

Luigi's Mansion FAQ/Walkthrough (Dutch)

by Joni

Updated to vFinal on Jul 17, 2003

Luigi's Mansion (GameCube) (Dutch)

Creatiedatum: 1 juni 2002

Versie: Complete

```
@@                @@@                @@@ @@
@@                @@@                @@@
@@      @@      @@ @@@  @@@@@@@@@@@ @@@ @  @@@@@@@@@
@@      @@      @@ @@@  @@      @@@ @@@      @@      @@
@@      @@      @@ @  @@@  @@  @@      @@@@@@@
@@      @@      @@ @  @@@  @@  @@      @@  @@
@@  :::::@@ @@@  @@@ @@@  @@@  @@@  @@@      @@@  @@
@@@@@@@@@@@@ @@@@@ @ @ @@@  @@@@@ @ @ @@@      :@@@@@@
                @@  @@
                @@@@@@@
```

```
@@@      @@@                @@
@@@      @@@@                @@
@@@@     @@@@
@ @@  @@ @@  @@@@@@@@@@@ @@@@@@@@@@@ @@@@@@@@@@@ @@  @@@@@@@@@@@ @@@@@@@@@@@
@@ @@  @@@ @@                @@  @@  @@  @@                @@  @@      @@  @@      @@
@@ @@  @@ @@  @@@@@@@ @@  @@  @@  @@@@@@@@@ @@  @@      @@  @@      @@
@@ @@  @@ @@  @@  @@  @@  @@  @@  @@  @@  @@  @@  @@  @@  @@  @@
@@  @@@  @@  @@@@@@@@@ @@  @@  @@  @@@@@@@@@ @@  @@@@@@@@@@@ @@  @@
```

Inhoudstafel

1- Introductie	[A100]
2- FAQ	[A200]
3- Basics	[A300]
3.1- Besturing	[A301]
3.2- Voorwerpen	[A302]
3.3- Stofzuiger	[A303]
3.4- Elementen	[A304]
4- Walkthrough	[A400]
4.1- Walkthrough	[A401]
4.2- Zijmissies	[A402]
5- Vijanden	[A500]
5.1- Gewone vijanden	[A501]
5.2- Boo Lijst	[A502]
5.3- Portretgeesten	[A503]

1- Introductie	[A100]
----------------	--------

Welkom in weer een van mijn FAQs. Zoals gewoonlijk vind je geen woord over het spel dat ik beschrijf in de introductie. Ik zal de FAQ niet meer updaten nadat

ik de Complete versie heb uitgebracht. Je kunt me nog steeds tips en vragen sturen over dingen die er nog niet instaan maar alleen als ze echt groot zijn, zal ik ze nog in de FAQ zetten. Het is namelijk veel werk om voor iets klein te updaten.

=====
2- FAQ [A200]
=====

[1] [Q]. Wat zijn die nummers zoals [A300] naast de titel van elke sectie?

[A] Het is de code voor de zoekmachine van deze FAQ. Druk Ctrl + F en druk de code in van de sectie die je wilt bezoeken. Je zou daar moeten zijn binnen twee stappen.

[2] [Q]. Hoe krijg je de A rank?

[A] Vang alle geldgeesten, vang de gouden muizen en wordt zo goed mogelijk in het opzuigen van geesten.

=====
3- Basics [A300]
=====

=====
3.1- Besturing [A301]
=====

Controles	Uitleg
L	Schiet vijand uit stofzuiger.
Start	Pauzeer het spel.
Controle Stick	Beweeg Luigi.
B	Ingedrukt houden om zaklamp af te zetten.
C Stick	Draai stofzuiger of zaklamp.
R	Zuig geesten en items op.
X	Zoekmode.
Y	Bekijk map.
Z	Zie item lijst.
A	Bestudeer voorwerpen, bevestig, ...

3.2- Voorwerpen

[A302]

Item	
Harten	Geven je extra gezondheid.
Munten en andere	Betere eindscore. De anderen zijn: biljetten, gems, diamanten en goud.
Parels	Portretgeesten laten deze vallen.
Sleutels	Openen deuren.
Poltergeist 3000	Je stofzuiger.
Paddenstoel	Luigi krimpt.
GameBoy Horror	Hier kan je Boo's op vinden.
Zaklamp	Verblind geesten.
Toad	Save.

3.3- Stofzuiger

[A303]

Dit wapen wordt gebruikt om geesten en items op te zuigen. Nadat je de geesten verblind hebt moet je ze opzuigen door de analoge stick naar de stofzuiger toete trekken na het activeren van de stofzuiger.

3.4- Elementen

[A304]

Er zijn drie elementen in het spel: water, vuur en ijs. Na het vinden van de elementmedailles verschijnen de elementgeesten. Als je een van die geesten opzuigt, kun je zijn element gebruiken. (Water tegen vuur, ijs tegen water en vuur tegen ijs: zo simpel is het.)

4- Walkthrough

[A400]

4.1- Walkthrough

[A401]

Als je een sleutel krijgt, zal ik niet zeggen: ga naar de deur en open ze.

Gebied 1:

Foyer:

Praat met Toad om de lichten aan te zetten en ga dan door de enige geopende deur.

Parlor:

In de kamer zie je portretten en kaarsen. Blaas deze uit, nu komen er geesten achter je aan. Zuig ze op en pak de sleutel.

Anterroom:

Zuig de geesten op voor een sleutel.

Wardrobe Room:

Bekijk de jurken en bekijk de kasten. Grijp de geesten en ga met de sleutel terug naar de foyer om een deur te openen.

Study:

Hier vind je Neville, de eerste portretgeest. Hem vang je door met je rug naar hem toe te staan en te wachten tot hij geeuwt. Dan moet je hem opzuigen. Pak de sleutel.

Master Bedroom:

Open de gordijnen met je stofzuiger waardoor het hart van Lydia, de portretgeest verschijnt. Zuig hem op en pak de sleutel.

Nursery:

Blaas tegen het schommelpaard om de eerste baas, Chauncy te laten komen. Zuig de bal op en blaas hem tegen Chauncy. Die zal beginnen te zagen en verkleint je dan. Hij stuurt je naar een apart baasscherf en zal schommelpaarden en ballen op je af sturen. Gebruik deze om op Chauncy af te sturen en zijn hart te laten verschijnen en zuig hem op. Pak de sleutel en professor E.Gadd neemt je mee naar zijn lab. Hier verandert hij de gevangen geesten in portretten.

Gebied 2:

Open de grote deur in de Foyer.

Bathroom:

Vang de grijpgeesten en gebruik de sleutel die je vindt.

Ball Room:

In deze kamer vind je gemaskerde. Zuig hun masker af, belicht hen en zuig hen op. Dan verschijnen de Flying Whirlindas en ze zullen tijdens het dansen hun hart tonen. Zuig hen op voor een sleutel.

Storage Room:

Versla de vijanden en druk op de knop bij de spiegel. Ga naar de nieuwe sectie, zuig het 'DANGER' bord op en druk de knop in. De Boo's zullen ontsnappen. De prof komt en legt je uit hoe je Boo's moet vangen. Nu moet je vijf Boo's vangen om verder te gaan.

Washroom:

In het toilet vind je een sleutel.

Fortune Teller's Room:

Schijn met je zaklamp op de Kristallen Bol van de waarzegster. Ga door de deur naar de volgende kamer.

Mirror Room:

Om de geesten hier te zien moet je in de spiegel kijken. Kijk in de kist voor de Vuurmedaille en ga terug naar de vorige kamer en blaas de kaarsen aan voor een sleutel. Ga naar het midden van de gang en je zal iemand met een kaars zien. Steek die aan en volg Shivers naar de Butlers Room.

Butlers Room:

Hier toont hij zijn hart, verblind hem nu en zuig hem op. Kijk nu naar het muizenhol met je GB Horror. Nu zal je de Hidden Room binnengaan.

Hidden Room:

Hier vind je veel schatten en geesten die niet tegen vuur kunnen. Zuig hen op en krijg meer geld.

Laundry Room:

Ga terug naar deze kamer die je daarnet bent tegengekomen. Kijk in de wasmachine voor Mario's hoed en versla de geesten.

Conservatory:

Activeer de instrumenten en Melody Pianissima verschijnt en stelt vragen over

melodie?. Beantwoordt ze juist en zuig haar partituren op. Nu kan je haar aanvallen voor een sleutel.

Dining Room:

Hier zie je Mr. Lugs, zuig al het voedsel en de obers op. Nu valt hij in het wild aan en na een tijdje valt hij in slaap. Nu moet je aanvallen.

Kitchen:

Open de koelkast met de stofzuiger, dood de geest die verschijnt met vuur. Er komt een kist met het Waterelement. Zuig de watergeest op en blus het vuur.

Bone yard:

Ga naar het hondenhuis en laat Spooky je achtervolgen. Na een tijdje schiet Mr.Bones uit de grond. Na je overwinning laat hij een bot vallen, waardoor je de kans krijgt Spooky op te zuigen. Bestudeer het hondenhuis met de GB Horror.

Graveyard:

Bestudeer de grafstenen en versla de vijanden. Ga naar het licht voor een filmpje te beginnen. Nu begint je baasgevecht: zuig een valse, zwarte Bogmire op en schiet die op de echte, paarse. Maak van de verwarring gebruik en probeer hem op te zuigen. Je krijgt een sleutel na je overwinning.

Gebied 3:

Courtyard:

Kijk in het vogelhuis voor een brief van Mario. Klim nu in de waterput.

Bottom of the well:

Kijk door de kleine opening helemaal rechts en ga terug. Versla de verschijnende geest en ontvang de sleutel.

Rec room:

Hier zie je Biff Atlas. Sla tegen de bokszak zodat Biff wordt gevloerd maar ga zelf uit de weg. Hij valt je aan en je moet je beweging herhalen en hem opzuigen. Loop nu o de draaimolen tot je een sleutel hebt. Ga naar de tweede verdieping en gebruik onderweg Water.

Tearoom:

Ga binnen en vang de geesten. Er verschijnt nu een kist die het IJselement bevat, die je krijgt door over de eerste cirkel naar de tweede te wandelen. Ga nu naar de drie open deuren links.

Bathroom:

Gebruik de stofzuiger om het badgordijn weg te zuigen. Miss Petunia slaat op je. Bevries het water en zuig haar op.

Washroom:

Kijk in het toilet waaruit dan een waterelement geest verschijnt en een geest die zwak is tegen water.

Nana's room:

Je ziet Nana zitten. Ga naar de tafel, druk A om de ballen te laten vallen en schiet de ballen op Nana. Zuig haar nu op voor een sleutel.

Astral Hall:

Steek de kaarsen in brand en stap in de ster. Versla nu de geesten en ga verder.

Observatory:

Kijk door de telescoop en er zullen sterren vallen. Zuig ze op en schiet ze naar de maan. Na de explosie verschijnt een brug naar de maan waar een ster van Mario ligt. Ga nu naar de eerste verdieping en de Billiard Room in.

Billiards Room:

Hier zie je Slim Bankshot biljart spelen. Zuig er een op en schiet die op hem. Zuig hem op en ga naar de volgende kamer.

Projection Room:

Zet de projector aan en zuig de onzichtbare spoken op. Lokaliseer hen via hun schaduw. Versla ze voor de handschoenen van Mario. Ga naar de enige kamer ingebied 1 waar spoken zitten.

Twin's Room:

Draai rond in het midden van de kamer om Henry & Orville te doen verschijnen. Ze willen verstoppertje spelen. Zeg ja, ga buiten en kom terug binnen. Ze zitten in grote dozen. Als je misgokt, moet je terug buiten. Ze vallen je aan als je hen vindt. Zuig hen van hun voertuig en je moet hen terug vangen. Pak de schoen van Mario en ga naar het eerste (tweede gebied).

Fortune Teller Room:

Toon de waarzegster alle items van Mario en vang haar daarna. Nu ontvang je een sleutel. Ga naar het derde en neem watergeesten mee.

Safari Room:

Na het zuigen aan de hertenkoppen, verschijnen er enkele geesten, die met bananen en de vuursoort dan verschijnt een sleutel.

Balcony:

Ga naar links waar je een kring Boo's zal zien. Ze vormen een grote baas die je verslaat door een ijselement op te zuigen. Vang hem nu in je stofzuiger en spuit hem tegen een standbeeld. Nu zullen ze splitsen, spuit ijs en blijf dit herhalen tot iedereen dood is.

Gebied 4:

Balcony:

Ga naar vanachter en ga naar de deur. Plots slaat de bliksem in en gaat het licht uit. Alle kamers worden weer gevuld met spoken. Ga naar de eerste sectie van het eerste gebied.

Wardrobe Room:

Je zal Uncle Grimly zien. Blijf met je rug naar hem en verdoof en zuig hem op wanneer hij zijn armen opsteekt. Ga naar de kelder.

Breaker Room:

Er is een grote schakelaar die de spoken verdrijft uit de reeds gepasseerde kamers.

Cellar:

Zuig het vuil op en kijk dan naar de tonnen. Versla de geesten o.a. een blauwe schatgeest. Ga met de sleutel naar het derde.

Telephone Room:

Bekijk de kisten en zuig de skeletten op. Ga nu verder.

Clockwork Room:

Zet de drie klokken aan om drie spoken te laten verschijnen. Blaas op de opwindsleutels om hen te kunnen vangen. Ga naar het midden.

Roof:

Versla de gemaskerde geesten. Zuig het kampvuur op en dood de spoken voor een sleutel. Ga naar rechts naar de toren en val in het gat.

Sealed Room:

Hier is veel geld. Versla ook de geesten voor nog meer geld. Na het krijgen van de sleutel, zuig je het blad van de spiegel en gebruik je de GB Horror om naar de Foyer te gaan. Ga naar het tweede en open de deur.

Sitting Room:

Steek de kaarsen in brand en zuig de geesten op. Ga nu verder.

Guest Room:

De hele kamer staat op zijn kop. Maak Sue Pea's bed nat en ze zal beginnen te vechten. Versla haar en ga naar het derde.

Armory:

Bekijk alle voorwerpen van vanachter en vang iedereen voor weer een sleutel.

Ceramics Studio:

Kijk in de potten waaruit Jarvis zal opduiken en schiet 7 keer een ijsstraal op hem. Zuig hem op, pak de schatten en ga naar de kelder.

Pipe Room:

Versla de geesten, bevries het groene water en wandel over de pijp. Zet de schakelaar af en pak de sleutel uit de kist.

Cold Storage:

Pak het vuurelement, steek de kampvuren aan. Sir Weston begint nu boos ijs op je af te sturen. Richt een vuuraanval op de ijsblok en zuig hem op. Ga met de gevonden sleutel naar het derde.

Artist's Studio:

Hier zie je Vincent van Gore en die zal 5 maal 3 geesten sturen. Versla hen en Vincent. Pak de sleutel en ga naar de kelder.

Secret Altar:

Kom binnen en na een filmpje begint een gevecht. Bowser komt en zal vuur spuwen of je opzuigen. Dan schiet hij drie ballen. Zuig er een op en richt op zijn hoofd. Hierna verlaat king Boo zijn lichaam en kun je hem opzuigen. Wanneer 300 van zijn 500 gezondheidspunten weg zijn, gaat hij terug in Bowser zijn lichaam. Val gewoon verder aan.

The Ending:

Je komt bij de prof die Mario terug tot leven brengt en nu kan je het spel opnieuw spelen maar moeilijker of gewoon om een betere score te halen.

=====
4.2- Zijmissies

[A402]
=====

Bewater de plant:

Met het Waterelement kun je planten besproeien. Zo kun je allerlei items verdienen. Voor de tweede baas bij het hondenhuis en het balkon moet je voor en na het gevecht de plant bewateren, doe dit nog eens na het verslaan van de derde baas voor een gouden diamant.

Geef de Mario items af:

De waarzegster zal je bevelen vijf items van Mario te vinden, dan krijg je info over je broer. Nadat je haar 5 maal gesproken hebt, kan je haar voor een sleutel aanvallen. Dit zijn de items.

- #1 - Mario's Hat - In de wasmachine in de waskamer.
- #2 - Mario's Letter - In het vogelhuisje in de achtertuin.
- #3 - Mario's Star - In het observatorium.
- #4 - Mario's Glove - In de cinema.
- #5 - Mario's Shoe - Na het verslaan van de tweeling.

5- Vijanden

[A500]
=====

=====
5.1- Gewone vijanden

[A501]
=====

Als een geest i.p.v. zijn hart een element toont, moet je het element waartegen hij niet goed is gebruiken.

-
- Normale geesten:
- Gewone geesten: Deze zijn niet moeilijk.
 - Grijpgeesten: Ze grijpen je vast en doen zo schade, gebruik elementen.
 - Plafondgeesten: Niet gevaarlijke geesten die uit het plafond komen.
 - Groene geesten: Vallen met bananenschillen aan.
 - Explodeergeesten: Ontploffen in je gezicht.
 - Gemaskerde: Zuig eerst hun masker af.

Schatgeesten: - Gewone geesten in het blauw die snel verdwijnen en veel geld achterlaten.

Elementgeesten: - Zuig hen op voor het gebruiken van elementen.

Portretgeesten: - Opzuigen, en dan bij de prof laten veranderen in portretten.

Boo's: - Zie sectie [A502]

Geestdieren: - Geesten in de vorm van dieren.

Valse deuren: - Staan niet op de kaart, dus gewoon opletten voor deze gemene geesten.

Baasgeesten: - Zie walkthrough.

=====
5.2- Boo Lijst [A502]
=====

Na het vrijlaten van de Boo's, moet je ze allen vangen om een grote diamant te krijgen. Zo moet je het doen. Wanneer je in een kamer komt met een Boo in dan wordt je GameBoy Horror geel. Het wordt rood wanneer je er heel dichtbij bent. Zoek rond in de kamer en als hij eruit komt, moet je rap zuigen of hem naar de volgende kamer volgen. In de onderstaande kamers zul je hen het eerst vinden.

Area 1

1. Parlor
2. Anteroom
3. Wardrobe Room
4. Study
5. Master Bedroom
6. Nursery

Area 2

7. Butler's Room
8. Hidden Room
9. Laundry Room
10. Mirror Room
11. Ballroom
12. Storage Room
13. Dining Room
14. Kitchen
15. Conservatory

Area 3

16. Rec Room
17. Twins Room
18. Fortune Teller Room
19. Billiards Room
20. Projection Room

- 21. Tea Room
- 22. Nana's Room
- 23. Astral Room
- 24. Safari Room
- 25-39. Balcony (Boolosus)

Area 4

- 40. Guest Room
- 41. Pipe Room
- 42. Artist's Studio
- 43. Armory
- 44. Sitting Room
- 45. Cermaics Studio
- 46. Telephone Room
- 47. Clockwork Room
- 48. Cold Storage
- 49. Breaker Room
- 50. Cellar

=====
5.3- Portretgeesten [A503]
=====

Neville:

In de STUDY, hij is een oude man die boeken leest. Je zuigt hem op door op de open haard te blijven zuigen tot hij zich uitrekt en zijn hart toont.

Lydia:

In de MASTER BEDROOM, ze is een ijdeltuit. Je zuigt haar op door een gordijn open te zuigen en dan wanneer ze het wil dicht doen haar op te zuigen.

Mr. Luggs:

In de DINING ROOM, hij is dik en eet veel. Steek de kaarsen in brand, zuig de butlers en zijn eten op. Pas op voor zijn aanval en zuig hem op.

The Floating Whirlindas:

In de BALLROOM, ze zijn een danspaar. Loop rond hen tot ze hun hart tonen en zuig ze op.

Melody Pianissima:

In de CONSERVATORY, ze speelt piano. Speel op de instrumenten en gok op de

gestelde vraag. Kom terug binnen als je jezelf vergist. Zuig dan de partituren op en dan haar.

Shivers:

In de HALLWAY, de butler met kaarsen. Steek de kandelaar aan, volg hem en zuig hem op wanneer hij gaat zitten.

Spooky:

In de BONEYARD, hij is een hond. Zorg dat hij je volgt tot zijn meester komt om hem op te sluiten. Zuig er 晁n bot af en zuig de hond op wanneer je hem het bot gaf.

Madame Clairvoya:

In de FORTUNE TELLERS ROOM, ze is een waarzegster. Je zuigt haar op door haar alle Mario items te tonen en dan kan je haar met gemak vangen.

Biff Atlas:

In de REC ROOM, hij is bodybuilder. Je zuigt hem op door een van de bokszakken tegen hem te boksen. Doe dit een paar keer en zuig hem op.

Nana:

In NANAS ROOM, ze is excentriek. Je zuigt haar op door de wollen bollen weg te blazen en er 晁n op te zuigen. Raak haar hier driemaal mee.

Miss Petunia:

In de BATHROOM, ze douchte zich vaak. Je zuigt haar op door na het opzuigen van het badkamergordijn, haar te besproeien met ijs en haar dan op te zuigen.

Slim Bankshot:

In de BILLIARDS ROOM, hij is een biljarter. Je zuigt hem op door de ballen die hij speelt op te zuigen en hem driemaal te raken.

Henry en Or ville:

In de TWINS ROOM, ze zijn tweelingen. Je zuigt ze op door onder het stuk speelgoed te staan, het doen ronddraaien tot ze verschijnen. Ga akkoord om verstoppertje te spelen en gebruik de stofzuiger om te horen wie in welke doos

zit en zuig hen op.

Uncle Grimly:

In de WARDROBE ROOM, hij is griezelig. Je zuigt hem op door niet naar hem te kijken en te zuigen als hij in de spiegel kijkt.

Jarvis:

In de CERAMICS STUDIO, hij is zeer raar. Je zuigt hem op door ijs te pakken, dan hem te voorschijn te krijgen door op de potten te kloppen en bevries hem.

Vincent van Gore:

In de ARTISTS STUDIO, hij is een schilder. Je zuigt hem op door alle andere geesten te verslaan en hem dan op te zuigen.

Sue Pea:

In de GUEST ROOM, ze is een klein kind. Je zuigt haar op door het bed helemaal nat te maken en haar op te zuigen wanneer ze kwaad wordt.

Clockwork Soldiers:

In de CLOCKWORK ROOM, tinnen soldaatjes lijken het wel. Je zuigt ze op door al de klokken te starten. Zuig de opwindsleutel van hun rug en zuig hen op.

Sir Weston:

In de COLD STORAGE, hij is warm gekleed. Je zuigt hem op door met vuur op de bevroren geest in de hoek te spuwen en vermijd zijn ijsaanvallen. Verbrand hem drie keer en zuig hem op.