

# Super Mario 64 FAQ/Walkthrough (Dutch)

by PHildering

Updated on Feb 20, 2001

```
-----  
| Super Mario 64 FAQ/Walkthrough |  
| Door SS Nappa en PHildering   |  
| 100 % NEDERLANDS!!!         |  
-----
```

Auteur 1: Casper van der Veen  
Woonplaats: Veenendaal, Utrecht, Nederland  
E-mailadres: nappa\_lover@hotmail.com  
Eerdere FAQs: Pokémon Gold/Silver (GBC)

Auteur 2: Peter Hildering  
Woonplaats: Apeldoorn, Gelderland, Nederland  
E-mailadres: peterhildering@xs4all.nl  
Eerdere FAQs: Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64)  
Legend of Zelda: Majora's Mask (N64)  
Marioparty (N64)

-----  
Hallo allemaal,

Bedankt voor het bezoeken van deze FAQ. Wij hopen dat je veel plezier hebt tijdens het lezen. We proberen elke week een update te hebben. Als je een vraag hebt, kun je me e-mailen (nappa\_lover@hotmail.com of peterhildering@xs4all.nl) maar e-mail me ALLEEN MAAR als je het ECHT niet weet.

Dus lees wel eerst effe goed de FAQ door. Bedenk ook dat de meest recente versie van deze FAQ altijd gevonden kan worden op [www.gamefaqs.com](http://www.gamefaqs.com), check die site dus altijd eerst voordat je komt met vragen over nog niet afgemaakte hoofdstukken.

Groetjes,

Casper en Peter

-----  
----- 1 - Inhoud -----  
-----

1. Inhoud
2. Legal Disclaimer
3. Versies
4. Het verhaal
5. Controls
6. Walkthrough
  1. Bob-Omb Battlefield
  2. Whomp's Fortress
  3. Jolly Roger Bay
  4. Cool Cool Mountain

5. Big Boo's Haunt \*
6. Hazy Maze Cave \*
7. Lethal Lava Land \*
8. Shifting Sand Land
9. Dire Dire Docks
10. Snowman's Land \*
11. Wet-Dry World \*
12. Tall Tall Mountain \*
13. Tiny-Huge Island \*
14. Tick Tock Clock \*
15. Rainbow Ride \*
- Kasteelsterren \*
7. Alle muntjes in elke wereld \*
8. Caps \*
9. Hoofdpersonen \*
10. Vijanden \*
11. Items \*
12. Vindplaats van alle 1 Ups
13. Warps \*
14. Tips & Trucks \*
  - a. Gewone tips en trucks \*
  - b. Pro Action Replay-codes \*
15. Vraag & antwoord \*
16. Wat te doen nadat je 120 sterren hebt gehaald \*
17. Speciale dank

Dingen met een \* erachter zijn nog gedeeltelijk of niet aanwezig.

-----  
 ----- 2 - Legal Disclaimer -----  
 -----

Deze FAQ is:

© Casper van der Veen (SS Nappa) en Peter Hildering (PHildering), 2001

Niets uit deze FAQ mag gepubliceerd worden op andere sites dan:

www.gamefaqs.com  
 www.waregames.com  
 www.fbgames.com

zonder toestemming van de auteurs. Dus als je deze site wilt plaatsen op je site, neem dan even contact op met Peter (peterhildering@xs4all.nl) of Casper (nappa\_lover@hotmail.com). Verder zijn alle commerciële en illegale dingen die je kunt verzinnen en doen met deze FAQ verboden :)

-----  
 ----- 3 - Versies -----  
 -----

Versie 1.0 - 18th February 2001  
 De eerste versie van deze FAQ/Walkthrough over Super Mario 64!  
 Caspers update:  
 - Walkthrough course 1 t/m 4

- 1-Ups
- Peters updates:
- Het Verhaal
  - Controls
  - Walkthrough course 8 en 9

-----  
----- 4 - Het verhaal -----  
-----

Op een dag krijgt Mario een brief:

Beste Mario,  
Wil je naar het kasteel komen?  
Ik heb een taart voor je gebakken!  
Groetjes van Prinses Toadstool (Peach)

Wow! denkt Mario, een uitnodiging van de prinses! Dat maak je niet dagelijks mee! Snel rent hij naar zijn klerenkast en zoekt zijn mooiste loodgieterspakje uit. Hij kleedt zich om, kamt zijn haren en springt dan in de warpbuis die hem rechtstreeks naar het kasteel van prinses Peach brengt.

Als Mario bij het kasteel arriveert is het er erg rustig. Te rustig. Maar Mario schenkt er geen aandacht aan, hij is met zijn hoofd bij de lekkere taart die de prinses voor hem gebakken heeft. Mario trekt een sprintje naar de deur van Mushroom Palace en gaat erin.

Maar dan hoort hij een donkere stem:

"Er is niemand thuis, dus ga maar gauw weer weg! Gwa ha ha!"

Mario herkent de stem meteen. O no, dat zit niet goed! Het is Bowser, zijn aartsvijand! Mario rent het paleis in en rammelt aan een deur. Maar deze zit op slot! Hij probeert een andere, ook die is dicht.

Dan hoort hij ineens een stemmetje dat zijn aandacht vraagt. Mario draait zich om en daar ziet hij Toad staan, het hulpje van de prinses.

"Ik ben zo blij dat ik je zie," zegt Toad, "we hebben je hulp nodig!"

Terwijl de prinses druk bezig was in de keuken met het bakken van een taart, is Bowser het paleis binnen geslopen."

Mario begint zorgelijk te kijken. Zal Bowser de lekkere taart gestolen hebben? Maar het blijkt nog veel erger te zijn. Toad vertelt dat Bowser de prinses gekidnapt heeft! En om te voorkomen dat iemand haar komt bevrijden, heeft hij alle powersterren die het kasteel beschermen gestolen, en heeft de kracht ervan gebruikt om zijn eigen werelden te creëren achter de muren van het kasteel! Toad vertelt verder dat Bowser alle deuren heeft gesloten met de kracht van de sterren. Maar een deur is hij vergeten.

Mario bedenkt zich niet en gaat de deur in die Toad hem gewezen heeft. De kamer is leeg op een enkel schilderij na dat aan de muur hangt. Mario loopt er heen. Wat bobbelt en schittert dat schilderij raar, denkt hij. Wat zou er achter zitten? Mario waagt het erop en springt naar het schilderij toe. Het blijkt een portaal naar een andere wereld te zijn!  
En zo begint Mario's grootste avontuur aller tijden!

-----  
----- 5 - Controls -----  
-----

\*\*\* Gewone moves \*\*\*

-----

Lopen en rennen:

Hier zal zeer waarschijnlijk niemand moeite mee hebben. Om te lopen moet je de control stick in de richting duwen waar je naar toe wilt. Als je de joystick ver duwt, rent Mario en als je de joystick zacht duwt, loopt Mario. Doordat de joystick analoog is, heb je 360 graden bewegingsvrijheid.

Bordjes lezen en praten:

Ga voor het bericht staan dat je wil lezen, of voor de persoon waar je mee wilt praten en druk op B. Als het een lange tekst is kan je met B bladeren.

Dingen oppakken en weggooien:

Ga achter een ding of een vijand staan en druk op B om het voorwerp op te pakken. Afhankelijk van wat je in je handen hebt, kan je er mee gaan rondlopen. Als je iets in je handen hebt kan je het met B weer weggooien.

Springen:

Druk op A en Mario springt een eindje de lucht in. Dit is waarschijnlijk de meest gebruikte move. Gebruik het om op hoger gelegen platforms te bereiken, over iets heen te springen of wat dan ook.

Dubbele sprong:

Druk na een gewone sprong gelijk nog een keer op A. Mario roept nu WOEHOE! en springt twee keer zo hoog. De hoogte van de sprong komt overeen met die van een achterwaartse salto. Je moet voor deze sprong wel bewegen, vanuit stilstand kan het niet.

Driedubbele sprong met salto:

Doe tijdens het rennen een dubbele sprong en druk daarna gelijk op A. Mario roept nu YAHAA! en maakt nu een drie keer zo hoge sprong. De driedubbele sprong is de hoogste sprong die er is, maar is moeilijk uit te voeren. Je hebt hem dan ook bijna nooit nodig. Wanneer je hem wel gebruikt is als je wilt vliegen m.b.v. een Wing Cap. Na een driedubbele sprong kan je vliegen!

Zijwaartse sprong:

Ren in een bepaalde richting. Duw dan de joystick in de tegenovergestelde richting en druk gelijk daarna op A. Mario maakt nu een zijwaartse salto door de lucht. Deze sprong is heel lastig uit te voeren, en ook lastig te mikken, je zal er waarschijnlijk niet veel gebruik van maken.

Slaan:

Druk op B en Mario slaat met zijn vuisten voor zich uit. Deze slag heeft niet zo'n ver bereik. Als je drie keer achter elkaar op B drukt, trapt Mario bij de derde keer.

Karatetrap:

Spring omhoog en druk op B als je in de lucht bent. Mario voert nu een heuse karatetrap uit in de lucht. Je moet trouwens wel uit stilstand springen.

Duikaanval:

Druk onder het rennen op B. Mario doet nu een duik met zijn handen naar voren. Doe dit op een hellend vlak en je glijdt op je buik naar beneden. Dit is ook een zeer efficiënte aanval, en kan gebruikt worden om speciale diertjes te vangen...

Bukken:

Druk op Z en Mario neemt een bukkende houding aan met zijn handen boven

zijn hoofd. Je kan dit bijv. gebruiken om onder vlammen door te duiken.

#### Kruipen:

Houd Z ingedrukt en beweeg de joystick. Mario kruipt nu als een baby over de grond. Dit gaat super langzaam, maar het is wel handig om je te verplaatsen over hellende oppervlakten, waar je normaal niet op kan lopen zonder naar beneden te glijden.

#### Stampen:

Spring omhoog en druk op Z. In de lucht maakt Mario een salto en komt met zijn achterwerk naar beneden op de grond terecht (Autsj!). Dit bommetje is een heel handige manier om vijanden te verslaan, en wordt ook gebruikt om palen de grond in te stampen, schakelaars in te drukken etc.

#### Salto achterover:

Houd de Z ingedrukt en druk op A. Wedden dat jij deze move van Mario niet na kan doen? Mario maakt een indrukwekkende salto achterover met flinke hoogte, een hoogte die gelijk staat aan die van de dubbele sprong. Voordeel is dat je de salto achterover vanuit stilstand kan doen.

#### Voetveeg:

Houd de Z ingedrukt en druk op B. Mario trapt nu even met zijn voet een rondje, een voetveeg. Deze move is nutteloos, ik kan me niet herinneren dat ik 'm ooit wel eens gebruikt heb.

#### Lange sprong:

Neem een aanloop, druk op Z en gelijk daarna op A. Mario maakt een lange, lage sprong. Deze move is noodzakelijk om ravijnen over te steken. Je kan er ook snelheid mee maken tijdens bijv. een race.

#### Sliding:

Druk tijdens het rennen Z in en gelijk daarna B. Mario maakt nu een sliding met zijn voeten vooruit. Als je dit doet op een helling, glijdt Mario op zijn achterwerk naar beneden. Hiermee kan je ook vijanden aanvallen, maar het is lastig richten.

#### Ergens op klimmen:

Spring dichtbij een rand. Mario grijpt zich er dan automatisch aan vast. Duw de joystick in de richting van de rand om Mario zich te laten optrekken. Duw de joystick van de rand af (of druk op Z) om te vallen. Om snel te klimmen moet je als je hangt tegelijk met het duwen van de stick in de goede richting op A drukken.

#### Zwemmen:

Spring in het water (nogal logisch lijkt me, waar moet je anders zwemmen?) Als je A steeds indrukt in een bepaald ritme, zwemt Mario met zijn armen en gaat aardig snel, en als je A steeds ingedrukt houdt trappelt Mario met zijn voeten en gaat langzaam. De joystick naar boven is naar beneden zwemmen en de joystick omlaag is naar boven zwemmen. Als je tijdens het zwemmen op B drukt, doet Mario een greep voor zich uit (?). Je kan niet eindeloos onder water zwemmen, anders stikt Mario. Houd je Power Meter in de gaten, als Mario dreigt te stikken, zwem dan gauw naar de oppervlakte om lucht te happen!

#### Uit het water springen:

Dit heeft mij tot wanhoop geleid toen ik voor de allereerste keer Super Mario 64 speelde. Dit is de juiste manier om het te doen: Zwem helemaal tot boven in het water en duw de joystick naar beneden. Druk nu op A. Zorg wel dat er iets in de buurt is waar je je aan vast kan grijpen.

#### Klimmen:

Spring tegen een boom of een paal. Mario grijpt zich dan automatisch vast. Beweeg de joystick om Mario te laten klimmen. Als je, als je bovenin bent, de joystick even loslaat en dan weer naar boven duwt, maakt Mario een handstand op de top. Als je nu op A drukt springt Mario achterover uit de boom of paal. Zo kan je onthouden waar Mario terecht komt als hij van een paal springt. Hij springt altijd in de richting van zijn petje.

#### Muursprong:

Spring tegen een muur aan en druk gelijk op A als je de muur raakt. Mario zet zich met zijn voeten af tegen de muur en springt hoger (in het echt onhaalbaar!). Als daar weer een muur staat kan je daar weer vanaf springen en hoger komen, dus je kan tussen twee muren in heel ver omhoog komen! Maar meestal wordt de muursprong gebruikt met één muur. Stuur tijdens de sprong met de joystick. Het uitvoeren van deze sprong is erg lastig, je hebt er flink wat oefening mee nodig om hem correct te kunnen uitvoeren, en helaas voor jou heb je hem vaak nodig om bepaalde sterren te vinden.

\*\*\* De camera \*\*\*

-----

Mario wordt het hele spel gevolgd door Lakitu, de cameraman. Je kan zelf bepalen waar de camera staat. Met de bovenste C kan je de camera inzoomen. Als je dat net zolang doet tot de camera direct achter Mario's hoofd staat, kan je de camera bewegen met de joystick. Als je op A drukt ga je weer uit deze mode. Met de onderste C kan je de camera uitzoomen. Met de rechtse C kan je de camera rechts om Mario draaien en met de linkse C kan je de camera links om Mario draaien. Als de camera gehinderd wordt, gaat het beeld schokken.

Je kan het spel bekijken dicht bij Mario, of er verder vandaan. Met R kan je wisselen tussen beide mode's.

\*\*\* Informatie in beeld \*\*\*

-----

#### Levens:

Links boven in het scherm zie je het hoofd van Mario met er naast hoeveel levens je nog hebt. Als je begint met het spel heb je 4 levens. Als je powermeter leeg is of van een level afvalt gaat er een leven af. Als je een groen-met-witte paddestoel (1-Up) pakt krijg je er weer een leven bij. Als je 50 munten in een level hebt en je pakt een ster, krijg je ook een leven.

#### Power Meter:

In het midden van het scherm zie je je powermeter. Als hij vol is gaat hij soms weg. Er kunnen één of meer partjes afgaan als je aangevallen wordt door een monster, van grote hoogte op de grond valt, als je lang onder water blijft of als je in vuur of lava terechtkomt. Als de powermeter helemaal leeg is verlies je een leven en wordt je uit de course gegooid. Als in het kasteel je powermeter leeg is, word je uit het kasteel gegooid. Je kan de powermeter weer bijvullen door munten te pakken, adem te halen tijdens het zwemmen of door het hart lopen dat je in sommige courses vindt.

#### Aantal sterren en munten:

Helemaal rechts boven in het scherm zie je hoeveel sterren je al hebt door het hele spel. Rechts boven in het scherm en links van de ster zie je hoeveel munten je al hebt verzameld in de course waar je op dat moment bent.

De huidige stand van de camera:

Rechts onder in je scherm zie je de stand van de camera die je met R kunt veranderen. Een Lakitu-hoofdje betekent dat je in de veraf-mode bent, een Mario-hoofdje betekent dat je in de dichtbij-mode bent. Als je niet verder meer kunt inzoomen of uitzoomen zie je dat ook in beeld.

Pauzescherm:

In het pauzescherm zie je in welke course je bent en de naam van de ster die je aan het vinden bent. Rechts onder in het pauzescherm zie je de rode munten die je hebt verzameld in de course waar je op dat moment bent. Als je in het kasteel op pauze drukt kan je zien hoeveel sterren je in elke course gehaald hebt.

Om de level te verlaten zonder dat je een ster hebt gehaald moet je op pauze drukken als Mario stil staat (dat is zo geprogrammeerd om te voorkomen dat je gauw de level verlaat als je een ravijn in valt) en kies "Exit Course" uit het pauzescherm. Je speelt nu weer verder vanaf de centrale kamer in het kasteel.

-----  
----- 6 - Walkthrough -----  
-----

Dit is ie dan: de walkthrough! Met daarin de vindplaats van alle 120 sterren. Het hoofdstuk waar het eigenlijk allemaal om draait. Elke wereld is in 9 hoofdstukken verdeeld: Locatie van level, locaties in het level, de 6 normale sterren en de 100 muntjes-ster. Veel plezier ermee!

=====  
1. B o b - o m b B a t t l e f i e l d  
=====

\*\*\* Locatie van Level \*\*\*  
-----

Om Bob-omb Battlefield te bereiken moet je zodra je het kasteel inkomt naar links lopen en dan het kleine podium op. Je komt bij een deur met een ster erop. Open de deur en je komt in een kamer met een schilderij. Spring in het schilderij en je bent in Bom-omb Battlefield.

\*\*\* Locaties in het level \*\*\*  
-----

Ik gebruik dit hoofdstuk omdat ik bijvoorbeeld soms zeg: Ga naar de Pyramid. Als je niet weet waar die is, kun je dat opzoeken in dat level in dit hoofdstuk.

Chain Chomp's plaats:  
Ergens in het level is er een Cain Chomp (een grote happende bal aan een ijzeren ketting) die aan een stok vaszit.

Bob-omb Berg:  
Een grote berg met daarop King Bob-Omb. Om de berg te bereiken, moet je vanaf het begin alsmaar rechtdoor gaan totdat je bij een klein houten brugje komt. Ga daar overheen en loop links langs Chain Chomp's Gate. En dan weer over een brugje. Je komt op een soort open plek

en ziet voor je een grote berg. Loop naar de berg toe. Om bovenop de berg te komen, moet je steeds rondjes eromheen blijven lopen. Kijk wel uit voor de bowlingballen! Loop door totdat je het gat ziet waar alle bowlingballen uit komen rollen. Ga erin staan en ga tegen de muur aanstaan. Je wordt geteleporteerd naar bijna de top van de berg. Boven op de berg staat trouwens King Bob-omb.

King Bob-omb:

De koning van Bob-omb Battlefield. Hij staat bovenop de Bob-omb Berg.

Eiland in de lucht:

Er zweeft ergens een eiland in de lucht. Om dit eiland te bereiken, moet je eerst met de rode bommetjes aan het begin van het level praten. Ga dan naar het kanon rechts van Chain Chomp's plek. Het kanon is ergens op een berg. Schiet jezelf vanaf daar op het eiland.

\*\*\* Ster 1: Big Bob-omb on the Summit \*\*\*

-----

Om de eerste ster te krijgen moet je naar de top van de Bob-omb berg gaan. Om de berg te bereiken, moet je vanaf het begin alsmaar rechtdoor gaan totdat je bij een klein houten brugje komt. Ga daar overheen en loop links langs Chain Chomp's Gate. En dan weer over een brugje. Je komt op een soort open plek en ziet voor je een grote berg. Loop naar de berg toe. Om bovenop de berg te komen, moet je steeds rondjes eromheen blijven lopen. Kijk wel uit voor de bowlingballen! Loop door totdat je het gat ziet waar alle bowlingballen uit komen rollen. Ga erin staan en ga tegen de muur aanstaan. Je wordt geteleporteerd naar bijna de top van de berg. Boven op de berg staat King Bob-omb.

King Bob-omb heeft de eerste ster, maar om die ster te krijgen moet je hem eerst verslaan. Hij zal nu op je af komen lopen. Probeer achter hem te komen met wat salto- en springwerk. Als je eenmaal achter hem bent moet je op A drukken om hem op te pakken. Gooi hem ook weer weg met A. Zorg er alleen niet voor dat je van de berg afvalt of dat je hem van de berg afgooit want dan moet je weer helemaal opnieuw beginnen. Maar goed, als je hem verslaat door hem drie keer op de grond te gooien, zal hij ontploffen en laat hij de ster achter. Loop ernaartoe en pak je eerste ster!

\*\*\* Ster 2: Footrace with Koopa the Quick \*\*\*

-----

Aan het begin van het level moet je naar voren lopen. Je ziet daar een schildpad staan genaamd Koopa the Quick. Hij daagt je uit voor een race wie het eerst bovenop de Bob-omb Berg is. Het is dan wel een schildpad, maar hij is toch best snel. Gebruik om van hem te winnen dezelfde strategie als bij de eerste ster om bovenop de berg te komen. Maar zeker gebruik van de teleporteergaten om tijd te besparen. Loop als je bovenop de berg bent naar de vlag toe om de tijd te stoppen. Wacht hier op de schildpad en als ie aankomt geeft hij je de ster.

\*\*\* Ster 3: Shoot to the island in the sky \*\*\*

-----

Er zweeft ergens een eiland in de lucht met een ster erop. Om dit eiland te bereiken, moet je eerst met de rode bommetjes aan het begin van het level praten. Ga dan naar het kanon rechts van Chain Chomp's plek. Het kanon is ergens op een berg. Schiet jezelf vanaf daar op het eiland. Loop op het eiland naar het bruine !-blok toe. Maak hem open en pak de ster die eruit komt.



\*\*\* Ster 4: Find the eight red coins \*\*\*

-----  
Zoals de titel al zegt, vind de acht rode muntjes. De locatie van de muntjes zijn:

- Muntje 1: Loop vanaf het begin rechtdoor over de brug naar het grasveldje. Achterin is een heuveltje met daarop het rode muntje.
- Muntje 2: Vlakbij Chomp zijn twee platformpjes die op en neer gaan. In het midden ervan is het rode muntje. Je kunt erbij komen door erheen te springen van bovenaf of van beneden een platform opgaan en eraf springen in het midden.
- Muntje 3: Die zit bovenop de stok waar Chomp aan vast zit.
- Muntje 4: Loop door langs Chomp en ga daarna links het veldje op. Daar ligt op het veldje een rood muntje.
- Muntje 5: Loop wat verder na muntje 4 en je ziet nog een rood muntje
- Muntje 6: Loop als je voor het hek van de berg staat naar links. Daar zie je beneden een 1 Up en een rood muntje!
- Muntje 7: Zodra je bij de Bob-omb Berg komt zie je op een steile helling met een muntje in het midden. Je hebt twee mogelijkheden: 1. Loop van onderaf de berg op. Veel geduld nodig! 2. Dit is aanbevolen. Loop naar boven en glijd van bovenaf naar beneden en pak het rode muntje.
- Muntje 8: Schiet jezelf of vlieg naar het eiland in de lucht. Klim in de boom daar en doe daar bovenop een handstand om het laatste rode muntje te krijgen!

De ster verschijnt op het veldje waar muntje 4 en 5 lagen. Sta daar niet zo te staan, pak die ster!

\*\*\* Ster 5: Mario Wings to the Sky \*\*\*

-----  
Ik raad je aan voor deze ster de Wing Cap te halen (kan nog niet in het begin) maar het hoeft niet perse. Maar goed, schiet jezelf of vlieg naar het eiland in de lucht. Ga het kanon en spring erin. Als je jezelf ergens op wilt richten zie je als het goed is ringen van muntjes in de lucht. Schiet je erdoorheen en er verschijnt steeds een nummer. Probeer de nummers 1 tot en met 5 te krijgen. Als het je lukt verschijnt er een ster in het veldje onder de ringen.

\*\*\* Ster 6: Behind Chain Chomp's Gate \*\*\*

-----  
Ga naar Chain Chomp's plaats. Je moet proberen de stok in de grond te krijgen. Het enige probleem is dat die gast je om de paar seconden aanvalt. Ga vlak nadat ie je aangevallen heeft (en jij het hebt ontweken) naar de stok toe en druk op A en Z erboven om de stok steeds een stukje in de grond te boren. Nadat je er drie keer op hebt gebonkt is de Chain Chomp vrij en blij. Hij molt de kooi achter hem en springt weg. In de kooi zit een ster!

\*\*\* Ster 7: 100 Coin Star \*\*\*

-----  
Deze is vrij simpel. Er zitten een heleboel muntjes in de ringen in de lucht, vermoord alle zwakke vijanden en haal een extraatje met de rode muntjes. Voor meer informatie, check Hoofdstuk 7a.

=====

=====

\*\*\* Locatie van level \*\*\*

-----

Beneden in het kasteel met als waarde 1 ster. NIET boven, dat is een bonuslevel. Binnen is het schilderij. Na naar het geklets van Toad geluisterd te hebben kun je erin springen.

\*\*\* Locaties in het level \*\*\*

-----

Fort:

Ongeveer de hele wereld. Het is waar je op kunt klimmen, alleen het gras eromheen is niet het fort.

Torenfort:

Bovenop het fort staat bij ster 2 een toren. Verrassing! Dit is het torenfort.

Vliegende eilanden:

Vlakbij de top van het fort zweven een paar eilanden in de lucht.

De kooi:

Vlakbij de vliegende eilanden is een kooi met een ster erin. Dit is de kooi.

Watergebied:

Het gebied met een laag laagje water waar je kunt komen door een salto achterover te doen als je bij het begin bent. Loop dan naar links en je bent er.

Rode Bob-omb en kanon:

Bijna helemaal links in het watergebied is de rode Bob-omb. Het kanon zelf is naast hem.

\*\*\* Ster 1: Chip off Whomp's Block \*\*\*

-----

Je moet op de top van het fort zien te komen. Om daar ook daadwerkelijk te komen moet je eerst het pad opgaan. Loop vooruit en ga de trap op. Kijk uit voor de Twomps. Ren daarna snel naar de andere kant van de vallende brug anders val jij zelf ook. Daarna zie je een draaiende brug. Spring erop en loop naar het midden want de brug komt langs een blok. Loop daarna aan de andere kant verder en kijk uit voor de Whomps. Aan het eind moet je op een platform springen dat naar boven gaat. Spring er boven weer af en je ontmoet je tweede koning: King Whomp!

King Whomp is ondankbaar om dat zij stenen de huizen, straten en nog veel meer dingen van mensen bouwen en ze krijgen nog geen dank. Daarom daagt hij je uit voor een gevecht. Loop van de voorkant tegen hem aan. Als hij dan op je wilt springen moet je snel tussen zijn benen door lopen. Hij ligt dan op de grond. Loop over zijn rug heen en doe een A + Z-sprong op zijn pleister. Dan heeft hij pijn. Dan staat hij op en glij je van zijn rug af en alles begint weer van vooraf aan. Doe 3 keer een A + Z-sprong op zijn pleister om hem te verslaan. Hij geeft je dan als beloning een ster!

\*\*\* Ster 2: To the top of the Fortress \*\*\*

-----

Ga weer naar de top van het fort, de plaats waar King Whomp eerst was. Daar

is nu een grote toren. Ga met de soort trap naar boven (doet dit iemand denken aan DK 64, Gloomy Galleon?) en aan het eind brengt de lift je omhoog. Bovenop de toren ligt een Golden Banana, eeehh..... ster. Pak hem!

\*\*\* Ster 3: Shoot into the wild blue \*\*\*

-----  
Ga naar het watergebied en loop verder door naar achteren. Praat met de rode Bob-omb en hij opent het kanon voor je. Spring in het kanon en je ziet een soort stok tussen twee platforms. Richt en schiet je op de stok en glijdt er eenmaal aan hangend naar beneden om de ster te bereiken.

\*\*\* Ster 4: Red Coins on the Floating Isle \*\*\*

-----  
Je moet hier ook weer de acht rode muntjes verzamelen.  
- Muntje 1: Op de in- en uitschuivende platforms in het begin.  
- Muntje 2: In het watergebied is een steile helling met een rood muntje erop. Je kunt deze van bovenaf of vanaf beneden bereiken. Maar vanaf beneden moet je hem bereiken met een move die je pas in Hazy Maze Cave leert. Je kunt ook in hoofdstuk 5 kijken.  
- Muntje 3: Er is een trap die je op moet gaan met een Whomp erop. Als de Whomp beneden is spring dan bovenop hem en hij neemt je ermee naartoe  
- Muntje 4: Na de Twomp is een Piranha Plant. Daar ligt het rode muntje bij. Kijk uit dat je de plant niet wakker maakt.  
- Muntje 5: Er is een smalle plank bij de tweede Piranha Plant. Kijk hierbij ook weer uit, loop voorzichtig.  
- Muntje 6: Op de ronddraaiende brug, moet je vanaf de kant na aan het eind jezelf op het puntje laten meedraaien. Je komt langs wat gele muntjes maar ook langs een rood muntje! Er verschijnt trouwens ook een 1 Up in het midden als je alle muntjes pakt.  
- Muntje 7: Spring op één van de platforms van de vliegende eilanden. Op één van de platforms ligt een rood muntje.  
- Muntje 8: Op een ander platform verder weg van muntje 7 is ook een platform met nog een rood muntje, de laatste trouwens.  
De ster verschijnt vlak voor het fort op het gras waar je uitkomt wanneer je van de in- en uitschuivende platforms afvalt.

\*\*\* Ster 5: Fal into the Caged Island \*\*\*

-----  
Klim in de boom links van je aan het begin van het level. Er komt een uil uit die je een ritje aanbiedt. Grijp je vast aan zijn poten en laat hem omhoog vliegen. Je kunt hem nu een beetje besturen. Laat hem naar de vliegende eilanden vliegen. Daar is ergens een kooi met een ster erin. Laat de uil erboven vliegen en laat je dan vallen. Je kan zien waar je zult landen door naar je schaduw te kijken. Moeilijk, moeilijk, moeilijk. Veel succes ermee!

\*\*\* Ster 6: Blast away the wall \*\*\*

-----  
Ga naar het watergebied en praat met de rode Bob-omb en spring in het kanon. Richt het kanon naar rechts en je ziet twee muren. Richt jezelf op het puntje van de achterste. Hierdoor vliegt er een stuk af waardoor de ster die in de muur zat nu naar buiten komt. Spring terug in het kanon en schiet jezelf nu op de ster om hem bij je verzameling te voegen.

\*\*\* Ster 7: 100 Coins Star \*\*\*

Dit is de makkelijkste 100 Coins Star vind ik. Er zijn veel blauwe muntjes. Door de vier Piranha Planten te verslaan bijvoorbeeld. En ook door in het watergebied langs het kanon naar achteren telopen en een Hip Drop (A en dan Z) op het blok daar te doen waardoor er vier blauwe muntjes verschijnen. Op de vliegende eilanden liggen ook een hoop muntjes. En de rode muntjes natuurlijk.

=====

3. J o l l y R o g e r B a y

=====

\*\*\* Locatie van level \*\*\*

-----

In de hal is een klein podium met daarop een deur met daar weer op een ster met het getal drie. Ga daarin, loop rechtdoor en spring in het schilderij met het schip erop.

\*\*\* Locaties in level \*\*\*

-----

Gezonken schip:

Als je vanaf het begin van het level rechtdoor blijft zwemmen BOVEN water kom je uit op een soort grote ronde watervlakte. Duik daar naar beneden tot aan de bodem en daar ligt het gezonken schip. Nadat je ster 1 hebt gehaald is het niet meer gezonken, dan ligt het op diezelfde plek, maar dan boven water.

De geheime grot:

In de grote open watervlakte boven het schip kun je onderduiken. Kijk langs de muren en je ziet dan ergens een soort tunnel. Ga daarin en zwem naar boven en je komt in de geheime grot terecht.

Rode Bob-omb en kanon:

Om bij de rode Bob-omb te komen moet je vanaf het begin eerst naar voren en dan naar rechts zwemmen. Hij staat op een podium. Het kanon zelf is op een klein stenen eilandje in het watervlakbij het begin.

\*\*\* Ster 1: Plunder in the Sunken Ship \*\*\*

-----

Ga naar het gezonken schip toe onder water. Er is niet erg veel aan te zien behalve dan een paling die uit een raampje steekt. Kom niet te dichtbij, hij doet schade! Zwem nu weer naar boven en weer naar beneden en als het goed is, is de paling nu weggezwommen. Zwem nu zelf het raampje in waar de paling eerst zat om in het schip uit te komen.

Als je het schip inkomt zit je helemaal onder water. Er zitten 4 schatkisten onder je en er is verderop nog een !-blok. Maak nu vanaf de ingang eerst de achterste kist op het podium open. Elke keer als je de goede kist opent komt er een nummer uit en een luchtbel waarbij je weer meer energie krijgt. Maak daarna de 2e schatkist van onderaf open voor het getal 2 en nog een luchtbel. Vervolgens open je de onderste en tenslotte de tweede van boven. Als alle getallen goed zijn, zal het water uit de boot lopen. Er verschijnt nu een soort trap waar je helemaal op moet klimmen om bij het !-blok uit te komen. Als je eenmaal bovenaan bent, moet je het

!-blok openmaken om er, zoals verwacht, een ster uit te laten komen.

Ster 2: Can the Eel come out to play?

-----

Ga naar de plaats waar het schip nu drijft en duik onder. Als je langs de muren kijkt, zie je links ergens een gat. Als je dichterbij zwemt zie je als het goed is de kop van een paling eruit steken. Kom niet al te dichtbij, want hij bijt. Gebruik jezelf als levend aas en ga een beetje plagerig voor het zwemmen waar hij net niet bij kan. Hij zal dan op een gegeven moment naar buiten komen zwemmen. Raak hem niet aan, zijn hele lijf is pijnlijk (SIDDERAAL!!!). Als de paling er helemaal uit het gat is gezwommen kun je de ster aan zijn staart zien. Het beste is om zodra de staart eruit komt de ster meteen te grijpen, want anders moet je de paling achterna jagen en dat is vrij moeilijk omdat hij zich omdraait en onverwachte bochten neemt. Maar wat je ook doet om de ster te krijgen, veel succes!

Ster 3: Treasure of the Ocean Cave

-----

Ga naar de geheime grot (voor de locatie, zie 'Locaties in level') het oppervlak op. Eenmaal binnen moet zover mogelijk naar links rennen. Er vallen wel een hoop pilaren, dus pas op! Als je eenmaal naar links gerend bent zonder dood te gaan, kom je bij een podium met 4 schatkisten erop. Net zoals in het gezonken schip moet je de kisten in de goede volgorde openen. Als je kijkt vanaf waar het bordje staat moet je eerst de achterste kist links openen, dan de voorste links, dan de achterste rechts en tenslotte de voorste rechts. Als je dit goed doet zal er een ster komen uit de vierde kist.

Ster 4: Red Coins on the Ship afloat

-----

Net zoals in de vorige 3 levels, moet je ook hier weer de acht rode muntjes verzamelen. Ik beschrijf ze natuurlijk ook weer.

- Muntje 1: Duik bij het begin van het level onder water. In de eerste schelp zit de eerste.
- Muntje 2: In een schelp iets verder verwijderd van de eerste zit er ook één.
- Muntje 3: Alweer in een schelp, vlakbij de rode Bob-omb.
- Muntje 4: Bovenin de paal achter het podium met de rode Bob-omb.
- Muntje 5: In een schelp diep onder water vlakbij waar het gezonken schip eerst lag.
- Muntje 6: Aan de voorkant van het schip. Om op het schip te komen, moet je op het platform bij de rode Bob-omb springen. Daar is een !-knop. Sta erop en er komen blokken tussen de houten platforms voor je zodat je naar het schip kan lopen en aan het eind erop springen.
- Muntje 7: Ook op het schip, maar dan niet op het dek maar bovenop het soort huisje. Gebruik een Triple Jump (drie keer springen met aanloop) om hier op te komen.
- Muntje 8: Naast muntje 7, ook op het huisje.  
De ster verschijnt tussen muntje 7 en 8.

Ster 5: Blast to the Stone Pillar

-----

Praat met de rode Bob-omb. Om bij hem te komen moet je vanaf het begin eerst naar voren en dan naar rechts zwemmen. Hij staat op een podium. Nadat je met hem gepraat hebt, gaat het kanon op het eilandje vlakbij het begin

open. Spring erin en kijk wat naar links. Daar zie je drie grote pilaren. Het is de bedoeling om jezelf zo te mikken dan je bovenin de linkse pilaar komt, zodat je van daar af naar het platform links te springen waar een !-blok is met de vijfde ster erin! Zucht...hijg...puf... dat was een lange zin!

Ster 6: Through the Jet Stream

-----

Waar eerst het gezonken schip lag, is een soort bubbelbad. Nou ja, er ligt een ster omringt door bubbels. Je kunt hem alleen niet bereiken doordat de bubbels je weg drukken. Je kunt er komen door aan de kant het blok met de Metal Cap te openen (wat niet kan voordat je de Metal Cap Course in Hazy Maze Cave hebt gehaald) en naar beneden te springen naar de bubbels. Eenmaal daar zal je Metal Cap bijna verdwenen zijn, dus pak de ster snel.

Ster 7: 100 Coins Star

-----

Er is een blok met blauwe muntjes in de geheime grot, en ook heel wat gele muntjes. Onder water vlakbij de geheime grot zijn ringen met muntjes en je hebt ook nog de rode muntjes. De rest, is aan jou...

=====  
4. C O O L , C O O L M O U N T A I N  
=====

\*\*\* Locatie van level \*\*\*

-----

Er is nog een kamer met daarop een waarde van drie sterren. Hij is links naast een houten deur. Daarbinnen zijn drie schilderijen met twee sneeuwpoppen erop. Spring in de middelste om in het level uit te komen.

\*\*\* Locaties in level \*\*\*

-----

Glijbaan:

Aan het begin van het level is een huisje waar muntjes boven zweven. Klim op het dak en je ziet er een gat in. Val erin om aan het begin van de glijbaan uit te komen.

Moeder Pinguïn:

Helemaal beneden in het level staat een grote Pinguïn die haar kleine zoontje zoekt.

Sneeuwpop:

Er is ergens een houten brug waar sneeuwpoppen overheen springen. Vlak daarvoor ligt het hoofd van een sneeuwpop. Hij wil zijn lijf terug, maar dat komt pas bij ster 5 aan de orde.

Kabelbaan:

Er loopt een kabelbaan tussen waar de sneeuwpop is en waar moeder Pinguïn is. Hij start vanaf moeder Pinguïn.

Rode Bob-omb en kanon:

De rode Bob-omb staat op een vliegend eilandje in het midden van de kabelbaan. Het kanon zelf is vlakbij moeder Pinguïn. Er is er trouwens ook één bij de sneeuwman op een lager platform.

\*\*\* Ster 1: Slip Slidin' Away \*\*\*

-----

Ga de glijbaan in. De bedoeling is om de hele glijbaan af te glijden zonder dood te gaan. De beste manier is om gewoon op het midden van de baan te blijven. Je kunt trouwens ook een stuk afsnijden, waardoor het heel makkelijk wordt. Als je na het lange rechte stuk de bocht omgaat, is er een rij muntjes die de muur ingaat. Volg de muntjes de muur in en de komt in een lange rechte ronde baan. Ga aan het eind naar buiten en je komt uit het huisje vlakbij moeder Pinguïn. Zodra je het huisje uit bent verschijnt de ster naast moeder Pinguïn.

\*\*\* Ster 2: Li'l Penguin Lost \*\*\*

-----

Ga vanaf het begin op het huisje staan waar de glijbaan in is en doe een salto achterover om op de sneeuwberg te komen. Daar loopt een kleine pinguïn die verschrikkelijk irritant begint te krijsen als je hem oppakt. Je moet de pinguïn helemaal onder in de level zien te krijgen. Glijd dus met hem de berg af. Je kan eventueel op een geschikt punt helemaal naar beneden jumpen, maar je kan beter gewoon lopen/glijden, dan heb je minder kans dat je eraf valt. Geef als je helemaal beneden bent aangekomen de baby aan de Moeder Pinguïn. Ze is zo blij, dat ze je een ster cadeau geeft! (N.B. De warp werkt niet als je de pinguïn vasthoudt)

\*\*\* Ster 3: Big Penguin Race \*\*\*

-----

Oh, jippie! Een race met moeder Pinguïn! Ga de glijbaan in en daar wil moeder Pinguïn een weddenschap met je houden om wie het snelste is. Je mag GEEN afsnijdweggetjes gebruiken, dus als je hieraan gewend bent zoals ik gaat het moeilijk worden. De beste strategie is: Laat haar eerst een seconde of 2 gaan en ga dan achter haar glijden. Blijf de hele tijd vlak achter haar en raak niet achter op 'r. Aan het eind zal je supersnel gaan en dan is je kans die je moet grijpen! Haal haar in en wacht op 'r bij de finish. Ze geeft dan toe dat je sneller bent en je krijgt een ster!

\*\*\* Ster 4: Frosty Slide for 8 Red Coins \*\*\*

-----

Verzamel weer, zoals in elk level, de 8 rode muntjes.

- Muntje 1: Deze hangt boven de boom aan het begin van het level.
- Muntje 2: Terwijl je van de berg afglijdt moet je bij het bruggenstuk rechts eraf springen. Daar ligt ergens een rood muntje.
- Muntje 3: Vlakbij de sneeuwpop, ergens voor de kabelbaan dacht ik.
- Muntje 4: Ergens in een hoek.
- Muntje 5: Boven een boom naast het huisje van het einde van de glijbaan.
- Muntje 6: Op een afgebroken brug vlakbij de springende sneeuwpoppen
- Muntje 7: Loop bij moeder Pinguïn zover mogelijk naar rechts. Helemaal op de rand van het platform ligt een rood muntje. Loop er heel voorzichtig naartoe zodat je er niet afvalt en pak het muntje.
- Muntje 8: Tussen twee houten bruggetjes ligt in het midden het laatste muntje.

De ster verschijnt aan de andere kant van de brug waar muntje 6 lag. Om er te komen moet je terwijl je de berg afglijdt ergens ernaartoe springen.

\*\*\* Ster 5: Snowman's lost his head \*\*\*

-----

Ga naar waar de baby pinguïn was, maar loop nu naar links. Daar vindt je een sneeuwbal. Praat ermee en glijdt naar beneden. Glij en loop naar het hoofd van de sneeuwpop en loop erlangs. De bal zal tegen het hoofd aan knallen en het vormt een volledige sneeuwpop. Praat met de sneeuwpop. Hij zal je bedanken om zich met elkaar te herenigen en beloont je met een ster.

\*\*\* Ster 6: Wall Kicks will work \*\*\*

-----

Ga naar moeder Pinguïn en spring daarbij in het kanon. Schiet jezelf naar de overkant. Loop door en je komt bij hoge platforms. Schop jezelf de hele tijd tegen de muur omhoog. Aan het eind is er geen muur meer maar een ster. Mocht je een keer naar beneden vallen, er ligt een hartje dat je helemaal kan healen.

\*\*\* Ster 7: 100 Coins Star \*\*\*

-----

Als je de berg afglijdt kom je een hoop muntjes tegen. Je kunt ook op een gegeven moment een sprong doen om bij een blauw blok te komen. Er is nog meer, kijk daarvoor in hoofdstuk 7.3.

=====

8. S H I F T I N G S A N D L A N D

=====

\*\*\* Locatie van level \*\*\*

-----

Ga naar de kelder van het kasteel, die je kan openen met de sleutel die je krijgt als je Bowser 1 verslaat. Ga bij het schilderij van level 7 linksaf en volg het gangetje. Het lijkt alsof de gang doodloopt. Maar spring IN de wand en je komt in level 8!

\*\*\* Locaties in level \*\*\*

-----

Drijfzand:

In Shifting Sand Land is een heleboel drijfzand. Je kan het onderscheiden van gewoon zand door te kijken of het zand beweegt. Er zijn twee soorten drijfzand: de eerste wordt je zonder pardon in meegezogen, er is geen ontsnappen mogelijk (o.a. rondom de piramide), bij de tweede wordt je langzaam meegezogen en kan je door heel vaak te springen ontsnappen.

De piramide:

Shifting Sand Land is een woestijn waar een grote piramide in het midden staat. Je kan hem niet missen. De piramide is omringd door drijfzand. Als je naar de achterkant van de piramide gaat, vind je een opening. Daardoor kan je in de piramide. Je komt bij de achterkant van de piramide door vanaf de start eerst rechtuit te lopen. Je komt bij het blokkendoelhof. Doorkruis dat doelhof naar rechts. Je komt weer bij zand. Loop nu naar de achterkant van de piramide toe. Pas op voor drijfzand en zandstormen



Blokkendoolfhof:

Het blokkendoolfhof vind je als je vanaf de start rechtdoor loopt. Er kantelen hier grote blokken heen en weer die je kunnen pletten. De blokken hebben een holle kant, als je die op je krijgt gebeurt er niets.

Rode Bob-Omb en kanon:

De rode Bob-Omb staat bij een palmboom bij de 'uitgang' van het blokkendoolfhof. Het kanon zelf is rechts in het blokkendoolfhof.

\*\*\* Ster 1: In the Talons of the Big Bird \*\*\*

-----

Ga naar het blokkendoolfhof en steek het over naar rechts. Je komt bij een toren. Klim op die toren en je ziet een gier vliegen. Die gier heeft een ster in zijn klauwen! Wacht tot de gier dicht bij je komt en verkoop hem dan een mep. Hij laat dan de ster vallen. Pak die ster!  
(N.B. De gier kan ook je petje jatten!)

\*\*\* Ster 2: Shining Atop the Pyramid \*\*\*

-----

Deze ster vind je op de top van de piramide (aan de buitenkant) in een holte. De ster is erg lastig te halen. De beste methode is volgens mij dit: Activeer het kanon (zie 'locaties in level' voor locatie van Rode Bob-Omb), ga er heen en zet het petje uit het rode !-blok op. Ga dan in het kanon en richt jezelf heel hoog. Vlieg nu naar de piramide toe. Probeer precies te landen voor de holte met de ster die op de top is. Als je mist, val je in het drijfzand naast de piramide. Je bent gewaarschuwd!  
Een andere manier is om naar de achterkant van de piramide te gaan, en dan het pad volgen dat slingerend omhoog gaat. Het pad wordt steeds smaller en Fly Guys vallen je lastig, dus gebruik deze weg alleen als je echt een loser bent met vliegen.

\*\*\* Ster 3: Inside the Ancient Pyramid \*\*\*

-----

Ga de piramide in door de tunnel aan de achterkant van de piramide (zie 'Locaties in level'. Je moet nu het pad volgen tot bovenin de piramide. Ik zal niet het hele pad beschrijven, maar alleen wat knelpunten noemen:  
Om vanaf de begane grond op de eerste verdieping te komen, moet je omhoog door op de mummie-Twhomp te gaan staan, hij kan je mee omhoog nemen.  
Op een gegeven moment kom je bij een traliewerk dat boven je hoofd hangt. Druk nu op A en houd A ingedrukt om je vast te grijpen aan de tralies. Slinger nu als een aap via de tralies naar de overkant.  
Nog verder kom je bij een soort van mummie-deegroller die over het pad rolt. Ga nu in de holte in de muur staan om niet geraakt te worden. Klim nu nog veel verder omhoog en uiteindelijk kom je bij de ster.

\*\*\* Ster 4: Stand Tall on the Four Pillars \*\*\*

-----

In Shifting Sand Land staan om de piramide heen vier torens. Ga naar de top van elk van die vier torens. Je kan naar elke toren apart toelopen om er op te klimmen, maar het is handiger om het schildpaddenschild te nemen. Je vindt een !-blok met een schild erin op het stenen gebouwtje bij het begin. Om erop te komen moet je een Triple Jump doen. Met je schild kan je over drijfzand rijden. Rijd met je schild over alle torens. Als je dat gedaan hebt, gaat de top van de piramide eraf! Ga nu naar het kanon, zet een

vliegpetje op en lanceer jezelf uit het kanon. Vlieg naar de top van de piramide en laat je in het gat vallen dat ontstaan. Je komt bovenin de piramide uit. Volg het paadje en je komt in een graftombe. Hier verschijnt de koning van Shifting Sand Land: Eyerok!

Het zijn twee stenen vuisten. De vuisten proberen je te meppen, ontwijk de slagen. Op elke vuist zit een oog. Let goed op, en als het oog open gaat moet je er gauw tegenaan meppen. Doe dat vaak genoeg bij elke vuist en Eyerok is verslagen, een ster voor je achterlatend!

\*\*\* Ster 5: Free Flying for Red Coins \*\*\*

Vind de acht rode munten in deze level. Zoals je misschien al vermoedde toen je de titel las, moet je hiervoor ook vliegen. Je vindt de muntjes hier:

- Muntje 1 t/m 4: Boven elk van de vier torens, hangt een rode munt in de lucht. Vlieg met het vliegpetje naar die rode munten toe.
- Muntje 5: Draai je om bij de start en loop de andere kant op. Helemaal in het hoekje van deze wereld, vlakbij het drijfzand, is een rood muntje.
- Muntje 6: Sla de doos in het stenen gebouwtje bij het begin stuk.
- Muntje 7: In het blokkendoorhof
- Muntje 8: Bij de kleine oase in de buurt van de toren waar de gier bij is.

\*\*\* Ster 6: Pyramid Puzzle \*\*\*

Ga weer in de piramide, en klim weer helemaal omhoog tot je bij de plek bent waar je ster #3 vond. Ga naar het platform voor de ster, en kijk naar beneden. Als het goed is, zie je een heel klein platformpje onder je met een geel muntje erop. Ga aan de rand hangen en laat je precies op dat platformpje vallen. Als je het muntje pakt, verschijnt het nummer '1' in beeld. Onder dit kleine platformpje zijn nog 2 kleine platformpjes, ook met elk een geel muntje erop. Pak ook die muntjes. Laat je nog verder naar beneden zakken en je komt in een soort geul met drijfzand. Loop met de stroming mee en onderweg vind je het vierde en het vijfde speciale muntje. Er verschijnt nu een ster aan het einde van de drijfzand geul, pak die ster!

\*\*\* Ster 7: 100 Coins Star \*\*\*

Als je in deze level veel munten wilt verzamelen, moet je in gedachten houden dat je, als je eenmaal in de piramide bent, niet meer naar buiten kan. Verzamel dus eerst zoveel mogelijk munten buiten de piramide. Pokeys (cactussen) geven je een blauw muntje als je ze verslaat. Vergeet in de piramide niet om de blauwe munten van het blauwe blok op de begane grond van de piramide te pakken!

=====

9. D I R E , D I R E D O C K S

=====

\*\*\* Locatie van Level \*\*\*

Ga in de kelder met de sleutel die je krijgt als je Bowser 1 hebt verslagen. Ga direct rechts en je komt bij een schuifdeur met een grote

ster erop. Je hebt 30 sterren nodig om deze te kunnen openen. Erachter vind je een gang die uitloopt op een muur van water. Spring in het water om in level 9 te komen.

(N.B. Nadat je de eerste ster in level 9 hebt gehaald, verschijnt de ingang van de 'Bowser in the Fire Sea' course voor de ingang naar level 9.)

\*\*\* Locaties in Level \*\*\*

-----  
Startgebied:

Dit is het gebied waar je in start. Het is een hele diepe trog. Er zwemt hier een Manta Ray (rog) en in het midden op de bodem is een waterkolk. Via een tunnel hier kan je naar het duikboot-gebied zwemmen.

Duikboot-gebied:

-----  
Dit is het gebied waar, als je ster 1 hebt geselecteerd, een grote onderzeeër van Bowser ligt. Je komt hier door in het startgebied de pijlen te volgen en de tunnel in te zwemmen. Volg nu alle pijlen in de gang tot je in het duikboot-gebied komt.

Zwarte gat:

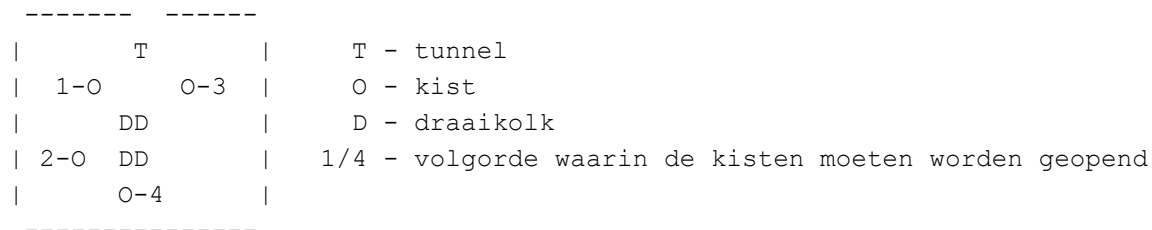
In de wand in het duikboot-gebied zit een zwart gat. Als je daardoor wordt meegezogen kom je terecht in de vijver in de kasteeltuinen. Dat is dus geen goed idee!

\*\*\* Ster 1: Board Bowser's Sub \*\*\*

-----  
Zwem als je wordt gedropt in de level via de tunnel naar het duikboot-gebied (zie 'Locaties in Level') Er is hier een gigantische duikboot van Bowser, met daarop... een ster! Klim op de kant en sta op de paarse !-schakelaar om een pad van dozen te laten verschijnen. Loop een stukje terug en klim snel voordat de dozen verdwijnen op de onderzeeër. Pak hier de ster! Als je deze ster hebt, wordt de tweede Bowser Level (Bowser in the Fire Sea) geopend.

\*\*\* Ster 2: Chests in the Current \*\*\*

-----  
Blijf in het begingebied en zwem onder water. Je ziet daar vier kisten staan, en een draaikolk in het midden. Je moet nu de kisten openen. Dat moet in deze volgorde:



Hopelijk is dit slechte plattegrondje toch wat verhelderderend...  
Je ziet dat sommige kisten dicht bij de draaikolk liggen, pas op dat je niet wordt meegezogen! De ster verschijnt dicht bij de draaikolk.

\*\*\* Ster 3: Pole-Jumping for Red Coins \*\*\*

-----  
Ga naar het duikboot-gebied. Als de onderzeeër weg is, verschijnen er palen

aan het plafond, die heen en weer gaan. Sta op de paarse !-schakelaar en je kan nu via het bruggetje van dozen naar het eerste platform in de lucht lopen. Je moet nu met behulp van de palen alle rode munten verzamelen die in de lucht hangen of op een platform liggen. Als je van paal naar paal wilt springen, moet je ergens laag in de paal gaan hangen met je rug naar de paal toe waar je heen wilt springen. Druk nu op A op het moment dat de twee palen naast elkaar zijn en je springt naar de volgende paal. Meer kan ik je niet echt helpen, het komt aan op je eigen vaardigheid. En o ja, de ster verschijnt op een van de platforms.

\*\*\* Ster 4: Through the Jet Stream \*\*\*

-----

Je moet maar weer eens naar het duikboot-gebied toe. Duik hier onder water en je ziet een of ander vaag ding dat ringen uitzendt naar boven toe. Zwem door vijf opeenvolgende ringen heen. Dat kan je het beste doen door recht boven het-geval-dat-ringen-braakt te gaan zwemmen en dan recht omlaag te zwemmen. Als het je gelukt is verschijnt een ster op het rooster dat bubbeltjes uitzendt, precies zoals in level 3 (vandaar ook dezelfde ster-naam). Klim op de kant en zet de Metal Cap op. Nu kan je door de bubbels heen en de ster pakken.

\*\*\* Ster 5: The Manta Ray's Reward \*\*\*

-----

In het begingebied zwemt een Manta Ray (pijlstaartrog) rond. Hij zwemt rondjes en laat steeds een ring achter. Je moet nu hetzelfde doen als bij ster #4, namelijk door vijf achtereenvolgende ringen zwemmen die de rog achterlaat. Dit is wel wat lastiger dan de vorige keer, want de rog maakt ook bochten. Als het je gelukt is laat de Manta Ray nu een ster achter!

\*\*\* Ster 6: Collect the Caps \*\*\*

-----

Ga naar het duikboot-gebied. Op de kant zijn in vakjes twee blokken waar je caps uit kan halen, eentje bevat een Vanish Cap en de andere een Metal Cap. Zet nu eerst de Vanish Cap op en loop snel tussen de tralies door naar het andere blok en zet ook de Metal Cap op. Je bent nu van metaal én onzichtbaar! Zink gauw naar de bodem en loop tussen de tralies door de kooi onder water in. Je vindt hier de ster.

\*\*\* Ster 7: 100 Coins Star \*\*\*

-----

Dit is een van de lastigere levels om 100 munten in te vinden. Er zijn namelijk maar iets van 104 munten in deze level, dus moet je ze allemaal vinden, ook alle rode munten weer. Munten die vaak gemist worden is de muntenrij die in het begingebied langs de wand liggen op zo ongeveer een kwart diepte van de trog.

----- 10 - Alle 1-Ups -----

Hier staan de vindplaatsen van alle 1 Ups in elk level, zelfs de geheime levels.

\*\*\* Kasteeltuyn \*\*\*

1. In een veldje is ergens een boom waarje in moet klimmen. Doe dan een handstand en spring eruit om een 1 Up te laten verschijnen.
2. Onder de brug over de slotgracht zijn twee muntjes. Pak ze en de 1 Up zal verschijnen.
- 3 t/m 5. Bovenop het kasteeldak zijn drie 1 Ups die je kunt bereiken door jezelf in het kanon af te schieten dat je kunt activeren door 120 sterren te halen.
- 6 t/m 106. Schiet jezelf af in het kanon en bereik Yoshi. Hij geeft je honderd 1 Ups.

\*\*\* In het kasteel \*\*\*

1. Ga naar de hal van het Jolly Roger Bay schilderij. Er zitten bij de muren links en rechts twee gaten bovenin. In het linkergat zit de 1 Up.

\*\*\* Bob-omb Battlefield \*\*\*

1. Op het veldje naast Chain Chomp is een boom met daar bovenin een 1 Up.
2. Er is een soort veelhoekig bloemenveldje omringd door muntjes. Pak alle muntjes om de 1 Up in het midden van de bloemen te laten verschijnen.
3. Val van de brug voor de berg af, druk op de !-knop. De tralies gaan open en je kunt de 1 Up erachter pakken.

\*\*\* Whomp's Fortress \*\*\*

1. Als je bijna bij de top van het fort bent zie je ergens een hele hoge paal. Blijf naar boven klimmen totdat je op de top komt. Doe daar een handstand om de 1 Up zonder levensgevaarlijke sprong te pakken.
2. Op de ronddraaiende brug moet je vanaf de kant na aan het eind jezelf op het puntje laten meedraaien. Je komt langs wat gele muntjes en langs een rood muntje. Er verschijnt een 1 Up in het midden als je alle muntjes pakt.
3. Ga naar het torenfort en sla onderaan tegen de stenen muur van de toren. Doe dit op de juiste plek en je slaat zo de muur stuk! Erachter zit een nisje met een 1-Up.

\*\*\* Cool, Cool mountain \*\*\*

1. In de afsnijdweg van de glijbaan. Je moet snel zijn met je sprong, de 1 Up is zo weer weg.
2. Aan het eind uit de afsnijdweg kom je op een rand te staan. Val er niet af! Er staat namelijk een !-blok op met daarin een 1 Up.
3. Spring terwijl je van de berg afglijdt ergens een platform op. Maak het !-blok daar open en pak de 1 Up.
4. Schiet jezelf met het kanon bij de sneeuwpop naar een platform boven zijn hoofd. Daar is een !-blok met een 1 Up erin.
5. Voor de sneeuwpop staat een boom. Doe er een handstand bovenop en spring en er komt een 1 Up uit.

-----  
----- 17 - Speciale dank -----  
-----

De meeste dank komt natuurlijk toe aan Casper van der Veen en Peter Hilderling die deze FAQ geschreven hebben... en nog wat anderen:

Nintendo: Die heeft dit geweldige spel gemaakt

CJayC: Is de webmaster van gamefaqs.com en heeft deze FAQ geplaatst  
Waregames: Heeft deze FAQ ook geplaatst  
FBGames: Heeft ook al deze FAQ geplaatst

-- THE END

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