig till julgranen, men på deras vägg lurar tre monster. Det du ska göra är att markdunsa dessa monster i tur och ordning. Börja med den första, sedan den andra, den tredje, gå tillbaka till den första igen, osv... Tänk på att göra det hela systematiskt och inte stressa. Tänk också på att många av Twinklies kommer dö av det första monstret, men det gör inte så mycket. Det är ju mycket värre om de dör på det andra eller tredje. Misslyckas du är det bara att försöka igen tills du klarat det.

När du säkert levererat alla tio julgransljus kommer en ON-knapp dyka upp på baksidan av julgranen. Gå hit och ta de fem noterna här (N18). Du kommer också hitta en iskub och dessa har du lättast ihjäl med en rat-a-tat-attack. Sedan ska du skjuta tre ägg på ON-knappen och julgransljusen kommer sätta igång. Nu har du sextio sekunder på dig att flyga igenom stjärnan högst upp i granen. Gå bort till flygplattan på julklappshögen och flyg högt upp i luften på en gång. Därefter flyger du mot granens topp och igenom stjärnan tre gånger. Använd R-knappen när du svänger för tajtare kurvor. Detta är inte särskilt svårt.

När du klarat detta kommer en försegling kring en pusselbit att lossna inuti i granen. Nu ska vi gå och hämta den. Spring fram till granens fot och flipp hoppa upp till krukan. Plocka upp mumbosymbolen som ligger här och klättra sedan uppför trädet. Du kommer nu in i det och kan se två myror och en julklapp på marken. Plocka upp julklappen ty du behöver den senare. Klättra sedan

upp för stammen tills du ser några noter. Hela tolv stycken har du här så ta dem alla (N30) och fortsätt sedan uppåt (du bör också ta de röda fjädrarna). Högst upp hittar du pusselbiten, vilken du lätt når med ett dubbelhopp från plattformen vid sidan om (P1). Klättra nedför granen och gå ut igen.

Nu ska du bege dig mot den enorma snögubbens enorma ben. Runt dessa ligger tio stycken noter och två mumbosymboler (N40). Spring snabbt runt med hjälp av Kazooie. Vid sidan av det högra benet kan du se ännu en mumbosymbol, på samma plats där du besegrade en snögubbe för en stund sedan. Därefter ska du hoppa vidare mot den lilla byn och kom ihåg att det kalla vattnet är skadligt. I den lilla byn finner du tre stycken hus. Använd Kazooie för att ta de tre noterna på första huset (N43). Bakom det andra finner du en grön Jinjo (J2). Här kan du få en mumbosymbol också, men då måste du göra ett flipp hopp upp till dess skorsten och det är svårt. Kommer du upp på skorstenen ska du sedan bara trycka på A-knappen och du får den.

Hoppa sedan över till ön i mitten. Här kan du se en vanliga honungskaka, men det finns faktiskt en extra honungskaka på precis samma ställe (H1). Du kan också se en massa noter i vattnet, men dessa ska du strunta i nu. Hoppa iväg till det sista huset och ta de tre noterna på dess tak också (N46). På en ön strax nedanför backen här kan du se en julklapp. Hoppa ned till det och plocka upp det. Det är jätteviktigt för senare bruk. Använd sedan Kazooie för att ta dig uppför närmaste backe och du kommer nå en randig halsduk, en iskub och en bikupa. Har du dåligt med energi, fyll på med detsamma.

Därefter ska du ta fram Kazooie och börja springa uppför halsduken. Varje gul rand har en not och varje röd en fjäder. Spring uppför hela och ta även noterna högst upp och du hittar sammanlagt nitton stycken (N65). Du kommer hitta en släde här upp, men hoppa INTE upp på den riktigt än. Vi ska göra lite annat först. Spring runt snögubbens hals tills du hittar en blå Jinjo (J3) ute på en kvast. Dubbelhoppa till den och hoppa sedan tillbaka. Någonstans här ska du också hitta en hopplatta. Hoppa på den och du når snögubbens ansikte. Som du ser röker han pipa så klättra ut på den och du kommer hitta en pusselbit inuti (P2) Gå försiktigt tillbaka och hoppa på nästa hopplatta. Nu kommer du ledas upp till näsan och här hittar du både en julklapp och en flygplatta. Nu ska du ha tre stycken olika julklappar.

Härifrån ska du flyga iväg från flygplattan och faktiskt bege dig till absoluta toppen av snögubbens hat. Här hittar du en iskub och en pusselbit samt en massa noter. Pusselbiten dök upp när du besegrade alla små snögubbar, minns du? Besegra iskuben och ta pusselbiten (P3). Använd Kazooie för att springa runt till noterna eftersom Banjo så lätt halkar (N73). Därefter ska du hoppa ner på vilken sida som helst och du landar på hattens nedre del... jag vill säga plym... Här hittar du en massa ägg och dessutom ett litet hål. Hoppa ner i hålet och du landar på snögubbens näsa.

Skutta nu raka vägen ner till halsen igen och denna gång ska du rida på släden. Du kommer fara ner för hans bakre ände av halsduken och dessutom få en mumbosymbol. Din landningspunkt är Bogeys mage. Du landar så hårt att han spottar ut pusselbiten han tidigare åt. En till åt dig (P4). Använd nu Kazooie för att ta dig uppför backen tillbaka mot startpunkten. Gå in i igloon här uppe och du hittar några besvikna björningar och en mumbosymbol. Ta mumbo och dela ut dina julklappar till ungarna. Din julklapp blir ännu en pusselbit (P5).

Nu ska du springa tillbaka nedför backen, passera julgranen och du når pakethögen med flygplattan igen. Titta upp mot snögubben med hjälp av C-upp-knappen och du kommer se tre stycken röda stora knappar på hans framsida. Dessa ska du träffa med näbbomben. Jag har sparat det tills nu eftersom du behöver rätt mycket fjädrar och det borde du ha nu. Det är bara att flyga upp och trycka

på B-knappen när du flyger framför en knapp. När du flygit in i alla dyker en pusselbit upp mellan gubbens ben. Flyg ner och ta den.

Gå tillbaka till flygplattan och flyg ännu en gång. Denna gång ska du flyga mot Mumbos skalle, bortom den lilla vinterbyn. Flyg hit och kliv in. Innan du förvandlar dig ska du göra några flipp hopp upp mot taket för att hitta sex noter (N79) och den gula Jinjon (J4). Därefter är det dags att bli valross. Vad har du nu för fördelar? Jo, du tål kallt vatten, du är liten och andra valrossar gillar dig. Toppen. Gå ut ur Mumbos lilla hus och gå in i den lilla byn. I vattnet här kommer du hitta hela nio noter. Ta dem (N88) och gena sedan över dammen runt den enorma snögubben, så att du når högen med paket och flygplattan.

Fortsätt mot det blåa paket nedanför med fyra noter och en mumbosymbol. Ta dessa också (N92). Hoppa sedan ned i vattnet igen och följ den vänstra väggen så hittar du en mumbosymbol bland några ägg. Detta ligger under halsdukens början. Spring tillbaka till det blåa paketet och spring denna gång uppför backen bredvid för att hitta en trevlig valross. Wozza heter han och han skulle bara fly om du hade formen som björn och fågel. Nu kommer han istället ge dig en pusselbit (P7). I området hittar du också fyra fler noter (N96). Gå sedan in i Wozzas grotta. Här hittar du en Jinjo, men den kan du inte ta just nu. I ett hörn av grottan hittar du en liten pöl och en gång i den. Följ gången och du når ett rum med en extra honungskaka (H2) samt en massa påfyllnad. Sedan är det bara att springa ut ur Wozzas grotta.

Väl ute ska du springa iväg mot backen som leder till startpunkten. Precis vänster om denna backe finner du en annan backe. Gå uppför denna och du hittar Bogey sittandes på sin släde. Dessutom har en bredvid sig. Ta först de sista noterna bakom honom (N100) och hoppa sedan upp på den andra släden för att sätta igång ett race. Vad det går ut på är att fara igenom de röda slalomportarna och vinna över Bogey. Tryck uppåt för att fara framåt och försök ofta hoppa över Bogey för att ta dig förbi honom. Bogey kommer dra ifrån ett tag under tävlingen, men det är bara normalt - du kommer alltid igen. När du vinner får du ännu en pusselbit (P8).

Nu ska du tillbaka till Mumbos skalle och åter förvandla dig till Banjo och Kazooie. Numer håller sig Wozza, valrossen, i sin grotta så spring iväg bort hit och gå in. Nu kan du lätt få den orange Jinjon (J5) och eftersom du nu har alla fem får du en pusselbit (P9). Du kan se en isvägg här och någonting därbakom, men detta kan du inte nå nu. Läs i avdelningen om Hemligheter för att lära dig mer (äggen och isnyckeln). Så var det bara den tioende kvar. För denna ska du bege dig till Bogey för ännu en slägtävling, men denna gång måste du bara björn-fågel och dessutom lära dig behärska gymnastikskorna. Eftersom du inte lär dig det förrän i nästa bana ska jag leda dig till den tioende pusselbiten lite senare i guiden. Nu är det bara att traska ut till Gruntilda's Lair.

=====
Gruntilda's Lair
=====

Som du vet dök ju en ny pusselbit upp här i lyan, men eftersom du inte lärt dig behärska gympadojorna än, måste skjuta även detta på framtiden. Istället ska du tillbaka till rummet med det enorma Gruntilda-huvudet och låsa upp notdörren i dess mun. Endast 350 krävs så det är inga problem. Nu kommer du in i ett lavarum. Följ bara gången tills du når en tavla och lägg i alla nio bitar. Nu kan du nå sjätte banan. Spring tillbaka in i föregående rum och fortsätt in i rummet mittemot, det ökeninfluerade rummet. Som du vet fanns här förut två tegelväggar. Åtminstone en har du haft sönder. Spräck den andra också och

du hittar vadarstövlar. Använd dessa för att komma över den gula sanden i området intill. Bakom ingången till Gobi's Valley finner du Brentilda, men henne behöver du inte bry dig om. Gå in till sjätte banan!

=====
Gobi's Valley
=====

Direkt när du når denna öken bana ska du titta bakom dig för att hitta en gul Jinjo (J1). Plocka upp den och se upp för sanden. Sanden är så het att du endast kan korsa den med vadarstövlarna. Nu ska du fortsätta uppför backen med noterna (N5) och du når en stor sfinxhund. Han heter Jinxy. Framför honom kommer en hand försöka platta till dig. För att besegra den ska du markdunsa den när den ligger ner. På Jinxys fötter kan du hitta sex stycken noter till, vilka du förstås ska ta (N11). Från den högra tassen (Jinxys vänstra) ska du hoppa över till hans baktassar och sedan upp till hans rygg. Hoppa upp på hans nos för en mumbosymbol och hoppa sedan över till kaktusplattformarna mittemot. Nu ska du skjuta ett ägg i vardera näsborre från dessa plattformar. Jinxy råkar vara täpt och som tack för hjälpen släpper han in dig.

Gå in genom Jinxys dörr och du når hans inre. I varje hörn av rummet hittar du noter (N15) och allra längst bort även en mumbosymbol. Därefter ska du hoppa upp till den första flygande mattan och därifrån skjuta ett ägg i munnen på en sfinx på väggen. Då höjs mattan och du kan komma åt en orange Jinjo (J2). Hoppa sedan snabbt över till nästa matta och skjut ett ägg i munnen på denna sfinx också. Gör så här tills du når pusselbiten högst upp (P1). På dessa mattor får du förresten också tre noter (N18). Gå därefter ut ur Jinxy. Nu ska du över till Jinxys svans, där ett par vadarstövlar ligger och skräpar. Sätt på dig dessa och följ myntspåret längst ena väggen. Följ det till land och du får även en mumbosymbol (N26).

Så var det dags för något helt annat: Bottles nya lektion. Ifall du tittar dig omkring med C-upp kan du se tre pyramider på banan. Spring iväg mot den med måltavla och gå sedan bakom den för att hitta mullvadshögen. Här lär Bottles dig om gymnastikskorna. Dessa gör dig mycket snabb för en kort stund och ofta ganska användbara. Det var sista lektionen i spelet, så nu får du klara dig på det du har. Lägg märke till vad du har nedanför dig nu: en massa noter i sand och en stor, tom yta. Gå mot den stora pyramiden bredvid, besegra insekten med en rat-a-tat-attack och du finner ett par vadarstövlar bakom. Dra på dig stövlarna och spring sedan ned i gropen och hämta de elva noterna (N37).

Spring sedan tillbaka till vadarstövlarna, passera dem och spring uppför backen bakom för att hitta ett par gymnastikskor och två noter. Ta noterna (N39) och sätt på dig skorna. Spring sedan till stället där du nyss tog noter med vadarstövlarna. Du kanske lagt märke till en hand som håller en pusselbit i det här området. Nu när du har gymnastikskorna kan du ta denna pusselbit om du är snabb nog (P2). När du är klar med det ska du springa tillbaka till den stora pyramiden där du hittade skorna, men spring runt den tills du ser en platta. Trycker du på denna platta kommer toppen av pyramiden öppnas och det är hit in du ska. Spring iväg och hämta skorna och springa sedan över plattan, uppför hela pyramiden och ner i hålet innan tidsgränsen löper ut. Löper... hahaha! Förlåt. Kom också ihåg att plocka upp de fyra noter som ligger på vägen upp (N43).

När du kommer in i pyramiden landar du i vatten. Ta INTE pusselbiten riktigt än utan hämta mumbosymbolen vid ytan. Jag tror att detta är din enda chans att få den. Sedan ska du däremot ner och hämta pusselbiten vilket i sin tur gör att vattnet rinner ut. Plocka upp noterna (N47) innan du springer ut. Väl ute kommer du automatiskt få ännu en mumbosymbol. Som du ser har allt vatten nu

runnit ut och hamnat i den stora gropen mitt i banan. Jag vet inte hur detta stämmer ihop volymmässigt, men vem är jag att ifrågasätta?

Runt denna vattenfyllda grop finns en hel del noter. Ta alla dessa plus de åtta du finner på de båda trapporna och du får sammanlagt sju stycken (N64). Dyk också ned i vattnet och du hittar ytterligare sex (N70) och dessutom den blåa Jinjon (J3) och en mumbosymbol. Simma upp till ytan igen och spring runt bassängen tills du ser en hundsfinx vid ena väggen. Ställ dig på plattformen framför den och skjut tre ägg i dess mun. Då kommer en till dyka upp till höger. Gör likadant på den och även på den tredje. På så vis kommer en pyramid växa upp ovanför basängen. Spring upp till och använd Kazooie för att ta mumbosymbolen högst upp. Kliv sedan in.

Börja med att ta de tre första noterna du ser (N73). När du väl kommer in i labyrinten så har du en minut på dig att hitta slutet, annars förlorar du ett liv. Det är kanske lite oansvarigt av mig att leda dig hit när du har så många noter, men jag är övertygad om att du kan klara det på en gång. Kom bara ihåg att använda Kazooie. Nu ska du veta att det enda som finns i labyrinten är påfyllnadsföremål som ägg, fjädrar och extraliv. Det enda undantaget är en Gruntildaplatta och den ska jag leda dig till på en gång. Det enda du behöver göra för att hitta Gruntildaplattan och klara eländet är att följa väggen direkt till vänster. Då menar jag från tv-skärmens perspektiv och inte spelkaraktärerna. Följ den och du kommer endast hamna i två återvändsgränder, annars leds du direkt till våra mål. När du kommit ut ur labyrinten kan du gå tillbaka in igen för en helt ny minut att springa för. Vill du inte det ska du följa gången ut och ta de fyra noterna på vägen (77).

Du kommer strax nå en sarkofag och här har du en pusselbit (P4). I de tre krukorna har du en mumbosymbol, guldfjäder och den lila Jinjon (J4). Därefter ska du ut ur pyramiden och du är tillbaka i öknen. Spring nu nedför trappor och ta åt vänster denna gång. Strax kommer du nå en ganska liten pyramid som inte säger oss så mycket. Ta de fyra noterna ovanpå den och de två vid sidan om (N83). I ett fack på dess baksida hittar du också den sista Jinjon (J5) så där får du en pusselbit (P5).

Markdunsa plattan med ett ringmotiv precis bredvid så kommer en extra honungskaka dyka upp i en kaktus. Den tar vi senare. Istället ska du gå fram till den flygande mattan som far omkring här. Vänta på att den kommer fram och kliv inte förrän den bleknat bort en gång. Följ den ut till en ö, där en kamel står fastkedjad. Detta är Gobi. Markdunsa stenen vid vilken han står fastkedjad och du får en pusselbit i belöning (P6). Följ nu mattan tillbaka till den lilla pyramiden.

Denna gång ska du klättra till pyramidens topp och du hittar en platta här. Markdunsa den pyramiddörren kommer öppnas. Kliv in. Ta de fyra noterna du hittar (N87) och börja sedan markdunsa plattorna. Detta är ett memoryspel med åtta par. Se bara till att markdunsa två av samma platta och gör så för alla. Då får du en pusselbit (P7). Nu kan det vara så att du förlorar ett liv om du inte klarar detta inom tidsgränsen - jag är inte säker. Är det så att du misslyckas och förlorar ett liv, ber jag så hemskt mycket om ursäkt. Att lägga om hela banans rutt är väldigt tidskrävande och tråkigt. När du är klar och tagit mumbosymbolen ska du ut ur pyramiden.

Nu ska du bege dig mot startpunkten. Gå hela vägen dit och du kommer hitta kamelen Gobi ligga bredvid ett mycket uttorkat träd. Markdunsa Gobi och han kommer spruta allt vatten på trädet. Kanske inte riktigt schysst, men trädet överlevde ialla fall. Klättra uppför ett av de andra träden och hoppa från toppen av dessa till toppen av det uttorkade och du får pusselbiten (P8). Nu ska du gå till den stora hundsfinxen igen. Du kanske har sett en flygande matta i närheten av honom. Hoppa upp på denna matta och du kommer tas till en

stängd port, fem noter och Gobi. Ta noterna (N92) och markdunsa Gobi för en extra honungskaka (H1). Porten kan du läsa mer om i hemlighetsavdelningen.

Ta dig nu tillbaka till den stora hundsfinxen och kliv upp på hans rygg. Här finner du en flygplatta så bli luftburen. Börja med att flyga bort till den stora pyramiden och pyramiden där du spelade memory. Mellan dessa finns en kaktus med en extra honungskaka i mitten. Ta kakan (H2). Har du följt guiden ska du nu ha hela åtta honungskakor högst upp på skärmen. Flyg tillbaka till den stora sfinxen och du kan strax bredvid honom se en mindre sfinx med en guldring ovanför. Flyg igenom denna och en till kommer dyka upp på andra sidan stora sfinxen. Flyg igenom denna också. Den tredje dyker upp på väg mot memory-pyramiden, den fjärde bakom sfinxen och den femte framför. Därefter får du den näst sista pusselbiten och den hamnar lite passande ovanpå den stora sfinxens rygg.

Nu ska du bli luftburen en gång till och sedan flyg bort mot pyramiden med en måltavla ovanför. Använd näbbomben på måltavlan (du lärde dig den i snöbanan) och pyramiden kommer öppnas. Flyg ner till ingången och gå in. I denna pyramid finner du en mystisk kille med flöjt. Börja med att ta de åtta noterna (N100) och mumbosymbolen. Prata sedan med killen och gör dig redo att lägga fem ägg i fatet som cirkulerar korgen. Rikta baken mot fatet och meja på så får du till slut i fem ägg. Då kommer ormen resa sig och du kan klättra upp på den. Högst upp finner du den sista pusselbiten (P10). Därefter ska du gå ut ur banan.

=====
Gruntilda's Lair
=====

Tillbaka i lyan ska du sätta på dig vadarstövlarna och sedan korsa sanden. Nu kommer en sarkofag stå öppen med en pusselbit högst upp. Vänta på att hoppplattan kommer farandes under dig och använd den då för att göra ett riktigt högt hopp upp till pusselbiten (P6). Strax ska vi tillbaka till Freezeezy Peak för att hämta den sista pusselbiten där inne. Först ska du dock hämta en till pusselbit i Gruntilda's Lair. Gå in till rummet efter ökenrummet och lägg tre ägg på nätet mitt på golvet så att det spricker.

Gå sedan in mot ingången till Freezeezy Peak. Använd hoppplattan i den lägsta luckan för att komma upp till luckorna ovanför. Använd nästa hoppplatta för att komma upp till en mumbosymbol och hoppa sedan tillbaka till mittenluckorna. Gå till luckan längst till vänster och du hittar en platta med fjädrar. Markdunsa och ta sedan gymnastikskorna. Spring hela vägen bort till flygplattan innan tiden rinner ut och flyg sedan från plattan. Flyg tillbaka till Freezeezy Peak och då ända upp till toppen. Här finner du äntligen din pusselbit (P7). Efter detta går du in i själva Freezeezy Peak.

Väl här ska du springa nedför första backarna och sedan ta direkt till höger för att springa uppför backen här. Då träffar du Bogey. Gå fram till honom och tryck på A-knappen tills du får tävla. När racet börjar ska du springa mot gymnastikskorna och därmed hamna lite efter. Banan är precis likadan som när du var valross så spring likadant. Bogey kommer precis som förra gången dra ifrån under vissa delar av tävlingen, men detta är helt normalt. För att ta dig förbi honom och vissa hinder kan det vara en mycket bra idé att hoppa då och då. När du vunnit får du den tioende och sista pusselbiten på denna bana. Gå tillbaka ut till Gruntilda's Lair.

Nu är det dags att öppna nästa bana. I rummet med det stora Gruntyhuvudet ska du nu springa uppför stigen. Du kommer hitta en notdörr som visar 450. Hit ska

du, men fortsätt följa stigen tills du hittar en kittel under ett nät. Bajs tre ägg på nätet och kitteln aktiveras. Fortsätter du ännu längre upp kommer du hitta Brentilda längst ut på hatten. Strunt i det nu utan gå istället igenom not dörren. På så vis når du ett vattenfyllt rum. Dyk ned till en tunnel och följ den in i följande rum. I ett av hörnen nere på botten här inne finner du en mumbosymbol. Ta den och fortsätt sedan in i nästa rör. Nu kommer du nå ganska skitigt vatten. Simma igenom röret tills du når själva rummet och bege dig till ytan här inne.

Hoppa upp på lägsta plattformen och använd dubbelhopp för att ta dig högre upp. Strax kommer du hitta Mad Monster Mansion's tavla. Lägg i de tio bitar som krävs och du har öppnat den. Nu ska du tillbaka till rummet med det stora Grunty-huvudet (nära Freezeezy Peak, vet du) och sedan gå in i dess mun. Följ gången i lavarummet förbi Gobi's Valleys tavla tills du når en ingång. Gå in hit och du hamnar på en kyrkogård. Bakom en av gravstenarna står Brentilda, bara så du vet. Gå INTE in i banan på en gång. Till vänster om dig kan du se ett galler som täcker ett annat område. Det är JÄTTEVIKTIGT att du använder rat-a-tat-attacken för att ta bort detta galler innan du går in i Mad Monster Mansion. När du har gjort det är det förstås fritt fram.

=====
Mad Monster Mansion
=====

Så du tyckte Big Boo's Haunt var stor? Inte det... men den här är ialla fall ganska stor. Precis vid startpunkten finner du fyra stycken noter. Ta dessa (N4) och klättra sedan uppför ett stuprör så att du når mellantaket. Använd Kazooie för att spring omkring här uppe och ta de fyra noter som finns i varje hörn (N8). Som du ser finns det två fönster här. Spräck både med en rat-a-tat-attack, men kliv inte in just nu. Du kommer hitta en hopplatta, vilken du ska hoppa på så att du når det allra översta taket. Här uppe kommer du hitta den gröna Jinjon (J1), en mumbosymbol och en not i varje hörn (N12). Här uppe kan du också hitta två fönster. Dessa ska du glidflyga till och spräcka. Börja med att kliva in i fönstret närmast hopplattan du kom upp med.

På så vis når du ett stort sovrum med ett spöke. Spöket kan inte besegras så försök inte ens. Istället ska du ta mumbosymbolen och hoppa på hopplattan så att du kommer upp på sängen. Där står den gula Jinjon. Innan du kliver ut ska du även ta de fyra noter som ligger på en pall, typ (N16). Därefter ska du till fönstret på andra sidan och du hittar några tavlor med monster i samt en massa noter (N25). Gör rat-a-tat-attacker mot tavlorna för att lätt bli av med monsterna därinom. När du tagit de nio noterna ska du hoppa ut till taket igen och använd hopplattan till att komma ner i skorstenen.

Då hamnar du i husets huvudrum och här hittar du spöket Napper. Han sover med en pusselbit och du kan endast ta den när han sover. Han vaknar så fort du står på trägolvet, eftersom det gnisslar så mycket. Du kunde även komma hit från huvudingången, men då skulle du automatiskt hamna på trägolvet. Från spisen ska du nu göra ett flipphopp mot den första stolen och därefter hoppa från stol till stol till du når bordet. Sovet Napper kan du ta pusselbiten (P1) och då försvinner han. Det finns åtta stolar och alla har de varsin not. Ta alla (N33). Pusselbiten låg på en flygplatta, men flygandet ger dig inte mycket. Vill du flyga har du ett extraliv ovan kristallkronan och ägg på spisen. När du är färdig ska du gå fram till ytterdörren och göra någon typ av näbbattack för att öppna den.

Nu kommer du tillbaka till startpunkten. Kanske borde jag informera om vad som finns i fönstret bredvid: bara monster och ägg. Behöver du energi och ägg kan du förstås gå in. Fortsätt nu åt höger runt huset och du kommer snart hitta

ett nytt fönster. Det är likadant som förra fast det innehåller röda fjädrar istället. Fortsätt runt till du når en återvändsgrund och en trälucka. Markdunsa denna lucka och du kommer ner i vinkällaren. Gruntys vintunnor innehåller ingen alkohol, men däremot ska du spräcka allihop för att få en pusselbit (P2), en mumbosymbol, den lila Jinjon (J3) och lite annat smått och gott. Längst bort finner du också fyra noter (J37). Sedan ska du upp igen.

Från vinkällaren ska du fortsätta rakt fram (eller mot skärmen kan man säga). Du kommer se en kyrkogård som täcks av en gränd. Ta bort den med en näbbattack men gå inte in just nu. Istället tar du tre noterna i gräset bredvid (N40) och fortsätter sedan in mot skjulet. Du kommer hitta en mumbosymbol i ett fack på motsatt sida om de där tre noterna förresten. Gå runt skjulet och du kommer hitta en hopplatta. Hoppa på den så att du kommer upp på taket för fyra noter (N44) och en mumbosymbol. Komihåg att ta fram Kazooies ben för detta. Därefter spräcker du dörren in till skjulet och går in.

Ta de fyra noterna först (N48) här inne och ställ dig sedan på hinken med pusselbiten. Det du ska göra nu är att leda den hink till bokstäverna B-A-N-J-O-K-A-Z-O-O-I-E och samtidigt undvika ett patrulerande spöke. Något tips kanske? Lär dig bokstäverna närmast skärmen (K-O-N-A-J) eftersom du inte kan se dem tydligt. Använd dem för bANJOKazooie. Förlorar du kommer du tillbaka till startpunkten, men du får behålla dina noter och Jinjos tack och lov. Klarar du det för du din tredje pusselbit (P3).

Gå nu ut ur skjulet och fortsätt till området bakom det. Spring nedför trappor och du kommer till ett vägskal. Gå inte åt vänster eftersom du ska hit senare, utan spräck istället grinden till höger för att nå en fontän. Ta de fyra noterna och mumbosymbolen här (N52). Använd sedan hopplattan för att nå en blå Jinjo ovanpå en pelare (J4). När du gjort detta kommer du se två styc-ken trappor lite längre bort. Spring uppför den som leder till en platta med klockmotiv och ett par gymnastiskor. Du tog väl bort grinden vid kyrkogården? Bra. När du markdunsar plattan kommer dörren intill kyrkan att öppnas, men bara för några sekunder. Därför ska du sätta på dig skorna och sedan springa som en tok uppför trappan bredvid och följa huset på höger sida för att strax hitta kyrkogården och ingången till kyrkan. Misslyckas du är det bara att försöka igen.

När du kommit in i kyrkan står vi inför något ganska irriterande och tidskrävande. Högst upp på varje kyrkbänk finner du en not, sammanlagt fyra (N56). Emellertid är det inte det lättaste att få dem, ty här spökar det. Det du måste göra är att finta bort spökerna och sedan fliphoppa längst ut på bänkarna för att komma upp på ryggstödet. Se först till att spöket följer med dig ifrån bänken ifråga och hoppa sedan upp och ta noten innan spöket hinner komma tillbaka. Förlorar du mycket energi har du en bikupa på vardera sida om orgeln.

Nu ska du till själva orgeln. Ta noterna på pedalerna (N58) och fliphoppa sedan upp till pallen där du finner en mumbosymbol. Fliphoppa upp till tangenterna och använd sedan Kazooie för att komma upp till notboken. Här uppe träffar du Motzand som nu kommer spela ett stycke. Följ omedelbart efter och markdunsa tangenterna direkt efter honom. Efter en stund kommer han sätta igång med ett nytt, snabbare stycke och lyckas du hänga med här också kommer en pusselbit hamna högst upp på orgelpiporna. Fliphoppa upp på notboken och sedan upp till piporna. På själva piporna finner du några noter (N62), fjädrar och en pusselbit (P4) som sagt och bakom finner du ett extraliv.

Vid en av orgelns sidor, vänster borde det bli, kommer du hitta en flygplatta på en enskild plattform. Hoppa över till den och flyg iväg. Flyg nu ända till kyrkans tak och du hittar några takbjälkar. På ena sidan hittar du Gruntilda-plattan, på andra sidan en extra honungskaka (H1) och i mitten en mumbosymbol.

Gör allt detta och se upp för skelett och fladdermöss. Försök hoppa ned försiktigt, genom att till exempel sikta dig mot orgelns högst pipa och spring sedan ut ur kyrkan.

Nu befinner du dig, som du förstår, på kyrkogården. Precis intill i kyrkans ingång finner du en gravsten. Använd Kazooie och hoppa upp på den för att komma upp till plattformen ovanför ingången. Ta nu alla mynt och mumbosymboler på taket och hoppa sedan upp i tornet för ännu en mumbosymbol och ännu fler noter (N74). Använd hopplattan i tornet för att komma upp till kyrkans flaggstång där du hittar ännu en pusselbit (P5). Därefter ska du hoppa ned till marken igen, men försiktigt.

Runt kyrkogården kan du hitta massor av vandrande gravstenar, så har du lågt med energi är dessa vettiga att ha ihjäl (använd näbbattacker). Runt kyrkogården kan du också hitta en mumbosymbol och fem stycken krukor. Det du nu ska göra är att bajsa ägg i allihopa. Då växer blommor ut och en gastkramande röst skriker "Thank You", inga svordomer även om det låter så. För att lägga ägg ska du stå med baken rakt mot en kruka och sedan experimentera med avståndet. När du är färdig med detta får du en pusselbit (P6) och kan jag rekommendera dig ett bonusområde. Ett av kyrkfönstren har ett motiv av Banjo och Kazooie. Hoppa in i det för påfyllnadsföremål och ett extraliv.

Ganska nära fönstret jag nyss nämnde finns en grind som täcker en labyrint. Spräng bort grinden och gå sedan in i labyrinten. Att sitta och manuellt guida dig till allt här är nästa omöjligt så du får hitta det själv. Det finns åtta stycken noter (N82), en orange Jinjo (J5) längst bort, mumbosymbol och en bikupa. Eftersom du nu har alla Jinjos får du en pusselbit (P7). Det finns ett litet område av labyrinten du inte kan nå, men det ska vi ta upp senare. Spring nu tillbaka till kyrkogården och jag tror nog att du sett Mumbos skalle skynta fram. Du kan göra ett flipphopp in i området över en av väggarna.

I Mumbos skalle får du två till noter (N84) och sedan är det bara att förvandla sig. Du kommer nu bli en pumpa och vad gör en pumpa förutom att ätas? Jo, den kan ta sig igenom små utrymmen och vada i giftigt vatten. Gå tillbaka över kyrkogården mot labyrinten, men gå inte in i den. Istället kan du hitta ett litet hål i väggen vänster om ingången. Kliv in i detta hål och du hittar en mumbosymbol och en ramp. Klättra uppför rampen och du kommer upp på labyrinten. Du ska veta att du kan hoppa överallt där det är grönt, men inte på de taggiga växterna. Nu ska du helt enkelt hoppa över mot husets tak och väl här ska du hoppa in i första fönstret. Jag antar du sprängde det när jag sa åt dig.

I rummet du nu når har väldigt sprucket golv. Spring in under det och du hittar den andra extra honungskakan (H2). Hoppa sedan ut på taket igen och gå till fönstret på andra sidan. På så vis kommer du in till badrummet och här hittar du en mumbosymbol i tvättstället och dessutom en levande toalett. Sätt dig i toaletten och låt dig spolras. Spring sedan igenom gången tills du når ett ganska välgömt område med en pusselbit och monster i väggarna (P8). Hoppa tillbaka upp igenom toaletten och lyssna på Gruntys småfyndiga rim. Hoppa ut till taket igen.

Än ska du inte hoppa av taket eftersom det finns ännu en pusselbit att ta. Som du ser finns det ett stuprör i varje hörn av taket. Det du ska göra är att hoppa runt tills du ser det grova stupröret med ett stort hål högst upp. Ställ dig över hålet och du kommer sugas ner i det. På så vis kommer du landa på en pusselbit (P9). Ta även de fem noterna här (N89). Gå sedan ut igenom den lilla porten. Nej, du kunde inte komma åt pusselbiten från marknivå, utan du var tvungen att falla från ovan.

Nu ska du hoppa iväg mot kyrkogården, men vika av mot höger så att du når skjulet. Fortsätt förbi skjulet och nedför trapporna. Ta åt vänster och du kommer

hitta den giftiga sjön. Runt sjön hänger några plattformar och på två av dem finns två noter var (N93). Ta dessa och hoppa sedan fram till brunnen i mitten. Hoppa in i hålet på dess sida och du kommer hitta många noter, armar, en pusselbit och en mumbosymbol. Hoppa försiktigt runt armarna för att ta de sista noterna (N100) och mumbosymbolen, och hoppa sedan in i hinken för sista pusselbiten (P10). Nu är du färdig med Mad Monster Mansion, men definitivt inte med pumpan. Som pumpa ska du springa tillbaka till startpunkten och gå ut till Gruntys lya.

=====
Gruntilda's Lair
=====

När du, i pumpformen, kommer ut ska du gå direkt till vänster för att hitta en gång ned till en krypta. Innan du gick in till banan sa jag åt dig att ta bort grunden som täckte detta ställe. Jag hoppas att du gjorde det för annars måste du bli björn-fågel igen. Pumpan ska nu ner till kryptan och gå in i hålet i dörren. Här inne hittar du mumbo igen. Gå fram till honom och förvandla dig till björn och fågel igen. Markdunsa locket till sarkofagen och du kommer hitta en platta som ställer in vattennivåer. Markdunsa denna platta och vattennivån kommer höjas vid området där du hittade tavlan till Mad Monster Mansion. Nu kan du alltså komma åt nästa bana. Låt Mumbo förvandla dig till pumpa igen och kliv ut ur kryptan.

Fortfarande har vi nytta av pumpan så gå inte gör något dumt. Spring ut ur kyrkogården och tillbaka in i lavarummet. Här ska du hoppa på den lilla, smala stigen tills du når Brentilda. Bredvid henne finns ett litet hål i väggen so du ska in i. Följer du hålet kommer du hitta Cheato och denna gång kommer han ge dig ett fusk som fördubblar dina röda fjädrar. "REDFEATHERS" heter det, men vi ska inte slå in det riktigt än, utan även hämta nästa fusk också. Lite tidsbesparing tänkte jag. Fortsätt igenom lavarummet tills du blir Banjo och Kazooie igen och du kommer ut till rummet med Grunty-huvudet. Som du kan se finns det en pusselbit i huvudet och den ska du nu ta. Kommer du ihåg när du flög omkring här, det måste du göra nu också. Gå till luckorna ovanför Freezeezy Peak och aktivera flygplattan. Spring till den med gymnastikskorna. När du väl är luftburen ska du göra näbbomben in i Gruntys öga (tryck på B-knappen medan du flyger). Då spricker det och du kan sedan lätt flyga in i pusselbiten (P8). Därefter springer du uppför stigen och igenom dörren här uppe.

Som du ser kommer du nu hamna i ett rikligt vattenfyllt rum. Dyk ned till röret i motsatta väggen och simma sedan upp till ytan i nästa rum. Nu kommer du nå ett hamnområde. Spring uppför trappan och hoppa sedan över till ett gäng containers. Se dig omkring och du kan hitta en låda med Rareware-logon. Hoppa över till den och spräck den med en markduns. Under den kommer du hitta nästa vattenhöjar-switch. Markdunsa switchen och vattnet höjs en del. Nu kan du simma bort till en kittel precis i närheten. Aktivera denna och du har nu skapat en warppunkt till rummet med det stora Gruntilda-huvudet.

Simma över till andra sidan rummet för en ingång. Gå in och du hittar en bikupa. Rakt fram ska du inte gå eftersom du då bara hamnar i en återvändsgränd. Stället ska du spräcka gallret på höger sida för att hitta Rusty Bucket Bays tavla, den åttonde banan. Lägg i de tolv bitar som krävs och du har nu öppnat den. Vi ska inte in riktigt än eftersom vi ska fixa det där andra fusket. Gå tillbaka in till rummet med hamnområdet och simma sedan ned till röret in till vänster, det som leder in i rummet vi tidigare kom ifrån. Simma upp till ytan och du hittar några plattform som leder upp till en notdörr samt ett större fack. Bry dig inte om notdörren nu utan simma istället till det större facket. Klättra in i röret rakt fram och följ det tills du når toppen.

Här uppe hittar du ännu en vattenhöjar-switch, men de höjer bara tillfälligt. Så här ska du göra. Markdunsa switchen och hoppa sedan ned i vattnet. Dyk ned till röret som leder in i hamnområdet och så fort du kommer in i det rummet ska du simma upp till ytan precis ovanför ingången. Om vattenytan ligger kvar kommer du lite till höger hitta ett fack du tidigare in kunnat komma åt. Hoppa upp till detta fack och följ gången högst upp tills du når Cheato. Cheato kommer denna gång ge dig fusket GOLDFEATHERS. Nu är det hög tid att skriva in dem i Trespasure Trove Cove.

Spring ned från Cheato och hoppa ned till vattnet långt därnere. Simma bort till den blå kitteln i andra änden av rummet och hoppa in i den. Du når först rummet med Grunty-huvudet. Hoppa ned till golvet och hoppa in i den lila kitteln för att nå området nära ingången av Gruntilda's Lair. Härifrån är jag rätt säker på att du kan hitta Trespasure Trove Cove och när du väl når banan ska du åt höger för att hitta sandslottet. Naturligtvis ska du lägga ägg i hinken för att ta bort vattnet innan du kliver in och väl därinne ska du börja skriva koderna. Markdunsa först R-E-D-F-E-A-T-H-E-R-S och därefter G-O-L-D-F-E-A-T-H-E-R-S och voila dubblerade maxantal för båda föremålen.

Nu ska du ut ur Trespasure Trove Cove och warpa dig tillbaka till hamnområdet du nyss var i. Där du hittade Cheato och tavlan till Rusty Bucket Bay vill säga. Dyk ned i vattnet i hamnområdet och du kommer hitta ingången till Rusty Bucket Bay precis ovanför den lilla trappan. Kliv in.

=====
Rusty Bucket Bay
=====

På denna bana kan jag lova dig att det finns en del grejer som lätt har ihjäl dig. Jag ska försöka leda dig till de direkt dödliga sakerna först så att du inte förlorar liv när du samlat många noter och Jinjos. Så var det det här med vattnet. Vattnet är inte normalt, utan fullt av olje och det har lite udda effekt på dig. Du kommer förlora bubblor när du simmar vid ytan och de kommer gå åt jättefort när du simmar under ytan. Ifall du hela tiden dubbelhoppa dig fram vid ytan förlorar du dock inget. Befinner du dig i vattnet, dubbelhoppa! Jag vill inte alls förolämpa din intelligens, men jag säger detta ändå. Fören är längst fram på skeppet och aktern längst bak; styrbord är högra sidan och babord vänstra sidan.

Okej, från startpunkten ska du direkt framåt och över den första bron får de första fem noterna (N5). Därefter springer du direkt till höger tills du kommer längst ut på aktern. Här hittar du två rör och sex noter. Börja med att ta noterna (N11) och hoppa sedan ned i röret på styrbord sida. I röret kommer du hitta fyra noter (N15), en sjöman och en platta med en propeller på. Det är jätteviktigt att du markdunsar denna för en senare pusselbit. Därefter klättrar du upp ur röret igen. Ta mumbosymbolen i livbåten bredvid och spring sedan över till babord sida igen. Få mot den första stora skorstenen och du kommer se en dörr på den. Spräng denna dörr med en näbbstöt och gå in.

Inuti skorstenen ska du akta dig för monster i väggarna och sedan klättra eller hoppa ned till golvet. När du står vid bikupan längst ner ska du trycka på C-upp-knappen och du kommer hitta ett fack ovanför porten. Hoppa upp i detta för en extra honungskaka (H1). Ser du? Första kakan innan pusselbiten. Fortsätt in i rummet och du kommer se en massa olja under dig. Denna kokande (?) olja dödar dig så fort du ramlar ner och det är lätt hänt. Sådan där lyx som att Banjo skulle grabba tag i en kant innan han faller finns inte här. Det är därför jag leder dig hit så tidigt.

Första hindret är en snurrande bro. Vänta tills den stannar innan du passerar

och plockar upp mumbosymbolen. Därefter har du några kugghjul som du ska först flipphoppa uppför och sedan göra vanliga hopp. Därefter har du en sjöman framför dig, som du bör göra processen kort med. På de snurrande kolvarna här uppe är det hemskt viktigt att du springer med Kazooie. Vänta tills den vänstra slutar snurra och spring sedan över den för att nå en plattform med fyra noter (N19). På vänster sida kan du se en mumbosymbol, men den är farlig att ta. Vill du verkligen (det räcker ändå) ska du springa längst ut på kolven när den stannat och då göra ett flipphopp för att sedan snabbt flyga tillbaka.

Nu har du en snurrande bro framför dig. Den måste du flipphoppa upp på för att passera. Från nästa platta kan du nå ett extraliv, men också en platta som kommer dra ner hastigheten på propellerna på skeppets undersida. Markdunsa den. Nu ska du igenom propellers här i motorrummet. Hade du inte tryck på plattan i röret tidigare, så skulle dessa propellers spinna jättefort hela tiden. Nu far de långsammare då och då och det är då du ska igenom. Var försiktig eftersom att du lätt kan falla ned i oljan om du hoppar fel. När du tagit dig igenom första propellern kommer du få några noter (N23) och första pusselbiten (P1).

Därefter ska du igenom nästa också för att nå ännu en platta. Markdunsa den inte riktigt än, utan hoppa över till nästa plattform med noter och ta dem (N27). Om du vill kan du även ta mumbosymbolen bredvid på samma sätt som förra. Gå tillbaka till plattan och markdunsa inte förrän jag säger till. Nu kommer du till banans mest dödliga övning. När du markdunsar plattan kommer propellerna på båtens undersida att stanna så att du kan simma in och hämta en pusselbit. Problemet är att du bara har 65 sekunder på dig och att propellerna är direkt dödliga om de snurrar. Det är inte så svårt att komma dit i tid, men desto svårare att komma ut från propellerutrymmet. Detta beror på otrevliga kameravinklar. För att göra det enklare kommer kolvarna i motorrummet sluta snurra, vilket gör det enklare för dig att ta det där två mumbosymbolerna vi talade om (då måste du dock göra om det). För att nå propellerna måste du alltså upp ur skorstenen igen och sedan snabbt (med Kazooie) springa till aktern för att sedan hoppa ned i vattnet och simma längst ned på båtens baksida.

När du tagit pusselbiten (P2) och överlevt ska du snabbt upp på en låda vid ytan så att du inte drunknar av oljan. Överlevde du inte måste du förstas alla alla noter igen, men tänk på att du ialla fall tagit pusselbiten. Om du nu gjort det, vill säga. Hur som helst, när du står på lådan i vattnet ska du fortsätta till ett lågt område nära skeppet. Här finner du en bikupa, en TNT-låda och några noter, ifall du inte kan känna igen det. Ta de fyra noterna (N31). Innan du fortsätter måste du tyvärr till en ganska hälsovådlig Jinjo. För att nå honom måste du dyka ned under plattformen du nu står på. Du kommer hitta en ficka bakom sprucket galler i vatten. Du måste snabbt in ta honom (J1) och snabbt ut igen. Annars kan du drunkna.

Hoppa sedan upp på plattformen igen. Ta fram Kazooie och hoppa upp på taket för att komma tillbaka till startpunkten. Nu ska vi ta en massa saker utanför skeppet - detta är svårare än vad som nu finns på det. Fortsätter du förbi startpunkten kommer du hitta ett håll med en skylt: Toll 2. Skjut först två ägg i så kommer en plattform fram. Skjut i fyra ägg till och den far längre ut, vilket betyder att du med lätthet kan då en mumbosymbol. Fortsätt sedan över taket och du hittar ett inhängnat område med vatten. Börja med att ta de fem noterna ovanpå staketet (N36).

Inom inhängnaden kommer du stöta på en haj om du simmar i vattnet. Längst ut på en boj finner du dock en gul Jinjo. Dubbelhoppa så mycket du kan ut mot den och ta den (J2). Medan du står på bojen, tryck på C-upp-knappen och titta ned i vattnet. I en av väggarna kan du se ett hål och detta ska du in i. Dyk som ett skott mot det och kliv in. Här inne kan du få den andra extra kakan

och det vill du vill. Spring runt till andra kanten och du hittar en platta med en honungskaka på. Markdunsa den och det kommer dyka upp en nära taket. Nära ingången finner du en flygplatta så flyg upp och fånga den (H2).

Därefter simmar du ut igen och direkt ut ur inhängnaden. Du kommer se en dörr precis bredvid. Simma genast in i den och när du kommer in i denna container ska du snabbt upp på land. Hoppa sedan på de båda lådorna så att du når andra sidan. Hoppa upp mot vänster för att nå fyra stycken noter (N40). Tryck på C-upp-knappen igen och du kommer se en pusselbit i andra änden av containern. Använd plankorna för att ta den och även extralivet om du vill (P3). Hoppa sedan ut till hamnen igen. Är du i desperat behov av luft ska du försöka hoppa dig fram till någon stege, annars är det dags att dyka ned till skeppets ankare. Som du ser har ankaret fallit på en stackars delfin. Visst ska vi hjälpa stackarn?

Simma in i hålet där ankaret kommer ifrån och hoppa sedan upp i tunnel här inne. Använd rat-a-tat-attacken på alla hål och du kommer automatiskt besegra monsterna. Längst bort hittar du fyra noter (N44) och en platta. Markdunsa plattan och ankaret kommer fara upp igen. Delfinen är glad som en lärka och ger dig en pusselbit. Simma ut och plocka den (P4). Därefter tar du simma upp till ytan och till den högra stegen. Nu kommer du stå framför en massa grön, otrevlig sörja. Även om den inte dödar dig med en gång, är den inte hälsosam. Hoppa från tunna till tunna för att få en mumbosymbol, tre noter (N47) och den gröna Jinjon (J3).

Hoppa sedan tillbaka upp på land och du kommer ha en rejäl lyftkran framför dig. Använd hopplattan för att komma på den. Tre noter finner du här (N50) och dessutom en triangel. Gör näbbstöten på denna triangel och lyftkranen kommer lyfta på en bur som täcker en pusselbit borta på skeppet. Du har typ sexton sekunder på dig att klättra uppför kranen, springa på dess topp och sedan hoppa av den och ramla ned till pusselbiten (P5). Precis i närheten här i fören finner du också en mumbosymbol, men annars ska vi göra något på skeppet nu. Klättra uppför lyftkranens rep och tillbaka till plattformarna bredvid skeppet.

Bredvid själva lyftkranen kan du se ännu ett hål: Toll 4. Skjut i fyra ägg och du kommer nu ledas till tre stycken containers. Gå in i den första för att hitta hela åtta noter och en mumbosymbol. Du måste dessvärre spöa en hel väggmonster (N58). För att komma in i nästa, måste du klättra upp till dess tak och falla i ovanifrån. Här hittar du massor av lådor så det kan var lite svårt att orientera sig. Två intressanta föremål finns det: en mumbosymbol och den blåa Jinjon (J4). Blåa Jinjon ligger bakom en låda, medan mumbosymbolen ligger högt ovanpå en. Den tredje containern går du in i som vanligt och här hittar du fyra noter nära ingången (N62). Samt en massa ondsinta TNT-lådor. Låter du alla sprängas får du ett extraliv.

Nu är du för tillfället färdig med prylarna runt skeppet. Simma eller spring nu hela vägen tillbaka till startpunkten. Spring över bron till skeppet och du har ett rör precis framför dig. Hoppa ner i det. I detta lilla förråd hittar du hyllor med ägg, fjädrar och noter. Gör flipp hopp upp till noterna och se upp för monsterna i väggen (N67). Det finns även en mumbosymbol här inne. När du tagit allt ska du upp ur röret igen. Spring nu över till styrbord sida och förbi det arga röret här. På väggen bredvid röret kommer du se två fönster. Ett av dem ser genomskinligt ut och det kan du krossa med rat-a-tat-attacken. Krossa och kliv in.

Nu hamnar du i sjömannens hytt och här har du fyra noter (N71). Dessutom kan du se efter vad de egentligen sätter upp på sina väggar. Hoppa ut ur hytten och försätt nu mot aktern. Du kommer strax se en lyftkran som håller upp en väldig låda med TNT. Hoppa upp på containerna bredvid TNT-lådan och klättra

sedan uppför repet till toppen kranen. Ser du dig omkring här uppe borde du kunna se ett torn på skeppet med en Gruntildaplatta allra högst upp. Ett vanligt dubbelhopp duger inte för att komma bort hit - du måste försena det lite grann. Det vill säga: först hoppar du ut och låter dig falla någon halv sekund. Därefter håller du A-knappen intryckt för att flyga över till plattan. Markdunsa den och hoppa sedan tillbaka till TNT-lådan.

Klättra uppför repet igen och klättra sedan nedför själva kranen för tre noter (N74). Gör en näbbstöt på kranens triangel och TNT-lådan kommer spränga ett stort hål i skeppet. Detta ska du ned i, men inte riktigt nu. På vänster och höger sida om kranen har du två hål i väggen. Vill du tillbaka till det blåa containerna ska du skjuta sex ägg i det vänstra, men det behöver du inte. Istället ska du skjuta åtta ägg i det högra och en plattform kommer fram. Följ den till monster i väggen och till slut den sista Jinjon (J5). Nu får du också en pusselbit (P6).

Klättra tillbaka uppför kranen och hoppa sedan ned i det stora hålet i skeppet för att nå dess lastutrymme. Här nere kommer du få slåss mot den ganska enkla bossen Box Boy. Det trodde du inte, en boss, i Banjo-Kazooie. Denna boss delar sig hela tiden. Attackera den med vanliga, snabba attacker. Jag rekommenderar rat-a-tat-attacker på de stora lådorna och rullattacken på de små. Undvik att bli omringad. Du kan också skjuta ägg på dem ifall du skulle hamna i en situation med låg energi. Efter striden får du en pusselbit (P7). Klättra nu upp igen.

Nu är du färdig i akterdelen av skeppet. Spring upp till den bakre skorstenen och kliv över bron mot den främre för att få fyra noter (N78). Klättra uppför denna skorsten och spring sedan över den övre bron för att få ytterligare fyra noter och nå den bakre skorstenen igen (N82). Klättra upp för stegen här och du når ännu en nivå. Spring runt den bakre skorstenen tills du hittar en hopp-latta. Hoppa uppför den och du når en mumbosymbol högst upp. Spring sedan över bron för att få noter (N86) och nå den främre skorstenen igen. Klättra uppför denna för att få en pusselbit (P8).

Hoppa försiktigt nedför skorstenen till plattformen med numrerade plattor och visselpipor. Här finner du två noter till (N88). Nu ska du markdunsa plattorna i en viss ordning för att få en till pusselbit (P9). Följande ordning är den riktiga: 3-1-2-1-1-1. Spring sedan längst ut mot fören för att hitta två rör. Hoppa ned i röret på babordsidan för att nå skeppets kök. Här nere hittar du fem noter (N93) och en mumbosymbol i en av ugnarna. Tänk på att ugnar och spisar är varma och således skadar dig, så använd odödlighetsgrejen för att ta mumbosymbolen (Z + C-höger). Den har vi inte använt ofta, visst? Därefter hoppar du upp ur röret igen.

Följ babordsidan lite åt akterhållet och du hittar två fönster, varav ett är genomskinligt. Krossa det genomskinliga och du når kaptenens kabin. Här finner du tre noter (N96) och i skåpet den sista pusselbiten (P10). Använd en näbb-attack för att spräcka det. Hoppa sedan ut ur hytten och gå till styrbordsidan för att hitta två fönster här också. Spräck det ena och du når kommandocentralen. Här ligger de fyra sista noterna och den sista mumbosymbolen (N100). Det var allt. Hoppas det gick bra och att spelet inte låste sig TVÅ GÅNGER som för mig. Så går det när man har en extremt välspelad konsol från 1997 och en kasset från 1998. Gå tillbaka till startpunkten och ut ur denna bana.

=====
Gruntilda's Lair
=====

Det är inget mysterium att hitta Rusty Bucket Bays pusselbit. När du kommer

ut ska du bara dyka ned till röret som leder in i rummet innan Gruntys enorma huvud. Du kommer hitta pusselbiten, väldigt synlig på ett fack vid ytan (P9). Hoppa nu upp till notdörren i samma rum och öppna den. I gången bakom kommer du stöta på några bläckfiskarmar. Använd odödlighetsattacken för att oskadd ta dig igenom och du når Click Clock Woods område. Bakom en stubbe hittar du Brentilda, det kanske jag först ska säga.

Ovanför tjuren finns ett löv som du ska hoppa upp till. Då leds du till en notdörr. Öppna den inte än, utan följ stigen åt höger och du finner en gång. Följ denna till sitt slut och du kommer stå ovanför notdörren du nyligen öppna. Ta mumbosymbolen och gå sedan tillbaka in i skogsområdet. Följ gången åt höger och du finner en platta med en pusselbit på. Markdunsa denna platta och du kommer nu kunna aktivera Click Clock Wood. Det är dock en ganska rejäl promenad till tavlan.

Hoppa tillbaka ned på marken och gå sedan runt i det höga gräset vid väggarna. Du kommer upptäcka en gång här som leder till en brun kittel. Hoppa in i den och du kommer ledas till den första bruna kitteln som du aktiverade tidigt i spelet. Gjorde du inte det då måste du springa hela vägen till vattenfallet mellan Tresure Trove Cove och Clanker's Cavern, för det är här du hamnar. Från den första bruna kitteln ska du springa igenom röret och sedan hoppa nedför vattenfallet. Simma in i tunneln och du når Click Clock Woods tavla. Bakom en stubbe här inne finner du Brentilda och bakom en annan en mumbosymbol. Lägg femton bitar i tavlan och den är nu öppen. Warpa tillbaka med den bruna kitteln och gå sedan in i denna lite smått fantastiska bana.

=====
Click Clock Wood
=====

Detta är helt klart min favoritbana och dess brillians förvånar mig än idag. Ändå är detta inte Rares påfund utan de har kopierat hela idén från ett annat spel. I Kirby's Fun Pak till Super NES fanns det en skogsbana där man gick emellan olika dörrar för att komma till fyra olika årstider. Att det både var en skog och att det handlade om fyra årstider kan knappast vara en slump, eller hur? Hursomhelst älskar jag Clock Clock Wood. Du startar i en lobby där du väljer mellan de olika årstiderna. Varje årstids rum är nästan helt självständigt. Bara för att du tar en mumbosymbol under våren betyder det inte att det omöjliggör att en mumbosymbol finns på samma ställe under höster. Däremot finns det ett par saker som förändras under senare årstider beroende på var du gör under tidigare. När du kommer in i lobbyn för första gången ska du gå precis bakom startplattan för att hitta en platta med en blomma på. Markdunsa den och vårdörren kommer öppnas. Ta det fyra noterna (N4) utanför dörren innan du går in.

VÅR

I vårdelen kommer du nästa direkt se en mumbosymbol ovanpå en köttätande växt. För att du oskadd ska kunna ta den måste göra dig odödlig (Z+C-höger), men kom ihåg att om eller när du har tagit 25 mumbosyboler, så behöver du inte samla fler. Jag kommer ändock leda dig till alla (jag känner till) på banan.

Spring nu åt höger och hoppa ner i sjön. Simma till du når en ö och en backe på höger sida om den. Spring uppför backen och du kommer se ett hål i väggen. Kommer du ihåg monstren i väggen? Detta är samma sak fast nu gäller det fåglar istället. Därför ska du bara göra rat-a-tat-attacker direkt mot hålen så du blir av med. Har du full energi, låt då honungskakaorna ligga tills du behöver dem. Spring över bron bredvid och du får tre noter (N7). Därefter följer du stammen och fågelhålen tills du når nästa bro med tre till noter (N10). Följ

denna bro ner till en äng med en jordplätt i mitten.

Gå fram till jordplätten och lägg fem stycken ägg i hålet. Då kommer en smält enorm växt växa fram. Detta måste du göra för att du senare ska få en pusselbit. Ta även de fyra noter som ligger runt plätten (N14). Ser du dig omkring kan du se en mumbosymbol i den köttätande växten på andra sidan floden. Ta den på samma sätt som förra gången. Du kommer kanske skymta Mumbos skalle långt borta. Spring mot den och du kommer hitta tre noter till på en plattform(N17). Strax ovanför till höger finner du ett till fågelhål med en guldfjäder under. Försök samla så många guldfjädrar som möjligt eftersom du kommer behöva dem.

Spring upp till plattformen runt trädstammen och följ fågelhålen åt höger. När du närmar dig Mumbos skalle ska du inte hoppa ned till den riktigt än utan det fixar vi senare. Fortsätt istället runt trädstammen tills du når ännu en bro med tre noter. Ta dem (N20) och använd sedan Kazooie för att springa uppför stammen. Du kommer då nå en ganska maffig gren, där du bara hittar en mumbosymbol och ett extraliv. Fortsätt uppför stammen och besegra fåglar på vägen. Du kommer då strax nå ett getingbo. Ovanpå det finns ännu en mumbosymbol, men annars är det ingenting att bry sig om. Fortsätt istället uppför genom att dubbelhoppa mellan fack. Gör rejäla hoppa, annars kan du lätt ramla ned.

Strax kommer du till en koja med en mumbosymbol i. Annars finns det ingenting att göra just här. Följ den svävande och trasiga träbron bort till en bostad i trädet. Framför bostaden hittar du en platta med en sol på. Markdunsa den och dörren in till sommaren kommer öppnas. Detta blir en senare fråga, så kliv in i huset och du kommer träffa ekorren Nabnut. Här inne finner du förstås också en mumbosymbol. Fortsätt därefter till plattformar med fjädrar på och du når strax ett enormt fågelbo med ett nästan lika enormt ägg. Ta mumbosymbolen likväl. Använd hopplattan för att komma upp på ägget och markdunsa det sedan. En örn dyker upp, men han somnar på en gång. Örnens fortsättning följer senare. Nu ska du fortsätta uppför de smala träplankorna härnäst och du hittar en grön Jinjo på en köttätande växt. Ta den när du är odödlig och spräng sedan upp dörren bredvid (J1). I huset finner du massor av bläckfiskarmar, några extraliv och en pusselbit. Ta pusselbiten och bege dig ut igen (P1).

Jag bryr mig inte om hur du gör det, men nu ska du när till Mumbos skalle. Jag rekommenderar att du sakta och etappvis svävar ner. När du kommer ner till vadarstövlnarna vid Mumbos skalle kan du hitta ännu en mumbosymbol i ett av hörnen. Ta den om du vill och gå sedan in i Mumbos skalle. Nu borde du ha runt trettio mumbosymboler om du följt guiden så förvandla och du blir ett bi, Mumbos stolthet. Ett fläskigt bi kan inte göra mycket på marken, men hoppar du och sedan trycker på A-knappen så får du flyga. Håller du intryckt B-knappen medan du flyger så går det fortare. Bi kan du bara vara i lobbyn och under våren, inte annars.

Två saker ska vi göra. Börja med att flyga upp till getingboet. Det ligger ovanför den stora plantan på ängen. I getingboet finns ett hål och i det ska du in. Här finner du massor med getingar och dessutom den lila Jinjon högt upp längst bort (J2). När du är färdig flyger du ut och sedan upp till ekorren Nabnuts hus. Högt, högt ovanför hans hus finner du en pusselbit i en köttätande växt. Ta den (P2). Flyg nu ut ur vårdelen, bort till lobbyn. Det spelar ingen roll om du är biet eller ej. I lobbyn ska du åt vänster och in i sommar-dörren.

SOMMAR

Nu är det sommar och jag hatar sommaren. Inte i spelet, bara på riktigt. ^_^
Nu är örnen hungrig och vill ha fem larver. Det finns bra mycket fler än fem och jag leder dig till alla för säkerhets skull. Börja med att gå åt vänster

i det höga gräset och du kommer hitta en hel del bisvärmar och bakom dem en Gul Jinjo (J3) som inte är lätt att se. Fortsätt sedan åt höger och du hittar din första larv under några löv. Hoppa upp på löven för två noter (N22). Hoppa sedan ned igen och bege dig till sjön.

Bakom den stora ön i sjön hittar du din andra larv. Ta den och gå sedan fram till bävern. Markdunsa den stora stenen bredvid honom och du kommer få en mumbosymbol och två till noter (N24). Har du förvandlat till bi en gång behöver du egentligen inte samla några fler mumbosymboler, men jag leder dig till dem för säkerhets skull. Bävern ber dig följa med honom, men det kan du inte nu så du får vänta till hösten. Fortsätt följa den grunda sjön in i en gång och du kommer hitta en platta med ett löv på längst bort. Markdunsa plattan och du öppnar naturligtvis dörren till hösten, men dit ska du inte än på ett tag. Spring tillbaka igenom den grunda sjön tills då når en backe du springa uppför, backen bredvid ön, du vet.

Spring nu längst trädstammen tills du når ängen med den stora plantan. Hoppa ned hit och gå fram till den. Kamelen Gobi kommer ligga bredvid ifall du markdunsade honom två gånger i Gobi's Valley. Markdunsa honom nu också och plantan kommer vattnas och bli ännu större. Gobi känner sig trakasserad, men somnar direkt efteråt - stackarn är väl trött. På andra sidan floden finner du förresten den tredje larven. Fortsätt nu till andra sidan ängen, mot Mumbo och du hittar en mumbosymbol i det höga gräset samt den fjärde larven precis innan det farliga buskaget.

Fortsätt sedan upp till stammen av trädet och spring åt höger till du ser en hopplatta. Hoppa ned mot den och använd den för att hoppa bort mot Mumbos skalle. Här hittar du femte larven. Inuti kommer Mumbos säga att det är för varmt för magi och dessutom finner du en mumbosymbol nära taket. Gå ut igen och hoppa upp till trädstammen. Fortsätt följa den åt höger tills du når nästa bro och här finner du en mumbosymbol på en köttätande växt. Du kommer också se några blad i närheten och dessa ska du hoppa uppför. Hoppa från blad till blad tills du når en plattform med ett fågelhål och en pusselbit precis bredvid (P3). Precis ovanför plattformen kommer du hitta ännu en mumbosymbol om du vill ha den. Hoppa sedan tillbaka ned till gången runt trädstammen.

Nu är det dags att spring uppför stammen. Gör det och du når de första grenverket. Här får du ännu en mumbosymbol och din sjätte larv. Även om du redan har fem bör du ändå samla den för senare bruk. Fortsätt sedan uppför tills du når getingboet och tre stycken noter (N27). Markdunsa plattan i getingboet och du kan på så vis komma in i det. Här är det dags att slåss mot Gruntys egna getingar. Använd rat-a-tat-attacken mot dem och lägg märke till hur de far. Som du ser flyger de bara rakt framåt och är således enkla att undvika. När du besegrat alla får du pusselbiten (P4) och kan flipphoppa upp ur boet.

Fortsätt nu uppför trädet och du når kojan. Framför kojan ligger fyra noter (N31) och i den en pusselbit (P5). Använd dubbelhopp för att få den. Här omkring finner du också den sjunde larven. Därefter ska du följa de mer färdigbyggda träplattformarna bort till ekorrens hus. Går du in i hans hus finner du ingenting annat än en numer fet Nabnut. Den glupska dåren slukade hela sitt vinterförråd. På plattformen bredvid huset kan du hitta fem noter (N36) om du springer uppför den med Kazooie och på plattformen nedanför hittar du din åttonde larv. Fortsätt uppför trädet och du kommer nu hitta plattformar med fåglar. Det är viktigt att du hoppar mot plattformarna medan du gör rat-a-tat-attacker.

Du kommer då nå örnboet och då gäller det bara att mata den lilla ungen så börjar han strax sova igen. Nu har du tre stycken larver kvar. Högst upp finner du ingenting, så jag förmodar att det är dags att gå till hösten. Hoppa

varsamt ner till ingången och spring ut till lobbyn. Gå vänster och du finner några trollsäländor och ingången till hösten.

HÖSTEN

Stället som är klart rikast på noter och komihåg att använda Kazooie för att ta dig upp på alla lövhögar. Ovanför första köttätande växten kan du mycket synligt se en mumbosymbol om du vill ha den. Spring uppför lövhögen till höger för att hitta din fjärde larv - fem stycken har du ju redan använt. Bege dig sedan bort till sjön och simma bort till bäverns bohåla. Det är alltså hålet i vänstra väggen. Dyk in i det och upp till bävern så kommer han ge dig en pusselbit (P6) som tack för hjälpen i somras. Dessutom kan du ta två noter på en av hyllorna (N38).

Simma tillbaka in i sjön och simma nu bort till ängen med den stora växten. Först ska du hoppa upp på vänster sida för att hitta en växt med tre noter. Använd odödlighetstekniken för att ta dem (N41). Gobi står vid växten även nu så markdunsa honom även denna gång. Nu kommer växten kuliminera i frodighet och därmed producera en pusselbit. Vi väntar lite med denna pusselbit eftersom den är lite svåråtkomlig. Bakom växten har du fem noter, ta dem (N46) och spring sedan upp på lövhögarna vid sidan. På ena har du den femte larven och på den andra den orange Jinjon (J4).

Spring sedan över mot Mumbos skalle och du hittar den sjätte larven nära buskaget. Spring upp till trädstammen. Strunta i noterna åt vänster, utan fortsatt istället åt höger och ta de tre första noterna här (N49) samt den sjunde larven. Hoppa sedan ned mot vadarstövlarna framför Mumbos skalle och spring in i den. Här inne finner du åttonde larven, men tyvärr säger Mumbos att han är för upptagen med städning för att kunna utföra någon magi. Klättra upp till hans innertak för fyra noter till (N53). Gå sedan ut.

Plocka upp vadarstövlarna och gå bort mot ängen igen. Spring upp till gången runt trädstammen och gå denna gång åt vänster för att samla på dig så många noter som möjligt. Spring runt tills du har hela 65 stycken. Komihåg att plocka upp den nionde larven i backen ner till sjön också. Därefter går du till bron mellan Mumbos buskage och ingångområdet för att hitta en köttätande växt med tre noter på. Ta dem på samma sätt som förut (N68). Spring därefter uppför den lilla backen för att hitta en not under ett fågelhål (N69). Vill du så kan du hoppa uppför några av de ruttnande löven här bredvid för en mumbosymbol. Annars ska du bara fortsätta uppför trädstammen.

När du når första grenen hittar du din tioende larv och din femtielfte mumbosymbol. Fortsätt upp till bikupan för elfte larven och hoppa sedan ner i den för ännu en larv samt fyra noter (N73). Hoppa sedan upp igen och fortsätt till kojan för att hitta ännu en mumbosymbol och en larv på en gren. Följ träplattformarna till Nabnuts hus och du kommer se den lilla ekorren stå utanför. Han vill nu att hittar sex stycken ekollon eftersom han åt upp alla tidigare under året som passerat. Börja med att springa upp till den översta plattformen och du kommer hitta två stycken. Börja med att flipp hoppa upp till det bakre ekollonet och var nu försiktig med det främre.

Meningen är att du ska landa på plattformen nedanför. Den ligger precis under det främre ekollont. Ändra kameravinkeln så att du ser hoppet från sidan och gör sedan ett försiktigt dubbelhopp ut till nöten. Har du gjort rätt kommer du landa på de tredje. Spring sedan till plattformen bredvid och använd Kazooie för att springa ned till det fjärde ekollonet. Spring sedan upp till huset igen och spring nu på bron som leder till ett fönster. Spräck fönstret och du når en liten bassängen med femte ekollonet på bottnen. Spring tillbaka till huset och kliv nu in i det för det sjätte och sista. Det ligger på hyllan högst upp och dessutom har du några noter (N76) och den fjortonde larven. Gå

tillbaka ut till Nabnuts och ge honom alla såfår du en till pusselbit (P7).

Fortsätt nu upp till örnböet, men var grymt försiktig med plattformarna där fåglarna håller till. Du hittar vinterplattan direkt innan böet så smäll ner den för senare bruk. Mata nu örnen med dina larver och han kommer sedan somna. Kom också ihåg att ta alla noter runt böet (N84). Du har även en larv här uppe om du skulle vilja ha den. Fortsätt upp till toppen om du vill ha en larv till och en mumbosymbol trots att de är helt onödiga. Nu är du nästan färdig med hösten, men det är en sak till. Precis nedanför örnböet borde du kunna se getingböet. Hoppa rakt ner mot det och från getingböet ska du sedan hoppa till toppen av den enorma växten för din åttonde pusselbit (P8). Spring bort till lobbyn och gå vänster så att du kommer till vintern.

VINTER

Nu är det dags för min favoritårstid. Woo! Börjar du förlora energi ska du veta att du hittar en massa iskuber som du kan besegra för honungskakor. De befinner sig överallt. Några som också befinner sig överallt är snögubbar från Freezeezy Peak. Under en finner du en mumbosymbol, men annars är det ganska onödigt att mucka med dem. Du finner guldfjädrar i de forna köttätande växterna - det kan vara smart att samla på sig dem. Använd Kazooie för att ta dig omkring.

Börja med att springa åt höger tills du når sjön. Bakom ön hittar du en mumbosymbol. Fortsätt dit den stora växten stod för ännu en. Du kommer se ett hål i isen, men hoppa inte ner här än eftersom det är så lätt att dö. Vi tar det när du samlat alla noter. Fortsätt bort till Mumbo, men kliver du in i hans skalle finner du bara en bikupa som förolämpar dig och säger att Mumbo är på semester. Nära taket finner du en del fjädrar. Tänk på det eftersom du kommer flyga en del. Räcker inte dem heller ska du gå till sommardelen där du finner massor.

Därefter ska du ut och börja flyga (finns flygplatta här). Flyg upp till taket av Mumbos skalle och du hittar den blåa Jinjon, den sista Jinjon i spelet (J5) och därmed får du den näst sista pusselbiten (P9). Gör en näbbbomb på snögubben närmast åt sjön och du finner en mumbosymbol. Annars får du ingenting av snögubbarna nere på marken. Ganska högt upp, mellan sjön och området kring ingången finns en till snögubbe och dessutom Gruntildaplattan. Gör en näbbbomb på snögubben om du vill, annars är det bara att markdunsa plattan. Gå tillbaka till Mumbos skalle och börja flyga igen. Flyg upp till de lägsta grenarna där du finner ännu snögubbe. Det är väldigt praktiskt om du besegrar honom eftersom det finns fyra noter här på grenen (N88) samt en mumbosymbol om du vill ha den. Fortsätt sedan uppåt och du når den numer trasiga bikupan. I den hittar du en mumbosymbol.

Flyg eller spring upp till kovan som nu är färdigbyggd och igenbommad. Ovanpå den ligger fyra noter och dessa måste du förstas ta. Gör ett fliphopp upp och ta sedan omedelbart fram Kazooie. Så når du dem enklast (92). Sedan fortsätter du över träbron till Nabnuts hus. Vill du verkligen gå in ska du krossa fönstret, men du finner ingenting annat än en belåten ekorre där inne. Utanför ska du använd Kazooie för att klättra upp på den övre plattformen. Här finner du en flygplatta så börja flyg om du inte redan är i luften. En liten bit ovanför Nabnuts ingång kan du se ett fönster. Detta fönster ska du nu göra en näbbbomb mot så att det sprängs. Därefter ska du flyga in i det för att hitta ett nötförråd med fiender och en extra honungskaka. Du finner den på en hylla (H1).

Hoppa ut igen och bli luftburen igen om du vill. Besegra snögubben bredvid för ett extraliv om du verkligen har lust. Ta de fyra noterna runt honom också (N96). På en plattform hittar du en mumbosymbol. Fortsätt sedan upp till örnen och prata med honom för den allra sista pusselbiten (P10). Du får den som

tack för din mammaroll. För de fyra sista noterna ska du springa uppför trappan (N100) och vara glad. Nu har vi bara en sak kvar på banan och det är en extra honungskaka. Hoppa försiktigt ned till sjön och spring bort till hålet i isen. Det du ska göra är att dyka ned i hålet och sedan följa den högra väggen under vattnet tills du finner bäverhålan. Där inne ligger den. Tyvärr har det kalla vattnet samma effekt som det oljiga vattnet i Rusty Bucket Bay - enheterna tar slut dubbelt så fort. Därför kan du lätt dö och därför ledde jag dig inte hit tidigare. Lägg märke till hur du inte får en till livsenhet när du samlat den sista extra honungskakan. Det beror förmodligen för att inga fler får plats på startskärmen. Det är ändå trist och osystematiskt. Nu ska du tillbaka in i vårdelen och åter förvandla dig till bi. Spring sedan ut till Gruntilda's Lair.

=====
Gruntilda's Lair
=====

När du kommer ut med biet ur Clock Clock Wood ska du flyga till toppen av rummet och du finner den sista pusselbiten här uppe (P10). Nu har du tagit alla noter, pusselbitar, extra honungskakor och allt annat i spelet. Toppen! Från Click Clock Woods ska du nu klättra uppför löven och du hittar en notdörr med 765 noters krav. Gå in och fortsätt fram tills du hittar en warp.

=====
Grunty's Furnace Fun
=====

Gratulerar, du har nått ett av spelets allra roligaste segment: en frågesport från ärkeskurken själv. Nu ska jag förklara hur det går till. En bild av spelplanen kan du se strax nedan. Du måste ta dig från början till slut och varje ruta representerar något du måste göra eller svara på. Tryck på A-knappen för att starta uppgiften. Under bilden får du reda på mer om varje fråga och hänvisningar till de rätta svaren. Svarar du rätt får du gå vidare, svarar du fel förlorar du en energienhet och måste svara på en ny fråga. När du förlorat alla energienheter ramlar du ner i lavan och måste börja om från början. Du behöver inte gå igenom hela spelplanen utan bara så långt att du når fram till Grunty. Jag hoppas att din engelska är någorlunda god, ty detta är riktigt underhållande. Själv så började jag skriva ner alla frågor, men efter tre timmar så slutade jag tillfället för att kolla på Internet hur mycket jag hade kvar. Jag hade bara hunnit en tredjedel. Ajaj. Därför kommer jag mest hänvisa till eldsjälur som faktiskt skrivit allt.

S					
ÖSH	SGBHSESSE				
J B	B S	B = Blå Banjo-Kazooie-ruta. Frågor om spelet.			
GGHNT	S	Ö = Orange Ögon-ruta. Bilder visas på			
Ö O	S	karaktärer eller platser.			
B	HBSÖNTBH	N = Grön Not-ruta. Du hör en melodi.			
HNTNS	S NGJ	G = Lila Grunty-ruta. Frågor om Gruntilda.			
N Ö	G Ö	T = Rosa Tid-ruta. Du får spela ett minispel.			
H	GBHBTNÖGBÖ	S = Röd Döds-kalle-ruta. Slumpmässig fråga från			
GÖBNS	N H	ovan. Svarar du fel, dör du.			
H	H N S	J = Vit Joker-ruta. Slumpmässig fråga från ovan.			
J	GTHBTÖBNGB	Svarar du rätt på första försöker får du två			
	B H B	frikort. Använd B-knappen för att hoppa över.			
	Ö B J	H = Honungsenergi.			
ESJHNBHG		E = Extraliv.			

Rekommenderad väg

Norr 3, väst 4, öst 5, norr 3, öst 5, söder 2 (två frikort), norr 2, väst 2, norr 1 (använd frikort), norr 2, öst 2, norr 2, öst 2 (två frikort), väst 2, norr 1, väst 5 (använd frikort), väst 2, norr 4 (använd frikort), öst 1, norr 1 (använd frikort). Detta är bara en relativt trevlig väg. Du stöter endast på tre stycken tidsrutor och du undviker alla dödsfallar.

Blå Banko-Kazooie-rutor

Jag skulle tro att det finns flest av dessa. Dessa handlar som sagt om spelet och det är helt enkelt vanliga frågor om vad du har gjort. Är du inte duktig på engelska, har du slöspelat eller kanske tagit väldigt god tid på dig, då kan detta bli väldigt svårt, men annars borde du inte få några problem. Jag såg i King Kools guide på GameFAQs att de finns ett hundra frågor och jag hade bara skrivit ner trettiofyra innan jag slutade. Gå till den guiden och sök (CTRL F) på 14:1. Då når du frågorna. Här har du en länk: http://db.gamefaqs.com/console/n64/file/banjo_kazooie_n.txt

Orange Ögon-rutor

Detta är enligt min mening allra lättast... tror jag. Grunty kommer antingen visa dig en bild från någonstans i spelet eller också en karaktär. Du ska då säga namnet på banan eller karaktären. Lär dig alla banors och karaktärers namn eftersom hon ofta skriver liknande, icke-existerande motsvarigheter.

Gröna Not-rutor

Också oftast enkelt. Grunty kommer spela upp ljud från en karaktär, bana eller särskilt område. Här finns det nästan inget jag kan säga. Lär dig hur. I King Kools guide finner du några svar.

Lila Grunty-rutor

Detta kan vara väldigt svårt om din engelska är dålig eller om du inte pratat med Gruntys syster Brentilda genom spelet. Hon finns på tio olika platser och jag har lett dig till alla. Dessutom finner du alla platserna i föremålsguiden nedan. Enligt King Kool så är frågorna väldigt slumpmässiga. Dvs. svaren ser annorlunda ut från spelomgång till spelomgång. King Kool skrev ingenting på grund av detta så du får helt enkelt gå runt och prata med henne. Lagg märke till det kursiva hon säger. Detta är det riktiga svaret. Är din engelska riktigt dålig får du helt enkelt försöka undvika dessa rutor.

Rosa Tids-rutor

Satans avföda. Dessa är nog de du kommer svära mest över. Här får du spela ett minispel från spelet, men de är svårare och tidgränsen är mycket mer tajt. Som du vet förlorar du ju en energienhet om du svarar fel. Här är det värre än så. Ofta får du slåss mot något/någon och detta kan förstås leda till att du förlorar energi. Förlorad energi får du inte tillbaka efter striden, så då kan du förstå hur mycket mer irriterande dessa rutor är än de andra. Eftersom du redan spelat dem kan jag inte ge dig så många tips. De går alla ut på samma sak, förutom den när du ska markdunsa spelets namn. Här måste du göra det baklänges: EIOOZAK-OJNAB.

Röda Dödsfallar-rutor

Svarar du fel, så dör du på en gång. Så enkelt är det och vad leder detta till? Jo, du får spela om hela Grunty's Furnace Fun igen. Frågorna plockas slumpmässigt från de ovanstående, så var beredd på allt. Dessa ska du försöka undvika om du nu inte gillar frågesporten lika mycket som jag.

Vita Joker-rutor

Ungefär som döds-kalle-rutornas goda motsvarigheter. Här är frågorna också slumpmässiga, men du dör inte om du svarar fel. Svarar du rätt får du istället två frikort. Har du frikort kan du hoppa över svåra rutor om du trycker på B-knappen. Du kan alltså få slippa döds-kallarna och tidtagaruren!

Honungsenergi och extraliv

Rör inte honungsenergin om du har full energi - du kan mycket väl behöva den senare. Extraliv är faktiskt ganska överflödigt. Strunta i dessa eftersom Game Over inte spelar särskilt stor roll och för att de nästan jämt befinner sig bakom de mest dödliga rutorna.

Tips

Så du kanske vill ha några tips om hur du tar dig igenom den dödliga spelplanen? Det är förstas svårt att säga, eftersom jag inte vet vad du är duktig på. Först och främst ska du ju ladda ner King Kools guide på GameFAQs så att du kan svara på alla Banko-Kazooie-frågor. Sedan är det förstas hur du ska gå. Självt så tycker jag det är roligast att ta hela spelplanen, men om du är nybörjare kan det bli lite jobbigt. Jag minns när jag var tretton och först spelade spelet. Jag fann alla saker svåra utom musiken och bilderna. Jag hade i och för sig aldrig pratat med Brentilda, inte varit så uppmärksam under spelets gång och mina talanger inom minispelen var inte särskilt imponerande. Jag rekommenderar dig att åtminstone försöka ta några frikort på vägen så att du slipper dödrutorna närmast Gruntilda. Försök även hoppa över vissa av minispelen. En rekommenderad rutt finner du precis under ASCII-kartan ovanför.

=====
Gruntilda's Lair
=====

När du klarat Grunty's Furnace Fun kommer du vinna tillbaka Tooty, medan Gruntilda springer upp till vinden. Du kommer se hela eftertexterna, men Tooty kommer påminna att det finns häxstjärt kvar att sparka. Därför kommer du tillbaka in i Grunty's Lair. Antingen hamnar du vid ingången eller vid Furnace Fun. Jag vet inte eftersom min kasset la av, IGEN, under eftertexterna. Hur som helst ska du springa uppför trapporna bredvid Furnace Fun och du kommer hitta en not dörr som visar 810. Ganska frikostigt ändå. Eftersom du nu har alla noter är den bara att bryta upp. Till höger i följande rum hittar du den där maskinen som skulle göra Tooty ful och Grunty snygg, men här finns inget. Istället ska du fram till tavlan och sätta i alla tjugofem bitar. Nu ska du bara ha sex stycken kvar.

Gå in i rummet som öppnades för att hitta en kittel. Dingpot heter han och stinker som en gnu. Hoppa du in i honom kommer du nå Gruntilda för den avgörande striden, men vänta ett tag. Runt om Dingpot finns fyra stycken notdörrar. Öppna den med 828 för ett stort ägg som alltid fyller ditt äggförråd till max och öppna de med 846 och 864 för tillgång till samma sak fast för fjädrarna. Öppna sedan sista där det står 882 för att hitta en allra sista tavla. Fyll den med fyra av dina sex sista bitar och du kommer nu få dubblerad energi. Alla dina honungskakor kommer få ett rött lager, som ryker innan det gula. Mycket, mycket praktiskt till den sista striden. När du är redo och har fullt med fjädrar, ägg och energi ska du hoppa ned i Dingpot och det är äntligen dags.

=====
Sista striden
=====

Så var det dags att slåss mot Gruntilda. Det är en ganska svår flerstegsstrid som jag nu ska leda dig igenom. Först kommer hon stört dyka mot dig med sin kvast. Detta är enkelt att undvika. Använd C-knapparna så att du ser henne och spring eller rulla sedan åt sidan så att hon missar. När hon får motorstopp ska du gå fram och göra en rat-a-tat-attack på henne. Detta ska du göra tre gånger till och tänk på att häxan kommer öka antalet svep för varje gång. Efter den fjärde träffen kommer hon skicka iväg en blå energiboll som du inte kan undvika. Gör dig odödlig med guldfjädrarna och du blir ialla fall inte skadad. Hon kommer göra den här nästan varje gång hon byter taktik, så var beredd.

Andra fasen går ut på att Grunty stället beger sig utanför taket och kastar eldbollar mot dig. Ta skydd bakom murblocket som är närmast henne och du blir inte träffad. Efter fyra eldbollar kommer hon ta en paus och det är då du ska hoppa upp på samma murblock och skjuta iväg en serie ägg mot henne. Efter tre ägg far hon till nästa murblock för att fortsätta på samma sätt fast med ännu en eldboll innan pausen. När du skjuter äggen ska du alltid trycka på R-knappen först så att kameran blir centrerad. Du ska fortsätta på samma sätt ända tills haggan har varit på alla fyra block och tänk på att hon ökar antalet eldbollar och minskar pauserna för varje gång. För den sista gången måste du hoppa upp på murblocket direkt efter den sjunde energibollen, annars kommer du bli träffad innan du hinner skjuta iväg äggen.

För den tredje fasen kommer Bottles ge dig en flygplatta. Se till att du blir luftburen nu. Denna gång ska du utföra näbbomben mot henne, och det ska bli fyra gånger. Det finns inte så mycket att säga här eftersom att det mest handlar om din skicklighet. Akta dig för att flyga in i henne eftersom att det skadar dig och se till att du far medan hon står stilla. Försök göra långa rundor och inte bara cirkulera nära henne.

Gruntilda såg felet med hennes taktik och ger sig själv nu en sköld. Därför är det även dags för dig att byta taktik. Undvik hennes eldbollar ett tag och fyra stora Jinjo-statyer kommer dyka upp. Alla dessa har varsitt hål och i dessa ska du skjuta tre ägg var. Då kommer statyerna komma till liv och attackera stackars Grunty. Under tiden måste du också se upp för eldbollarna. I början är det inga problem, men när du befriat två eller tre Jinjos kommer häxan bli väldigt duktig på att sikta - hon försöker skjuta så att du springer in i dem. Så fort du hör henne avfyras ska du byta riktning och hon borde missa.

När alla fyra Jinjos är avfytrade kommer Gruntilda ställa sig vid sidan om och ständigt skjuta mot dig. Spring mot någon sida och den mäktiga Jinjonators staty kommer resa sig. Han har fyra hål och du ska skjuta tre ägg i varje. Du ser vilka du skjutit eftersom att de är stängda. Problemet är att Grunty hela tiden skjuter eldbollar mot dig och hon gör precis som sist - skjuter bollarna där du kommer att springa. Därför måste du hela tiden byta riktning. Emellanåt kommer hon dessutom skjuta stora blå bollar och då måste du som sagt bli odödlig. Efter dessa tar hon en paus och då har du goda chanser att skjuta ägg i Jinjonatorn. Försök skjuta så många som möjligt på en gång.

När du befriat Jinjonator kommer han fullkomligt spöa bananerna ur Gruntilda och hon faller således hela vägen ner till Spiral Mountain. Du kommer sedan till en tropisk strand där Mumbo kommer visa dig några mystiska ägg och en nyckel, men bara om du tagit alla hundra pusselbitar. Äggen och nyckeln kan du läsa mer om i hemlighetsavdelningen och även Bottles bonusspel som definitivt är värt att spela igenom. Du får inte slåss mot Grunty även om du springer upp till taket igen, utan stenen som föll på henne kan du se vid Spiral Mountain.

=====

3. Föremålsguiden

=====

Denna guide ska mest fungera som en uppslagsbok. Här tittar du om du bara behöver hjälp någon gång i bland. Jag beskriver kortfattat var du hittar varje bana och dess tavla samt följande föremål: pusselbitar, Jinjos, noter, mumbosymboler, extra honungskakor, Gruntildaplattor, Bottles lektioner, Cheatos, Mumbos skallar, kittlar, Brentildas samt föremål som är unika för varje banan. De jag inte leder dig till är ägg, fjädrar och extraliv eftersom dessa finns utspridda lite överallt och inte spelar direkt någon roll för om du klarar spelet. Föremålsguiden är direkt kopplad med den vanliga guiden eftersom att jag har skrivit upp dem i exakt samma ordning, med endast ett undantag (Pusselbit #6 och #7 i Grunty's Lair). Tycker du att beskrivningen i denna föremålsguide är för knapphändig kan du leta efter samma föremål i den stora. Är det till exempel sjätte pusselbiten på första banan ska du läsa om den banan i stora guiden och sedan leta upp (P6) inom parenteser. Endast pusselbitar, noter, Jinjos och extra honungskakaor står inom parenteser. För att effektivt kunna använda föremålsguiden måste du ialla fall kunna orientera dig någorlunda på banorna först.

=====
Spiral Mountain
=====

Extra Honungskakor #1-6

För varje teknik du lär dig får du en ny honungskaka (med något undantag). Du finner dessa på följande ställen: där du lär dig hoppa, i ett fack i berget under vattnet, ovanpå ett träd i närheten, på en plattform vid vattenfallet, dyker upp när du krossat alla bruna stenar, dyker upp när du besegrat alla fiender. Använd respektive teknik för att ta dem.

=====
Gruntilda's Lair
=====

Pusselbit #1

Precis bredvid ingången.

Pusselbit #2

Slå ned Gruntildaplattan i första banan och förvandla dig sedan till termit. Hämta pusselbiten ovanför banans ingång.

Pusselbit #3

Slå ned Gruntildaplattan på andra banan. Hämta pusselbiten ovanpå skeppet (i Gruntilda's Lair).

Pusselbit #4

Slå ned Gruntildaplattan på tredje banan. Markdunsa sedan Gruntildas ögon i rummet med andra och tredje banornas tavlor.

Pusselbit #5

Slå ned Gruntildaplattan på fjärde banan. Gå sedan till ökendelen vid Gobi's Valley och slå sönder den vänstra tegelväggen. Slå ner plattan här inne och

en hopplatta kommer börja snurra runt behållaren i mitten. Använd hopplattan för att hoppa in i behållaren. Således landar du i Gruntildastatyn och får pusselbiten.

Pusselbit #6

Slå ned Gruntildaplattan på femte banan. Innan du kan ta själva pusselbiten måste du lära dig hantera gymnastikskorna i Gobi's Valley och dessutom lägga tre ägg i nätet framför Gruntildahuvudet. När du lyckats med detta ska du till femte banan (Freezeezy Peak) och hoppa upp till luckorna ovanför. Slå ned plattan med fjädrar på och spring sedan med gymnastikskorna till flygplattan som dyker upp där du tog bort nätet. Flyg sedan till den översta luckan där pusselbiten ligger.

Pusselbit #7

Slå ned Gruntildaplattan på sjätte banan. Sarkofagen utanför kommer att öppnas. Använd hopplattan som cikulerar för att ta den.

Pusselbit #8

Slå ned Gruntildaplattan på sjunde banan. En pusselbit kommer dyka upp i ögat på statyn som föreställer Gruntys huvud. Se till så att du flyger på samma sätt som för pusselbit #6 och flyg sedan mot Gruntys öga. Tryck på B-knappen medan du flyger för att spräcka det och ta sedan pusselbiten.

Pusselbit #9

Slå ned Gruntildaplattan på åttonde banan. Du finner pusselbiten i rummet mellan Gruntilda-huvudet och ingången till Rusty Bucket Bay.

Pusselbit #10

Slå ned Gruntildaplattan på nionde banan. Bli sedan ett bi och flyg upp till luckan högt ovanför banan.

Mumbosymbol #1

I rummet där du hittar andra och tredje banornas tavlor finner du en gång som leder ned i ett litet rum. Bakom kitteln här nere.

Mumbosymbol #2

I rummet med två rör och ett vattenfall. Ett av rören leder till tredje banan, medan det andra leder till en mumbosymbol och kittel.

Mumbosymbol #3

Ovanför ingången till tredje banan.

Mumbosymbol #4

Bakom sarkofagen i samma rum som Gobi's Valley.

Mumbosymbol #5

I en lucka ovanför Freezeezy Peak.

Mumbosymbol #6

I vattnet nedanför Rusty Bucket Bay.

Mumbosymbol #7

Strax till vänster om Mad Monster Mansion's tavla.

Mumbosymbol #8

Nära Click Clock Woods tavla. Bakom en stubbe.

Mumbosymbol #9

Från Click Clock Wood ska du till gången höger om notdörren. Du finner den i slutet.

Lila kittel #1

I rummet där du hittar andra och tredje banornas tavlor finner du en gång som leder ned i ett litet rum.

Lila kittel #2

I rummet med statyn föreställande Gruntildas huvud. Skjut tre ägg på nätet på marken.

Brun kittel #1

Gå in i röret som INTE leder till tredje banan.

Brun kittel #2

Nära Click Clock Wood, i det höga gräset finns två dolda ingångar. Dessa leder till kitteln.

Blå kittel #1

I rummet med statyn föreställande Gruntildas huvud. Spring uppför stigen och lägg tre ägg på nätet som täcker kitteln.

Blå kittel #2

Nära ingången till Rusty Bucket Bay, ganska högt upp.

Guldkittel #1

På ena sidan Grunty's Furnance Fun.

Guldkittel #2

På andra sidan Grunty's Furnance Fun.

Brentilda #1

I rummet där du hittar andra och tredje banan.

Brentilda #2

I kloakrummet där ingången till tredje banan ligger. Markdunsa plattan närmast ingången till plattan och bestig sedan plattformen för att hitta henne.

Brentilda #3

I rummet med statyn av hela Gruntildas kropp. Du finner henne bakom statyn.

Brentilda #4

I rummet där ingången till fjärde banan ligger. Gå in i röret till vänster.

Brentilda #5

Bakom Gobi's Valleys ingång.

Brentilda #6

I rummet med Gruntildastatyn som föreställer hennes huvud. Brentilda står ovanpå hatten.

Brentilda #7

I lavarummet där Gobi's Valleys tavla står.

Brentilda #8

Bakom en gravsten nära Mad Monster Mansion.

Brentilda #9

Bakom en stubbe vid Click Clock Woods tavla.

Brentilda #10

Bakom en stubbe vid Click Clock Woods ingång.

Cheato "Blue Eggs"

Bakom ingången till Bubbelloop Swamp finner du Freezeezy Peaks tavla. Spring uppför backen här inne och krossa stenblocket med näbbstöten. Gå in i Bubbelloop Swamp och förvandla dig till krokodil, gå sedan tillbaka till där du krossade isen och du når Cheato. Gå sedan till sandslottet i Treasure Trove Cove och skriv B-L-U-E-E-G-G-S och du får bära 200 ägg.

Cheato "Red Feathers"

Bli pumpa i Mad Monster Mansion och hoppa sedan ut till lavarummet. Följ gången bort till Brentilda och du ser ett hål i väggen. Följ den och du hittar Cheato. Denna gång ska du skriva in R-E-D-F-E-A-T-H-E-R-S i sandslottet och du får bära 100 röda fjädrar.

Cheato "Gold Feathers"

Efter att du öppnat Rusty Bucket Bay, gå till det vattenfyllda rummet innan ingången till banan. Simma upp till ytan och följ den smala tunneln tills du hittar den tredje vattenhöjar-switchen. Simma snabbt tillbaka till rummet med Rusty Bucket Bay och du hittar en fack uppe vid ytan. Följ gången till Cheato. Denna gång ska du skriva in G-O-L-D-F-E-A-T-H-E-R-S i sandslottet och du får bära 20 guldfjädrar.

=====
Mumbo's Mountain
=====

Tavla och ingång

Direkt till vänster från Gruntilda's Lairs ingång finner du både tavla och ingång.

Lektion: Skjuta ägg, Skita ägg

Ovanför kullen som schimpansen står på. Hämta en apelsin från gorillans träd och ge den till lilla apan.

Lektion: Spring med Kazooie

Ovanför backen ovanför gorillan.

Lektion: Markdunsa

Vid Mumbos skalle.

Mumbos skalle

Du hittar den ovanför backen, ovanför startpunkten. Mycket enkelt.

Pusselbit #1

Gå till gorillan som står på ett träd i nedre delarna av banan. Locka honom till att kasta apelsiner på alla apelsinplattor.

Pusselbit #2

Klättra upp i gorillans träd och ta en apelsin. Ge till schimpansen lite längre bort.

Pusselbit #3

Ställ dig på plattformen mitt emot gorillan och skjut honom tre gånger med ägg.

Pusselbit #4

Spring uppför stigen tills du når stället där du lär dig att gå med Kazooie (Talon Trot). Ligger ovanför gorillan och schimpansen.

Pusselbit #5

Lär dig markdunsen (Beak Buster) och använd den på alla hyddor i samma område.

Pusselbit #6

Ta alla Jinjos (se nedan).

Pusselbit #7

Skjut ägg i totempålens alla munnar i samma område.

Pusselbit #8

Spring med Kazooie nedför backen bredvid för att hitta pusselbiten här.

Pusselbit #9

Gå bort till Mumbos skalle (ovanför startpunkten) och gör ett flipp hopp upp till skallens öga.

Pusselbit #10

Förvandla dig till termit hos Mumbo och gå in i tornet/berget i mitten av banan. Spring till toppen för pusselbiten.

Lila Jinjo

Nära startpunkten.

Blåa Jinjo

På plattformen i vattnet.

Orange Jinjo

Där du lär dig att gå med Kazooie och vid pusselbit #4.

Gula Jinjo

I backen nedanför orange Jinjo.

Gröna Jinjo

Markdunsa hyddorna vid Mumbos skalle (du lär dig tekniken bredvid).

Not #1-13

På bron över sjön och i de två facken under vattnet.

Not #14-22

På stigen mellan området med tjuren och tornet/berget.

Not #23-26

På stigen mellan tornet och där du lär dig ett springa med Kazooie.

Not #27-40

Där du lär dig att springa med Kazooie och där du hittar en orange Jinjo.

Not #41-61

På plattformarna i backen under stället där du lär dig springa med Kazooie.

Not #62-72

Vid Mumbos skalle. Det finns sex stycken ovanpå hyddorna och fem i en av dem

Not #73-90

På plattformarna i backen mellan startpunkten och Mumbo skalle.

Not #91-94

I Mumbos skalle.

Not #95-100

På andra våningen i tornet/berget. Du måste vara termit.

Mumbosymbol #1

Bakom lila Jinjo.

Mumbosymbol #2

Strax intill schimpasen och stället där du lär dig skjuta ägg.

Mumbosymbol #3

Bakom pelarna där du lär dig springa med Kazooie.

Mumbosymbol #4

Inuti tornet/berget, spring med Kazooie för att få den.

Mumbosymbol #5

Vid Mumbos skalle.

Extra Honungskaka #1

Skjut bort alla totempålar vid Mumbos skalle förutom den sista. Ställ dig på den och gör ett flipphopp för att nå honungskakan.

Extra Honungskaka #2

I ett fack i backen ovanför sjön. Glid ner till det eller förvandla dig till termit.

Gruntildaplattan

En plattform lite vid sidan av stället där du lär dig att skjuta ägg. Ovanför schimpansen.

=====
Tresure Trove Cove
=====

Tavla och ingång

I andra rummet av Gruntilda's Lair finner du tavlan. Gå sedan in i nästa, hoppa nedför vattenfallet och in i porten här. Du finner den i följande rum.

Lektion: Hopplatta

Nära skeppet hittar du några lådor och ovanför dem detta jordhål.

Lektion: Flygplatta

Ovanpå skeppet, spring uppför med Kazooie.

Pusselbit #1

Gå vänster från startpunkten, besegra den enorma snäckan och gå in i den.

Pusselbit #2

Från stället du lärde dig om hopplattorna kan du se en massa hopplattor. Hoppa uppför plattorna närmast bergsväggen och du når en pusselbit.

Pusselbit #3

Bajsa två ägg i hinken ovanför sandslottet för att ta bort vattnet. Gå sedan in i sandslottet och markdunsa på bokstäverna B-A-N-J-O-K-A-Z-O-O-I-E i den ordningen.

Pusselbit #4

Hämta guldet åt piraten på skeppet. För ena guldtackan måste du simma in i skeppet från sidan och för den andra ska du markdunsa plattan på däck.

Pusselbit #5

Klättra uppför tornet på motsatt sida av bergspasset från skeppet. Markdunsa krysset och flyg dit pilarna pekar. Vid frågetecknet ska du hoppa ned till ön nedanför och sedan skjuta ägg på skattkistan.

Pusselbit #6

Det finns två stycken bassänger med bombfiskar ovanför trästegarna. På botten i en av dessa finner du en pusselbit.

Pusselbit #7

Nedanför trästegarna hittar du en liten gång längst väggen. Följ denna.

Pusselbit #8

Från mastens topp av skeppet, där du lär dig flyga, ska du flyga mot den vänstra bergsväggen. Här hittar du en skattkista med en pusselbit i.

Pusselbit #9

Ta alla Jinjos (se nedan).

Pusselbit #10

Överst på fyren, allra högst upp på banan.

Blåa Jinjo

Precis under startpunkten.

Lila Jinjo

På en av de gröna hopplattorna, nära stället där du lär dig om dem.

Gröna Jinjo

På toppen av skeppets mast.

Orange Jinjo

Nära pusselbit #6.

Gula Jinjo

I trädet nära fyren, högst upp på banan.

Not #1-4

Vid startpunkten.

Not #5-10

Inuti den stora snäckan Nipper.

Not #11-18

På två av träden nära skeppet.

Not #19-21

När du lärt dig om hopplattorna, precis i närheten, ovanför en av dem.

Not #22-26

På sandslottet.

Not #27-30

I sandslottet.

Not #31-38

I skeppet. Tänk på att det finns två sidor.

Not #39-49

På skeppet.

Not #50-54

I en av de två skattkistorna inte långt från sandslottet.

Not #55-58

Fortsätt till tornet bortom de två nyss nämnda skattkistorna.

Not 59-64

På plattformen ovanför stället där du hittar pusselbit #5.

Not #65-76

Tre stycken noter på fyra ställen på de smala gångarna mellan startpunkten och skeppet.

Not #77-79

Nära bassängerna med bombfiskar.

Not #80-91

På trästegarna.

Not #92

I facket som leder upp mot fyrområdet. Mot skattkistan med pusselbit #8

Not #93-95

På väg upp mot fyren.

Not #96-100

I fyren, allra högst upp på banan.

Mumbosymbol #1

Bakom den stora snäckan Nipper.

Mumbosymbol #2

Hoppa på hopplattan precis bredvid jordhögen där du lär dig om dem.

Mumbosymbol #3

Inuti i skeppet.

Mumbosymbol #4

I masten av skeppet, under plattformen.

Mumbosymbol #5

Mycket nära plattformen där du får pusselbit #5.

Mumbosymbol #6

Under en av bombfiskarna ovanför trästegarna.

Mumbosymbol #7-8

Mellan trästegarna finns en skattkista. I denna finns två.

Mumbosymbol #9

På en låda i vattnet i bergspasset. Långt ovanför pusselbit #8.

Mumbosymbol #10

I ingången till fyren, högst upp på banan.

Extra Honungskaka #1

Ganska nära den stora snäckan Nipper. Hoppa ned i vattnet till höger om honom och du hittar den långt ned i ett hörn.

Extra Honungskaka #2

Inte långt ifrån sandslottet finner du två skattkistor och några musslor.
Du hittar kakan på en låda ute i vattnet härifrån.

Gruntildaplattan

Bakom fyren, högst upp på banan.

===== Clanker's Cavern =====

Tavla och ingång

I andra rummet av Gruntilda's Lair finner du en hopplatta. Hoppa på den och du når tavlan. Gå sedan in i nästa rum och i det övre röret. Markdunsa plattan direkt till höger och du kan komma in i banan.

Lektion: Odödlighet

Inuti Clanker måste du fara igenom alla ringar så att vattenytan höjs. Då kan du komma åt en flygplatta. Flyg till porten i andra änden av rummet och du når detta jordhål.

Pusselbit #1

Dyk ned till absoluta botten och simma igenom nyckeln tre gånger för att fira upp Clanker, ta pusselbiten på hans rygg.

Pusselbit #2

Stå på Clankers skruv för att komma upp till den.

Pusselbit #3

Klättra på Clankers stjärtfena och använd rat-a-tat-attacken på gallret.

Pusselbit #4

Simma in i röret bakom Clanker och besegra alla muterade krabbor.

Pusselbit #5

Simma in i röret närmast ovanstående rör.

Pusselbit #6

Skjut tre ägg på Clankers högra guldtand och gå in denna väg.

Pusselbit #7

Inuti Clankers huvudrum. Hoppa genom alla ringar.

Pusselbit #8

Efter pusselbit #7 - flygplatta dyker upp. Flyg upp till porten på andra sidan. Här lär du dig använda guldfjädrarna.

Pusselbit #9

Ta alla Jinjos (se nedan).

Pusselbit #10

På Clankers rygg finns en skruv. Hoppa in i hålet under den och gå helst igenom de roterande sågarna medan du är odödlig.

Gula Jinjo

I startområdet. Följ rören till bikupan.

Gröna Jinjo

På den absoluta bottnen under Clanker.

Orange Jinjo

På vänster sida om Clanker. Hoppa upp på hans fena och hoppa över till plattformen med hopplattan bredvid. Hoppa upp till vänster och markdunsa första gallret.

Blåa Jinjo

Under vattnet på Clankers högre sida, i ett av de rören i väggen.

Lila Jinjo

Inuti i Clanker. Följ en av smågångarna med noter i. Du finner den bakom bikupan.

Not #1-8

I startområdet, följ rören.

Not #9-14

I röret mellan startområdet och Clanker.

Not #15-22

På den absoluta bottnen under Clanker.

Not #23-32

På Clankers rygg.

Not #33-36

Ställ dig på Clankers skruv (på ryggen) och du leds till dem.

Not #37-46

Ställ dig på Clankers stjärtfena och du kan se dem vid väggen.

Not #47-48

I två av luckorna högt ovanför Clankers högra sida.

Not #49-52

På ett smalt rör ovanför Clankers vänstra sida.

Not #53-57

På ett tjockt rör ovanför Clankers vänstra sida. Använd Kazooie.

Not #58-64

På bottnen vid Clankers vänstra sida, ligger i ett långt rör.

Not #65-72

Vid pusselbit #4.

Not #73-80

Inuti Clanker, i samma rum som du får pusselbit #6.

Not #81-88

Vid mullvadshålet där du lär dig banans enda nya rörelse.

Not #89-94

I Clankers huvudrum finns det två små gångar du kan skymta noter i.

Not #95-100

På Clankers rygg finns en skruv. Hoppa in i hålet under den.

Mumbosymbol #1

Ovanpå röret du startar i.

Mumbosymbol #2

Precis under pusselbit #3.

Mumbosymbol #3

På Clankers högra sida kan du hitta två gröna och ett orange rör i väggen. Simma in i det orange.

Mumbosymbol #4

På vänster sida om Clanker. Hoppa upp på hans fena och hoppa över till plattformen med hopplattan bredvid. Hoppa upp till höger och klättra uppför röret.

Mumbosymbol #5

Skjut tre ägg på Clankers vänstra guldtand och gå in denna väg.

Extra Honungskaka #1

Gå till Clankers vänstra fena och du borde kunna se en plattform och ett rör som sticker ned i vattnet bredvid. Dyk in i detta rör underifrån.

Extra Honungskaka #2

Gå till Clankers vänstra fena och hoppa upp på plattformen bredvid. Hoppa upp mot röret på vänster sida och hoppa sedan över mot det korta röret ännu lite till vänster. Markdunsa gallret här och du får den.

Gruntildaplattan

På Clankers rygg finns en skruv. Hoppa in i hålet under den. Du landar omedelbart på den.

=====
Bubbelgloop Swamp
=====

Tavla och ingång

Precis vid ingången till Clanker's Cavern finns en platta. Markdunsa den och klättra upp på röret som dök upp. Du leds till en ny platta. Markdunsa den också och du kan dyka ned i röret under vattnet bredvid. Då leds du till tavlan. För att hitta banan ska du gå ut ur Clanker's Caverns område och sedan bege dig till notdörren. Gå vänster vid den stora Gruntildastatyn och du finner banan.

Lektion: Vadarstövlarna

Precis bakom startpunkten.

Mumbos skalle

Bakom den stora krokodilen. Ta vadarstövlarna och spring igenom hela gången.

Pusselbit #1

Markdunsa pusselplattan och följ gången ovanför.

Pusselbit #2

Från plattformen med pusselplattan ska du åt vänster tills du hittar ett ägg. Markdunsa och använd diverse andra attacker mot det.

Pusselbit #3

I centrum av banan ska du besegra alla gula grodor.

Pusselbit #4

I området med en massa träd. Använd hopplattor och markdunsa hyddor för att ta dig till toppen.

Pusselbit #5

Du ska skjuta ett ägg i munnarna på alla fem guldkrokodiler på banan. Den första sitter nära startpunkten, den andra på väg till pusselbit #1, den tredje vid pusselbit #4, den fjärde bakom den stora krokodilen och den femte bakom den stora sköldpaddan.

Pusselbit #6

Markdunsa sköldpaddans alla fötter.

Pusselbit #7

Gå in i sköldpaddan och markdunsa sköldpaddorna i samma ordning som de sjunger.

Pusselbit #8

På väg till Mumbos skalle, i labyrinten. Slå ner pusselplattan och spring över bron.

Pusselbit #9

Ta alla Jinjos (se nedan).

Pusselbit #10

Förvandla dig till krokodil och gå in i nosen på den stora krokodilstatyn. Besegra Mr. Vile tre gånger.

Gula Jinjo

Ganska nära startpunkten. Du kommer se den när du passerar en bro.

Gröna Jinjo

På väg till pusselbit #1, i ett av facken.

Blåa Jinjo

Bortom krokodilstatyn på en påle på ön lägst bort.

Orange Jinjo

Bakom den stora sköldpaddan. Använd vadarstövlarna på dess rygg.

Lila Jinjo

Förvandla dig till krokodil och gå till stället med en massa träd/pelare. Du finner den under ett av dessa.

Not #1-5

På bron mellan startpunkten och plattformen med pusselplattan.

Not #6-8

På flotten bredvid ovanstående.

Not #9-28

På väg till pusselbit #1. På den smala gången som leder dit.

Not #29-31

På väg mot ägget, pusselbit #2.

Not #32-36

Bortom ägget, använd vadarstövlarna.

Not #37-39

Mellan de gula grodorna och de höga träden/pelarna.

Not #40-44

I en av hyddorna på de höga träden/pelarna.

Not #45-47

Mellan de gula grodorna och krokodilstatyn.

Not #48-52

På krokodilstatyn.

Not #53-55

På en av pelarna bortom krokodilstatyn.

Not #56-58

Mellan de gula grodorna och den stora sköldpaddan.

Not #59-62

På den stora sköldpaddans fötter.

Not #63-68

I den stora sköldpaddan.

Not #69-80

I labyrinten som leder till Mumbos skalle.

Not #81-85

Vid den blå Jinjon. Var helst krokodil.

Not #86-94

I området med de höga träden/pelarna. I träsket, längst bort. Var krokodil.

Not #95-100

Inuti krokodilstatyn, måste vara krokodil.

Mumbosymbol #1

Bakom den gula Jinjon, nära startpunkten.

Mumbosymbol #2

På väg till pusselbit #1. I ett av facken vid den smala gången här uppe.

Mumbosymbol #3

På pelaren närmast det stora ägget.

Mumbosymbol #4

Nära toppen av området med de höga träden/pelarna.

Mumbosymbol #5

I den stora sköldpaddan, bakom kompositören.

Mumbosymbol #6

Bakom Mumbos skalle.

Mumbosymbol #7

Bakom Mumbo själv.

Mumbosymbol #8-9

I området med de höga träden/pelarna. I träsket. Var krokodil.

Mumbosymbol #10

Inuti den stora krokodilkolossen. Var krokodil.

Extra Honungskaka #1

I den stora sköldpaddan. Gör ett flipphopp från kompositörens kateder.

Extra Honungskaka #2

I Mumbos skalle. Nära taket.

Gruntildaplattan

I området med de höga träden/pelarna. Krossa den tredje hyddan.

=====
Freezeezy Peak
=====

Tavla och ingång

Vid ingången till Bubbleloop Swamp kan du hitta ett par vadarstövlar i ett rör. Hämta dem och spring sedan bakom ingången till Bubbleloop Swamp in i ett annat rör. Här finner du tavlan. Gå sedan till den stora Gruntildastatyn och upp till höger. Öppna notdörren och gå in i nästa rum. Fortsätt in i rummet efter det och gå åt höger tills du hittar banan.

Lektion: Näbbomb

Bakom högen med paket på marknivå. Inte långt ifrån julgranen.

Mumbos skalle

Bortom byn. Flyg hit.

Pusselbit #1

Markdunsa paketet vid julgranen och rädda Twinklies, skjut sedan tre ägg på ON-knappen bakom julgranen och flyg tre gånger genom stjärnan högst upp. Klättra upp i granen och hämta pusselbiten.

Pusselbit #2

I snögubbens pipa.

Pusselbit #3

Använd näbbomben på alla fem snögubbar på banan. Flyg sedan till stora snögubbens topp och hämta pusselbiten.

Pusselbit #4

Rid släden nedför snögubbens halsduk och träffa Bogey i magen.

Pusselbit #5

Hämta de tre presenterna (inuti julgranen, på snögubbens näsa, på en plattform nära snögubbens ben) och ge dem till ungarna i igloon nära startpunkten.

Pusselbit #6

Använd näbbomben på snögubbens alla tre knappar (stora röda saker på dess framsida).

Pusselbit #7

Bli valross och tala sedan med den stora valrossen nära grottan.

Pusselbit #8

Bli valross och vin slädtävlingen mot Bogey. Han befinner sig i backen närmast den som leder till startpunkten.

Pusselbit #9

Hämta alla Jinjos (se nedan).

Pusselbit #10

När du tagit pusselbit #8 ska du bli björn igen och tävla mot Bogey. Du måste ha lärt dig om gymnastikskorna i Gobi's Valley först.

Lila Jinjo

Högst upp på pakethögen på marknivå. Inte långt ifrån julgranen.

Blå Jinjo

På snögubbens kvast, högt upp i luften.

Grön Jinjo

Bakom ett av husen i byn.

Gula Jinjo

I Mumbos skalle, nära taket.

Orange Jinjo

Besök först valrossgrottan medan du är valross. Gå därefter tillbaka som björn och hämta jinjon.

Not #1-9

I backen närmast startpunkten.

Not #10-13

På pakethögen inte långt ifrån julgranen.

Not #14-18

Bakom julgranen.

Not #19-30

Inuti julgranen.

Not #31-40

Runt snögubbens ben.

Not #41-46

På två av hustaken i byn.

Not #47-65

På snögubbens halsduk.

Not #66-73

Toppen av snögubbens hat. Ta dem med Kazooie.

Not #74-79

Inuti Mumbos skalle.

Not #80-88

I sjön i byn. Använd valrossen.

Not #89-92

Runt ett paket nedanför valrossens grotta. Här sitter en liten snögubbe.

Not #93-96

Utanför valrossens grotta.

Not #97-100

Där slädtävlingen börjar. I backen närmast den som leder till startpunkten.

Mumbosymbol #1

I igloon nära startpunkten.

Mumbosymbol #2-3

Besegra snögubbarna med näbbomben. Två ger dig mumbosymboler.

Mumbosymbol #4

Längst ner i julgranen.

Mumbosymbol #5-6

Vid stora snögubbens ben.

Mumbosymbol #7

På ett av taken i byn finns en flygplatta. Ovanför denna.

Mumbosymbol #8

När du glider ner från halsduken med släden får du den.

Mumbosymbol #9

I vattnet nedanför valrossgrottan. Var helst valross.

Extra Honungskaka #1

Använd näbbomb på snögubben mitt i byn. Han döljer kakan.

Extra Honungskaka #2

Var valross och gå in i valrossgrottan. Klättra in i gången här inne för att hitta kakan.

Gruntildaplattan

Använd näbbomb på snögubben närmast julgranen. Han döljer plattan.

=====
Gobi's Valley
=====

Tavla och ingång

Från det stora Gruntilda-huvudet ska du in i dess mun och öppna notdörren. Följ stigen över lavan till tavlan. Ingången till banan hittar du i rummet innan det stora Gruntilda-huvudet. Använd vadarstövlarna bakom en tegelvägg.

Lektion: Gymnastikskorna

Bakom pyramiden med en måltavla.

Pusselbit #1

Klättra upp till Jinxys (hundsfinxens) huvud och skjut ägg i vardera näsborre. Gå in i honom och skjut ägg i varje liten sfinx för att nå pusselbiten.

Pusselbit #2

Ta gymnastikskorna bakom den största pyramiden och spring ned till handen med pusselbiten nedanför Bottles jordhög.

Pusselbit #3

Använd gymnastikskorna. Tryck på plattan vid foten av den största pyramiden och spring sedan till toppen av den. Ta pusselbiten här inne.

Pusselbit #4

Runt det stora hålet i centrum (som nu vattenfyllets) finner du en liten sfinx. Skjut tre ägg i denna och sedan i de två andra. Kliv sedan in i pyr-

amiden som dyker upp och spring igenom labyrinten för att få pusselbiten.

Pusselbit #5

Ta alla Jinjos (se nedan).

Pusselbit #6

Gå till den lilla pyramiden längst bort från startpunkten och följ den flygande mattan här till en ö med kamelen Gobi. Markdunsa stenen för pusselbiten

Pusselbit #7

Markdunsa plattan högst upp på den lilla pyramiden längst frans startpunkten och spring sedan in i den. Lös memoryt inom tidsgränsen. Markdunsa plattorna

Pusselbit #8

När du befriat Gobi, gå till startpunkten och markdunsa honom här. Klättra uppför ett träd för att nå pusselbiten.

Pusselbit #9

Gå till toppen av Jinxy och flyg från flygplattan. Flyg igenom alla sfinxer med ringar.

Pusselbit #10

Flyg bort till pyramiden med en måltavla och använd näbbomben på den. Gå sedan in och lägg fem ägg i det lilla fatet. Klättra sedan uppför ormen.

Gula Jinjo

Bakom startpunkten.

Orange Jinjo

Inuti Jinxy, på en av mattorna.

Blåa Jinjo

När du vattenfyllt stora hålet i mitten av banan, dyk ner och hämta den.

Lila Jinjo

I en av krukorna vid pusselbit #4.

Gröna Jinjo

Bakom den lilla pyramiden längst ifrån startpunkten.

Not #1-5

På backen vid startpunkten.

Not #6-11

På Jinxys framtassar.

Not #12-18

Inuti Jinxy, alla fyra hörn och på mattor.

Not #19-26

Bakom Jinxy.

Not #27-37

Nedanför Bottles jordhög. Använd stövlarna.

Not #38-39

Vid gymnastikskorna.

Not #40-43

På den största pyramiden.

Not #44-47

I den största pyramiden.

Not #48-64

Runt det stora hålet i centrum och på de båda trapporna.

Not #65-70

När stora hålet är vattenfyllt, dyk ner och hämta dem.

Not #71-77

I samma pyramid som pusselbit #4. Inget finns i själva labyrinten.

Not #78-81

På den lilla pyramiden längst ifrån startpunkten.

Not #82-83

Vid sidan av nyss nämnda pyramid.

Not #84-87

Inuti i nyss nämnda pyramid.

Not #88-92

Följ den flygande mattan bakom Jinxy till en stängd dörr.

Not #93-100

Inuti pyramiden med en måltavla.

Mumbosymbol #1

På hundsfinxens näsa.

Mumbosymbol #2

Inuti hundsfinxen, längst bort.

Mumbosymbol #3

Bakom hundsfinxen, använd stövlarna för att få noterna här och du hittar mumbosymbolen.

Mumbosymbol #4

När du kommer ner i den största pyramiden ska du inte ta pusselbiten på en gång eftersom att du hittar en mumbosymbol vid vattenytan.

Mumbosymbol #5

Vid den lägre porten till den största pyramiden.

Mumbosymbol #6

I det stora hålet i centrum. Vänta tills det är vattenfyllt.

Mumbosymbol #7

På pyramiden du höjer upp ur sanden nära centrum.

Mumbosymbol #8

Inuti i en av krukorna i nyss nämnda pyramid (pusselbit #4).

Mumbosymbol #9

Inuti den lilla pyramiden längst bort från startpunkten.

Mumbosymbol #10

Inuti i pyramiden med en måltavla ovanför.

Extra Honungskaka #1

När du har befriat kamelen och markdunsat honom vid startpunkten ska du använda de flygande mattorna bakom Jinxy för att ta dig till den stängda porten. Markdunsa honom här också.

Extra Honungskaka #2

Markdunsa plattan med ringen bakom den lilla pyramiden längst bort från startpunkten och extra honungskakan dyker upp i en kaktus bredvid. Flyg och hämta den.

Gruntildaplattan

Inuti labyrinten där du får pusselbit #4. Följ bara väggen åt vänster och du hittar den.

=====
Mad Monster Mansion
=====

Tavla och ingång

I rummet med det stora Gruntildahuvudet ska du uppför stigen och öppna notdörren. Simma igenom första och andra rummet genom rör i vattnet och du når till slut tavlan högt upp på en plattform. Ingången hittar du i Gruntildahuvudets mun om du går förbi Gobi's Valleys tavla.

Mumbos skalle

Bredvid kyrkogården. Hoppa in från ena sidan.

Pusselbit #1

Klättra upp på husets tak och fall ner i skorsten. Hoppa bara på stolarna och ta pusselbiten i spöket när det sover. Du får inte stå på trägolvet!

Pusselbit #2

I vinkällaren. Krossa en av tunnorna.

Pusselbit #3

Gå in i skjulet inte långt från kyrkogården. Rid med hinken på bokstäverna B-A-N-J-O-K-A-Z-O-O-I-E.

Pusselbit #4

Gå in i kyrkan (använd gymnastikskorna nära startpunkten) och hoppa upp till orgeln. Markdunsa tangenterna i samma ordning som spöket.

Pusselbit #5

Ovan kyrktornet.

Pusselbit #6

Lägg ett ägg i varje kruka på kyrkogården.

Pusselbit #7

Ta alla Jinjos (se nedan).

Pusselbit #8

Börja med att spräcka fönstret till husets badrum på ovanvåningen. Sedan ska du bli pumpa. Hoppa till kyrkogården och gå in i hålet bredvid ingången till labyrinten. På så vis kan du komma upp ovanpå labyrinten och ta dig till husets tak. Gå in i badrummet och sätt dig i toalettet. Du leds till biten.

Pusselbit #9

Du ska vara pumpa och på husets tak (se pusselbit #8). Ovanpå ett av stup-

rören finns ett större hål. Låt dig sugas ner i detta.

Pusselbit #10

Var pumpa och gå till den snuskiga sjön bortom skjulet. Hoppa in i brunnen och ta pusselbiten.

Gula Jinjo

I ett av rummet på allra översta våningen. Använd hopplattan för att komma upp på sängens tak.

Grön Jinjo

På takets lilla skorsten.

Lila Jinjo

I vinkällaren, i en av tunnorna.

Blåa Jinjo

Mellan startpunkten och skjulet. Du måste använda en hopplatta.

Orange Jinjo

Längst bort i labyrinten.

Not #1-4

Nära startpunkten.

Not #5-12

På taket av huset.

Not #13-16

I ett av de två rum som ligger högst upp i huset. Vid Gula Jinjon.

Not #17-25

I rummet som ligger precis parallellt med ovanstående.

Not #26-33

I huvudrummet av huset. På stolarna.

Not #34-37

I vinkällaren.

Not #38-40

I ett litet fack i gräset, väldigt nära kyrkogården.

Not #41-44

På det lilla skjulet

Not #45-48

I det lilla skjulet.

Not #49-52

Runt den blåa Jinjon, nära startpunkten.

Not #53-56

På kyrkbänkarna i kyrkan. Akta spökena!

Not #57-58

På orgelns pedaler i kyrkan.

Not #59-62

På orgelns pipor i kyrkan.

Not #63-74

På taket och i tornet på kyrkan.

Not #75-82

I labyrinten.

Not #83-84

I Mumbos skalle.

Not #85-89

Vid pusselbit #9.

Not #90-93

På plattformar vid den giftiga sjön.

Not #94-100

I den giftiga sjöns brunn. Var pumpa.

Mumbosymbol #1

I samma rum som den Gula Jinjon, sovrummet på översta våningen.

Mumbosymbol #2

På toppen av det stora huset.

Mumbosymbol #3

I en av tunnorna i vinkällaren.

Mumbosymbol #4

I ett litet fack nära skjulet, precis vägg-i-vägg med kyrkogården.

Mumbosymbol #5

Ovanpå skjulet.

Mumbosymbol #6

Vid fontänen nära startpunkten.

Mumbosymbol #7

På pallen i kyrkan.

Mumbosymbol #8

Flyg upp till taket i kyrkan. Du finner den i mitten. Flygplattan finner du om du klättrar upp på orgeln.

Mumbosymbol #9

I kyrkans torn.

Mumbosymbol #10

Bakom en gravsten.

Mumbosymbol #11

I labyrinten.

Mumbosymbol #12

Var pumpa och spring över kyrkogården bort mot labyrinten. Precis till vänster om ingången till labyrinten finner du ett hål. Här har du den.

Mumbosymbol #13

I badrummet på andra plan. Du kommer automatiskt hit för pusselbit #8.

Mumbosymol #14

I brunnen i den giftiga sjön.

Extra Honungskaka #1

Flyg upp till innertaket av kyrkan. Du finner denna på bjälkarna närmast utgången. Klättra uppför orgeln för att hitta flygplattan.

Extra Honungskaka #2

Följ beskrivningen för pusselbit #8, fast gå till den andra rummet på andra plan. I golvet finner du denna honungskaka.

Gruntildaplattan

Flyg upp till innertaket av kyrkan. Du finner denna på bjälkarna närmast orgeln. Klättra uppför orgeln för att hitta flygplattan.

=====

Rusty Bucket Bay

=====

Tavla och ingång

Vid Mad Monster Mansion finns en grind som leder ned till en krypta. Slå sönder grinden och bli sedan pumpa i Mad Monster Mansion. Använd pumpan för att gå in i kryptan, förvandla dig åter till Banjo-Kazooie och markdunsa sedan sarkofagen och switchen där i. Förvandla till pumpa för att komma ut. Gå sedan till hamnområdet i rummet innan Mad Monster Mansions tavla. Här finner du ingången till Rusty Bucket Bay. Hoppa bort till lådan med Rare-logon här inne och spräck den. Markdunsa även denna switch och du kan komma upp till ett fack. I facket finner du tavlan.

För: Skeppets främre del.
Akter: Skeppets bakre del.
Styrbord: Skeppets högra sida.
Babord: Skeppets vänstra sida.

Pusselbit #1

I skeppets motorrum. Du måste hoppa ned i röret i aktern och markdunsa plattan. Du når motorrummet från skorstenen.

Pusselbit #2

Markdunsa båda plattorna i motorrummet och spring sedan snabbt till skeppets akter. Pusselbiten ligger bakom propellrarna under båten.

Pusselbit #3

Vänster från startpunkten finns en dörr i vattnet som är öppen. Här inne.

Pusselbit #4

Simma in i hålet där ankaret kommer ifrån och markdunsa plattan längst bort.

Pusselbit #5

Gå till lyftkranen närmast skeppets för och utför en näbbstöt på kranens triangel. Nu kan du ta pusselbiten i buren.

Pusselbit #6

Ta alla Jinjos (se nedan).

Pusselbit #7

Gå till lyftkrapen närmast skeppets akter och utför en näbbstöt på kranens triangel. En tunna med TNT kommer spränga upp ett hål i skeppet. Hoppa ner och besegra boosen.

Pusselbit #8

Högst upp på ena skorstenen.

Pusselbit #9

Nära fören finner du några visselpipor och plattor med nummer. Markdunsa dem i denna ordningen: 3-1-2-1-1-1

Pusselbit #10

I kaptanens kabin. Spräck fönstret närmast fören på babordsidan.

Lila Jinjo

Gå höger från startpunkten och hoppa ned i vattnet när du når en bikupa. Dyk ned till sprucket galler i väggen.

Gula Jinjo

Vänster från startpunkten, på en boje i hajvattnet.

Gröna Jinjo

I den gröna sörjan.

Blåa Jinjo

I mittencontainern. Gå in från taket.

Orange Jinjo

Gå till kranen närmast aktern och betala skjut åtta ägg där det står Toll 8. Du leds då till den.

Not #1-5

På bron till skeppet.

Not #6-11

Längst ut på aktern.

Not #12-15

I röret närmast aktern.

Not #16-27

I motorrummet.

Not #28-31

Höger från startpunkten, vid en bikupa och TNT-låda.

Not #32-36

Ovanför hajvattnet.

Not #37-40

Simma in i dörren precis bredvid hajvattnet.

Not #41-44

Simma upp där anakaret hänger, i fören.

Not #45-47

I den gröna sörjan.

Not #48-50

På kranen närmast fören.

Not #51-58

I den vänstra blåa containern.

Not #59-62

I den högra blåa containern.

Not #63-67

I det första rör du ser när du kliver upp på båten.

Not #68-71

I sjömanshytten, fönstret på styrbordsidan i mitten.

Not #72-74

På kranen närmast aktern.

Not #75-86

På de tre broarna mellan skorstenarna. Klättrar uppför skorstenarna för att nå alla.

Not #87-88

Vid visselpiporna nära fören.

Not #89-93

I köket. Gå till röret närmast fören.

Not #94-96

I kaptenens kabin. Fönstret på babordsidan närmast fören.

Not #97-100

I kommandocentralen. Fönstret på styrbordsidan närmast fören.

Mumbosymbol #1

I livbåten närmast aktern.

Mumbosymbol #2-4

I motorrummet. Du måste göra flipp hopp längst ut på de snurrande kolvarna.

Mumbosymbol #5

Gå vänster om startpunkten och skjut SEX ägg där det står "Toll 2". Då kan du ta symbolen.

Mumbosymbol #6

I den gröna sörjan.

Mumbosymbol #7

Längst ut på fören.

Mumbosymbol #8

I den vänstra blåa containern.

Mumbosymbol #9

I den mittersta blåa containern.

Mumbosymbol #10

I första röret när du kliver upp på skeppet.

Mumbosymbol #11

På ena skorstenen.

Mumbosymbol #12

Använd guldfjädrar för att ta en i en av ugnarna i köket. Köket ligger i röret närmast fören.

Mumbosymbol #13

I kommandocentralen, fönstret på styrbordsidan närmast fören.

Extra Honungskaka #1

Precis innan du kommer in i själva motorrummet (vid bikupan) ska du titta upp med C-upp-knappen och du kommer se en litet utrymme precis ovanför porten. Här har du kakan.

Extra Honungskaka #2

I bassängen med hajen finns ett hål i ena väggen. Simma in i detta och spring till andra sidan av rummet. Markdunsa plattan och flyg upp till kakan

Gruntildaplattan

Klättra upp till toppen av kranen närmast aktern. Spring ut ovanpå själva armen och du borde se plattan i ett torn längre bort. Gör ett dubbelhopp för att nå den. Du måste fälla ut vingarna sent för att kunna nå den.

=====
Click Clock Wood
=====

Tavla och ingång

Från Rusty Bucket Bay ska du till föregående rum. Öppna notdörren och du når ingången till Click Clock Woods. Hoppa upp på lövet och spring till plattan med pusselbiten. Då kan du aktivera tavlan. Gå till vattenfallet mellan Treasure Trove Cove och Clanker's Cavern och dyk ned i tunneln under vattnet. Således når du tavlan.

Mumbos skalle

Omöjlig att missa. Endast under våren kan du förvandla dig.

Vår-switchen

Precis bakom startpunkten.

Sommar-switchen

VÅR: Nära ekorrems hus.

Höst-switchen

SOMMAR: I det grunda vattnet allra längst bort. Nedanför den stora växten.

Vinter-switchen

HÖST: Vid örnböet.

Pusselbit #1

VÅR: Högt upp. Fortsätt förbi örnböet och spräck dörren. Den ligger bland armarna.

Pusselbit #2

VÅR: Bli bi och flyg upp till ekorrems hus. Pusselbiten ligger på en plattform högt ovanför ekorrems hus.

Pusselbit #3

SOMMAR: Hoppa uppför löven tills du når plattform mellan starten och sjön.

Pusselbit #4

SOMMAR: Markdunsa toppen av getingböet och besegra alla getingar/bin.

Pusselbit #5

SOMMAR: I kojjan.

Pusselbit #6

SOMMAR, HÖST: Markdunsa stenen bredvid bävern under sommarn och simma in i hans bo och ta pusselbiten under hösten.

Pusselbit #7

HÖST: Sex stycken ekollon runt ekorrems hus. Du finner fyra stycken på plattformar, ett i hans hus och ett i fönstret som en plattform leder till.

Pusselbit #8

VÅR, SOMMAR, HÖST: På våren, gå till ängen med odlingstället och lägg fem ägg i hålet. På sommaren ska du markdunsa Gobi som står bredvid och likaså på hösten. Spring sedan upp till bikupan och hoppa därifrån för att få pusselbiten.

Pusselbit #9

VÅR, SOMMAR, HÖST, VINTER: Ta alla Jinjos (se nedan).

Pusselbit #10

VÅR, SOMMAR, HÖST, VINTER: På våren ska du hela vägen upp till örnböet och markdunsa ägget här. På sommaren ska du samla fem stycken larver och ge till örnen och på hösten ska du samla tio. På vintern får du pusselbiten om du gjort allt rätt.

Gröna Jinjo

VÅR: Gå till toppen av banan och du finner den i en köttätande växt. Det är bäst att vara bi, men det går utan.

Lila Jinjo

VÅR: Bli bi och far in i getingböet.

Gula Jinjo

SOMMAR: Direkt vänster om ingången, svår att se i det höga gräset.

Orange Jinjo

HÖST: På en lövhög bakom den stora växten.

Blåa Jinjo

VINTER: På Mumbos skalle.

Larv #1

SOMMAR: Nära ingången.

Larv #2

SOMMAR: Bakom ön i sjön.

Larv #3

SOMMAR: Andra sidan floden vid den stora växten.

Larv #4

SOMMAR: Mellan ängen med stora växten och Mumbos buskage.

Larv #5

SOMMAR: Vid Mumbos skalle.

Larv #6

SOMMAR: På lägsta grenen.

Larv #7

SOMMAR: Vid kojjan.

Larv #8

SOMMAR: Nära ekorrems hus.

Larv #9

HÖST: Ovanpå lövhög nära ingången.

Larv #10

HÖST: Nära stora växten.

Larv #11

HÖST: Ovanpå lövhög nära den stora växten.

Larv #12

HÖST: På gången runt trädstammen, nära Mumbos skalle.

Larv #13

HÖST: I Mumbos skalle.

Larv #14

HÖST: På backen som leder upp ur sjön.

Larv #15

HÖST: På lägsta grenen.

Larv #16

HÖST: På getingboet.

Larv #17

HÖST: I getingboet.

Larv #18

HÖST: Vid kojjan.

Larv #19

HÖST: I ekorrems hus.

Larv #20

HÖST: På örnboet.

Larv #21

HÖST: Fortsätt uppför förbi örnboet.

Not #1-4

I lobbyn precis framför vårdörren

Not #5-7

VÅR: På bron mellan ingången och sjön.

Not #8-10

VÅR: På bron mellan sjön och ängen.

Not #11-14

VÅR: På ängen där den stora plantan kommer växa ut.

Not #15-17

VÅR: På bron mellan ängen och Mumbos skalle.

Not #18-20

VÅR: På bron mellan Mumbos skalle och ingången.

Not #21-22

SOMMAR: På bladen närmast ingången.

Not #23-24

SOMMAR: Markdunsa stenen som bredvid bävern.

Not #25-27

SOMMAR: Vid getingboet.

Not #28-31

SOMMAR: Framför kojjan.

Not #32-36

SOMMAR: På en plattform bredvid ekorrens hus.

Not #37-38

HÖST: I bäverns håla. Simma in i den från sjön om du markdunsat stenen under våren.

Not #39-41

HÖST: I en köttätande växt på andra sidan floden vid den stora växten.

Not #42-46

HÖST: Bakom den stora växten.

Not #47-50

HÖST: I Mumbos skalle.

Not #51-65

HÖST: Runt trädstammen.

Not #66-68

HÖST: I den köttätande växten på bron mellan ingången och Mumbos skalle.

Not #69

HÖST: Alldeles intill ovanstående, under en fågel.

Not #70-73

HÖST: Inuti bikupan.

Not #74-76

HÖST: Inuti ekorrens hus.

Not #77-84

HÖST: I örnböet.

Not #85-88

VINTER: På nedersta grenen.

Not #89-92

VINTER: På kojjan.

Not #93-96

VINTER: Nära ekorrens hus, där en snögubbe står.

Not #97-100

VINTER: På trappan bortom önboet.

Mumbosymbol #1

VÅR: På köttätande växt vid ingången.

Mumbosymbol #2

VÅR: På köttätande växt, på andra sidan floden vid ängen.

Mumbosymbol #3

VÅR: På nedersta grenen.

Mumbosymbol #4

VÅR: På getingboet.

Mumbosymbol #5

VÅR: I kojans.

Mumbosymbol #6

VÅR: I ekorrems hus.

Mumbosymbol #7

VÅR: Vid örnboet.

Mumbosymbol #8

VÅR: Vid Mumboskalle. Använd stövlarna och spring in i ett hörn.

Mumbosymbol #9

SOMMAR: Markdunsa stenen i sjön.

Mumbosymbol #10

SOMMAR: I det höga gräset vänster om plantan. Den ligger i ett hörn.

Mumbosymbol #11

SOMMAR: I Mumbos skalle.

Mumbosymbol #12

SOMMAR: På köttätande växten på bron mellan ingången och Mumbos skalle.

Mumbosymbol #13

SOMMAR: På ett löv nära pusselbit #3.

Mumbosymbol #14

SOMMAR: På lägsta grenen.

Mumbosymbol #15

SOMMAR: På en plattform nära ekorrems hus.

Mumbosymbol #16

HÖST: Nära ingången, på en köttätande växt.

Mumbosymbol #17

HÖST: På ett ruttet löv någonstans ovanför området med ingången.

Mumbosymbol #18

HÖST: På lägsta grenen.

Mumbosymbol #19

HÖST: Nära kojans.

Mumbosymbol #20

HÖST: Allra högst upp på en köttätande växt, bortom önboet.

Mumbosymbol #21

VINTER: Bakom ön i den frusna sjön.

Mumbosymbol #22

VINTER: Där den stora växten stod.

Mumbosymbol #23

VINTER: På lägsta grenen.

Mumbosymbol #24

VINTER: I det förstörda getingboet.

Mumbosymbol #25

VINTER: Nära ekorrems hus.

Extra Honungskaka #1

VINTER: Nära ekorrems hus finns en flygplatta så flyg och krossa sedan fönstret ovanför hans hus med en näbbbomb. Här inne finner du kakan.

Extra Honungskaka #2

VINTER: Nära den stora växten finns ett hål i isen. Dyk ned i hålet och simma bort till bäverns hus fort. Här inne ligger den.

Gruntildaplattan

På plattformen ovanför bron mellan sjön och ingången. Här står en snögubbe och du bör flyga hit.

Kul att veta: Jag fick det till 110 mumbosymboler. Prick! Jag kan definitivt ha missat någon, men hundratio är ju så jämnt och fint. Har du tagit alla har du 35 när du slutar. $35+25+20+15+10+5=110$.

=====
4. Hemligheter
=====

Här finner du några hemligheter och koder i Banjo-Kazooie. Du finner även svar kring de ägg och den låsta nyckeln du såg i slutsekvensen.

=====
Andra Mumbomagier
=====

Ibland när du försöker förvandla dig till något djur hos Mumbo så kommer han förvandla dig till någonting annat. Detta sker väldigt sällan och är totalt slumpmässigt. Jag har hittills sett tvättmaskin och T-rex. Jag har för mig att du får gå omkring med tvättmaskinen, men är inte säker - ty det hände mig för många år sedan. Det finns en kod så att du kan bli det om du tittar längre ner i denna avdelning. När det gäller T-rex så kommer Mumbo först säga att han vill förvandla dig till det, men ångrar sig i sista stund eftersom att han tycker att trollformeln är alldeles för bra för spelet. Det lustiga är att du både får vara tvättmaskin och T-rex i Banjo-Tooie. Rare satsar hårt på att sälja det spelet, det vill jag lova.

=====
Bottles Bonusspel

=====
Gå till Spiral Mountain och Banjos hus om du vill spela ett minispel. Ställ dig sedan framför tavlan på Bottles och tryck på C-upp-knappen för att titta på den. Du kommer då få spela Bottles Bonusspel. Dessa går ut på att du ska lägga pussel på tid. Pusslet föreställer ett visst rum ifrån spelet som samtidigt rör på dig. Därför måste tänka i andra banor än i vanliga pussel. Du lägger och tar upp bitar med A-knappen, sätter tillbaka dem med B-knappen och använder C-knapparna för att rotera biten. Du får spela fem olika pussel som bara ökar i svårighetsgrad. Det som blir svårare är att bitarna är med utspredda och du måste rotera dem mer. Efter varje spel ger Bottles dig en kod som du ska skriva in i Treasure Trove Coves sandlott. Du ser koderna nedan och vad de gör. Jag har klarat de här pusseln för en massa år sedan och testat koderna då. Nu har jag hämtat dem från GameFAQs.com för jag orkar inte göra om det. Bonusspelet och koderna sparas inte utan du måste göra allt under en spelomgång. Men som sagt, det är ju bara en bonus.

BOTTLESBONUSONE

Banjo får ett stort huvud.

BOTTLESBONUSTWO

Banjo får stora armar och ben.

BOTTLESBONUSTHREE

Banjo får ett litet huvud och lång kropp.

BOTTLESBONUSFOUR

Kazooie får stort huvud och vingar.

BOTTLESBONUSFIVE

Banjo får stora händer och fötter.

BIGBOTTLESBONUS

En kombination av ovanstående.

WISHYWASHYBANJO

Banjo blir en tvättmaskin. Du kan utföra samma rörelser, men det är lite si och så med animationerna.

=====
Vanliga koder
=====

Ett varningens ord. Jag har inte berkräftat några av dessa koder eftersom din spelfil kan raderas om du slår in vissa av dem. Jag vet inte vilka och jag vet inte ifall alla fungerar. För att slå in dessa koder ska du gå till Treasure Trove Cove och sedan in i sandlottet (ta bort vattnet först). Här ska du markdunsa bokstäverna i den ordning jag anger nedan. Du kommer höra ett "Muu" efter varje bokstav i "CHEAT", men inget efter de andra. Mellanrummen ska inte slås in utan de är endast där för att du ska kunna läsa orden lättare. Alla dessa koder har jag hämtat från GameFAQs.com och de har i sin tur förmodligen fått dem från Rareware.com.

CHEAT AN ENERGY BAR TO GET YOU FAR

Du får genast genast maximalt med honungskakor.

CHEAT DONT BE A DUMBO GO SEE MUMBO

Du får 99 mumbosymboler.

CHEAT GIVE THE BEAR LOTS OF AIR
Du får oändligt med syre medan du simmar.

CHEAT BANJO BEGS FOR PLENTY OF EGGS
Du får oändligt med ägg.

CHEAT NOW YOU CAN FLY HIGH IN THE SKY
Du får oändligt med röda fjädrar.

CHEAT A GOLDEN GLOW TO PROTECT BANJO
Du får oändligt med guldfjädrar.

CHEAT LOTS OF GOES WITH MANY BANJOS
Du får oändligt med liv.

CHEAT THERES NOWHERE DANKER THAN IN WITH CLANKER
Öppnar Clanker's Cavern.

CHEAT NOW INTO THE SWAMP YOU CAN STOMP
Öppnar Bubbleloop Swamp.

CHEAT THE JIGGYS DONE SO OFF YOU GO INTO FREEZEEZY PEAK AND ITS SNOW
Öppnar Freezeezy Peak.

CHEAT GOBIS JIGGY IS NOW DONE TREK ON IN AND GET SOME SUN
Öppnar Gobi's Valley.

CHEAT THE JIGGYS NOW MADE WHOLE INTO THE MANSION YOU CAN STROLL
Öppnar Mad Monster Mansion.

CHEAT WHY NOT TAKE A TRIP INSIDE GRUNTYS RUSTY SHIP
Öppnar Rusty Bucket Bay.

CHEAT THIS ONES GOOD AS YOU CAN ENTER THE WOOD
Öppnar Click Clock Wood.

CHEAT THESE GO RIGHT ON THROUGH NOTE DOOR TWO
Öppnar den andra notdörren.

CHEAT NOTE DOOR THREE GET IN FOR FREE
Öppnar den tredje notdörren.

CHEAT TAKE A TOUR THROUGH NOTE DOOR FOUR
Öppnar den fjärde notdörren.

CHEAT USE THIS CHEAT NOTE DOOR FIVE IS BEAT
Öppnar den femte notdörren.

CHEAT THIS TRICKS USED TO OPEN NOTE DOOR SIX
Öppnar den sjätte notdörren.

CHEAT THE SEVENTH NOTE DOOR IS NOW NO MORE
Öppnar den sjunde notdörren.

CHEAT THEY CAUSE TROUBLE BUT NOW THEYRE RUBBLE
Tar bort alla förstörbara väggar i Gruntilda's Lair.

CHEAT WEBS STOP YOUR PLAY SO TAKE THEM AWAY
Tar bort alla spindelnät i Gruntilda's Lair

CHEAT YOU'LL CEASE TO GRIPE WHEN UP GOES A PIPE
Det händer något med rören nära Clankers Cavern.

CHEAT BOTH PIPES ARE THERE IN CLANKERS LAIR
Det händer något med rören nära Clankers Cavern.

CHEAT SHE'S AN UGLY BAT SO LETS REMOVE HER GRILLE AND HAT
Tar bort toppen av Gruntilda-statyns hat mellan Bubblegloop Swamp och Gobi's Valley.

CHEAT GRUNTY WILL CRY NOW THAT YOUVE SMASHED HER EYE
I stora rummet nära Freezeezy Peak står en staty av Gruntildas huvud. Denna kod spränger hennes öga så att du lättare kan få pusselbiten som hamnar här.

CHEAT ITS YOUR LUCKY DAY AS THE ICE BALL MELTS AWAY
Tar bort iskuben framför Freezeezy Peak.

CHEAT THIS SHOULD GET RID OF THE CRYPT COFFIN LID
Tar bort sarkofagens lock nära Mad Monster Mansion.

CHEAT YOU WONT HAVE TO WAIT NOW THERES NO CRYPT GATE
Tar bort porten till kryptan nära Mad Monster Mansion.

CHEAT UP YOU GO WITHOUT A HITCH TO THE WATER LEVEL SWITCH
Utanför Rusty Bucket Bay kommer vattenytan nu höjas.

=====
Äggen och isnyckeln
=====

När du klarat spelet får du ju se en sekvens där Mumbo visar dig två ägg och en isnyckel på platser i spelet du inte kan komma åt. Tanken var att du skulle vara tvungen att köpa Banjo-Tooie för att få reda på det. Banjo-Tooie släpptes för typ fyra år sedan och då fick man inte reda på det. Istället fick man ta dem separat i Banjo-Tooie och dessutom kunde man få dem i Banjo-Kazooie, men bara för att Rareware släppte koder till spelet på sin hemsida. Banjo-Tooie har alltså ingenting med dessa koder att göra. Här nedan har jag koder för sex ägg och en isnyckel. Jag tog dem från GameFAQs.com och bekräftat dem i svenska Club Nintendo. När du väl slagit in en kod kommer stället där ägget/nyckeln ligger att vara tillgängligt för alltid, även på framtida filer. Kanske försvinner ställena om du raderar alla dina filer, men jag idds inte prova. Jag bekräftade förresten koderna för flera år sedan så jag vet att de funkar.

Äggen och nyckeln kommer dyka upp på "View Totals", till höger om sista banan. Det står under "Stop 'N' Swop". Detta betyder ungefär "Stanna och Byt" och jag skulle tro att det refererar till några av Rares tidiga idéer om att man kanske kunde spela Banjo-Tooie, rycka ur spelet medan det var igång och sedan sätta i Banjo-Kazooie. Då kanske föremålen skulle komma fram. Bara en gissning dock. För att skriva in koderna ska du göra precis som med de andra. Gå till Treasure Trove Cove och sedan ner i sandslottet. Markdunsa på bokstäverna i den ordning jag skriver nedan. Medan du skriver ordet "CHEAT" kommer du höra muan- den, men inte när du skriver resten. Mellanrummen har jag bara skrivit ut ty det annars nästan skulle vara omöjligt att läsa orden. Banan som äggen/nyckeln dyker upp på måste du ha låst upp för att detta ska fungera och du, du löper ingen risk att förlora din sparfil som med de andra koderna.

CHEAT OUT OF THE SEA IT RISES TO REVEAL MORE SECRET PRIZES
Gå till Treasure Trove Cove och du kommer nu se hur en stor klippa vuxit upp ur vattnet. Detta är Sharkfood Island och du kunde tidigare se dess skylt. Gå in

och dubbelhoppa till toppen och du finner ett lila ägg.

CHEAT NOW YOU CAN SEE A NICE ICE KEY WHICH YOU CAN HAVE FOR FREE
I valrossens grotta kommer nu isväggen till isnyckeln att vara spräckt.

CHEAT A DESERT DOOR OPENS WIDE ANCIENT SECRETS WAIT INSIDE
Gå till Gobi's Valley och bort till den stängda porten där Gobi satt andra gången. Nu är det öppet och du kan hitta ett mörkblått ägg.

CHEAT DONT YOU GO AND TELL HER ABOUT THE SECRET IN HER CELLAR
Gå till Mad Monster Mansion och sedan ner i dess vinkällare. I en av tunnorna finner du ett blått ägg.

CHEAT AMIDST THE HAUNTED GLOOM A SECRET IN THE BATHROOM
På övervåningen av Mad Monster Mansion finns ett badrum. Nu kommer ett grönt ägg ligga i toaletten.

CHEAT THIS SECRET YOU'LL BE GRABBING IN THE CAPTAIN'S CABIN
I Rusty Bucket Bay finner du ett rött ägg inuti kaptenens hytt.

CHEAT NOW BANJO WILL BE ABLE TO SEE IT ON NABNUTS TABLE
I Click Clock Wood finner du ett gult ägg i ekorren Nabnuts hus.

=====
5. Om dokumentet
=====

Detta är sista avdelningen av guiden och här finner du sådant som är strikt associerat med min guide eller med mig.

=====
Versionshistoria
=====

Version 1.1 - 8/11 2005

La in nya hemsidadressen.

Version 1.0 - 14/9 2004

Initiella versionen. Även om guiden är färdig kommer jag förmodligen erhålla korrigeringar och således uppdatera.

=====
Källor och Tack
=====

CJayC/GameFAQs

Fantastisk websida som drivs av en otrolig visionär. Han har antaget allt jag skrivit.

Min bror

För lånet av hans knappt fungerande dator och för hans ständiga stöd.

Guider på GameFAQs

Jag dubbelkollade mina mumbos med deras guider. De var verkligen minsamt okompleta.

=====
Om författaren

=====
Jag är en nittonårig ung man som för tillfället bor i Mora här i Sverige. Jag bor i en liten lägenhet i stans sämsta område med min lillebror, en liten katt och ständiga ekonomiska problem. ^_^ I våras (2004) tog jag studenten från gymnasiet och nu är jag faktiskt tidningsbud på mornarna - kvällarna i mitt fall. Detta hade jag tänkt fortsätta med i ungefär ett år och sedan bär det av mot juridik i Stockholm eller psykologi i Uppsala. Jag har inte riktigt bestämt mig, men lutar mot huvudstaden. Det var allt just nu.

=====
Kontakta mig
=====

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. Du får lägga till mig till din MSN Messengerlista om du vill. Adressen finner du nedan. Jag använder tyvärr inte programmet just nu på grund av föga fungerande dator. Av samma anledning kan det för tillfället ta lång tid innan du får svar på ditt e-mail.

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.

cwall_85(at)hotmail.com

=====
Juridiskt 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
=====

Det här var en riktigt underhållande guide att skriva. Sist jag skrev för ett Rare-spel var det Star Fox Adventure och den guiden var verkligen helt brutalt

tråkig. Banjo-Kazooie spelade jag för första gången när jag var tretton och jag har faktiskt tagit mig igenom det ett antal gånger. Därmed blev det en klart välkommen nostalgitripp som jag uppskattade stort. Vanligtvis brukar jag läsa igenom allt jag skrivit efterhand, men denna gång hade jag helt enkelt inget tålamod över. Är det allt för många typos och konstiga meningar, maila mig så kanske jag gör någonting åt det. Kanske gick allt mitt tålamod åt till det faktum att spelet låste sig cirka femton gånger under hela guideprocessen. Efter tusentals och åter tusentals av speltimmar under sju år börjar min N64 utkräva sin pension.

Alla varumärken och liknande inom detta dokument
är upphovsrättsskyddade av dess respektive ägare.
Copyright © 2004-2005 Christian Wall

- Slut på dokumentet -

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