

Banjo-Kazooie FAQ (Dutch)

by Shuizer

Updated to v1.7 on Feb 9, 2002

De EERSTE Nederlandse FAQ van:

```

                JJ                                II
BBBB  AAAAA N  N    OOOO          KK  KK AAAAA ZZZZ OOOO OOOO      EEEEE
B   B A   A NN  N  JJ O  O  ----- KK KK  A   A   Z  O  O  O  O  II E
BBBB  AAAAA N N N  JJ O  O  ----- KKK   AAAAA  Z  O  O  O  O  II EEEEE
B   B A   A N  NN  JJ O  O          KK KK  A   A  Z   O  O  O  O  II E
BBBB  A   A N  N  JJ OOOO          KK  KK A   A ZZZZ OOOO OOOO  II EEEEE
                JJJJJ
```

```
-----
\ Auteur: Sebastian Huizer          \
\ Contact: sebastianhuizer@hotmail.com \
\ COPYRIGHT: © Shuizer 2001          \
-----
```

```
=====
> UPDATE HISTORY
=====
```

Versie 1.1 - 21 Juli 2001:

Hier is het begin van de eerste Nederlandse Banjo Kazooie FAQ. Ik maak er geen lang verhaal van, ik zal proberen deze FAQ snel af te krijgen. Ik ben nu net begonnen met de introductie, er dus nog een hoop te doen...

Versie 1.2 - 25 Juli 2001:

Verbeterde versie van de eerste met wat informatie van het spel. Ik hoop dat de fouten er nu zo'n beetje uit zijn...

Versie 1.3 - 28 Juli 2001:

Ik heb voor het gemak van de Bottles codes maar even snel de 2e wereld gemaakt en wat extra informatie bij het spel. Ik bijvoorbeeld het intro filmpje vertaald. Ik ga nu even hard doorwerken dus over een paar weken komt er veel bij..

Versie 1.4 - 24 Augustus 2001:

Na een lange tijd heb ik weer gehad om verder te werken, 2 hoofdstukken bij de walkthrough. En meer... Voorlopig zal ik proberen de FAQ ver af te krijgen in de vakantie. ACHTER de werelden staat nu hoeveel je er nodig hebt om de puzzel van de wereld af te maken en hem te OPENEN!!!!!!!

Versie 1.5 - 13 Oktober 2001:

Het heeft lang geduurd, maar er is weer een hoofdstuk bij. Binnenkort, in de herfstvakantie komt er weer een update.

Versie 1.6 - 20 Oktober 2001:

Er is weer een hoofdstuk bij en de FAQ is verbeterd. Ik zal snel weer een update maken. Als er iets niet klopt, zou ik het fijn vinden als dat gemaild wordt.

Versie 1.7 - 9 Februari 2002:

Het heeft erg lang geduurd maar hier is weer een update. Ik heb het de laatste erg druk gehad met mijn studie. Maar ik heb weer tijd gevonden voor de FAQ. Ik hoop binnenkort weer verder te zijn. Het liefst nog deze week.

=====
> Inhoudsopgave
=====

Deel 1) Introductie

- 1 - Inleiding
- 2 - De FAQ

Deel 2) Het spel

- 1 - Het verhaal
- 2 - Karakters*
- 3 - Vijanden*
- 4 - Bazen*
- 5 - Basis bewegingen
- 6 - Speciale bewegingen
- 7 - Voorwerpen*
- 8 - Spelelementen*
- 9 - Transformaties*

Deel 3) Walkthrough

- 1 - Trainingsgebied: Spiral Mountain
- 2 - Basiswereld: Gruntilda's lair
- 3 - Wereld 1: Mumbo's Mountain
- 4 - Wereld 2: Treasure Trove Cove
- 5 - Wereld 3: Clanker's Cavern
- 6 - Wereld 4: BubbleGloop Swamp
- 7 - Wereld 5: Freezeezy Peak
- 8 - Wereld 6: Gobi's Valley
- 9 - Wereld 7: Mad Monster Mansion
- 10 - Wereld 8: Rusty Bucket Bay*
- 11 - Wereld 9: Click Clock Woods*
- 12 - Grunty's Furnace Fun*
- 13 - Het gevecht tegen Gruntilda*

Deel 4) Geheimen

- 1 - Geheime voorwerpen*
- 2 - Cheato's Cheats
- 3 - Stop 'n swop codes
- 4 - Nog meer codes*
- 5 - Bottles' schilderijuitdaging
- 6 - Gameshark Codes*

Deel 5) Extra

- 1 - Tips en trucks*
- 2 - Rare's geintjes*
- 3 - Gestelde vragen
- 4 - Contact Informatie
- 5 - Met dank aan...

=====
> Deel 1: Introductie
=====

Deel 1.1 Inleiding

Dit spel is al een tijd uit, maar er is nog geen Nederlandse walkthrough van. En het is gelijk een goed begin voor mijn eerste FAQ. Als er wat verkeerd in staat, zou ik het fijn vinden als je naar mijn e-mail de correctie toe stuurt. Ik zal mijn best doen om de FAQ zo snel mogelijk af te krijgen!! Ik hoop dat je veel plezier zal hebben van de FAQ en dat alles duidelijk te vinden is!!!

Deel 1.2 De Faq

Ik vind het niet leuk als deze FAQ gewoon gebruikt voor je site. Oké, het mag wel als je eerst toestemming vraagt (door middel van het bovenstaande e-mail adres) en niets aan de FAQ verandert (het staat niet voor niets copyright bovenaan!!!!!!)
Ik hoop dat je daaraan houdt, oké?

=====

> Deel 2: Het Spel

=====

Deel 2.1 Het Verhaal (intro)

Eindelijk begon de grauwe groene mist te komen. De grauwe mist had al bijna het bovenste raam van Gruntilda's schuilplaats bedekt, maar dat stoorde haar niet. "Toverketel, toverketel, hier Gruntilda de heks aan het woord, wie is de mooiste vrouw waarvan jij hebt gehoord?" vroeg Gruntilda aan zijn sprekende toverketel Dingpot. "Gruntilda natuurlijk, de rest is allemaal rotzooi, Gruntilda is gewoon te mooi... Uche!" antwoordde Dingpot enthousiast. Ondertussen stond Gruntilda in haar neus te punniken zoals gewoonlijk. "Je hebt gelijk, knap ben ik echt, ook al heb ik het hier zo slecht!" kraaide de heks. Dingpot keek zuchtend naar boven. "Er is alleen nog maar 1 meis..." Maar voor dat hij de zin af wou maken schrok Gruntilda erg, en keek nijdig naar Dingpot. "Wat zeg je me nou, degene die mooier is dan mij, zit nu in het nauw!" schreeuwde Gruntilda. Dingpot moest bekennen, en zei: "Het is Tooty, jong en klein, dit is vast het mooiste meisje dat op de wereld zal zijn." Gruntilda werd kwaad en ramde op Dingpot. "Bah, verrader dat je bent, ik ben de mooiste vrouw die iedereen kent!" Ze draaide zich om, en liep kwaad weg...

Ondertussen huppelde Tooty naar haar huisje, maar voor dat ze de tuinhek bereikte kwam er een molshoop te voorschijn. Dat was Bottles. "Goede morgen, Tooty. Lekker weertje hè? Wat brengt jou hier?" vroeg de mol aan Tooty. "Ik wacht op mijn luie broer, als hij wakker wordt gaan wij op avontuur!" zei de jonge beer gelukkig.

"...Zzzz!" Het gesnurk van Banjo was in het hele huis te horen. Kazooie dook uit haar rugtas en keek naar de luie beer. "Hé, ik wil ook mee avontuur!" kraaide de vogel. De duffe beer trok er zich niks van aan en draaide zich om...

"Hahahaha!!!" Zo klonkt het door heel Spiral Mountain. De heks kwam net uit haar schuilplaats. "Als Tooty denkt dat ze mooier dan mij is, dan zal ik haar schoonheid stelen en dat is niet mis!" schreeuwde Gruntilda.

Intussen stond Tooty op het punt om haar huis binnen te gaan, maar de woorden van Bottles stopte haar... "Hé, ik denk dat jou broer daar net aankomt." zei Bottles. "Waar, meneer mol? Ik zie hem niet!" zei Tooty nieuwsgierig. Bottles wees naar boven waar je inderdaad iemand zag vliegen. "Kijk, daar in de lucht!" Tooty keek naar boven. "Maar dat is Banjo niet,

wie is dat dan?" zei Tooty. Ze rilde op haar benen toen Gruntilda richting haar kwam vliegen. "Blijf daar staan kleine beer, ik heb een nieuw uiterlijk nodig, deze doet veels te zeer!" gilde de heks.

Kazooie keek naar buiten waarom er zo'n lawaai was. Maar voordat zij naar buiten keek was het duidelijk. "Blijf van me af, ouwe taart!" gilde Tooty. "Niet krabben en bijten kleine beer, ik heb geen zin dat ik weer met lege handen naar huis terugkeer!" schreeuwde de heks. Bottles kon er weinig aandoen en schreeuwde om hulp. Kazooie werd het gesnurk zat en schreeuwde: "Banjo, wordt wakker... NU!!! of dat Banjo uit zijn bed kwam. "Gaaap... wat is er aan de hand, Kazooie?" vroeg de beer. "We hebben problemen, laten we snel naar buiten gaan..." zei Kazooie haastig, maar door de haast viel Kazooie om. Banjo hoorde opeens een gemeen lachje. Het was Banjo eindelijk duidelijk; Gruntilda heeft Tooty ontvoerd!!!

Deel 2.2 Hoofdrolspelers

Banjo; Een beer die gek is van honing en slapen. Verder is hij de vriend van Kazooie en samen kunnen ze alles aan. Banjo met zijn kracht en Kazooie met zijn vliegkunsten.

Kazooie; Een vogel die zoals gezegd de vriend is van Banjo. Door Kazooie kan Banjo ook vliegen en met eieren schieten.

Tooty; Banjo's zusje. Ze is lief, aardig en knap. Hierdoor wordt ze het slachtoffer van Gruntilda's hebzucht.

Gruntilda; Dit is de heks die Tooty's schoonheid wil stelen. Ze is egoïstisch en kwaadaardig.

Bottles; Een mol die altijd vrolijk, maar soms een zenuwachtig door Banjo en Kazooie. Hij helpt Banjo en Kazooie door hun bewegingen te leren door het spel heen.

Mumbo Jumbo; Een mysterieuze sjamaan. Hij helpt Banjo ook en transformeert hem af en toe in ander wezen.

Brentilda; De zuster van Gruntilda en het tegenovergestelde van haar. Zij geeft Banjo en Kazooie informatie dat handig is voor de Quiz en het uitspelen van het spel.

Deel 2.3 Vijanden

Komt nog...

Deel 2.4 Basis bewegingen

	Legenda Controller
-----	-----
L / \ R	S = Start en Pauze
/ - (C) \	As = Analoge stick
- - S (B)	A = Springen
- (A)	B = Slaan
- - - - - -	C = Camera
(As)	L = Niets
_	R = Camera achter Banjo
_ / / \ / \	Z = Bukken (Achterop de controller)
/ \ / \	
Z-knop \ _ /	

Deel 2.5 Speciale bewegingen

Voor al deze bewegingen moet je eerst Bottles vinden, als je een beweging dus probeert voordat je deze geleerd hebt werkt hij niet!!!!

Klimmen; Banjo kan op bomen palen en pijpen en andere klimmen. Je doet dat door met de analoge stick en met de a knop naar het voorwerp toe te springen. Hij gaat naar beneden door weer op a te drukken.

Zwemmen; Hij kan ook zwemmen en duiken, zwemmen door middel van analoge stick en duiken door de z knop. Als hij dan onder water is kan hij met zijn voeten gebruiken (z dan a) of Kazooie's vleugels (z dan b)

Fladderen; Door dubbel op a te drukken kan Banjo even in de lucht fladderen. Handig voor langere afstanden springen.

Voorwaartse rolaanval; Door met de analoge stick ergens heen te lopen en daarna op B te drukken kan Banjo zijn vijand omrollen. Goede aanval maar niet voor alle vijanden bruikbaar!

Supersnelle snavelaanval; Kazooie kan hierbij ineens uit de tas komen en in het rond pikken. Dit doe je door met a te springen en met b te pikken.

Flip flap; Door middel van Kazooie's vleugel kan Banjo een salto achterover maken. Door op z in te drukken en vast te houden en daarna op a te drukken kan je deze aanval uitvoeren.

Steltlopen; Druk op de z knop en houd hem vast, druk dan op c links en Banjo kan even uitrusten terwijl Kazooie loopt. Door deze beweging gaat het spel een stuk sneller!

Snavelschuiver; Houdt z ingedrukt en druk op B op rotsen of deuren in te rammen. Je kan het ook bij vijanden gebruiken.

Snavelbeuker; Druk op a om te springen en dan op z om hard op de grond of vijanden te beuken. Sterke aanval alleen slecht om vijanden uit te schakelen.

Eieren vuren; Kazooie kan ook nog eieren vuren. Je drukt op z en of c omhoog of c omlaag. Bij c omhoog schiet je recht vooruit en bij c omlaag schiet je stuiterend naar achteren. (Je hebt wel blauwe eieren nodig)

Trampoline sprong; Met een groene trampoline platform (voor het eerst in de 2e wereld) kunnen Banjo en Kazooie nog hoger dan de flip flap springen!! Ga op zo'n platform staan en druk op B.

Vliegen; Vanaf rode platformen (ook voor het eerst in wereld 2) kan je vliegen. Ga op zo'n platform staan en druk op a. Door nog een keer op a te drukken kan je opstijgen. (Kost 1 veer per druk op a) (Je hebt hiervoor wel rode veren nodig) Met de r knop kan je scherpe bochten nemen.

Snaveltorpedo; Als je vliegt kan je door op d te drukken op een voorwerp beuken of snel vooruit vliegen. Dit kost je 1 rode veer per keer. Voor het eerst in Freezezy Peak.

Wondervleugel; Met gouden veren kunnen Banjo en Kazooie een poosje onoverwinnelijk zijn. Elke 2 seconden kost het je 1 veer. Houdt z ingedrukt en druk op c rechts. Voor het eerst in Clanker's Cavern

Waden; Met deze bewegingen kan je door moerassen lopen, drijfzand en andere

dingen. Kazooie trekt hierbij kaplaarzen aan. Als je een paar laarzen ziet moet je alleen aantrekken om ze te gebruiken. Met b gaan ze uit.

Sprinten; Als je sportschoenen hebt gevonden in Gobi's valley kan Kazooie supersnel lopen.

Dit waren alle bewegingen, als ik er toch 1 vergeten ben mail me dan even!

Deel 2.6 Voorwerpen

De rest volgt nog.

=====
> Deel 3: Walkthrough
=====

Deel 3.1 Trainingsgebied: Spiral Mountain

Hier begin je het spel Banjo-Kazooie, je ziet eerst een beginfilmpje en daarna start je voor Banjo & Kazooie 's huis. In dit gebied leert Bottles de mol je een aantal basisbewegingen. Als je deze bewegingen allemaal al kan moet je in het begin gelijk al tegen Bottles zeggen dat je de bewegingen niet wil leren, maar gelijk door wilt gaan. Je in dit gebied 6 honinggraten krijgen.

Waar is Bottles?

- Je kan hem vinden bij iedere molshoop, de eerste molshoop vind je een paar stappen voor het huis. Bij zo'n molshoop aangekomen praat je met Bottles en bij deze eerste molshoop leert hij je met de camera omgaan. (Door middel van de gele c-knoppen)
- Als je wat verder loopt zie je een pad dat omhoog gaat. Loop dat pad op en je vind de 2e molshoop. Praat weer met Bottles en hij leert je Slaan (knop B), de voorwaartse rol (B indrukken tijdens het rennen) en Supersnelle snavelaanval (druk op B tijdens het springen)
- In dit gebied vind je ook een molshoop bij een paar los staande rotsen. Praat weer met Bottles en hij leert je de Snavelschuiver aanval. (Druk en houdt Z ingedrukt, druk daarna op B)
- Vlakbij een houten bruggetje is ook een molshoop. Als je daar met Bottles praat, leert hij in bomen te klimmen. (A en dan met de cursor naar de boom)
- Ten zuidwesten van de stenenbrug vind je ook een molshoop. Praat met hem en hij leert je hoe te duiken (B op het wateroppervlak) en hij leert je zwemmen door Banjo's voeten te gebruiken (A onder water indrukken) en hij leert je te zwemmen met Kazooie's vleugels (B onder water indrukken)
- De laatste molshoop is voor een paar boomstronken. Praat daar ook met Bottles (wordt eentonig) en hij leert je te springen en zweven. (druk A in om te springen en nog een keer A om langer in de lucht te blijven. Je leert ook de Flip flap (druk Z in en houdt hem ingedrukt, daarna druk je A in)

Honinggraten

- 1-Klim in een boom
- 2-Vermoord een grote vliegende ui (bij de 2e molshoop in de tuin)
- 3-Maak alle rotsen (3e molshoop) kapot door middel van snavelschuiver
- 4-Zwem onder water bij de 5e molshoop en je vind hem in een inham
- 5-Gebruik de supersprong om er een op een boomstronk te pakken
- 6-Spring via een paar platformen (links van de waterval) naar de honinggraat.

Deel 3.2 Basiswereld: Gruntilda's lair

Als je alle bewegingen hebt geleerd of overgeslagen, loop je naar het midden van Spiral Mountain en daar klim je via een trap om een toren omhoog en daar op de "top" de laatste molshoop van Spiral Mountain praat daar met Bottles als je alle bewegingen gehad hebt en loop over de brug als hij hem gemaakt heeft. Loop via de brug het heksenhoofd in en je bent gearriveerd in Gruntilda's lair. Dit is nog steeds geen echte wereld maar een basiswereld. Je vind hierin de ingangen naar de werelden.

Voor de eerste wereld ga je eerst naar links gelijk bij de binnenkomst. Je klimt daar omhoog naar je eerste puzzelstukje. Loop naar de gang rechts van de ingang en door die gang heen. Aan het eind van die gang meteen over het hekje naar de puzzel toe. Hier ontbreekt 1 puzzelstukje, praat daar met Bottles en even later is de puzzel compleet. De eerste wereld wordt nu voor je geopend (Een heuveltje met onderin de ingang)

Deel 3.3 Wereld 1: Mumbo's Mountain (1 pzl-stukje)

Dit is de eerste wereld van Banjo-Kazooie, een kleine, kleurvolle en makkelijke wereld. Een soort heuvel met een hele grote termietennest erop. Ook vind je op de heuvel een dorp van Mumbo.

Puzzelstukje 1:

Tegenover de start is een brug. Ren over de brug naar Conga de gorilla die je probeert te raken met zijn sinaasappels. Je moet er voor zorgen dat de gorilla een sinaasappel op elke tegel gooit, dit kan je doen door op elke tegel staan en er van af te gaan wanneer je een sinaasappel naar je gegooit ziet worden. Wanneer alle tegels zijn geraakt ontvang je een puzzelstukje.

Puzzelstukje 2:

Klim in de boom waar Conga opstaat om een sinaasappel te plukken. Breng deze naar Chimpy, die een beetje achter de boom staat. Hij staat op een boomstronk die hij zal laten stijgen als je de sinaasappel aan hem hebt gegeven. Je ontvangt ook een puzzelstukje.

Puzzelstukje 3:

Als je het 2e puzzelstukje hebt gepakt kun je op de verhoogde platform springen om met Bottles te praten. Je leert dan eieren te schieten met Kazooie. Schiet met Kazooie op Conga. Je moet dan wel op een hogere platform gaan staan, door bij Bottles naar links te lopen. Als het goed is kan je op een hoger gelegen platform komen door over een soort bruggetje te lopen. Schiet dan op Conga zijn borst en kijk wel uit, want hij gooit nog steeds sinaasappels naar je toe!

Als je Conga 3 keer hebt geraakt geeft hij je een puzzelstukje.

Puzzelstukje 4:

Klim vanaf Conga via de trap naar boven. Als je boven bent ga dan naar de trap die verder op links is. Daar vind je een monument met een puzzelstukje middenin. Bottles is daar ook in de buurt. Van hem leer je Steltlopen, een hele handige beweging!

Puzzelstukje 5:

Ga naar Mumbo's dorpje door langs het termietennest te gaan. Als het goed is daar een trappetje die weer wat verder naar boven lijdt. In het dorpje vind je Bottles, van hem leer je de Snavelbeuker. Gebruik deze beweging om die hutjes kapot te beuken. Wanneer je het laatste hutje hebt vernielt

verschijnt er een puzzelstukje.

Puzzelstukje 6:

In het dorp zie je Mumbo's huis (Kan je in iedere wereld herkennen door zijn schedelvormig- huisje). Als met C boven kijkt naar Mumbo's huisje zie je een puzzelstukje in een van de ogen van de schedel. Gebruik de Flap Flip Sprong om het puzzelstukje te pakken!

Puzzelstukje 7:

In het midden van het dorp is er een draaiende totempaal. Schiet eieren in de monden van de totempaal. Ze gaan om de beurt sneller, dus timen is bruikbaar! Wanneer je ze allemaal hebt geraakt in de mond, krijg je een puzzelstukje.

Puzzelstukje 8:

Als je in het dorp richting de start loopt zie je een helling naar beneden. Op die helling zijn allemaal platformpjes. Op 1 van die platformpjes is een puzzelstukje te vinden.

Puzzelstukje 9:

Haast je terug naar Mumbo's huis en betaal hem 5 Mumbo schedels (Kijk bij 'Mumbo's Mountain vindbare voorwerpen') om in een termiet te veranderen. Ga naar de termieten nest die je tussen het monument en dorp kan vinden, kan niet missen! Ga het nest in en klim via de platformpjes omhoog. Bovenin kan je weer naar buiten. Wanneer je buiten bent, loop via het smalle paadje omhoog om een puzzelstukje te pakken!

Puzzelstukje 10:

Hier de vindplaatsen van de Jinjo's in Mumbo's Mountain:

- Onderaan de heuvel, rechts van de start op een muurtje;
- Op een eiland aan de rechterkant van de brug;
- Bovenop het monument;
- Loop van af het monument via de helling naar beneden, op een van de platformpjes die je tegenkomt staat een Jinjo;
- 1 Jinjo zit in een hutje verstopt.

(*Als je dit onduidelijk vind, je kan een Jinjo ook door het geluid dat hij maakt vinden. Ze roepen "Help!" met een hoog stemmetje*)

===== Mumbo schedels =====

- Onder het trapje voor Mumbo's huis.
 - In de termietennest op een platformpje. (Moet je met steltlopen pakken)
 - Achter het monument.
 - Achter het muurtje bij de roze Jinjo (zie Puzzelstukje 10)
- Ga naar Bottles waar je eieren leerde schieten met Kazooie. Ga dan naar rechts en via de losse platformpjes omhoog, op een van de platformpjes vind je een Mumbo schedel.

===== Honingraten =====

- Geef Juju de totempaal eieren te eten, maar zorg er voor dat je nog een Juju overhoud, zodat je erop kan springen. Gebruik dan de Flap Flip Sprong om de honingraat te pakken.
- Ga als een termiet op een grijze helling lopen. Deze vind je bij het meertje. In die helling is een grot. In die grot zit een honingraat. Aangezien een termiet op steile hellingen kunnen lopen kan je de honingraat makkelijk pakken als termiet!

===== Heksenschakelaar =====

Ren terug naar Conga en spring omhoog naar Bottles. Spring via de platformpjes naar links en gebruik de schakelaar om een puzzelstukje in de centrale grot te laten verschijnen.

===== MUMBO'S MOUNTAIN MUZIKALE NOTEN =====

Aantal	Plaats
-----	-----
7	- Op de brug
6	- In het meertje onder de brug (13)
9	- Op het pad voorbij de stier naar het termietennest (22)
18	- Op de helling voor de brug op de platformpjes (40)
6	- Op de daken van de hutten (46)
5	- Uit een vernielde hut (51)
6	- In het termieten nest (57) *
14	- Op de top van het monument (71)
4	- Op het trappetje richting het monument (75)
21	- Op de helling boven de stier (96)
4	- In Mumbo's huisje (100)

(* Pak deze als termiet)

Verlaat de wereld als een termiet en klim in de centrale grot naar de bovenkant van de ingang om een puzzelstukje te vinden. Ga dan terug naar de plaats waar je de eerste puzzelstukje hebt gevonden en gebruik Kazooie om de helling die je daar ziet omhoog te lopen. Eenmaal boven moet je voorbij de notendeur die je daar ziet om in het volgende gebied te komen. Rechts vind je het schilderij van Treasure Trove Cove, plaats hier de 2 missende puzzelstukjes. Links zie je een gat in de muur, ga daar naar beneden om de Warp-ketel te activeren en ga daarna weer uit het gat. Ren dan de smalle helling op, die bij de afbeelding van Gruntilda vandaan loopt om een volgend gebied te bereiken. Laat je aan de linkerkant in het water vallen en spring op vaste wal om de donkere tunnel in te lopen die naar een kamer met een schatkist voert. Dat is de ingang naar Treasure Trove Cove.

Deel 3.4 Wereld 2: Treasure Trove Cove (2 pzl-stukjes)

Een eiland met een grote berg met daarin een grote opening, zodat je heel makkelijk van de ene kant naar de andere kant kan toe zwemmen. Nou, makkelijk... Er is een hongerige haai die best een paar hapjes wilt hebben... Dus, kijk uit!

Puzzelstukje 1:

Ga vanaf de start naar links en versla Nipper met de Supersnelle snavel aanval (3 keer). Wanneer je hem hebt verslagen is het natuurlijk de bedoeling om in zijn schelp te gaan. Grijp het puzzelstukje dat in zijn schelp zit.

Puzzelstukje 2:

Gebruik de kisten die tegen een muur staan vlakbij een piratenschip om omhoog te komen. Je staat op een platform en kijk een paar keer omlaag bij een rand vlakbij een zandkasteel om Leaky de emmer te vinden. Spring/val naar beneden om op een platform te komen met Leaky erop. Schiet met C onder eieren in Leaky door het water bij het zandkasteel te laten zaken. Ga naar binnen... Je bent nu in een kamer met tegels waar een letter op staat. Spel BANJOKAZOOIE binnen 100 seconden om een puzzelstukje te ontvangen. Het is altijd handig om die zwarte krap af te maken!

Puzzelstukje 3:

Ga terug naar het platform waar je was voordat je naar Leaky ging. Op deze

platform is Bottles die je Trampolinesprong leert. Gebruik deze nieuwe vaardigheid om van pilaar naar pilaar te springen. Op de berg zijn een paar platformen met een puzzelstukje bovenaan. Deze is te bereiken met de nieuwe beweging.

Puzzelstukje 4:

Ga naar het piratenschip van kapitein Blubber, die zijn goud is verloren. Je kan het goud van hem vinden door op het dek een gesloten leuk open te beuken. Als je dat doet kom je in een kamer terecht die onderwater staat. Zwem naar beneden om het goud op te pakken. Als je dat hebt gedaan moet je weer naar buiten gaan door op de kist te staan en te gaan springen. Het tweede deel van het goud is ook makkelijk te vinden. Spring in het waterpoeltje naast het piratenschip. Daar zie je een opening waar je door heen kan. Ga daar in, en dan kom je aan de andere kant uit van het onderwater staande kamertje. Pak het goud dat voor het grijpen ligt en breng het weer terug naar kapitein Blubber. Als dank krijg je een puzzelstukje.

Puzzelstukje 5:

Ren langs de touwen omhoog naar Bottles, die boven in de mast wacht om je te leren vliegen. Gebruik de rode vliegtegels om naar de kist aan de linkerkant van de berg te vliegen. In die kist zit een puzzelstukje.

Puzzelstukje 6:

Ga weer terug naar Bottles waar je vliegen hebt geleerd, vlieg dan weer dezelfde richting op, maar in plaats dat we naar de linkerkant gaan, gaan we deze keer de rechterkant binnen! Je bent nu op een hooggelegen gebied in deze wereld. Zoek naar de platformen die een soort weg volgen naar boven. Wanneer je boven bent, zie je een vuurtoren. Geef de deur een flinke ram en ga door de ingang. Je bevindt jezelf nu boven op de vuurtoren. Spring met de Trampoline sprong op de top van de vuurtoren. En hier is een puzzelstukje...

Puzzelstukje 7:

Ga nu naar de toren die in het water staat. Op deze toren is een kruis gemarkeerd, gebruik de Snavelbeuker om een ander kruis te laten verschijnen. Vlieg nu in de richting van de pijl. Nu je hier toch bent, kan je ook gelijk puzzelstukje 8 en 9 pakken, zie hiervoor 'Puzzelstukje 8 en 9'!!! Blijf de pijlen volgen totdat er iemand zegt: "Ha! You'll find me never now!" Dat heeft ie dan gedacht, want de echte schat bevindt zich op een eiland naast de toren met de vraagteken. Wanneer je op die kruis Snavelbeuker gebruikt zal er een schatkist verschijnen. Gebruik de Snavelschuiver om de kist open te maken. En wat zit er in? Goed geraden; een puzzelstukje!

Puzzelstukje 8:

Deze kon je tussen door vinden bij het schat zoeken. Op de onderste platform in het gebied met de trappen is een heel smal paadje dat je voorzichtig moet oversteken. Op het eind daarvan is een puzzelstukje in een klein grotje.

Puzzelstukje 9:

Grijp dit puzzelstukje ook even als je aan het schat zoeken bent. Duik op de bovenste platform van 'het vijvertjes gebied' in het vijvertje met de mijn naar de bodem om een puzzelstukje te pakken.

Puzzelstukje 10:

Hier de vindplaatsen van de Jinjo's in Treasure Trove Cove:

- Onder de pier bij de start. Zwem snel naar de Jinjo en pak hem snel weer op want anders ga je snel naar de haaien! Letterlijk en figuurlijk...;

- Op een pilaar bij het derde puzzelstukje;
 - Boven op de mast van het schip;
 - Boven op een boom, vlakbij de vuurtoren;
 - Vlakbij puzzelstukje 9 is er een rand met een Jinjo erop.
- (*Als je dit onduidelijk vind, je kan een Jinjo ook door het geluid dat hij maakt vinden. Ze roepen "Help!" met een hoog stemmetje)

===== Mumbo schedels =====

- Gebruik de Trampolinesprong beweging naast Bottles om er bij te komen
- In het piratenschip, dring binnen vanaf het dek.
- Op de mast van het piratenschip, klim vanaf het dek op de paal!
- Bij de ingang van de vuurtoren.
- In een kist bij de houtentrappen.
- Samen met de andere in een kist bij de houtentrappen...
- In de zee, achter de schelp van Nipper.
- In de zee, vlakbij een eiland waar puzzelstukje 7 te vinden is.
- Op een kist in het water, vlakbij de onderste platform van de houten trappen.

===== Honingraten =====

- Ga bij Nipper naar rechts (de zee in) en blijf de muur volgen onderwater volgen. Bij het uitstekende deel van de muur is een honingraat.
- Vlakbij het eiland waar je puzzelstukje 7 kon ontvangen, zwem de zee in en zoek naar een kist die in het water drijft met een honingraat erop.

===== Heksenschakelaar =====

Achter de vuurtoren, makkelijk toch!?!)

===== TREASURE TROVE COVE MUZIKALE NOTEN =====

Aantal	Plaats
-----	-----
4	- Op de pier bij de start
12	- Bij de smalle paadjes van een aantal platformen (16)
3	- Klein meertje met een krab (19)
12	- Bij de houtentrappen (31)
11	- Op de touwen op het piratenschip (42)
8	- Op de palmbomen vlakbij het piratenschip (50)
8	- In het schip, zie puzzelstukje 4 (58)
3	- Op een vliegtegel waar je vliegen leerde (61)
4	- Op de toren in het water (65)
6	- Op de hoogste pilaar bij de 6 pilaren (de pilaar met de op 1 na laatste kruis) (71)
5	- In een schatkist (76)
1	- Voor de ingang naar de toren (77)
3	- Op een spiraalachtige pad naar de vuurtoren (80)
5	- Op de top van de vuurtoren (85)
5	- Op het zandkasteel (90)
4	- Binnenin het zandkasteel (94)
6	- In Nipper's schelp (100)

Ga uit Treasure Trove Cove en ga naar het schip (waar het puzzelstukje van de heksenschakelaar op ligt) Uit het schip steekt een kanon gebruik die als platform om op het schip de komen. Als je het puzzelstukje hebt gepakt ga je naar de kamer met het Treasure Trove Cove schilderij. Tegenover dit schilderij zie je het schilderij van Clanker's Cavern, je komt door met het trampoline platform omhoog te springen. Wanneer Clanker's Cavern open is ga

je terug naar de kamer met 2 buisingangen. Ga eerst in de onderste om een Warp-ketel te activeren. Ga daarna in de bovenste buis naar de ingang van Clanker's Cavern. Als je in de nieuwe kamer bent ga je gelijk naar rechts en druk je op de knop die je daar ziet. Dit zal 2 buizen activeren in het midden van de kamer, die je nodig hebt om bij de ingang van Clanker's Cavern te komen.

Deel 3.5 Wereld 3: Clanker's Cavern (5 pzl-stukjes)

De 3e wereld is een soort riool met een hele grote metalen vis, genaamd Clanker. Ondanks dat Clanker in bezit is van Gruntilda, is het nog wel goedaardig, helaas zijn er ook nog mutanten die er wel anders over denken...

Puzzelstukje 1:

Duik bij de start in het water en zwem door de tunnel voor een eerste ontmoeting met Clanker. Haal eerst even flink adem voordat je onder Clanker duikt. Onder Clanker zie je een groot gat waar je in moet. Zwem naar de bodem en zwem 3 keer door de sleutel die daar zit heen. Als je weinig lucht overhebt, zoek dan naar Gloop die wat belLEN achterlaat. Hij zwemt ergens daar rond bij de sleutel... Wanneer je 3 keer de sleutel bent geweest zal Clanker boven drijven. Als dank kan je een puzzelstukje vinden op zijn rug.

Puzzelstukje 2:

Loop naar het blaasgat van Clanker aan de bovenkant en ga op de schroef staan die daar in zit (of hij zal weer terugvallen). Clanker blaast regelmatig de schroef omhoog. Wanneer je samen met de schroef omhoog ga, kom je op een hoger platform waarover je simpelweg over een smalle buis kan lopen om een puzzelstukje te pakken.

Puzzelstukje 3:

Laat je op Clanker's hoofd vallen en spring op het eilandje aan de rechter kant van Clanker. Schiet eieren op de gouden tanden zodat de tanden wegvallen. Ga de mond binnen voor een puzzelstukje.

Puzzelstukje 4:

Onder het platform bij Clanker's linker vin blokkeert een metalen hek de weg naar het puzzelstukje. Om dat te bereiken moet je links afslaan en de eerste tunnel te volgen.

Puzzelstukje 5:

Ga op het puntje van Clanker's staart staan en spring op het platform aan de overkant. Schiet 3 eieren tegen het hek om het verborgen puzzelstukje te bereiken.

Puzzelstukje 6:

Laat je vanaf de plaats waar je dan staat in het water vallen en zwem door de tunnel om de Snippet Mutants te ontmoeten. Versla ze om een puzzelstukje te veroveren...

Puzzelstukje 7:

Zwem nu terug naar Clanker's blaasgat en laat je hier naar beneden vallen. Loop voorzichtig langs de draaiende messen om een puzzelstukje te grijpen.

Puzzelstukje 8:

Loop verder de deur in om in een andere ruimte te komen. Spring hier in het water. Om door de ringen te gaan. Spring door alle groene ringen voordat de tijd verstreken is. Doe dit om het water te laten stijgen en een puzzelstukje te laten verschijnen.

Puzzelstukje 9:

Gebruik nu de vliegtegel (aan de andere kant van deze ruimte op een platform) om in de donkere tunnel aan de overkant te vliegen. Hierdoor bereik je een nieuw gebied, waar Bottles je een nieuwe beweging zal leren. Gebruik de Wondervleugel om zonder problemen de messen te passeren en om het puzzelstukje te pakken.

Puzzelstukje 10:

Hier de vindplaatsen van de Jinjo's in Clanker's Cavern:

- Klim vanaf de start langs de ladder omhoog en loop naar de middelste pilaar (hij zit bij de bijenkorf);
- Dicht bij de sleutel waar je Clanker bevrijd;
- Ga op een eilandje staan waar je eieren moest schiet op de tanden. Draai je om en kijk naar de muur om een tunnel met een schedel te vinden. Zwem NIET door deze TUNNEL, maar door de tunnel rechts er van;
- Spring op het platform bij Clanker's linker vin, en gebruik de trampoline sprong om de eerste schacht aan de linkerkant te bereiken. Gebruik de Snavelschuiver om de tralies weg te beuken, daar zit een Jinjo;
- Laat het water in het gebied met de ringen stijgen en ga door de bovenste gang (Voorbij de bijenkorf). Laat je in het water vallen en pak de Jinjo op de bodem.

(*Als je dit onduidelijk vind, je kan een Jinjo ook door het geluid dat hij maakt vinden. Ze roepen "Help!" met een hoog stemmetje)

===== Mumbo schedels =====

- Boven de start, gebruik de pijpen om de schedel te bereiken!
- Schiet Clanker's linkertand weg, wanneer je dat heb gedaan moet je in het gat gaan. Binnenin wacht een Mumbo schedel.
- Ga op de staart van Clanker staan en laat je zelf op een buis vallen. Op deze buis is een schedel, maak wel eerst het groene monster af...
- Ga de oranje pijp in rechts van Clanker. In deze pijp is een Mumbo schedel!
- Links van Clanker is op een platform een trampoline sprong. Wanneer je in de lucht bent, probeer naar rechts te gaan om op een pijp te komen. Klim op de buis en je ziet vanzelf een Mumbo schedel. Springen kan je zelf wel...

===== Honingraten =====

- Bij de linkervin van Clanker loopt een buis in het water. Zwem hierlangs omhoog om een honingraat te vinden.
- Ga op een platform in de buurt staan met een Trampoline sprong tegel. Om boven op de schachten aan de linkerkant te springen. Sloop het hek op de tweede schacht met Snavelbeuker. Laat je er door naar beneden vallen!!!

===== Heksenschakelaar =====

Spring in het blaasgat van Clanker, je valt nu in een ruimte met draaiende messen. Je beland precies achter de Heksenschakelaar.

===== CLANKER'S CAVERN MUZIKALE NOTEN =====

Aantal	Plaats
-----	-----
4	- Op de linkerkant van de pijpen bij de olietank (vlakbij de start)
4	- Op de rechterkant van de pijpen bij de olietank (vlakbij de start) (8)
6	- In een pijp naar de ruimte met Clanker (14)
10	- Op Clanker zelf (24)*
10	- Op de lange pijp onder Clanker's staart (34)*

- 8 - In de kamer met de Snippet Mutants (42)
 - 7 - In een pijp onderwater, deze ligt op de bodem (NIET IN HET GAT!) van de grote ruimte (49)
 - 4 - Boven het blaasgat van Clanker (53)
 - 2 - Deze 2 zijn vlakbij elkaar in kleine grotjes boven een bijenkorf (55)
 - 4 - Op een pijp rechts van een trampoline sprong tegel (59)*
 - 5 - Op een pijp links van een trampoline sprong tegel (64)*
 - 8 - In Clanker's mond (72)
 - 3 - Aan de linkerkant van de kieuwen van Clanker (75)
 - 12 - Bij de tunnel met de draaiende messen, hier leer(de) je ook Wondervleugel (87)
 - 5 - Aan de rechterkant van de kieuwen van Clanker (92)
 - 8 - Op de bodem bij de sleutel (100)
- (* Alleen maar mogelijk/makkelijker als je Clanker bevrijd hebt)

Verlaat de wereld en beuk op de knop aan de linkerkant om de buis op te laten stijgen die naar Brentilda leidt. Volg de buis naar een volgende knop. Met deze knop open je het hek dat de schilderij van de volgende wereld blokkeert. Maak de schilderij compleet en haast je terug naar de kamer met het portret van Gruntilda op de vloer. Ram tegen beide ogen als ze omhoog staan. Als je beide ogen hebt geramd zal er een puzzelstukje verschijnen. Ga terug naar de ruimte met de grote afvoerbuis. Loop het heuveltje op om de notendeur open te maken. Hierdoor krijg je toegang naar een nieuw gebied, met een grote standbeeld van Grunty. Ren hier naar links de steile helling op om het moerasgebied te bereiken. Volg het kronkelpaadje om Bubblegloop Swamp binnen te treden...

Deel 3.6 Wereld 4: Bubblegloop Swamp (7 pzl-stukjes)

Dit is eigenlijk al de 1e moeilijke wereld van Banjo-Kazooie. Je moet de hele tijd heen en weer lopen en muggen, kikkers en ander gespuis liggen op de loer... Oh ja, ik was bijna de piranha's vergeten, die zijn overal in het water te vinden!!!

Puzzelstukje 1:

Draai je bij de start om en spreek met Bottles om een paar laarzen voordat je de brug oversteeft naar het eiland. Ga links om een aantal kikkers en een reuzenei te vinden. Breek het ei met Kazooie's snavel voor een puzzelstukje!

Puzzelstukje 2:

Sprint naar het eiland voorbij de brug. Stomp op de puzzelknop om een verborgen puzzelstukje te laten verschijnen. Ren nu zo snel als je kan ernaartoe om dit stukje in je verzameling te doen (het smalle stuk aan het eind kan je overslaan door te fladderen).

Puzzelstukje 3:

Spring vanaf puzzelstukje 2 naar het eiland met de boomstronken. Versla alle Flibbet's met Banjo's koprol of Kazooie's Super snelle snavel aanval om hun goud te stelen!

Puzzelstukje 4:

Vervolg je weg naar Tanktup, die last heeft van koude pootjes. Gebruik de Snavelbeuker om ze wat op te warmen. Je wordt beloont met een puzzelstukje. Wat aardig.

Puzzelstukje 5:

Ga de mond van Tanktup binnen als je hem hebt geholpen met zijn probleem. Binnenin is er een Tiptup te ontmoeten. Spreek de dirigent om te leren hoe je muziek maakt met de babyschildpadden. Doe de dirigent 3 keer juist na om

een puzzelstukje te krijgen.

Puzzelstukje 6:

Verlaat Tanktup en ga naar het dorpje met de boomhutjes. Gebruik de Snavelbeuker op ieder hutje om een schakelaar, tegel of iets anders eruit te halen. Gebruik de trampoline sprong tegels om verder naar boven te komen. In het bovenste hutje zit een puzzelstukje!

Puzzelstukje 7:

Geef Croctus en zijn vriendjes eieren te eten. Die vind je in deze volgorde in het moeras:

- Links van de start;
- In een grot, dichtbij het 2e puzzelstukje;
- Boven in het boomhuttendorpje;
- Achter de grote Krokodillen kop;
- Achter Tanktup.

Als je dat hebt gedaan, krijg je een puzzelstukje van Croctus en zijn vriendjes!

Puzzelstukje 8:

Aan het eind van de doolhof vind je een uitgang die leidt naar een hele smalle richel. Beuk op de puzzelknop en haast je langs het pad om op tijd het puzzelstukje te bereiken (je kunt het laatste stuk weer overslaan met fladderen)!

Puzzelstukje 9:

Ga weer terug naar de puzzelknop en volg de weg verder. Aan het andere eind van het doolhof is Mumbo die je in een krokodil kan laten veranderen. Ga uit het doolhof door het kleine openingetje te gaan. Ga nu in de neus van de grote krokodillenhoofd. Daar in is Mr. Vile, die je uitdaagt voor 3 spelletjes;

- Eet de rode Yumblies;
- Eet de rode Yumblies, ontwijk de gele Grumblies;
- Op de top van het scherm wordt aangegeven of dat je Yumblies of Grumblies eet.

Win dus door meer te eten dan hem. De 1e ronde valt nog te doen, maar de volgende rondes worden al bijna onmogelijk. Het word daarom ook makkelijker als je de Running Shoes gebruikt. Dit schoeisel kan je in Gobi's Valley leren...

Puzzelstukje 10:

Hier de vindplaatsen van de Jinjo's in Bubblegloop Swamp:

- Links van het kleine bruggetje bij de start;
 - In een grot, vlakbij het 2e puzzelstukje;
 - Achter Tanktup;
 - Op een paal, ver naast de grote krokodillenkop;
 - Onder een klein richeltje bij een boom, bij de boomhuttendorp (je kan deze Jinjo alleen pakken als je een krokodilletje bent)
- (*Als je dit onduidelijk vind, je kan een Jinjo ook door het geluid dat hij maakt vinden. Ze roepen "Help!" met een hoog stemmetje)

===== Mumbo schedels =====

- Achter de platform waar de oranje Jinjo stond. Gebruik de laarzen...
- Klim op de stok naast de reuzenei.
- In een grotje, vlakbij puzzelstukje 2.
- Achter Tiptup in Tanktup is een schedel!
- Achter Mumbo's huisje.
- Achter Mumbo's stoeltje in zijn hut.
- In de gigantische krokodillenhoofd.

- Er is er eentje onder een richeltje van een boom in de boomhuttendorp.
- Bij dezelfde boom als de vorige schedel.
- Op de hoogste punt van het boomhuttendorp is een Shock Spring Jump tegel. Gebruik deze om de schedel te pakken die in de lucht is.

===== Honingraten =====

- Ga Tanktup binnen en ga op het dirigenttafeltje staan. Gebruik de Flap Flip Sprong om de honingraat uit de lucht te grijpen.
- Ren door het doolhof en ga Mumbo's huisje binnen. Probeer via 1 houten pilaar boven te komen. Bovenin, in het midden is een honingraat die je makkelijk kan pakken!

===== Heksenschakelaar =====

Deze vind je in het boomhuttendorp, in 1 van de hutjes...

===== BUBBLEGLOOP SWAMP MUZIKALE NOTEN =====

Aantal	Plaats
-----	-----
5	- Op de brug
15	- Op 5 drijvende boomstammen (20)
20	- Op de smalle kronkel weggetjes (richting puzzelstukje 2) (40)
5	- In een hutje die je kapot kan beuken (45)
5	- Op de top van de grote krokodillenhoofd (50)
4	- Op Tanktup's voeten (54)
6	- In Tanktup zelf (60)
12	- In het doolhof (72)
6	- In de grote krokodillenhoofd (78)*
19	- Op verdachte plekken in het moeras (97)*
3	- Op de top van een paal (100)
(* Pak deze als een krokodilletje)	

Als je Bubblegloop Swamp helemaal hebt gehaald, ga je eruit en volg je het pad naar de 3 buisingangen, neem de rechtse en je vind een paar laarzen. Trek ze aan en loop naar de tunnel achter de ingang van Bubblegloop Swamp. Loop er door totdat je bij het schilderij van Freezeezy peak uitkomt. Maak de puzzel compleet en pak de kaplaarzen boven de ingang van de tunnel. (eigenlijk uitgang, maar nu natuurlijk weer ingang) Ga nu helemaal weg via het pad over het moeras en loop door, totdat je een groot soort trap ziet. Ga hier omhoog en open de nootdeur. Als in een nieuwe omgeving komt, sloop je de 2 muren (de ingangen met stenen ervoor) met de aanval snavelschuiver (z dan b). Achter 1 van die muren vindt je een knop, als je die indrukt wordt er een bewegend trampoline platform geactiveerd. Ga terug, in het midden van de kamer staat een grote vaas, spring met het (bewegende) trampoline platform de vaas in. Je belandt nu in de vorige kamer en krijgt een puzzelstukje. Ga nu weer omhoog naar de kamer met de vaas. Ga een trap op en je komt weer in een nieuwe kamer. Ga naar links en schiet met eieren alle spinnenwebben weg, schiet ook die voor de pot weg en activeer hem. Loop nu helemaal naar voren in de richting van het witte gebied: Freezeezy Peak.

Deel 3.7 Wereld 5: Freezeezy Peak (8 pzl-stukjes)

De 5e wereld is een sneeuw/ijs wereld, op het eerste gezicht lijkt alles heel vredig, maar schijn bedriegt. Er zijn sneeuwmannen en ijsblokken, die niet het beste met je voor hebben. En dan heb ik nog niets gezegd over het ijskoude water.

Puzzelstukje 1:

Loop naar voren, en ga via de steile helling naar beneden. Halverwege zie je Buggy de beer, praat even met hem en ga verder naar beneden. Als je beneden bent moet je naar links gaan om een groot cadeautje te vinden. Spring erop en open het met de snavelbeuker aanval (eerst a dan z). Er komen twinklies uit (kerstballen) die je moet redden van de Twinkly eters (komen uit de gaten). De twinklies springen omstebeurt naar de grote kerstboom, terwijl jij ze beschermd door de monsters aan te vallen met snavelbeuker of supersnelle snavel aanval(a dan b). Als je er genoeg hebt gered, ga je naar de achterkant van de kerstboom en met eieren op de knop ON schieten. Als er dan een tijd (60 seconden) is ingegaan, loop je snel naar de stapel cadeautjes en vlieg via het vliegp pad daar naar de top van de kerstboom. Daar bovenop zie je een ster, vlieg er 3 keer doorheen en je krijgt het puzzelstukje. Je moet via het pad van de twinklies naar de boom springen en bij de stam omhoog klimmen (de boom in) om het puzzelstukje te krijgen.

Puzzelstukje 2:

Ga terug naar de stapel cadeautjes en daar achter vindt je Bottles (molshoop). Praat met Bottles en je leert Snaveltorpedo. Vlieg nu via het vliegp pad op de cadeautjes naar de buik van de grote sneeuwman, daar zie je 3 knopen. Druk ze in met je nieuwe aanval (snaveltorpedo) en er zal een puzzelstukje tussen de grote sneeuwman zijn benen verschijnen.

Puzzelstukje 3:

Ga terug naar het vliegp pad en versla alle kleinere sneeuwmannen (Sir Slush) door met snaveltorpedo tegen de kruis op hun hoed te vliegen. Als je ze allemaal gehad hebt krijg je nog een puzzelstukje.

Puzzelstukje 4:

- Ga weer terug naar het vliegp pad en vlieg helemaal omhoog naar het hoofd van de grote sneeuwman. Vlieg de pijp van de sneeuwman in om een puzzelstukje te krijgen.

- Of ga via zijn sjaal omhoog (achter de grote sneeuwman is een dorpje ga daar links via de helling omhoog en je komt bij het begin van de sjaal) Als de sjaal volgt kom je bij zijn nek. Spring met het trampoline platform omhoog en loop dan via de steel van de pijp naar het uiteinde.

Puzzelstukje 5:

Ga dan weer op de sjaal, als het goed zie je dan een sleetje. (zie je geen sleetje, loop dan een rondje op desjaal, het sleetje zit echt op de sjaal!) Als je via het sleetje op Buggy's buik bent gekomen, krijg je als dank een puzzelstukje.

Puzzelstukje 6:

Ga naar het dorpje achter de grote sneeuwman, achter het dorpje zie je Mumbo's huis. Ga naar het huis en laat je omtoveren (kijk voor voor Mumbo Schedels verder) in een walrus. Ga nu met walrus vanaf Mumbo's huis richting de kerstboom en onderweg daarheen kan je links omhoog (eerste afslag links) Daar vind je Buggy en hij vraagt je of je met hem wil racen. Race tegen hem, je moet door de 2 paaltjes heen. Als je wint krijg je een puzzelstukje.

Puzzelstukje 7:

Na je overwinning ga je naar beneden en daar praat je met wozza de walrus. Hij geeft je een puzzelstukje. (je moet walrus zijn)

Puzzelstukje 8:

Dit puzzelstukje kan je alleen doen als je in de volgende level: Gobi's

Valley de sprinten hebt geleerd. (snel rennen met sportschoenen)
Heb je dit niet kijk dan bij Wereld 6, puzzelstukje 6.

Verander weer terug in Banjo-Kazooie en ga weer terug naar de plek waar je de race begon als walrus tegen Boggy. Dit keer race je niet per slee, maar op je sportschoenen (zoals gezegd, je leer deze beweging in wereld 6)
Dit is moeilijker dan de race als walrus dus zet je schrap als w=je wint krijg je weer een puzzelstukje.

Puzzelstukje 9:

In de iglo bij het begin zitten Boggy's kinderen. Je moet voor hen de 3 cadeautjes terug vinden. De cadeautjes kan je vinden in:

- Binnenin de kerstboom
- Op een eiland achter de grote sneeuwman
- Aan het einde van de neus van de grote sneeuwman

Puzzelstukje 10:

Hier de vindplaatsen van de jinjo's in Freezeezy Peak:

- Op een groot cadeau vlakbij Bottles
- Op de bezem van de grote sneeuwman
- Achter een huis in het dorpje achter de grote sneeuwman
- Boven Mumbo, in zijn huis
- Ga Wozza's grot in als Banjo-Kazooie en gebruik de Flip Flap om de jinjo te pakken

===== Mumbo Schedels =====

- In de iglo achter een stoel/tafel
- Een Sir Slush (kleine sneeuwman) bij het dorpje verbergt er een
- Achter de kerstboom
- Als je (zie pzlstukje 5) met de slee naar beneden gaat krijg je er een
- Naast de benen van de grote sneeuwman zijn er 2
- De Sir Slush vlakbij Bottles verbergt er een
- Op een huisje in het dorp
- Onder het begin punt van de sjaal in het water

===== Honinggraten =====

- De Sir Slush (kleine sneeuwman) in het dorp verbergt er een, versla hem met Snaveltorpedo om de honinggraat te pakken.
- Ga Wozza's grot in als walrus en zoek een klein plasje water ga daarin en dan door de gang die je ziet. Aan het eind zie je een honinggraat. Kijk uit hij wordt wel bewaakt.

===== Heksenschakelaar =====

De Sir Slush die het dichtste bij Bottles is op een eiland verbergt de heksenschakelaar, versla hem met Snaveltorpedo hem te activeren.

===== FREEZEEZY PEAK'S MUZIKALE NOTEN =====

Aantal	Plaats
9	- Begin pad
5	- Op de grond achter de kerstboom (14)
12	- In de kerstboom (26)
4	- Op de stapel cadeautjes (30)
4	- Rond de kleine sneeuwman op een cadeautje (34)
4	- Buiten Wozza's grot (38)
15	- Op de sjaal van de grote sneeuwman (53)

- 4 - Rond de nek van grote sneeuwman (57)
 - 8 - Op de hoed van de grote sneeuwman (65)
 - 10 - Rond de benen van de grote sneeuwman (75)
 - 4 - Bij het begin van de sleerace(79)
 - 6 - Op de huisjes (85)
 - 6 - In Mumbo's huis (91)
 - 9 - In het water bij Mumbo's huis (100)*
- (* verzamel als walrus)

Ga terug naar Gruntilda's lair, je bent bij een grote Sir Slush en een muur met gaten erin. Klim omhoog via de flappen in de muur, totdat je bij een knop komt, activeer het vliegpaddoor op de knop te beuken pak de sportschoenen om te sprinten. Het vliegpaddoor verschijnt in het gat waar eerst een spinnenweb over zat. Ren erheen zo snel als je kan en vlieg (als je het vliegpaddoor op tijd pakt) terug naar de muur en pak het puzzelstukje dat helemaal in het bovenste gat van de muur zit. Ga nu weer terug naar het midden (waar de vliegpaddoor was) en open de nootdeur (in Gruntilda's mond). Als je in de nieuwe kamer wat verder loopt zie je het schilderij van Gobi's valley, maak hem compleet. Ga 2 kamers terug (in kamer met vaas) en ga van daaruit naar de kamer met drijfzand. Je kan kaplaarzen vinden achter 1 van de gesloopte muren. Nu kan je Gobi's Valley in!!

Deel 3.8 Wereld 6: Gobi's Valley (9 pzl-stukjes)

Deze wereld is een woestijn wereld, met alles wat je kan bedenken, kameel, piramides, mummies, drijfzand! Al vliegen ook kevers rond die heel irritant zijn, voor de rest valt het met vijanden reuze mee.

Puzzelstukje 1:

Loop om het water en daar via een helling omhoog, je ziet nu links van je een grote piramide met een leeuwenkop (Jinxy) Loop naar de zijkant van Jinxy toe en klim via de treden die je daar ziet omhoog naar zijn rug. Op zijn rug vindt je een vliegpaddoor. Als je rond kijkt zie je ook een klein leeuwttje staan met een grote 'hoepel' op zijn kop. Vlieg erdoor heen en het leeuwttje komt ergens anders weer tevoorschijn. Blijf door de 'hoepel' vliegen totdat je een puzzelstukje krijgt.

Puzzelstukje 2:

Ga weer op Jinxy's rug en kijk rond of je een piramide ziet met een groot Kazooie beeld erop. Dat beeld heeft in het midden een bord waar je met Snaveltorpedo tegen aan moet beuken. Als je dat gedaan hebt opent de piramide deur, ga erin. Als je binnen bent zie je de slangenbezweerder Histup en in het midden een mand (met slang) en een ronddraaiend bakje. 'Poep' een ei in het bakje. Blijf doorgaan met eieren 'poepen' in het bakje en de slang zal na 5 keer met behulp van Histup zich helemaal strekken. Klim in de slang en helemaal omhoog, zodat je het puzzelstukje kan pakken.

Puzzelstukje 3:

Ga weer naar Jinxy's rug en vlieg recht naar voren (naar de 2 pilaren die voor Jinxy's kop staan. Land op 1 van die pilaren en schiet een ei in het neusgat van Jinxy. Spring op de andere pilaar en schiet een ei in het andere neusgat. Jinxy zal hard niesen, zodat de deur open gaat. Ga erin en daar binnen die je vliegende tapijten. Spring op de laagste met de Flip Flap sprong, kijk naar de zijkant en je ziet een leeuwenkop, 'voedt' deze leeuw met een ei en het tapijt zal omhoog gaan. Spring op het eerst volgende tapijt dat je dan bereikt en ga zo door totdat je bij het puzzelstukje bent.

Puzzelstukje 4:

Ga uit Jinxy en loop naar de piramides op de achtergrond, als het goed is

zie je naast een van de piramides een kameel (Gobi) op een eiland. Vlieg via een vliegend tapijt naar het eiland en bevrijdt Gobi door de steen te breken, waar hij aan vast zit en je zal een puzzelstukje krijgen.

Puzzelstukje 5:

Ga nu naar de piramide die dicht bij Gobi stond. Bovenop deze piramide is een knop, druk erop en de deur zal open gaan, maar schiet op want je hebt niet veel tijd. Als je binnenbent versla je de mummie met wondervleugel. Speel nu memory met de tegels op de vloer, je hebt tijd dus schiet op. Als het je gelukt is krijg je een puzzelstukje.

Puzzelstukje 6:

Loop naar de Kazooie piramide, er loopt een pad achter de piramide langs. Loop dit pad uit, totdat je Bottles ziet. Praat met hem en hij zal je sprinten met de sportschoenen leren. Ga nu rechts van Bottles naar beneden, daar kom je Grabba de hand tegen. Ga nu naar rechts om sportschoenen te krijgen. Nu ben je zo snel dat je het puzzelstukje uit de hand van Grabba kan pakken en hem kan verslaan.

Puzzelstukje 7:

Pak nu weer een paar sportschoenen en naar de piramide die vlakbij Grabba staat (en niet de Kazooie piramide) Ga naar het begin van het pad die rond de piramide heen draait. Druk de knop en er zal een tijd ingaan. Ren nu snel via het pad omhoog en spring in het gat bovenop de piramide. Je drijft nu in het water, zwem naar beneden en pak het puzzelstukje. Het water zal uit de piramide gaan.

Puzzelstukje 8:

Het water dat nu uit de piramide is gegaan drijft nu in een gracht, in deze gracht staan allemaal pilaren. Zoek de pilaar waar je een leeuwenkop op de zijkant ziet. 'Voedt' deze leeuwenkop met eieren, de leeuwenkop zal nu bij een andere pilaar verschijnen (de rechtse van je) Blijf zo doorgaan, totdat je er een piramide tevoorschijn is gekomen. Ga in de piramide en je komt in een doolhof, zorg dat je op tijd bij het eind van het doolhof bent. In de volgende kamer zie je een sarcofaag in het midden, ga erbij staan en de sarcofaag zal open gaan, pak het puzzelstukje dat dan tevoorschijn komt.

Puzzelstukje 9:

Ga terug naar waar je begonnen bent, je ziet daar Gobi en een palmboom genaamd Trunker. Stomp met de Snavelbeuker aanval op de rug van Gobi. Zo krijgt de bijna uitgedroogde Trunker wat drinken en verschijnt er een puzzelstukje bovenop Trunker. Ga weer naar Jinxy's rug en vlieg naar Trunker om het puzzelstukje te kunnen bereiken.

Puzzelstukje 10:

Hier de vindplaatsen van de Jinjo's in Gobi's valley:

- Draai je om bij de start en je ziet een jinjo op een eilandje
- In Jinxy, spring op het eerste tapijt en laat het stijgen kijk dan naar rechts
- Achter de piramide met het memory spel
- Na het 6e puzzelstukje in de gracht op de bodem
- In een pot vlakbij de sarcofaag (pzl-stukje 7)

===== Mumbo Schedels =====

- Op de neus van Jinxy
- Pak de laarzen achter Jinxy, in het drijfzand achter Jinxy kan je een Mumbo schedel vinden
- In de piramide met het memory spel
- In de piramide de piramide met water

- Ga de piramide uit en je krijgt er een
- In de lucht boven de piramide van pzl-stukje 8
- In Jinxy
- Op de bodem van de gracht
- In de piramide met het Kazooie beeld erop
- Na het oplossen van het doolhof in een pot

===== Honinggraten =====

- Achter de piramide met het memory spel, druk hem in en een honinggraat verschijnt in de cactus, naast de piramide met/zonder water. Ga naar Jinxy en vlieg door de cactus om de honinggraat te pakken
- Na het helpen van Trunker zit hij in een gat naast de Kazooie piramide. Er vliegt steeds een tapijt heen, hier kan je op komen rechts naast Jinxy. Als je in het gat bent moet je op Gobi stampen en je krijgt een honinggraat

===== Heksenschakelaar =====

In het doolhof, achter een muur vlakbij de uitgang van het doolhof.

===== GOBI'S VALLEY MUZIKALE NOTEN =====

Aantal	Plaats
-----	-----
5 -	De helling bij Trunker, naar Jinxy
6 -	Op Jinxy (11)
8 -	Op het drijfzand achter Jinxy (19)
7 -	In Jinxy (26)
4 -	Op de trap naar de verborgen piramide toe (pzl-stukje 8) (30)
9 -	Op de rand langs de gracht (39)*
6 -	In de gracht (45)*
5 -	In de opening in de zijkant (zie honinggraat) (50)
11 -	In het zand rond Grabba de hand (61)
2 -	Vlakbij de sportschoenen (63)
4 -	Buiten de ster piramide (pzl-stukje 7) (67)
4 -	In de ster piramide (71)
10 -	Buiten de piramide met memory (81)
4 -	In de piramide met memory (85)
8 -	In de Kazooie piramide (93)
7 -	In verborgen piramide (100)

(* makkelijker om te pakken wanneer de gracht vol met water is)

Wanneer je weer terug bent in Gruntilda's Lair, spring je met het draaiende trampoline platform naar de open sarcofaag om et puzzelstukje te pakken. Ga nu de trap op naar de kamer met het Gruntilda hoofd, tegenover Gruntilda's hoofd is een pad omhoog naar een andere nootdeur. Open het en duik in het water, zwem door de tunnel onder water naar de volgende kamer. In deze kamer staat een schip, zwem door naar de andere tunnel, je komt nu in een kamer met het schilderij van Mad Monster Mansion. Maak de puzzel compleet en ga naar de kamer met het schilderij van Gobi's valley. Loop verder en ga door de gang naar links. Je komt nu bij een begraafplaats. Ga voordat je Mad Monster Mansion ingaat eerst met het pad mee naar links en sloop het hek naar een ander huisje. Ga nu Mad Monster Mansion in.

Deel 3.9 Wereld 7: Mad Monster Mansion (10 pzl-stukjes)

 Dit is de griezelige wereld van het spel Banjo-Kazooie, je kan veranderen in een pompoen, er lopen grafstenen en skeletten rond en nog veel meer...
 Dit is een pittige Wereld, dus succes.

Puzzelstukje 1:

Als je begint zie je voor je een groot huis. De ramen van het huis die verlicht zijn (geel) kan je kapot maken. Je kan via de regenpijpen naar boven klimmen, deze staan op de hoeken. Klim zo naar de top van het huis, er zijn in totaal 6 ruiten die je kapot kan maken. Als je boven moet je in de schoorsteen springen. Dan kom je terecht in een kamer, spring vanuit de open haard op de dichtstbijzijnde stoel (je mag de groene geest (Napper) niet wakker maken, en hij wordt wakker wanneer je de vloer raakt). Ga zo van stoel tot stoel naar de tafel en pak het puzzelstukje (als Napper slaapt kan je in de geest)

Puzzelstukje 2:

Ga uit het huis en 2 keer naar links, je ziet dan verderop een kerk staan. Ga voor het hek voor de kerk naar links, je loopt dan richting de kelder. Om in de kelder te komen moet je een plank kapot beuken met Snavelbeuker. Je loopt hier via een trapje naar beneden, maak de tonnen kapot door met Snavelschuiver de zijkant (met 1880) te raken. In een van die tonnen zit het tweede puzzelstukje.

Puzzelstukje 3:

Ga nu weer richting de kerk en beuk het hek dat voor de ingang staat weg. (met Snavelschuiver). Je ziet hier grafstenen en bij sommige staan er lege potten naast. 'Poep' hier eieren in en je krijgt bij de laatste pot in puzzelstukje.

Puzzelstukje 4:

Ga naar de voorkant van de kerk en rechts naast de gesloten ingang staat een grafsteen. Spring bovenop de grafsteen en met de Flip Flap sprong op het dakje boven de ingang. Ga nu naar de klok van kerk, loop rond de klok totdat je een gat ziet. Ga in het gat en je komt bovenop de kerk. Klim in paal helemaal omhoog, en je ziet een puzzelstukje.

Puzzelstukje 5:

Ga na uit de kerktuin en ga dan naar links. Als het goed is zie je dan een huisje met gaten erin, er lopen ook allemaal skeletten rond. Ga in het huisje. Spring op de glazen 'knop' met een puzzelstukje erin. Het is de bedoeling dat je met de letters die je aan de zijkant ziet het woord 'BanjoKazooie' vormt. Dit kan je doen door met de glazen 'knop' te schuiven. Pas op, er gaat steeds een paarse geest over de letters heen en je mag de Gruntilda vakjes niet raken. Het puzzelstukje komt vrij en je bent weer een puzzelstukje rijker.

Puzzelstukje 6:

Ga weer richting het huis, richting de start en onderweg kan je naar links. Je ziet daar een vijvertje en skeletten. Ga rechts van het vijvertje en via het trapje daar omhoog. Druk op de knop en pak de sportschoenen. Ren nu keihard naar de kerkingang toe en ga voordat de tijd om is de kerk in. Versla de groene geesten met Wondervleugel en ga naar het orgel toe. Spring omhoog via de orgeltreden en de stoel. Loop nu omhoog naar het muziekboek toe. Je komt daar de hand Motzand tegen. Speel alles na wat hij voordoet en je krijgt een puzzelstukje.

Puzzelstukje 7:

Ga de kerk uit en gelijk naar links, als je dan naar rechts kijkt zie je afgebrokkelde muur, waar je me de Flip Flap sprong over kan komen, je bent nu bij Mumbo's huis. Ga erin, betaal 20 Mumbo schedels en wordt een pompoen. Ga via je een gat in de muur weg van Mumbo's huis. Ga weer naar het huisje met de gaten erin en met de vele skeletten. Loop verder en aan het eind naar rechts, volg het pad tot je een put ziet. Spring in het water en zoek het gat aan de onderkant van de put. Ga de put in en pak het

puzzelstukje (in de emmer)

Puzzelstukje 8:

Ga weer naar de kerk toe, klim op het dak zoals je dat bij pzl-stukje 4 deed. Ga weer het gat in bij de klok en spring vanaf daar naar het doolhof toe. (Als je goed naar het doolhof kijkt is er een apart stukje waar je via een pad omhoog op het dak kan komen). Ga nu in het kapot gemaakte raam, waarin een toilet (Loggo) was. Ga in Loggo en hij spoelt je door, volg de buis en pak het puzzelstukje aan het eind.

Puzzelstukje 9:

Je moet in een van de regenpijpen (4) aan de zijkant van het huis (als pompoen nog steeds) als goed kijkt is erbij 1 pijp een ton aan het eind. Ga bij die pijp vanaf het dak naar beneden. En je krijgt een puzzelstukje.

Puzzelstukje 10:

Hier zijn de vindplaatsen van de jinjo's:

- In de hoek van het doolhof
- In een van de gebroken ramen, staat een bed. Op het bed zit een jinjo
- Bovenop het dak van de geest Napper
- In de kelder, in 1 van de tonnen
- Bovenop een paal in het vijvertje, pak hem met het trampoline platform

===== Mumbo Schedels =====

- In 1 van de tonnen in de kelder
- In de badkamer (bij Loggo)
- In dezelfde kamer waar het bed staat (zie jinjo 2)
- In de top van de kerk, vlakbij de klok
- In het vuur van de open haard, pak met Wondervleugel
- In het doolhof
- Ook in het doolhof
- Bij het vijvertje, vanaf het huis naar links
- Klim via het orgel omhoog, aan de linkerkant zie je een vliegplatform, vlieg omhoog en hij zit ergens in het midden
- Achter een grafsteen
- In de put
- Op het dak van de kerk
- Op het huisje met de gaten
- Links van de ingang van het huisje met de gaten

===== Honinggraten =====

- Klim via het orgel omhoog, naar de pijpen, kijk naar links en je ziet een vliegplatform. Vlieg daarmee omhoog en op de balken in de lucht is een honinggraat.
- In een van de kamers (door raam te breken) is een vloer met gaten erin. Ga erin als pompoen om door die gaten onder de vloer de honinggraat te pakken.

===== Heksenschakelaar =====

Zie Honinggraat 1; bovenin de kerk op de balken is de heksenschakelaar

===== MAD MONSTER MANSION MUZIKALE NOTEN =====

Aantal	Plaats
4	- Bij de start voor het huis
8	- In Napper's huis (12)

- 3 - In het inham rechts van het hek(dat leidt naar de kerk) (15)
 - 4 - In het huisje met de gaten (19)
 - 4 - Op het huisje met de gaten (23)
 - 4 - Op de rand van de vijver (27)
 - 1 - Bovenop de ingang van de kerk(28)
 - 9 - Op het dak van de kerk (37)
 - 4 - Op de top van kerk (boven het dak) (41)
 - 8 - Op de hoeken van de dakgoot van het huis (49)
 - 13 - In kamers van het huis (zitten achter verlichtte ramen) (62)
 - 4 - In de kelder, op een rand (66)
 - 2 - In Mumbo's huis (68)
 - 5 - In de regenton (pzl-stukje 9) (73)*
 - 4 - Op platformen naast de put (77)*
 - 7 - In de put (84)*
 - 6 - In het doolhof (90)*
 - 2 - Op de pedalen van het orgel
 - 4 - Op het orgelpijpen (96)
 - 4 - Op de banken in de kerk (100)
- (* pak deze als pompoen)

Ga de wereld uit als pompoen en ga naar links, waar het hek stond. Ga naar het huisje onderaan de heuvel. In dat huisje zit een deur met een gat, ga door het gat. Laat je in het huis door Mumbo veranderen in Banjo-Kazooie en open de kist in het midden met Snavelbeuker. Druk op de knop en verhoog elders water. Verander terug in een pompoen en ga naar de kamer met het Gruntilda hoofd er zit nu een puzzelstukje in (door heksenschakelaar). Pak het puzzelstukje en ga via de deur tegenover het Gruntilda hoofd naar het schip dat je eerder gezien hebt. Je kan nu op het schip komen, er is 1 kist met een Rare logo erop, in de hoek. Maak deze kist kapot en er komt nog een knop tevoorschijn, waarmee je het water nog een keer verhoogt. Als het water gestegen is moet je naar de andere kant van de kamer gaan, daar kan je via een gat in de muur verder. Ga in die gang naar rechts en je vindt het schilderij van Rusty Bucket Bay. Voltooi het schilderij en ga terug naar de vorige kamer. Daar is de ingang naar Rusty Bucket Bay open gegaan.

=====
 > Deel 4: Geheimen
 =====

4.2 Cheato's Cheats

Deze codes krijg van het boek van Gruntilda die je onderweg in het spel tegenkomt!!!! (typ ze in bij het zandkasteel in Treasure Trove Cove)

Effect	Code
-----	-----
200 eieren	BLUEEGGS
100 rode veren	REDFEATHERS
20 gouden veren	GOLDFEATHERS
Herstel alle items	BLUEREDGOLDFEATHERS
Alle codes zijn uitgeschakeld	NOBONUS

4.3 Stop 'n Swop codes

Ga naar Banjo Kazooie's Zandkasteel in Treasure Trove Cove en typ het woord CHEAT met snavelbeuker. Als je het woord typt hoor je geloei. Nadat je het woord cheat hebt getypt en de rest van de code begint te typen hoor je niets. Bij de codes hieronder is het woord cheat dus al weggelaten.

Effect	Code
-----	-----
Deur in G.Valley gaat open Haaieneiland omhoog	A DESERT DOOR OPENS WIDE ANCIENT SECRETS WAIT INSIDE OUT OF THE SEA IT RISES TO REVEAL MORE SECRET PRIZES
Ijsleutel beschikbaar	NOW YOU CAN SEE A NICE ICE KEY WHICH YOU CAN HAVE FOR FREE
Groen ei beschikbaar	AMIDST THE HAUNTED GLOOM A SECRET IN THE BATHROOM
Blauw ei beschikbaar	DONT YOU GO AND TELL HER ABOUT THE SECRET IN HER CELLAR
Rood ei beschikbaar	THIS SECRET YOULL BE GRABBIN IN THE CAPTAINS CABIN
Geel ei beschikbaar	NOW BANJO WILL BE ABLE TO SEE IT ON NABNUTS TABLE

4.5 Bottles' schilderijuitdaging

Voor deze codes moet je wel eerst de 2e wereld hebben gehaald om in te kunnen typen. Je moet het in een klein kasteeltje gaan (staat eerst onder water) en in dat kasteeltje kan je de codes intypen. (Puzzelstukje 2)

En ten 2e moet je om de codes te krijgen naar Banjo & Kazooie 's huis ga daar naar het schilderij van Bottles en ga op de rand van het tapijt op de grond staan recht voor dat schilderij. Kijk dan naar het schilderij en als het goed zie je dan een puzzel die moet oplossen voor de eerste code. Als er hier problemen mee zijn hoor ik het wel.

Effect	Code
-----	-----
Banjo heeft een groot hoofd	BOTTLESBONUSONE
Banjo heeft grote handen en voeten	BOTTLESBONUSTWO
Kazooie heeft een groot hoofd	BOTTLESBONUSTHREE
Banjo is dun met een klein hoofd	BOTTLESBONUSFOUR
Combinatie van code 2 en code 4	BOTTLESBONUSFIVE
Combinatie van de eerste 5 codes	BIGBOTTLESBONUS
Banjo is een wasmachine	WHISHYWASHYBANJO

=====

> Deel 5: Extra

=====

5.3 Gestelde vragen

1. Hoe versla je Nipper in Treasure Trove Cove? (puzzelstukje 1, wereld 2)
- Als je hem 3 keer raakt met de super snelle snavelaanval (a dan b) kan je in zijn schelp. Hij knipt een paar keer naar en stopt en gaat dan weer verder met knippen enz. Hij gebruikt daar een ritme bij, altijd stopt en begint hij na dezelfde aantal tellen. Als je daar goed op let heb je hem zo verslagen.

5.4 Contact informatie

Als je wat wilt vragen of hebt toe te voegen, mail dan naar sebastianhuizer@hotmail.com

5.5 Met dank aan...

Alle bezoekers en lezers van mijn FAQ!

Mijn neef, CrocoRAN, met het helpen van de FAQ.

Rareware, die dit spel heeft gemaakt (goed gedaan!).

Nintendo, die dit spel publiceerde.

GameFAQS, die mijn walkthrough/FAQ accepteerde.

Meer dankjes heb ik niet!

Sebastian (SEBgator)

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