

Conker's Bad Fur Day FAQ/Walkthrough (Swedish)

by CWall

Updated to v1.1 on Nov 8, 2005

=====

CONKER'S BAD FUR DAY
till Nintendo 64

=====

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

=====

Innehåll

=====

1. Introduktion
 2. Guide
 3. Pengalista
 4. Koder
 5. Om dokumentet
- =====

1. Introduktion

=====

Välkommen till ännu en svensk guide till en Nintendo-konsol. Denna guide kan vara den första jag skrivit till ett spel med hög åldersgräns. Ironiskt nog handlar den ändå om en söt ekorre. Visserligen en söt, supande, egoistisk, girig, ytlig och elak ekorre. Conker's Bad Fur Day är ett spel som bara faller vissa i smaken. Jag har många gånger ganska rå humor, men ibland blir spelet lite för mycket även för mig. Här blandas en del lyckade filmparodier med ren kissochbajs-humor, så man får ialla fall en ganska varierande upplevelse. Ändå är det här ett vanligt plattformspel mellan alla de underhållande videosekvenser som driver fram handlingen. Denna guide är mycket enkel och innehåller en sedvanlig Walkthrough som hjälper dig igenom handlingen med så mycket pengar som möjligt och dessutom finner du några koder längst ned. Lycka till!

Ett varningsord till dig som förälder. Som åldersgränsen och jag framhåller ska du inte spela Conker's Bad Fur Day med ditt barn. Det innehåller alldeles för mycket våld, blod och sexanspelningar för vad som kan vara nyttigt för barn under 14-15 år. Leta upp spel som Banjo-Kazooie eller Banjo-Tooie som är av samma genre och tillverkare, men mycket barnvänligare och lättare att klara av. Allra helst rekommenderar jag Super Mario 64, mitt absoluta favoritspel.

=====

=====
 Detta är en guide som leder dig igenom hela Conker's Bad Fur Day. Spelet är för det mesta väldigt linjärt och det finns inga särskilda föremål att samla på förutom pengar. Vissa sedelbuntor är dock valfria, men dessa guidar jag dig till också. Dessutom borde du få se alla videosekvenser om du följer guiden. Oroa dig inte för sparpunkter eftersom spelet autosparar efter i princip alla sekvenser eller när du når ett nytt område. Att förlora ett liv eller Game Over har samma effekt och innebär att du får börja från senaste stället spelet sparar sig. Vill du bara ha snabb hjälp med någon enstaka sedelbunt, kan du prova gå till Pengalistan. Jag kommer använda egna namn till olika delar av spelet. Visst finns det ett kapitelsystem, men namnen där är lite obekväma att nå medan man spelar och dessutom säger vissa namn inte alls särskilt mycket, särskilt om din engelska inte är perfekt. En sak till: vill du hoppa över en sekvens efter att du redan sett den, tryck på L-knappen.

=====
 = Baksmälla och Purken Gargoyle =
 =====

Vi sätter väl igång där du för första gången får styra Conker. Vi kan säga sammanfattningsvis att Conker har en rejäl baksmälla efter en kväll på baren. Han kvicknar nu alltså till på en äng bredvid en fågelskrämma och har annars ingen aning om vad han annars är. Eftersom Conker är så brutalt bakfull är hans rörelsemönster mycket begränsat, så låt oss göra någonting åt det. Gå runt grinden och du hittar en ingång i den. Tala med den välartikulerade fågelskrämman och han lär dig både ett och annat. Birdy, som han heter, ber dig ställa dig på B-plattan bredvid. Detta är en Context Sensitive (Kontextkänslig). Alltså, trycker du på B-knappen när du står på den, får du vad du behöver mest för stunden. När Birdy säger åt dig att trycka på B-knappen ska du göra det. Du kommer då bjuda Birdy på en öl. Gör det igen och du ger honom helium, ännu en gång så får han en öl och tuppar av. Det måste inte vara en B-platta för att någonting ska hända när du trycker på B-knappen, det räcker med att en glödlampa dyker upp.

Gå till den andra B-plattan och tryck på samma knapp så får du en verktablett, typ Treo. Naturligtvis fungerar det utmärkt mot en baksmälla och vips är du nykter och klar i huvudet igen. Bege dig ut i vattnet och simma ut till ön ovanför vattenfallet. Här kommer Conker komma ihåg några rörelser han kan göra. Håller du Z-knappen intryckt kan du krypa och huka. Tryck på A-knappen medan du håller Z-knappen intryckt och du hoppar högt. Tryck på A-knappen i luften och du kan sväva. Skulle du råka ramla nedför vattenfallet kan du lätt komma tillbaka igen; ingen fara alltså.

Använd nu det höga hoppet och sväva bort till närmaste klippa. Fortsätt sedan längst stigen, förbi dörren och använd det höga svävhoppet när du behöver. När du ser en staty på en bro kan du gå fram och prata med den om du vill. Han tänker inte flytta på sig i första taget, så låt oss göra någonting åt det. Gå inte fram till statyn eftersom han då kommer misshandla dig våldsamt. Framför bron kan du se en spak på väggen. Gör det höga hoppet upp på den och dörren du gick förbi tidigare kommer att öppnas. Klättra ned till den och kliv in. Dörren kommer låsa sig bakom dig och en nyckel hoppar omkring. Conker kommer nu komma ihåg någonting mer. Tydligt ska det hända något speciellt när du trycker på B-knappen.

Det som händer är att du slår till med din stekpanna. Gå fram till nyckeln och slå till den; ta med den till dörren och lås upp. Klättra nu tillbaka upp till Gargoyle-statyn uppe på bron och slå till honom med stekpannan. Känns det

ologiskt? Det är bara att vänja sig. ^_^ Statyn tycker det är så fånigt att han tappar balansen och faller ned. På grund av fallet blir det jordbävning och en stor stenbumlingen kommer farandes och blockerar närmaste utgång. Gör ett Z-hopp upp på stenbumlingen och sväva sedan över till träplattformen bredvid. Här finns en B-platta så ställ dig på den och aktivera. Ypperligt nog får du dynamit, vilket bara kan betyda en sak: explosion av stenbumling. Gå sedan igenom gången och en sekvens kommer börja. Därefter når du Windy Valley.

=====
= Hämta Bikupan =
=====

I sekvensen kastade professorn ut en chokladbit, vilken nu landat framför dina fötter. Detta är dina livsenheter. Förlora alla och du förlorar ett liv. Följ stigen och ta sedan stigen till vänster (kamerans perspektiv). Du kommer se ett fett bi surra omkring. Tala med henne och hon ber dig hämta hem en bikupa som ett par stygga getingar stulit. Vänd om och följ stigen runt sjön tills du når ett getingbo med en liten bikupa utanför. Plocka upp den och de arga getingarna blir ännu argare. De kommer följa efter dig och försöka sticka dig. Följ stigen raka vägen mot det feta biet och gå inte någon annanstans. Då kommer allting gå fint. När du kommit fram kommer de feta biet skjuta getingarna i småbitar, bokstavligt talat. Din belöning är \$100. Lite lustigt eftersom spelet är gjort i Storbritannien.

Spring över den lilla bron bredvid och gå fram till den jättestora B-plattan. Herr Birdy kommer då prata med dig. Uppenbarligen säljer han en manual till en maskin för \$10. När du betalat honom blir pengarna upprörda och smyger tillbaka till din ficka. Praktiskt. Försökte du springa upp på berget innan så skulle ett par bin fullkomligt slakta dig, men inte med din manual. Nu kan du nämligen använda dig av en slangbella. Tryck på Z-knappen för att avfyra och sikta med kontrollspaken. Det är lite svårt. Skjut alla fyra bin två gånger och berget kommer vara rensat. Klättra sedan uppför berget och du når ett vägskeäl. Du ska åt höger just nu, men kan gå åt vänster för en sekvens. Gör du det kommer en sekvens spelas upp där du får reda på att du inte kan komma hit förrän klokan tio. Fortsätt mot hålet i bergsväggen längst bort och ut på bron därefter om du vill se ännu en sekvens. För en annan sekvens kan du bege dig till toppen av väderkvarnen mitt i området. Sekvensen är dock obetydlig och därmed inte värd mödan.

=====
= Mot Ladan =
=====

Gå nu tillbaka till vägskeålet och ta den högra vägen för att nå ett område kring en stor lada. Vada över vattendraget och gå lite åt höger för att hitta en råtta och två stycken stålblock på varandra. Tala med blocken och du får reda på att det undre har sin stora fru på sig på grund av musen bredvid. Han säger att han kanske ska göra dig en tjänst om du gör dig av med musen. Du ska tydligen bege dig till Burt. Gå nu åt andra hållet och du hittar fler stålblock. Spring under dem tills du når en hage med vilt springande ostar. Tala med stålblocket utanför och han öppnar åt dig. Nu ska du slå ostar och sedan bära tre av dem till musen. Du får inte gena ner i vattnet utan du måste bära dem under stålblocken. Använd gärna fickan i berget bredvid.

När du gett musen tre ostar kommer han vara så mätt att han exploderar. Bokstavligt här också tyvärr. Kanske lite osmakligt, men komiskt... om man är väldigt trött. Nu är stålblocken glada och gubben, Jack, påstår att det finns någonting väldigt häftigt i lada. Klättra upp på blocken och gör sedan Z-hopp mellan stuprören för att nå ladans tak. Här hittar du \$100 till, vilket betyder att du nu har \$200. Nu kan du faktiskt välja mellan två olika vägar i

storyn. Du måste genomföra båda, men du bestämmer ordningen. Conker meddelar att klockan är tio så du kan gå till det stora skitområdet, men den vägen tar vi inte i guiden. Bredvid pengarna hittar du en platta. Tryck ner den och en dörr in i ladan kommer att öppnas. Du finner dörren i närheten av de hoppande stålblocken. Så gå in.

=====
= I och Kring Ladan =
=====

I ladan kommer du hitta massor av höstackar, elaka höstackar som blockerar dörren för dig. Gå bort till hörnet där det står en pensel, målarburk och högaffel. Efter någon sekvens kommer den inavlade högaffeln att attackera dig. Dit mål är att ha bort alla höstackar med hjälp av högaffeln (Franky heter han). Ställ dig vid en höstack och vänta på att Franky attackerar. Undvik attacken i sista stund med ett hopp och höstacken försvinner. Gör så på alla och Franky lägger av och går och hänger sig. Gå därefter fram till spaken i ena hörnet av rummet och dra ner den. Dörren kommer att öppnas och dessutom faller ett bi ut på övre våningen. Gå ut igenom dörren och en sekvens sätter igång. Den jättestora elaka höstacken kommer fram eftersom högaffeln är borta.

När du kommer ut ur ladan igen kommer du se ett tjockt, slitet bi på höger sida. Gå och prata med honom och han kommer tigga och prata om en storbystad solblomma. Mysko. Spring förbi den hoppande trälådan och nedför backen för att sedan prata med solblomman. Då det samtalet inte leder någon vart ska du upp till trälådan igen och tala med bisvärmen här. Ta med bisvärmen till solblomman och de kommer kittla henne. Det finns fyra andra bisvärmare på banan och du måste hämta alla. Jag är inte helt säker på om du kan ta alla på en gång eller om du måste lämna av dem en för en. Här finner du dem:

- Precis vid ingången till själva lada-området. Gör ett Z-hopp för att komma upp till dem.
- Ovanför ostfarmen. Hoppa upp på klipporna vid sidan av ingången till grinden och stålblocket.
- Ovanpå ladans tak, där du tidigare fick pengar.
- Ovanpå den enorma tunnan, ovanpå ladans tak. Det finns en stege på taket som leder upp till tunnan. Klättra försiktigt ner igen, annars följer de inte efter dig.

Har du hittat alla fem bisvärmare och tagit dem till solblomman kommer hon visa sina... behag och det tjocka biet kommer och pollinerar henne. Därefter ska du använda hennes bröst som trampolin för att komma upp till en bergficka med pengar. Du måste samtidigt trycka på A-knappen. Nu ska du ha \$300.

Gå nu till trälådan som hoppar omkring ovanför backen bredvid. Ovanför lådan kan du se en lucka och det är dit du ska. Gör ett Z-hopp upp på lådan och fortsätt in i luckan. Väl inne i ladan igen ska du inte hoppa ner, utan balansera på takbjälkarna. Samtidigt kommer elaka fladdermöss attackera, så tryck på B-knappen någon sekund efter deras pip och det kommer bli rejält grillade. Strax när du en B-platta och härifrån ska du kasta knivar. Sikta på repet som Franky hängt sig i. När du till slut träffar kommer en sekvens och Franky faller. Hoppa efter och du kommer att, efter ännu en sekvens, få rida på Franky för att ha död på den jättestora höstacken.

=====
= Hayminator =
=====

Okej, ursäkta, men jag var tvungen att använda den ordleken. Den stora höstacken är det egentligen inte så mycket med. Undvik hans attacker och försök sticka honom bakifrån med B-knappen. Efter två träffar börjar han visa sitt riktiga jag och efter tre spräcker han golvet, samt tar med sig dig och Franky

ned i avgrunden. Den stora höstacken (som ärsänd från framtiden) lever än och nu måste du slåss. Conker skadade dock sitt ben i fallet så försök rida på Franky hela tiden. För att undvika Susie 9mm måste du gömma dig bakom något av de stora järnrören. Faktum är att det räcker med att inte stå på mittenplattformen. Göm dig bakom järnrören ändå och flytande vätska kommer rinna ut när missillerna träffar. Hoppa nu in till vätskan och bossen kommer följa efter dig. Detta gör honom elektrifierad varpå han drar sig tillbaka och börjar snurra runt. Då ska du fram till honom, trycka på A-knappen för att hoppa riktigt högt och sedan på B-knappen för att slå till hans knapp på ryggen. Gör likadant med alla tre rör och han kommer till slut att vara besegrad.

Efter att Franky blivit lagad sticker han. Nu får du klara dig själv och du är faktiskt så illa tvungen att hela tiden ta dig uppåt. Klättra uppför röret där det står "Exit" och ställ dig på B-plattan. Vattnet höjs hela tiden och när ytan är i nivå med en elektrisk ledning blir hela vattnet elektriskt. Du hör det på att musiken förändras drastiskt. Från första B-plattan kan du se tre ledningar, en av dem väldigt långt ner. Kasta kniv på alla ledningars fästen och vattnet kommer vara ofarligt en stund till. Gör små sväv hopp över vattnet till nästa stege, klättra uppför för ännu en B-platta. Härifrån hittar du också tre ledningar: rakt fram, höger och vänster. Hugg ner dem och det kommer vara lugnt. Simma därefter till utgången högst upp.

På detta vis kommer du upp till ladan igen, men bakom ett galler bredvid en vessla. Gå fram till honom och han kastar upp dig till \$100 (du har \$400) och en lucka. Gå ut och du kommer befinna dig nära en stege. Klättra uppför alla stegar här och passera bina på ett klokt sätt. När du når toppen kommer du se två chokladbitar. Hoppa ut mot dem och en glödlampa tänds; tryck på B-knappen för att förvandla dig till ett städ. Detta gör att du landar mitt i den stora tunnan, vilket i sin tur leder till att två portar öppnas. Klättra upp ur tunnan och hoppa ned till marken. Följ nu vattendraget och du kommer nå en av de dörrar som öppnades. Följ gången därefter för att få ännu \$100 vilket ger dig totalt \$500 om du följt guiden. Nu är vi faktiskt färdiga med ladan och hela det området.

=====
= Skithuset =
=====

Gå nu tillbaka in i Windy Valley, alltså området där du tog tillbaka bikupan från getingar och sköt kackerlackor med slangbella. För att få valfria \$100 ska du återvända till getingboet här och sedan hoppa upp i den näst lägsta av hålen. Gå in och du kommer ut ur ett annat hål. Hoppa upp till det ovanför för att nå din sedelbunt. Du ska totalt ha \$600. Nu ska du in i området där det rinner en massa brun substans, kort sagt, skit. Gå fram till huset och gå in i det. Här träffar du en dyngkackerlacka som lovar att ge dig en bajsboll om du får korna att bajsa. Står det inte "For Mature audiences only" när man sätter igång det här spelet? Hursomhelst, gå fram till luckan bredvid och tryck på B-knappen för att nå ett riktigt otrevligt ställe.

Gå fram till det första repet du ser, klättra uppför det och hoppa sedan över till nästa. När du byter rep, använd C-knapparna för att byta kameravinkel. Ifall det är en bajskran i närheten, vänta tills den stängs av; och skulle du ramla ned i hålet hamnar du bara vid dyngkackerlackan igen. Klättra uppför det andra repet till en träplattform och fortsätt därifrån till nästa rep. Från detta rep borde du kunna se ett hål i väggen varifrån det rinner en massa skit. Hoppa in i detta hål och följ sedan gången så att du kommer ut i friska luften igen.

Här ute kommer du träffa en bastant tjur. Han hatar Conker eftersom att han har röd päls, så spring ut och mucka med honom. Nära ingången till det här om-

rådet kan du se hur det rinner bajsbollor nedför en sluttning (vid en av väg-garna). Spring uppför denna sluttning samtidigt som du hoppar över bollarna och du når strax en enorm kran. Ovanpå kranen kan du se en platta med en pil på. Spring runt denna platta i samma riktning som pilen pekar och en rosa vätska kommer ut ur kranen. Detta råkar vara väldigt laxerande. Dessutom kommer en måltavla fram i ett hörn av tjurängen.

Hoppa nu ner till tjuren, men var försiktig. Attackerar den dig, gör ett Z-hopp för att undvika dess farliga horn. Gå fram till måltavlan som dök upp och ställ dig framför den. Lura tjuren att träffa tavlan och en ko kommer ut, en ganska sympatisk sådan. Nu kommer en mur med en måltavla fram på ett annat ställe. Hoppa upp på den så tjuren kommer stänga muren och fastna med hornen. Nu har du din chans att visa lite stake. Hoppa upp på tjuren och du får nu kontrollera den. Rid inte mot floden runt om ängen eftersom du då faller av. Trycker du på B-knappen kommer tjuren ta sats och stänga. Detta ska du göra på kon som dök upp och hon kommer då dra sig tillbaka och dricka av den rosa sörjan. Detta leder till att hon blir desperat nödig och sätter sig till rätta.

Av någon outgrundlig anledning måste du nu stänga ihjäl den här kon. Gå fram och stänga så blir stackars Rosa helt massakrerad. En ny måltavla dyker nu upp, så utför precis samma process två gånger till. Enda skillnaden är att du måste stänga korna en respektive två gånger till för att de ska gå och dricka av det laxerande. Efter den sista kommer även tjuren bli extremt skitnödig, så han går och sätter sig han med, men är för tung och spräcker gallret. Hoppa ner i hålet och du kommer upptäcka hur hela stället är fullt med skit. Ett tips, tänk inte så mycket på vad du gör nu.

Simma in i nästa rum för att hitta en B-platta. Ställ dig på den och du kommer ta en självförtroendetablett. Detta gör att du nu kan dyka med hjälp av B-knappen. Simma tillbaka in i nästa rum och, för enkelhetens skull, dyk ned i det stora hålet längst ner. Du hamnar vid ingången av skithuset igen, men gå inte ut. Hoppa tillbaka ned i skithuset och du kommer ledes till ännu \$100. Nu ska du ha \$700. Simma tillbaka och gå nu ut ur huset. På väg ut får du träffa kackerlackan som nu ger dig en bajsboll. Läs mer för att få reda på vad de ska användas till.

=====
= Blåblodiga Kattfiskar =
=====

När du är färdig med skithuset ska du ha fått en bajsboll som återskapas varje gång du förstör den. Bredvid det lilla huset kan du se ett stort berg. Rulla INTE bollen uppför berget nu utan rulla det vid sidan om det. INTE mot området med ladan utan åt andra hållet. Du kommer då komma fram till en sjö bakom ett trasigt staket. Rulla bollen utför staketet och den kommer att träffa en metallfiende rakt i huvudet. Hoppa ner du också och du kommer se en kil i ett fack bakom fienden. Ställ dig på kilen och tryck på B-knappen för att trycka ner den i marken. Detta leder till att alla varelser i sjön kommer att spolans ner och således göra den riskfri för dig.

Hoppa ner i sjön och simma bort till porten på andra sidan. Gå in och du når ett helt nytt område. Här hälsas du av väldigt snobbiga kattfiskar. De vill leja dig till att få bort en hundfisk borta vid deras kassaskåp. I gengäld får du 10% av vad som finns i skåpet. Hoppa ned i vattnet och följ floden tills du finner en fastkedjad hundfisk. Dyk genast ned i hålet nedanför hunden. Då når du en lite unken vattengång. Simma upp till ytan för att hitta något typ av maskinrum. Tala med det lilla kugghjulet och du får veta att du ska hämta tre stycken kugghjul. Han kommer dessutom skicka ned en hiss åt dig.

Följ hissen uppför och du ska nu ta dig förbi ett antal bjälkar och rep. På

bjälkarna kan du använda en eldkastare med B-knappen. Tryck på B-knappen någon sekund efter att du hör pip från fladdermöss, annars kan du bli träffad och nedkastad. Det första repet finner du precis i förgrunden, tänk på det. När du kommit riktigt högt upp kan du snart hitta en spak på ena väggen. Dra ner den och en port i vattnet nedanför kommer att öppnas. Gå INTE hit riktigt ännu, eftersom det finns pengar ovanför dig. Fortsätt till toppen av tornet. Här uppe kan du ramla ner på andra sidan och då hamnar du i floden utanför, så var försiktig. Gör svävhopps och Z-hopps över fienderna (som ej kan besegras) runt hela torntoppen och du kommer hitta ännu \$100, alltså sammanlagt \$800.

Nu ska du ner till kugghjulen igen. Antingen klättrar du försiktigt ner eller också hoppar du ner i vattnet utanför tornet, du bestämmer. Vid kugghjulen ska du ner i vattnet för att hitta den vattengång du tidigare öppnade. Simma in och följ bottnen så undviker du fienderna. Simma igenom luftintaget för att samla syre. När du når andra sidan kommer du hitta tre stycken kugghjul. Ett där du kommer upp och två i nästa område. Dessa ska du ta med till de andra kugghjulen och fästa dem där, ett i taget. För att fånga ett skrämset kugghjul måste du slå det med din stekpanna. Och för att lyckas med detta måste du först jaga det, sedan byta håll och springa in i det. Särskilt ett av dem är riktigt svårt och kräver ordentlig timing.

När du placerat alla tre ska du ställa dig på den runda plattan framför dem och sedan springa motsols runt den. Du måste springa en bra stund för att en sekvens ska börja. Det som händer är att hundfisken utanför dras in så att hans repet blir kort. Simma nu tillbaka ut till kattfiskarna och led dem till kassaskåpet. En av kattfiskarna kommer öppna det åt dig och du kan gå in.

=====
= Kassaskåpet =
=====

Väl inuti kassaskåpet kommer du se hur sedelbunten flyr och gömmer sig. Nu måste du lösa ett litet pussel. Ställ dig på B-plattan och ta fram slangbellan för att sedan skjuta mot bokstävarna på andra sidan rummet när de dyker upp. Du ska skjuta på O-P-E-N i den ordningen. Missar du kommer en fiende rulla mot dig. Händer det gäller det bara att snabbt ta undan slangbellan och göra ett Z-hopps. När du lyckats skriva O-P-E-N ska du hoppa ned på plattformen som nu visas. Här sätter du in ett batteri i din lampa om du vill, men det är faktiskt ganska onödigt. Hoppa ned i vattnet och dyk ned i hålet.

Nu kommer du befinna dig i en vattenfylld korridor med fickor med luftuttag på sidorna. Simma in i dessa om du håller på att kvävas, och framför allt för att undvika den stora fisken som simmar här. Nere på bottnen kan du se två stycken tunnlar. Simma in i det nedre och du når ett annat rum. I alla dessa rör simmar fiskar, så var försiktig. Simma upp till ytan för luft och, om du vill, nytt batteri till lampan. Bege dig sedan in i det övre blåa röret för att nå ett ganska liknande rum. Bege dig upp till ytan för att hitta en spak här uppe. Dra ner den och det kommer öppna ett annat ställe.

Simma nu tillbaka in i föregående rum, men använd det nedre röret. I föregående rum kommer du nu se att två av rören blinkar gult. Simma in i det nedre av dessa. I nästa rum, ta luft luftuttaget först, och simma sedan uppåt. Detta ställe öppnade du med hjälp av spaken. Här måste du nu ta luft emellanåt och naturligtvis undvika fisken. Simma uppåt tills du når ytan. Därifrån ska du bara följa rören tills du når ett stort rum.

Nu kommer du till ett stort pannrum. Det blir kostigare, tro mig. Här härjar eldmonster, höga som hus, omkring och dessa kommer vilja skada dig. Gå in till ölkaggen och tryck på B-knappen. För att vara stammis på baren är inte Conker särskilt alkoholresistant, han blir full direkt, på öl dessutom. När du är

full kan du trycka på B-knappen för att ta fram Petter-Niklas och börja urinera. Håll Z-knappen intryckt för att skapa en starkare stråle. Försök nu släcka alla eldmonster. När blåsan är tom, måste du bege dig till medicinskåpet och trycka på B för att nyktra till och sedan tillbaka till ölkaggen.

När du besekrat alla utom två kommer dessa bege sig in i ett stort monster. Nu är det dags för en riktig bossfight. I varje hörn av rummet finns ett handtag. När du drar i ett sådant kommer någonting rinna ut ur röret framför dig. Gå till vilket hörn som helst och vänta tills bossen kommer till dig. Dra då i handtaget och vätska kommer rinna ner i maskineriet. Efter det ramlar bossens kulor ut och dessa ska du då fram till och trycka på B-knappen. Aj, aj, aj! Gör precis likadant i varje hörn av rummet och du kommer att klara bossen.

De små eldmonsterna kommer fortfarande springa omkring, men du kan inte besegra dem nu, så undvik dem bara. Leta upp bossens kulor och rulla en av dem till porten mittemot medicinskåpet. Lagg kulan på plattan precis bredvid porten och den kommer att öppnas. Rulla nu den andra kulan nedför rampen som nu visat sig och den kommer besegra både fiende och spränga håll på väggen. Fortsätt då in i nästa rum och du kommer äntligen tillbaka in i första rummet av kassaskåpet och pengarna. Endast \$10 får du, sammanlagt \$810. Gå nu ut ur kassaskåpet.

Utanför kommer du träffa kattfiskarna. Conker tycker att en dollar är riktigt snålt för allt han gjort och behåller därför pengarna. Strax därefter sliter sig hundfisken och slafsar en av kattfiskarna. Nu gäller det att du simmar tillbaka till Windy Valley. Hunden siktar på dig, men kommer kattfiskarna i vägen käkar han lika gärna dem. Svävhoppa längst med vattenytan eller dyk hela vägen för att ta så lite skada som möjligt. När du når bryggan längst bort kommer en sekvens vilken slutar med att fiskhunden kör in huvudet i väggen. Hoppa upp på hunden och du kan således nå hela \$300, vilket gör denna bravad värd det ändå. \$1110 är inte illa.

=====
= Den Sjungande Skithögen =
=====

Gå tillbaka in i Windy Valley och spring över till det stora skitområdet igen. Har du klarat skithuset kommer det ligga en bajsboll på ena sidan av huset. Denna ska du nu rulla uppför skitberget, men tänk på att det finns två vägar. Det finns dels en väg som har sin början precis bredvid och dels en annan som börjar bakom skithuset. Du ska rulla upp bajsbollen uppför den sistnämnda. Under turen uppför kommer du träffa dyngkackerlackor och dessa bör du vara försiktig med. Vänta tills de gömmer sig i sina fickor. Toppen av den här stigen kommer vara ovanför en jättestor dyngkackerlacka. Då sker en sekvens där Conker spränger skadedjuret i luften.

När detta hinder är ur vägen ska du tillbaka ner till skithuset och därefter rulla en till bajsboll uppför skitberget. Denna gång ska du rulla den uppför den andra stigen, den närmsta. Då kommer du tillslut till toppen där du kan knuffa in den i ett hål. Detta kommer leda till att porten i berget nära skithuset öppnas. Innan du beger dig dit ner, ska du veta att det finns lite pengar på toppen av berget. Gör ett Z-hopp för att nå dem, jätteenkelt. Det blir \$1210.

Glid sakta nedför berget och gå sedan in i gången som nyss öppnades. När du väl kommer in i det otrevliga nästet kommer en panikslagen dyngkackerlacka fram och berättar om hur hans kompisar blivit nerdragna i dyngan. Det handlar om något monster. Gå framåt för att stöta på en sekvens med majs. Spring sedan efter majsornet, slå till det, lyft upp och gå fram till avsatsen för att kasta ner det. Strunta i B-plattformen för nu och akta dig för handen. När du

klarat detta ska du vidare till nästa majsområde. Fortsätt på samma sätt fast med två. Fortsätt till det tredje och gör likadant. Efter det tredje dyker spelhistoriens roligaste boss upp: en operasjungande bajshög. "Osmakligt" kan vissa påstå, "fantasilöst" kan ingen.

Efter första versen är det dags att slåss. Först ska du bara se upp för bajshögarna. Rör på dig och leta efter skuggor. När han börjar säga AAAAH!!, då ska du gå fram till B-plattformarna, trycka på B-knappen och sedan använd Z-knappen för att kasta toapapper i munnen på honom. Efter första gången ska du vidare till nästa plattform och då gäller samma sak fast med två toapappersrullar. Samma sak på tredje fast med tre. Under den tredje rundan är han mycket snabbare så här krävs en annan taktik. När han gapar ska du hålla dig vid en position och vänta tills han dyker upp där för att sedan kasta. Du hinner aldrig följa honom när han är så snabb.

Efter tredje omgången spräcks glaset vid mittenplattformen. Spring snabbt dit och du får \$100 till (det blir \$1310). Hoppa sedan upp i spolaren och The Great Mighty Poo är besegrad. På rareware.com kan du hitta den här låten på MP3 (gå till "Extra" där). Nu ska du bege dig ner i hålet som skapades efter bossen. Då leds du till en dörr. När du går igenom denna dörr kommer du se hur Berri blir kidnappad och sedan är det dags för Conker igen.

Nu kommer du in i ett område med vatten igen. Dyk ned i det enorma röret och bered dig sedan på att simma igenom fläktar. Fläktarna dödar dig direkt så du måste ha mycket god timing. Simma igenom luftuttagen också. När du når andra sidan ska du uppför ett rep och sedan en stege. Vill du tillbaka kan du hoppa nedför avsatsen ovanför stegen, men det ska du INTE. Gå fram till vakten efter bron istället och betala honom \$1000. Pengar du får tillbaka efter den småroliga sekvensen. Nu kommer du strax in i ett helt nytt område.

=====
= Grottmän och Stenbumlingar =
=====

Området du når nu har förhistoriskt tema och det är ganska stort. Gå fram till huset som omringas av små dinosaurier. Kliv in i det från andra sidan och du kommer upp en nivå. Fortsätt tills du når toppen och \$100, vilket sammanlagt ger dig \$1410. Hoppa sedan upp på stenhuvudet här och en glödlampa tänds. Tryck B-knappen och gör det tre gånger. Då kommer stenhuvudet att falla rakt igenom slottet och ner till en helt annan nivå. Hoppa upp på stenhuvudet igen och gör samma sak ännu en gång. Då öppnas en liten tunnel under.

Gå nu in i området med en massa blå stenbumlingar. Gå inte fram till någon eftersom de då helst vill slå in ansiktet på dig. Gå bort till dörrvakten så får du se en ihoprullad stenbumling bredvid. Rulla den runt de andra stenarna och mot området du kom ifrån. Rulla honom igenom gången du nyligen öppnade och sedan nedför rampen därefter. En sekvens följer där stenen mosar lite folk och öppnar en väg för dig. Spring nedför rampen och du når grottmännens lya, där ett stort dinosauriehuvud tycks figurera som avgudasymbol. Passera huvudet på högra sidan och du kommer hitta en dörr.

Gå igenom dörren och du når ett lavafyllt område. Följ bron över lavan samtidigt som du undviker grottmän, och du når strax ett ägg med en vessla framför. Ställ dig på dess tavla och han kommer kasta upp dig på ägget. Här ska du trycka på B-knappen och Conker börja värpa. Ett tag senare kläcks ägget och en söt liten dinosaurieunge tittar fram. Han tror att du är hans mamma så han kommer äta upp alla grottmän i din väg. Gå längst med bron åt andra hållet och han följer efter dig. Se till så att han verkligen gör det bara. Spring på tills du hittar en dörr, vilken leder tillbaka in till lyan med dinosauriehuvudet.

Gå nu, med ungen, till framsidan av dinosauriehuvudet och du kommer se hur din lille pojke åter upp alla grottmän. Ställ dig på den stora B-plattan och du får chansen att skjuta slangbella. Högt upp på väggarna kan du se två symboler: en pil och ett moln. Skjut på pilen och pressen bredvid hissas upp, skjut på molnet och den släpps ner. Först hissar du upp den, sedan leder du ungen upp under pressen och sedan... ja... hissar du ner den över ungen. Detta är ditt offer till det stora dinosauriehuvudet. Han blir begesitrad och öppnar sig. Tyvärr är han ganska snorig och dräggelig, vilket gör det svårt för dig att komma upp.

En vessla kom fram i samma veva. Låt honom kasta upp dig till huvudets topp och du kommer att finna ännu en sedelbunt längre bort (\$1510). Ta den och gå sedan fram till huvudets näsborrar. När de inte pyser ska du hoppa ned i dem och trycka på B-knappen för att peppra dem. Gör det på båda och huvudet kommer nysa bort allt dräggel. Hoppa ner och gå nu in i det rena huvudet. Akta dig för gommen. Det du ska göra inuti i den slemmiga dinosaurieguden är egentligen bara att ta dig igenom. Vilken väg du tar spelar ingen roll, men den högra är enklare. Gå sedan ut på andra sidan för att hitta en sovande grottmän. Du kommer automatiskt få hans hatt, så nu är du en av dem. Bry dig inte om ägget nedanför och hoppa INTE ner. Du förlorar bara ett liv.

Gå nu tillbaka igenom dinosaurieguden och in i lyan igen. Nu kommer alla grottmän att behandla dig som en gud, eller åtminstone som deras ledare. Ni kommer överens om att slå ner de stora stenbumlingarna utanför. Se till så att alla fyra hela tiden följer med när du går. Spring uppför ramperna och ut ur lyan. Fortsätt sedan bort till alla stenbumlingar i det blåa området. Låt nu dina undersåtar slakta alla stenbumlingar; de är odödliga så oroa dig inte. Det verkar gå fortare om du slår med stekpannan samtidigt. När alla stenar är krossade ska du gå fram till dörrvakten. En konstig sekvens följer, vilken slutar med att ni får komma in på en nattklubb.

=====
= Nattklubben och Jobbet =
=====

Nu kommer du in på en ganska konstig nattklubb där du måste utföra konstiga saker. Jag ska gå igenom det i tur och ordning. Som du ser är Berri fångad så målet är att frigöra henne. Gå bort till bardisken nära ölkaggen och du kommer hitta en ihoprullad stenbumling där. Rulla den uppför rampen till klubbens utgång. Här finns en platta till vilken du ska rulla stenen. När detta är gjort kommer mittenporten att öppnas därnere. Gå inte in dit nu. Istället, gå bort till ölkaggen och bli full. Trycker du på B-knappen och slår en drill på de manliga stenbumlingarna så rullar de ihop sig. Inte kvinnorna. Gå fram till stenbumlingen närmast mellanporten och urinera sedan på honom. Håll Z-knappen intryckt för att få mer tryck på strålen och skjut med hjälp av strålen in honom i mellanporten så att han hamnar på ovanvåningen.

Nu måste du nyktra till. Gå till medicinskåpet ovanpå bordet i mitten. Du kan endast nå det från dess vänstra sida. Sedan ska du upp till stenbumlingen. Antingen följer du efter honom eller också går du till sidan av den vänstra porten för att mer skonsamt Z-hoppa dig uppåt. Hursomhelst ska du nu rulla stenbumlingen här upper till en platta längst bort. Du måste försiktigt förbi de dansande kvinnorna. Rulla förbi dem när de befinner sig i facken. När du placerat din stenbumling på plattan kommer sidodörrarna att öppnas. Hoppa ned till dansgolvet igen. Nu finns det två stycken manliga stenbumlingar kvar och dessa ska in i varsin sidosida. Du måste alltså suppa dig full och urinera på dessa också. Kom ihåg att använda Z-knappen. De kommer båda landa ovanpå Berris cell, vilket betyder att den faktiskt kommer att krossas.

Eftersom du fortfarande har mössan på dig känner inte Berri igen dig utan flyr därifrån. Därefter ska du in i någon av sidoingångarna för landa i Berris cell och bredvid lite pengar. Plocka upp dessa \$100 och du har hela \$1610. Gå nu till dörrvakten som på grund av stölden kommer visa dig till sin chef. En sekvens följer som du får läsa ut det mesta av själv. Denna mafiaaktiga boss kommer nu ge dig ett jobb. Du får en bomb som du ska spränga upp grottmännens lya med. Den tickar så gör du det inte fort så kommer den sprängas och likaså om du blir träffad. Då förlorar du ett liv och det är bara att försöka igen.

Så här ska du gå. Från nattklubben ska du mot grottmännens lya, gena lite nedför rampen (inte så du blir skadad), fortsätt in i dinosauriehuvudet och ta den vänstra vägen där inne. Därefter kommer du ut på en bro, vilken du bara snabbt ska över så kastar Conker automatiskt ner bomben i ägget. Stället sprängs och lava börjar fylla rummet. Hoppla snabbt över de små stenarna till andra sidan. Gå ut.

=====
= Racet och Arenan =
=====

När du kommer in i nästa rum kommer du nästan genast bli knockad av samma killar som du tidigare ledde. Dessutom rånar de dig. När du vaknar till liv kommer de dock utmana dig på ett race eftersom en av dem, Simon, föll av sin raketbåt. Gå in i nästa rum efter sekvensen och du kan börja. Detta race kan vara ganska svårt så jag ska gå igenom det. Du accelererar med kontrollspaken uppåt, dra den nedåt för att bromsa; hoppa med A och slå med B. Du ska helt enkelt raca ifatt alla tre grottmän och slå dem med stekpannan. För att lyckas med detta måste du i princip hela tiden accelerera. Endast ett ställe tycker jag att du kan bromsa och det är efter hoppet. På två ställen kommer en dinosaurie stampa omkring. Här gäller det bara att ha snabba reflexer och undvika benen. När du besegrat de två första kommer den sista börja ta en annan väg direkt efter en av dinosaurieövergångarna. Var bered på detta. När denna nisse är väck kommer du ha tillbaka alla dina pengar, men racet är inte över förrän du tagit sedelbunten i buren. När den sista är besegrad öppnas buren, vilket gör att du kan hoppa på rampen och plocka upp dessa \$100. Nu har du \$1710.

Efter att du tagit sedelbunten kommer du automatiskt fara till en arena och här blir det en hel fightande. Efter sekvensen ska du fram till den stora dörren där ett par grottmän väntar. En sekvens sätter igång igen och du får träffa den blodtörstiga Fangy. För att undvika hans attacker ska du bara göra ett snabbt Z-hopp. Riktigt enkelt faktiskt. Bege dig mot mitten av arenan för att hitta en B-platta. Tryck på B-knappen när Fangy är nära och du kommer hypnotisera honom. Han är nu din lilla bi-atck. När du rider på honom kan du bitas och stängas med B-knappen. Ge dig nu på alla grottmän här omkring och ha ihjäl dem alla.

Den stora grottmannen kommer då skicka in infanteriet. Skulle dessa slå dig för mycket kommer du ramla av. Då ska du snabbt tillbaka till mitten för att hypnotisera igen. Det kommer förstås inte hända. Ät upp dem och stänga dem fort så kommer spjutmän istället. Dessa kan bli lite svårare, men se till och var aggressiv och det borde inte bli något problem. Vill du kan du också lura Fangy på fienderna. När alla dessa är väck kommer en blandtrupp och dessa ska förstås likvideras de också.

Nu menar den stora grottmannen allvar och ger sig på dig själv. Han måste visa sin flickvän att han minsann har lika stort ben som Conker. Faller du av Fangy nu kommer han tillbaka till dig, så oroa dig inte. För det mesta gör bossen bara benattacker, men ibland gör han en markduns. Hopppa över svallvågorna då. Får du slut på choklad är det bara att rida längst med kanterna för att få mer. När det gäller att skada bossen ska du gå fram och bita honom i skrev-

regionen när han laddar upp för en benattack. Ibland hinner han försvara, ibland inte. Lyckas inte, tappar han sitt höftskynke. Gå då runt och bit honom i ändan. Gör detta tre gånger och vi kommer få reda på bossens "lilla" hemlighet.

Efter det tårfyllda avskedet av Fangy ska du nu bege dig till den storbystade damen. Bredvid hålet dit bossen for finns det en stenklump du kan hoppa på för att nå den enda utgången. Gör det och du träffar damen som råkar vara helt kolossal. Jugga heter hon och hon dissas Conker på ett ganska trevligt sätt ändå. Gå därefter in i gången bredvid för att följa pengarna som sprang iväg. Du når då det första området i dinoland. Rid inte hissen nedåt utan följ bron in i nästa rum och du kommer hitta dina pengar. Nu är du uppe i \$1810. Fortsätt längst med bron och hoppa sedan ned i vattnet nedanför. Dyk inte utan gå in i gången bredvid. Hoppa sedan ned där det står "Exit". Nu är du tillbaka i skithuset. Gå ut och än en gång har du nått Windy Valley.

=====
= Hämta Bikupan Igen =
=====

När du kommer ut ur skithuset börjar en sekvens som visar hur getingarna än en gång stjälar bikupan igen. Gå till det tjocka biet nedanför berget och tala med henne. Conker kommer lyckas öka sin ersättning till \$400 så det blir fet med deg sedan. Spring bort till getingnästet och kliv in i det. Här är det verkligen gult. Följ stigen till toppen och hoppa in i bikupan. Nu ska du skjuta alla getingar som kommer mot dig. Tryck på Z-knappen för att skjuta, men tänk på att den automatiskt laddar om ibland.

Titta nu noggrannt på radarn i övre delen av skärmen. Getingarna markeras som blå prickar så se till att du är riktad åt rätt håll. Efter en stund blir de röda, vilket betyder att de då går till attack. De är visserligen lätta att träffa, men du måste vara snabb. Se bara till att skjuta de röda fort och detta borde bli en bagis. Sedan ska du förstås bära hem bikupan och det kommer gå till på samma sätt som förra gången. Spring så fort du kan och lite på kors och tvärs och getingarna tycks missa hela tiden. När du lyckats leverera bikupan kommer dina fiender bli skjutna med ännu fetare vapen denna gång. Läckert! Du blir sedan \$400 rikare, vilket ger dig totalt \$2210.

Som du kan se finns det en väderkvarn mitt i detta område. Dit upp ska du nu. Klättra uppför berget och du kommer strax upptäcka hur maskar står i vägen. Gå försiktigt fram och gör sedan Z-hopp och sväv hopp över dem. Strax når du en tunna högst upp som vill ha en massa pengar av dig. För att kunna betala denna tunna måste du ha minst \$2110. Har du mindre har du förmodligen missat sedelbunten högst upp på bajsberget (Z-hoppa hit), eller också den borta vid getinget boet. För att nå denne måste du Z-hoppa upp till de övre portarna. Konstigt nog försvinner inga pengar när om du betalar tunnans. Därefter ska du bara styra tunnans nedför backen och den kommer mosa alla maskar. När du nått botten tar en sekvens över och då visas hur tunnans spränger en fördämning i floden och Conker svimmar av. När han vaknar är det natt. Nu är det dags att följa floden till där fördämningen brast och ta sig en titt där inne.

=====
= Gregg och Zombieslakt =
=====

När du väl når detta unkna område kommer dörren stängas bakom dig så att du inte kan komma tillbaka på ett bra tag. Följ vattengången tills du når en sjö. Längre bort kan du se Gregg the Grim Reaper fiska. Tala med honom nu och du får se en sekvens du annars inte kommer att se. Därefter ska du följa vattnet medströms tills du når en port. Gå genom porten och du ser en spak där du kom-

mer ut. Dra nu i denne och en dörr nära Gregg kommer att öppnas. Följ vattengången tillbaka till Gregg och tala med honom igen. Nu kommer du får ett mystiskt hagelgevär. Eftersom att liemannen hatar odöda så mycket vill han att du tar hand om dem. Efter sekvensen ska du trycka på B-knappen för att presentera din förödande vän. Är inte Gregg också din favoritkaraktär?

Följ nu bron upp till den enorma dörren som öppnades och du når en kyrkogård. Nu ska du skjuta ihjäl tolv stycken zombies. Kan du inte se några kan du lita på att de dyker upp. Du tar fram hagelbössan med B-knappen, siktar med den genom att hålla R-knappen nedtryckt och avfyrar den med Z-knappen. Håll Z intryckt och ett lasersikte dyker upp, vilket råkar vara väldigt praktiskt. För att kunna döda zombies kan du bara skjuta dem i huvudet. Visst kan du immobilisera dem genom att skjuta bort andra kroppsdelar, men det duger inte. Medan du siktar kan du röra dig i sidled med hjälp av C-knapperna, "strafe". Lär dig att använd detta effektivt och zombies torde inte bli några problem. Försök helst röra dig där du har ryggen fri och stå gärna på höjder. Ett tips är att röra dig över hela kyrkogården och sedan skjuta dina förföljare när du når den bortre väggen.

När tolv zombies är helt döda kommer Gregg fram. Gå till honom och han kommer låta dig passera porten. Nu når du en backe med en massa maskar, benmaskar. Smyg dig fram tills du ser en mask och Z-hoppa sedan över den. Fortsätt på detta vis tills du når huset på toppen. Stig in.

=====
= Hemma hos Dracula =
=====

När du kommer in i det mystiska slottet kommer genast en vampyr och hälsar dig. Det vet du förstås inte ännu, men är inte en hel del kommentarer totalt plagierade från parodins förebild? Är det verkligen en parodi då? Det är kul ändå. Dracula bjuder Conker på mat och när sekvensen är över har du förvandlats till en fladdermus som bara kan följa mästarens order. Som fladdermus flyger du framåt med B-knappen, bakåt med A-knappen och bajsar med Z-knappen. Nu ska du hämta sju stycken bybor och släppa ner dem i köttkvarnen under din mästare. Varje vägg i köttkvarnens rum angränsar till ett annat rum: matsalen, foajén, biblioteket och trädgården. I dessa områden finner du noll, fyra, tre respektive åtta stycken bybor. Jag rekommenderar att du plockar upp dem i foajén och biblioteket.

När du kommer i närheten av en bybo kommer du sända ut ultravågor och då börjar byborna genast kasta spjut på dig - var försiktig med detta. För att fånga en bybo ska du trycka på Z-knappen upprepade gånger för att skita på dem. Dyk därefter ner på den knockade bybon och du kommer automatiskt lyfta upp honom. Alternativt kan du landa bredvid honom eftersom det är enklare. Flyg sedan in med honom till köttkvarnen och du släpper honom automatiskt. Flyger du runt med en bybo för länge kommer den falla av och dö, så flyg direkt till kvarnen. Får du problem kan jag ge dig tipset att attackera bybor som springer omkring ensamma eftersom du då inte behöver oroa dig för att andra ska komma till undsättning. När Dracula blivit matad med sju av dem faller han ner i köttkvarnen på grund av tyngden och dör. Nu är han dödare än dödast.

Så Dracula är väck nu? Bra. Nu har Zombies inkräktat herrgården och det finns bara en bot på dessa. "Hagelbössan" stavas det. Vi gick igenom hur den fungerar förut, så skjut Zombies så fort du ser dem. Där du nu hamnar ska du gå igenom sprickan i väggen in i nästa rum för att ha ihjäl två Zombies som väntar på dig. Längst bort i detta rum finns en nyckel, men den ska du INTE ta riktigt ännu. Du måste nämligen förbereda lite först. En sak först. Skulle du råka förlora ett liv kommer du hamna vid entrén. För att komma upp till rummet med nyckeln igen, ska du uppför den stora trappan, in i kvarnrummet och sedan

hoppa till den högra väggen.

Nåväl, nu ska du in i biblioteket. Detta rum ligger precis mittemot rummet med nyckeln. Väl där kommer du se tre enorma bokhyllor mitt på golvet och på den ena ligger en B-platta. Hoppa över till B-plattan och tryck på B-knappen så utrustas du med ett armborst. I varje hörn av rummet hänger fladdermöss. Skjut ner alla fyra. Hoppa sedan tillbaka till rampen runt biblioteket och börja skjut zombies. Här inne finns tre stycken, men du behöver inte skjuta alla. Gå nu tillbaka in i rummet där jag berättade om att det fanns en nyckel. Spring över takbjälkarna här inne och du kommer hitta en B-platta på en av dem. Nu ska du skjuta tre fladdermöss till, men som tur är befinner sig alla bredvid varandra.

När du gjort detta fortsätter du över takbjälkarna för att hitta en nyckel längst bort. Du kan varken hoppa eller skjuta medan du håller i den, ej heller lägga ifrån dig den. Spring ifrån alla zombies du ser, du är mycket snabbare. Dessutom får du inte falla från några höjder eftersom nyckeln då kommer tillbaka till sitt ursprungliga ställe. Vandra nu över takbjälkarna, mot biblioteket, följ stigen runt rummet och fortsatt sedan in i korridoren som är närmast. Spring hela tiden för att undvika zombies. Följ korridoren och du når foajén (rummet med entrén). Sätt nyckeln i låset och en bro kommer dyka upp ute i trädgården.

En viktig grej: förlorar du ett liv måste du hämta nyckeln igen, bara så du vet. Gå nu in i korridoren vid andra väggen (den vänstra om du står vänd mot dörren). Här inne sitter fyra zombies, så jag rekommenderar att du dödar dem fort. Strax när du matsalen och här finns ännu fler zombies. Sammanlagt fem stycken. En av dem kommer attackera dig omedelbart, medan tre av de andra springer mot dig i samlad trupp från långt håll. Skjut dem därför från långt håll eftersom att tre zombies nära inpå betyder bara otur. En zombie flyr, fråga mig inte varför.

Fortsätt nu vidare in i nästa korridor och du kommer ut till trädgården och den där bron jag tidigare nämnde. Korsa den och du når två zombies till, varav en på väldigt långt bort. Den finns fyra zombies i utkanterna av trädgården och tre stycken nära centrum. Du ska in till centrum nära gravmonumentet och zombiesarna här tycks lurpassa på dig. "Strafa" försiktigt runt och förgör dem en åt gången. Nära gravmonumentet finner du nästa nyckel. Plocka upp den och ta precis samma väg tillbaka till foajén för att placera även denna nyckel i ytterdörren. Se upp för återupplivade zombies på vägen.

När det är gjort kommer en stege dyka upp i köttkvarns rummet. Från foajén ska du uppför trapporna och sedan in i den högra dörren till kvarnrummet. Sväva över till högra väggen och du bör finna stegen här. Klättra uppför den och du hittar tre choklad bitar på vänster sida. Gör ett rejält hopp över till högra sidan istället och Z-hoppa dig sedan upp till en plattform med en stor spak på väggen. Dra ner den och en genväg mellan foajén och en dörr i närheten kommer att öppnas. Gå nu till chokladbitarna, fortsatt över blodkranen bort till nyckeln. Bär nu denna nyckel över plankorna och bjälkarna till dörren som nyligen öppnades. Denna leder alltså till foajén och där du ska sätta i även denna nyckel i dörren. Därefter följer en sekvens där dörren öppnas.

Efter sekvensen ska du fram till tunnan som ligger nära dörren. Hoppa upp på den och rulla ut. Nu ska du rulla längst med hela backen (ta det lugnt), igenom hela kyrkogården och sedan ned i vattnet där du mötte Greg The Grim Reaper. Rulla tunnan uppströms till ett område du inte kunde nå tidigare. Gå sedan in i gången här för att nå en sedelbunt. Detta gör att du nu har \$2310. Porten kommer också öppnas och du kommer upptäcka att du befinner dig i det allra första området i spelet. Råkade du förstöra tunnan innan du kom uppför vattnet måste du upp till Dracula och hämta en ny för att kunna fortsätta i

handlingen. Bege dig upp till Windy Valley för att påbörja ännu ett kapitel.

=====
= Nu är det Krig! =
=====

När du återvänder till Windy Valley kommer en reklamfilm för kriget mot Tediz visas. Det är robot-teddybjörnar som professorn skickat ut. Nu ska dem bekämpas och naturligtvis ska du slåss för ekorrarna. Spring mot samma håll som getingboet och du kommer se ståltråd och en ståldörr. Gå genom dörren för att krigsområdet. En sekvens börjar om du rör dig lite framåt. Ditt första uppdrag som soldat är att röja ett kraschat flygplan ur vägen. Gå fram till kajen först och du kommer hitta ett ensamt stålblock. Skjut detta åt vänster en liten bit. Ungefär till den vänstraste delen av gruset.

Spring därefter uppför rampen nära ingången och du når en herrtoalett. Knacka på och en sekvens börjar. En kille med dynamit på ryggen kommer ut. Så lågligt. Knuffa killen nedför rampen och stålblocket du tidigare satte ut kommer fånga upp honom. Blir du av med dynamitkillen är det bara att gå tillbaka till toaletten och hämta en ny. Nu ska du knuffa dynamiten mot de hoppande blocken. Han ska knuffas ända bort till kraschade flygplanet och då gäller det att du har lite timing. Vid de gröna blocken ska du försöka följa efter ett av dem och går de illa kan du göma dig. Vid de blå blocken ska du vänta tills de hissas.

När du placerat nissen vid planet ska du hoppa ned i vattnet. Se till att den elektriska ålen här nere följer efter dig och simma sedan genom de tre halvringarna under vattnet. När ålen simmat igenom alla kommer de vara elektrifierade så att strömmen kommer tillbaka. Nu höjs ett B-block upp i centrum av området. Klättra upp till det och du får nu skjuta med brinnande slangbellefrön. Sikta på din TNT-kompis och spräng honom i små bitar. Även om flygplanet står kvar kommer en del av det försvinna.

Gå nu tillbaka till herrtoan och hämta en ny dynamitkille. Denna kille ska du knuffa till andra sidan av flygplanet, över minfältet. För att se var minorna är någonstans, ska du först promenera med Conker några meter. De dyker upp, men sprängs inte förrän du är nära. Gör detta hela tiden och du kommer lätt kunna forcera hela fältet. När du placerat dynamiten vid andra sidan av planet går du till centrum och tänder eld på den härifrån. Nu är planet ur vägen, så hoppa ned till båten strax nedanför för att få ditt nästa uppdrag. Officeren är inte så vänlig utan knockar dig och tar med dig ut i kriget.

När du vaknar upp igen befinner du dig i en båt och nu är det dags för landstigningen. När du sett en väldigt lång Rädda Menige Ryan-inspirerad sekvens, får du ta kontroll över Conker igen. Det enda du egentligen behöver tänka på här, är att följa den enda väg som går att följa. Försök gömma dig bakom stålblocken medan de skjuter och spring när det är eldupphör. Ifall det börjar bli sprickor i skärmen vet du att du strax kan bli träffad. Strax når du en bunker och får reda på att du är den enda överlevande. Tryck på B-knappen när Conker säger till och du får ta fram en väldigt häftig utstyr. Dina nya Uzis fungerar lite som ditt hagelgevär, men är förstå helautomatiska. Dessutom bör du ladda om ibland med hjälp av A-knappen. Sikta med R-knappen och skjut sönder låset till bunkern. Kliv in.

=====
= Tedyz Bunker =
=====

Nu är det dags att ge sig i kast med fienderna på hemmaplan. Du kommer i första rummet omedelbart få slåss mot ett gäng Tediz. Mitt tips är att du siktar

med R-knappen och försök få in huvudskott på alla. Göm dig bakom första lådan. Jag är verkligen hopplöst dålig på FPS, men är du duktig kan du säkert springa omkring med C-knapparna och med R-knappen intryckt för att pricka dem i farten. När alla är besegrade kommer en dörr öppnas till en korridor. Du kommer nu till ett gäng laserstrålar. Korsa dem och du blir rejält skadad av minor. Kryp (med Z-knappen) under den första. Efter kröket kommer en Tediz fram bakom en låda så var bered och sedan två Tediz bakom nästa. Var bered med huvudskott ty det är så effektivt.

Fortsätt bakom nästa hörn för ännu en Tediz och därefter laser. Denna laser ska du försöka snurra igenom eller göra ett Z-hopp över. Var bered på fler Tediz varav en kommer ställa sig på en låda. Nu måste du börja hålla koll på luckor i taket. Ser du en sådan ska du vara bered på Tediz som hoppar ned precis framför dig. Forsätt på samma sätt framåt, se upp för luckor i taket och håll koll på alla lådor. Strax når du en hiss och då sätter en sekvens igång. Minor följer efter dig, är det Alien-style? Hissen kommer leda dig till nästa våning i bunkern.

Nästa våning kommer följa ungefär samma stil som den förra, men nu finns det eldkastare också. Dessa gör pausar i sitt eldande och det är då du ska passera. När du ser en massa laser på golvet, ska du stanna mellan dem eftersom det så kommer Tediz från en lucka i taket. Bakom kröket därefter kommer det ännu fler Tediz. Var försiktig vid alla krök eftersom det nu kan dyka upp en massa av fienden. När du når horisontell laser ska du sväva emellan dem. Inte särskilt svårt alltså. Precis innan utgången kommer lasern forma en typ av pyramid. Hoppa över första och gå sedan under triangeln och den där.

Efter sista lasern kommer du in i ett typ av bårhus. Här får du se en skojig sekvens med Tediz. Dessa kommer nu kasta och hugga med sprutor och knviar. Jag tycker att du bara ska springa omkring och skjuta på dem tills de alla är borta. Prova att springa omkring på höjder också. När alla är borta kommer en jättestor bårhusdoktor fram. Sikta på hans huvud och skjut många gånger så försvinner han till slut. I ett hörn sitter en ekorre i elektriska stolen. Han ber dig dra i en av spakarna för att befria honom. Vilken du än drar i grillas den stackarn, men överlever konstigt nog. Dra i den andra spaken för att öppna dörrren härifrån.

Nu kommer du in i ett område med en galen Tediz bakom en kulspruta. Spring snabbt mellan lådorna så att du når den främsta och vänta där en stund. Du ska nu bort till lådorna på vänster sida. Vänta tills soldaten måste ladda om innan du springer fort dit och gömmer dig bakom en låda. Det här geväret kan lätt skjuta huvudet av dig och det vill vi inte. Titta mot kulsprutan och du borde kunna se ett vitt rep bakom honom. När han måste ladda upp, spring snabbt mot repet, klättra uppför det och göm dig bakom ett stålrör här uppe. Det är förvånansvärt enkelt. Vänta tills nästa omladdning och följ låd-raden tills du når spetsen längst ut. Här tänds en glödlampa så tryck på B-knappen och du får en raketavfyrare. Skjut snabbt mot kulsprutan innan du blir huvudlös. Allt detta måste förstås gå väldigt fort om du ska lyckas.

När kulsprutan är ledig ska du sätta dig vid den. Nu kommer det Tediz inrusande från höger dörr. Skjut mot dem med Z-knappen och ladda om med B. Sikta först på Tediz med gevär. När fienden på högra sidan är borta kommer de från vänster istället och så här håller det på ett bra tag. Du vet att du är färdig när den högra dörren öppnas. Gå ditåt för att se en ritning Tediz gjort. Tydligt en plan. Gå sedan igenom porten här.

=====
= Rodent och Stridsvagnen =
=====

Nu kommer du ut igen och vad får du se om inte en gammal klassik avrättning. Ekorren överlever dock, så gå fram och skjut soldaterna med huvudskott. Sikta särskilt på officeren som kastar handgranat eftersom han är så farlig. När alla är väck ska du prata med soldaten som råkar vara menige Rodent (Gnagare) fast med en topphemlig odödlighetsdräkt. I fortsättning ska du se till att han försvarar dig. Efter sekvensen ska du gå långsamt framåt med Rodent strax bakom dig. I och med att du går långsamt kan du inte bli träffad av flygbombarna. Och hör du någon mina, ställ dig genast bakom Rodent.

Strax når ni en bro framför en enorm låst dörr. Gör följande auktion fort. Hoppa ner i vattnet till höger och över till flotten med ett markerat B. Du får nu en raketavfyrare igen så sikta mot dörren med låset. Du måste träffa alla fyra blinkande lampor. Strunta i Tediz eftersom de bara slöar ned dig. Så fort låset fallit, hoppar du upp på land och går fram till dörren så när du och Rodent nästa område. Här får du träffa en trevlig stridsvagn och det gillar verkligen Rodetn. Kontrollerna till den är ganska enkla. Sikta med R, skjut med Z, hoppa ut med A, styr kanonen med C-vänster/höger och zooma siktet med C-upp/ner. Hoppa in och skjut sönder den lilla stålporten du kan se framför stridsvagnen. Hoppa sedan ur vagnen och stig in.

Här kommer du hitta en hel del frätande syra. Hoppa över den första pölen och en mina kommer mot dig. Hoppa tillbaka över syran och minan kommer falla ned. Gör så här tills du når en spak längst bort. Nu måste du snabbt ut ur den här lilla bunkern. Spring mot kameran och hoppa över pölna tills du kommer ut i friska luften igen. Nu kommer den stora dörren vara öpen så hoppa in i stridsvagnen och bege dig in hit. Här kommer du se en stor, roterande kanon i mitten. Conker överlever inte länge i dess skotteld, men tyvärr måste du ut ur stridsvagnen för att kunna fälla första bron.

Vänta tills den stora kanonen inte riktar mot stridsvagnen och hoppa sedan ut. Sväva över till bron (strunta i Tediz) och tryck sedan på B-knappen längst ut på den. Då faller bron och du kan gå tillbaka till stridsvagnen. Skjut eller kör över alla Tediz på vägen eftersom att deras handgranater skadar dig trots ditt pansar. Det finns två broar till du måste fälla med Conker och detta ska du göra på samma sätt: vänta tills kanonen tittar åt ett annat håll och ge dig sedan ut. Du kommer på slutet hitta tre Tediz bredvid varandra. Skjut dessa med stridsvagnen riktigt fort.

När du besekrat alla Tediz och haft ner alla broar kanske du undrar var du nu ska göra. Kanonen som roterar sitter på en pall med fyra ben. Längst ned på denna pall hittar du svaga punkter som är färgade gula och svarta. Skjut sönder alla fyra sådana punkter från fyra olika håll och tornet kommer att kolla pså. Ett stort hål öppnar sig där tornet stod och desutom bildas en bro till det. Hoppa ur stridsvagnen och bege dig ner i hålet.

=====
= Rädde den Lilla Flickan =
=====

Ännu ett nytt område. Gå framåt och du kommer se en sekvens med u-båtar. Tala sedan med den stackars flickan i mitten och hon kommer ge dig väldigt detaljerad information om ubåtarna. Du måste ju ändå rädda henne. Som du kan se finns det tre torn här och i varje finns det choklad som ständigt återskapas, tänk på det. Gör dig nu bered på spelets tråkigaste övning. Gå till tornet som ligger till vänster om området du kom ifrån och du kommer se en B-platta bakom det samt en u-båt i vattnet längre bort. Den skjuter iväg missiler och dessa träffar alltid den punkt du stod på när den avfyrades. Gå ut till B-plattan och du kommer få din gamla raketavfyrare igen. Skjut på u-båten två eller tre gånger. Ser du att den skickar iväg en missil, ska du snabbt flytta på dig eftersom den, som sagt, kommer träffa stället du stod på när den av-

fyrades. Ett tips är att du står vid tornet när en missil avfyras. På så vis kan du gå ut till B-plattan och skjuta fler raketer innan du måste flytta på dig.

När denna u-båt är borta ska du fortsätta till nästa torn där två till u-båtar härjar. Här ska du göra precis samma sak, men nu måste du hålla reda på två missiler åt gången. När detta är gjort ska du till sista tornet och där är det förstås tre u-båtar. Så förskräckligt långtråkigt. Kom ihåg att hela tiden hämta mer choklad eftersom du nästan oundvikligen kommer träffas. När då till slut alla u-båtar är sprängda ska du till den lilla flickan igen, men denna gång är hon inte så trevlig.

Nu kommer du alltså få möta en rolig boss och dessutom får du tillgång till stridsvagnen. Så fort du sätter dig i den ska du köra in i ett av tornen. Stanna där och den onda flickan kommer ge dig vapenlektion nummer ett: Mini-Guns. Du kommer dö på nolltid om du är oskyddad. Nu ska du rikta kanonen på stridsvagnen mot ett av Mini-Gunsen och sedan vänta tills bossen måste ladda om. Då ska du snabbt köra ut ur tornet, avfyra en eller två kanonkulor och sedan rulla tillbaka in igen. När du skjutit sönder båda, kommer hon jaga dig och får hon tag på dig skadar hon dig. Rikta kanonen bakom dig och skjut mot själva flickan medan du flyr. Eller också stannar du upp och siktar direkt på den lilla flickan med R-knappen. Träffar du henne flyger hon av och blir riktigt förbannad. Besten kommer försöka plocka upp henne samtidigt som hans rygg blir röd. Skjut på det röda och du har fått in en träff. Flickan kommer ge två stycken till vapenlektioner: en om magnetisk laser och en om missiler. Använd samma strategi som ovan, men tänk på att hon inte laddar om lasern. För att skjuta bort laserkanonen ska du helst finta den lite. Och först åt ena hållet och sedan ut på andra.

Efter den tredje träffen kommer den lilla flickan spränga din stridsvagn med missiler och som om inte det vore nog, sätta igång en tidsnedräkning till självförstörelse av hela fortet. Du har nu fyra minuter och trettio sekunder på dig att ta dig ut ur krigsområdet. När timern sätter igång måste du snabbt hoppa ned i hålet framför dig. Du kommer automatiskt hamna i bunkern. Först ska du igenom lite laser. Hoppa över den första, spring under den andra och flyg mellan den tredje. När du når den fjärde ska du hoppa upp på en låda och sedan göra ett Z-hopp över sista strålen. Därefter ska du vara bered på två Tediz bakom nästa krök och nästa laser måste du Z-hoppa igenom. Följande laser ska du hoppa upp på en låda och sedan krypa under. Fortsätt förbi nästa krök där ännu en Tediz väntar. Var bered på lasern därefter också. Den ska du göra ett Z-hopp över längst till vänster. Kryp sedan under den allra sista. Spring fram till ytterdörren, men inte igenom. Gör du det kommer du bli dödad av superfarlig blå laser. Nu måste du snabbt ha ihjäl tre-fyra till Tediz. Eftersom du nu har en kraftig raketavfyrare till hands borde det inte bli några större problem. När du skjutit ner alla kommer du få gå ut.

Väl ute igen ska du veta att det inte är någon fara om du förlorar ett liv. Du behöver inte börja om från början, utan bara från den här dörren. Då får du två minuter över. Följande område är riktigt jobbigt. Du kan försöka smyga dig fram med raketavfyraren, men jag rekommenderar det inte. Det blir svårt och tar väldigt lång tid. Framför dig har du nu massor av Tediz med raketavfyrare och var och en av dem siktar riktigt bra. Mitt tips är att du springer på kors och tvärs som en dåre samtidigt som du försöker hålla dig i mitten och gärna kring stålbalkarna. Så fort du kommer ut till havet har du klarat det här kapitlet. Visst kan det ta några försök, men det är helt klart bättre än att smyga fram med en raketavfyrare samtidigt som du försöker räkna ut exakt var alla Tediz "spawnar" upp. När du nått havet får du se en lite lustig sekvens där hela Tediz-högkvarteret sprängs. Därefter kommer du tillbaka till vanliga världen och kan fortsätta in i Windy Valley. När du lämnat krigsområdet kan du inte återvända hit mer under denna spelomgång. Fred, äntligen!

=====
= Sista Kapitlet =
=====

I Windy Valley är det fortfarande natt och på grund av kriget är en del nu förstört. Spring upp till väderkvarnen och du kommer upptäcka hur även den är sönderbombad. Här får du dessutom träffa menige Rodent, och än en gång leker Rare med filmernas heroiska krigsreminiscens. När Rodent gått ska du hoppa ner i hålet där väderkvarnen stod och du kommer hitta en port längst ner. Gå nu igenom denna för att nå Feral Reserve Bank. Bron bredvid leder mot skitområdet så dit ska du inte. Utanför banan träffar du vesslan som nu måste sätta igång med rån. Även Berri är där. Du åtar dig jobbet, men bara om du får han en lika cool dräkt som flickvännen. Gå sedan in i banken.

Därefter börjar en sekvens som sätter rysningar i hela Matrix-generationen. Älskar inte du också den filmen? FILMEN, inte filmerna... När sekvensen är slut ska du följa efter Berri till närmaste pelare. Bakom varje sådan finns det en B-platta och trycker du då på B-knappen kommer du, i slow-motion, hjula över till andra pelaren. Då ska du skjuta alla fiender med hjälp av Z-knappen och kontrollspaken. Skjut aldrig mot dem om det inte är slow-motion eftersom de verkligen är pricksäkra. Du vet att en fiende är besegrad om du skjuter mot den samtidigt som den blir röd, så peppra inte på samma nisse någon längre stund - ett skott räcker. Tänk också på att inte sätta igång med hjulningen medan fienderna skjuter som värst. Pricka så många som möjligt medan de springer eller när de skriker "regroup" och tillfälligt gör eldupphör.

När alla fiender är besegrade kommer det bli en trevlig sekvens och därefter avaktiverar ni lasern. På detta sätt ska ni hålla på under fyra olika omgångar och sedan fortsätta in i hissen. Hissen kommer fara upp till valvet och Berri tar lätt hand om larmsystemet. Spring sedan in i valvet och börja slå ner pengarna så att du får dem. När du tagit tre sedlar kommer det bli en sekvens som visar att du nu tagit allihop. \$1.000.000 blev det sammanlagt och det är en hel del i svenska kronor: strax över 7.000.000 med dagens växelkurs (041111).

Sedan kommer en lång sekvens som du får se helt själv. I alla fall slutar den med att du får möta rymdvarelserna Heinrich i bästa Alien 2-stuk. Går du i närheten av Heinrich kommer han genast slakta dig, så dra i spaken precis bredvid för att åbringa lite förändring. Dels öppnas dörren till yttre rymden och dels dyker en typ av robotdräkt upp. Gå fram till den fort och var bered på striden. Med B-knappen slår du och med Z-knappen försvarar du. Så här ska det gå till. Du ska gå fram till Heinrich och slå honom fyra gånger i följd. Då knockas han. Därefter ska du gå över till svansen och Conker grabbar tag i den. Nu ska du rotera kontrollspaken på äkta Super Mario 64-manér. När Heinrich håller klorna i golvet vet du att du kan släppa taget med B-knappen. Sikta på utgången för att få in en träff.

Skulle du missa utgången kommer Heinrich attackera dig så hoppa snabbt över honom då. När det gäller roterandet ska du inte göra det fort utan istället långsamt samtidigt som du är säker på att kontrollspaken verkligen far ut längst med kanterna. Det är det som får upp farten. Jag hoppas verkligen att du inte spelar på emulator nu. Du kan inte kasta iväg Heinrich förrän hans klor låsnat, tänk på det. För den andra och tredje träffen krävs mer av dig eftersom rymdvarelserna då undviker alla dina slag. Han gör två olika attacker mot dig. En svanssving och en bitattack. När du ser att han gör en sving ska du snabbt trycka på A-knappen för att hoppa och när du ser att han biter ska du trycka på Z för att försvara. Parrerar du hans bitattack blir han snurrig och du kan då få in dina fyra slag. Efter den andra träffen är han dessutom väldigt snabb. Då måste du stå nära honom när du parrerar och dessutom slå till honom omedelbart efter att han blivit snurrig. Ett sista tips är att du

försöker slå Heinrich så nära utgången som möjligt. Efter att du kastat ut honom den tredje gången är han besegrad. Sedan sätter hela slutsekvensen igång och den är minst sagt underhållande.

- GRATTIS! DU HAR KLARAT SPELET! -

=====

3. Pengalista

=====

Detta är en komplett lista över alla sedelbuntar i spelet. Beskrivningarna nedan är mycket knapphändiga. Summan inom parenteser visar hur mycket sedlar du då ska ha. Sök på denna summa (CTRL F eller B) och du når en mer ingående beskrivning i guiden ovan.

- \$100 (\$100)
I Windy Valley, hämta bikupan från getingarna.
- \$100 (\$200)
I området kring ladan, ge musen tre ostbitar och klättra upp till taket av ladan.
- \$100 (\$300)
I området kring ladan efter att du besekrat höstackar. Tala med biet utanför och hämta fem bisvärmar till solblomman. Hoppa på henne för att nå pengarna.
- \$100 (\$400)
Inuti ladan. Efter att du besekrat den stora höstacken kommer du upp till den.
- \$100 (\$500)
I området kring ladan efter att du besekrat den stora höstacken. Klättra till toppen av ladan, hoppa ned och tryck på B-knappen. Bege dig in i gången som öppnades nedanför.
- \$100 (\$600)
I Windy Valley, gå tillbaka till getingboet, hoppa upp i de övre hålen och du når pengarna. Endast möjligt efter ostmatandet av musen vid ladan.
- \$100 (\$700)
Klara hela skithuset och hämta sedan pengarna nära ingången.
- \$100 (\$800)
I området med kattfiskarna och hundfisken, dyk ned i hålet vid hundfisken och klättra till toppen av tornet.
- \$10 (\$810)
I området med kattfiskarna och hundfisken, klara hela kassaskåpet.
- \$300 (\$1110)
I området med kattfiskarna och hundfisken. Klara hela området, hoppa sedan upp på hundfisken för att nå pengarna.
- \$100 (\$1210)
I skitområdet, på toppen av bajsberget.
- \$100 (\$1310)
Besegra The Great Mighty Poo, den sjungande bajshögen.

- \$100 (\$1410)
I förhistoriska området, ovanpå huset med T-rexar nedanför, precis i början.
- \$100 (\$1510)
I förhistoriska området, ovanpå det stora dinosauriehuvudet i grottan, offra Baby-dinosaurien till honom.
- \$100 (\$1610)
I förhistoriska området, på nattklubben när du räddar Berri.
- \$100 (\$1710)
I förhistoriska området, efter racet i slutet.
- \$100 (\$1810)
I förhistoriska området, när du besekrat alla i arenan.
- \$400 (\$2210)
I Windy Valley efter du varit i förhistoriska området. Hjälp biet ännu en gång genom att hämta tillbaka bikupan igen.
- \$100 (\$2310)
Sista sedelbunten får du efter kapitelet med Dracula, när du rullar tillbaka på en tunna. För tunnan uppströms och du når sedelbunten. Den ligger bakom vattenfallet i spelets allra första område.

=====
4. Koder
=====

Gå till "Options" från filväljarmenyn och fortsätt sedan till Cheats för att få skriva in ett par koder. Alla koder kommer från GameFAQs.com.

BOVRILBULLETHOLE	Du får femtio extraliv
EASY	Spelet blir lättare
VERYEASY	Spelet blir ännu lättare
WELDERSBENCH	Lås upp alla kapitel
CLAMPIRATE	Lås upp Bats Tower
PRINCEALBERT	Lås upp Barn Boys
ANCHOVYBAY	Lås upp Slopranos
MONKEYSCHIN	Lås upp Uga Buga
SPANIELSEARS	Lås upp Spooky
BEELZEBUBSBUM	Lås upp It's War
CHOCOLATESTARFISH	Lås upp Heist
DRACULASTEABAGS	Multiplayer: Byter ben mot baseballträ i Race
DUTCHOVENS	Multiplayer: Som ovan, men med stekpanna
SPUNKJOCKEY	Multiplayer: Matrix-inluerade dödanimationer
WELLYTOP	Multiplayer: Lås upp Conker
EASTEREGGSRUS	Multiplayer: Lås upp Conker i läderrock
EATBOX	Multiplayer: Lås upp grottmänniska
RUSTYSHERIFFSBADGE	Multiplayer: Lås upp officeren och Tediz-ledaren
CHINDITVICTORY	Multiplayer: Lås upp vesslan
BEEFCURTAINS	Multiplayer: Lås upp zombies och bybor
BILLYMILLROUNDABOUT	Multiplayer: Lås upp Gregg the Grim Reaper

=====

=====
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 - 12/11 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.

=====
= 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 till HT -05 och sedan bär det av mot juridikstuder i Stockholm. 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 denna typ av e-mails som jag tidigare erhållit.

cwall_85(at)hotmail.com

=====
= Juridisk information =

=====

Detta dokument är skyddat genom den internationella upphovsrättslagen. Du får ladda ner detta dokument för privat bruk, 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 =
=====

Jag köpte Conker's Bad Fur Day för knappt ett år sedan och ska jag vara ärlig var jag ganska besviken på det. Jag fann kontrollen oexakt, uppgifterna uppreparande och parodierna inte alls lika slående som jag tidigare hört. Efter att ändå ha suttit mig ner och skrivit en guide till det måste jag säga att jag ändrat uppfattning lite. Det är ju trots allt rätt okej. Problemet var nog att jag hade så pass höga förväntningar på det och förväntningar kan mycket lätt fördunkla ens sinne. Nu har jag dock börjat uppskatta det igen. Även om en del skämt är alldeles för låga så är spelet överlag våldsamt roligt. Synd bara att dess försäljning gick så illa. THQ, som tog över ugivningen efter att Nintendo fegat ur, hade nog inte riktigt lika mycket resurser till marknadsföring.

Problemet var nog målgruppen. Knappast skulle man kunna få oinvidiga vuxna tv-spelare att plocka upp ett spel om en ekorre och barn och yngre tonåringar ska förstås inte ha något med det att göra. Så vilka är kvar? Vi äldre tonåriga pojkar som vuxit upp med gullepluttiga 2D- och 3D-spel. Dessutom måste vi äga en Nintendo 64 i slutet av dess livstid och fortfarande aktivt spela den. Plötsligt blev målgruppen ganska smal. Vi får väl se om Conker får en ny chans på X-box och det är ju mycket möjligt att du som läser just nu spelar Live and Uncut till Microsofts låda. Själv har jag nästan aldrig spelat konsolen. Vill du ha spelet till N64 kan du hittad det för en 400-500 spänn på blocket.se eller tradera.com. Det släpptes aldrig i Sverige på grund av Nintendos utfegande och är således ganska sälsynt. Tänk dock på att denna version är censurerad till skillnad från X-box-versionen. Lycka till och ha det bra till nästa gång.

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

Copyright © 2004-2005 Christian Wall

- Slut på dokumentet -