

Super Mario World FAQ/Walkthrough (Swedish)

by CWall

Updated to v1.2 on Nov 8, 2005

=====

SUPER MARIO WORLD
för Super NES

=====

Komplett guide av Christian Wall
Version 1.2 (8/11 2005)
cwall_85 (at) hotmail.com
<http://home.swipnet.se/cpg>
Copyright © 2004-2005 Christian Wall

=====

Innehåll

=====

1. Introduktion
2. Grunderna
3. Banorna
4. Bowser på elva banor
5. Om dokumentet

För att nå en bana i spelet fort, ska du ta fram sökfunktionen i det program du använder (CTRL F eller CTRL B). Sök sedan på banans namn. Var noga med apostroferna (').

=====

1. Introduktion

=====

Välkommen till ännu en av mina svenska guider och denna gång gäller det Super Mario World. Okej, nu måste jag bekänna någonting. Jag Christian Wall, författare till tjugofyra spelguider, är ingen riktig Super Mario World-spelare. Jag har hittat de 96 utgångarna två gånger. Endast två gånger! En gång precis när jag köpte spelet begagnat för bara några månader sedan och en gång i detta guidesyfte. I början av nittiotalet satt jag alltså inte som sjuåring med blodsprängda ögon och försökte klara Super Mario World på alla sätt möjliga och kan därför långt ifrån kalla mig en expert. Ha, jag är inte ens särskilt bra på spelet. Därför släpper jag nu en ganska blygsam guide. Den beskriver hur du hittar alla gömda utgångar, vilka föremål som finns på varje bana och var alla drakmynt befinner sig. Allt är skrivet i mycket enkla ordalag eftersom en långrandig steg-för-steg-guide endast är överflödigt till ett sådant här spel. Stort tack till Magnus Karlsson för en synnerligen komplett korrekturläsning.

2. Grunderna

Detta är bara en liten avdelning som beskriver några av de mer svårförståeliga grunderna i spelet. Själv har jag ingen bruksanvisning och säkert inte många av er andra heller. Därför kan detta var ganska vettigt, tror jag. Det är ganska mycket information, så du behöver inte läsa igenom allt. Använd den som en handbok.

Kontroller

A: Snurrohoppa, kliv av Yoshi.
B: Hoppa, flyg, bekräfta val.
Y: Använd capen, skjut eldboll, håll intryckt för att springa, ät med Yoshi.
X: Samma som Y.
L: Scrolla skärmen åt vänster.
R: Scrolla skärmen åt höger.
Styrkorset: Kontrollera Mario/Yoshi.
Start: Pausa spelet, panorera kartan.
Select: Ta föremålet du har i rutan högst upp på skärmen.

Snurrohoppa

Snurrohopp är en mycket viktig teknik som du använder med A-knappen. Med denna teknik kan du besegra hårdare fiender och krossa flippblock (block med två prickar) ovanifrån. Dessutom kan du hoppa av Yoshi.

Springa

Håll Y-knappen intryckt för att springa. Ju längre du springer, desto högre hastighet får du. Högre hastighet innebär att du kan hoppa över längre stup och högre upp i luften.

Uppgraderingar (power-ups)

Som alltid i Mario-spel, finner du några power-ups. Får du en svamp blir du stor, men blir du träffad återgår du till vanliga Mario. Har du redan en svamp kan du antingen få en eldblomma eller en fjäder. Detta är två andra power-ups. Eldblomman gör att du kan skjuta eldbollar som lättare besegrar fiender. Fjädern beskriver jag nedan.

Capen och att flyga

Hittar du en fjäder så får Mario genast en cape. Har du capen innebär detta att du nu kan glidflyga. När du nått högsta hastighet ska du hålla B-knappen intryckt samtidigt som Y-knappen och du flyger upp i luften. Släpper du B-knappen slutar du stiga och börjar glida istället. Därefter kan du då och då trycka bakåt på styrkorset för att få ännu mer höjd. Dessa tekniker är oerhört viktiga och du kan ofta använda dem för att flyga igenom hela banor. För att göra en nätt landning ska du håll B-knappen intryckt, men vill du istället göra en kraftig dykattack, så ska du hålla Y-knappen intryckt och den riktning du flyger åt på styrkorset.

Yoshi

Yoshi är den stora nyheten i spelet. Honom hittar du i vissa block i spelet och då är det bara att börja rida. Yoshi kan komma upp lite högre i luften och han kan svälja fiender. Ifall Yoshi blir träffad av en fiende springer han ifrån dig, men så länge han inte springer ned i ett stup kan du återhämta honom. Håller både du och Yoshi på att falla ned i ett stup kan du överleva om du snabbt trycker på A-knappen för att lämna Yoshi. Här och var finner du frukter på banorna. Vart tioende röd frukt Yoshi äter förvandlas

till en svamp, vart annat rosa ger ett moln som kastar mynt och det gröna ökar din återstående tid.

Kartskärmen och alternativa utgångar

Här hamnar du från första början och detta är din utgångspunkt till alla banor i spelet. Gula prickar innebär att det bara finns en utgång, medan en röd prick innebär två. På sådana här banor ska du leta efter en nyckel och ett nyckelhål eller en annan målport. Spökhusen är labyrinter som du måste hitta en eller två utgångar ur, medan slotten och forten endast innehåller en. Slott och fort försvinner när du klarat dem och du kan inte återvända. På titelskärmen kan du se en siffra bredvid filerna. Denna visar hur många utgångar du hittat och var dessa ligger kan du läsa om i denna guide.

Återvänd

På banor du redan klarat kan du trycka på Start-knappen och sedan Select för att återvända till kartskärmen.

Liv, Game Over och Spara

Du börjar med tre stycken liv och du förlorar sådana när du träffas av fiender eller ramlar nedför stup. Fler liv samlar du från mynt, drakmynt och diverse bonusspel för att nämna några sätt. Förlorar du alla mynt får du Game Over och detta innebär att du får börja om från förra gången du sparade. Dessutom förlorar du alla dina poäng, alla mynt och alla föremål. Spara får du göra efter att du klarat ett spökhus, slott, fort eller tryckt ned en färgad switch (läs mer nedan). Game Over har precis samma effekt som om du stänger av spelet. Spring igenom ett spökhus du redan klarat för att få spara närsomhelst. Liv visas i skärmens övre, högra hörn.

Poäng

Poäng visas i övre delen av skärmen och det är ganska förlegat och meningslöst idag, enligt min åsikt. Du får poäng av nästan allt du gör och det spelar egentligen ingen roll. Så fort du fått Game Over eller stängt av förlorar du alla poäng.

Mynt

Överallt på banorna kan du hitta mynt och dessa har ingen annan funktion än att ge dig extraliv. Vart hundra mynt du får ger dig extraliv. Mynten visas i skärmens övre del.

Drakmynt

På varje bana hittar du oftast fem stycken drakmynt (brickor som föreställer Yoshi). Samlar du fem stycken får du ett extraliv. I själva guiden berättar jag var alla finns, även om spelet inte "känner av" hur många du hittat totalt. Drakmynten visas

Tid

Varje bana har en tidsgräns och den visas också i skärmens övre del. Ju mer tid du har kvar när du klarar banan desto mer poäng får du. Tar tiden slut förlorar du ett liv.

Reservrutan

Högst upp i mitten på skärmen hittar du en ruta. Ifall du är stor och plockar upp en eldblomma, fjäder eller svamp kommer din svamp hamna i denna ruta. Blir du liten kommer du få detta föremål automatiskt och vill du annars komma åt det ska du trycka på Select-knappen.

Mellanporten

I mitten på de flesta banorna finner du en liten port. Går du igenom denna och sedan förlorar ett liv, får du starta härifrån istället för vid banans början.

Målgången, stjärnpoäng och bonusspelet som följer

I slutet på nästan alla banor finner du en stor port med en ribba som far upp och ned. När du gått igenom porten klarar du banan och nuddar du ribban (inte över eller under) får du stjärnpoäng. Ju högre upp ribban står desto mer stjärnpoäng får du. Högst upp får du femtio, näst högt upp fyrtio, därefter trettio, tjugonio, tjuugoåtta, osv. I skärmens övre del kan du också se hur många sådana poäng du har och när du samlat hundra kommer du få spela ett bonusspel. Detta bonusspel kan ge dig massor av extraliv. I mitten visas antingen en svamp, blomma eller stjärna och du ska helst hoppa in i de andra blocken så att de visar samma symbol. Ställ dig under högra kolumnen och hoppa sedan upp i blocken regelbundet. För varje tre föremål i rad du får (diagonalt också) får du extraliv. Lyckas du få alla till samma föremål får du således åtta stycken extraliv.

Ett annat bonusspel

På banorna hittar du ibland rör som leder dig till annorlunda bonusspel. Dessa går också ut på att få extraliv och jag nämner dem i guiden också. På varje rad finner du tre block vilka du ska hoppa in i en viss ordning för att få ett extraliv. Denna ordning är slumpmässig och får en ny chans för varje rad.

Block

Block är vad detta spel till stor del handlar om. Det finns massor av dem och jag ska försöka förklara dem här nedan.

- ?-block: Vanligaste blocken som kan innehålla nästan vad som helst. Oftast är det en svamp och har du redan en så får du antingen en eldblomma eller en fjäder.
- Flippblock: Ett block med två prickar. Detta börjar snurra om du hoppar in i det men det kan också vara fast och innehålla föremål.
- Gult !-block: Innehåller alltid en svamp. Detta block syns endast som en gul markering tills du trycker ned den stora gula switchen.
- Grönt !-block: Innehåller alltid en fjäder. Detta block syns endast som en grön markering tills du trycker ned den stora gröna switchen.
- Rött !-block: Innehåller ingenting, men fungerar oftast som en bro. Detta block syns endast som en röd markering tills du trycker ned den stora röda switchen.
- Blått !-block: Innehåller ingenting, men fungerar oftast som en bro. Detta block syns endast som en blå markering tills du trycker ned den stora blåa switchen.
- Blått block: Trycker du på Y-knappen ovanpå eller bredvid ett sådant block plockar du upp det. Genom att springa med det kan du sedan kasta iväg det.
- Notblock: Dessa kan du studsas på, men de kan också innehålla något föremål.
- Stjärnblock: Om man samlat minst trettio mynt på banan får du en svamp, annars bara ett mynt. Källa: Magnus Karlsson och den officiella guiden.
- Slumpblock: Ett block som bläddrar mellan svamp, eldblomma, fjäder och stjärna. Hoppa in i det så fortsätter föremålet att hoppa. Ta sedan föremålet när det blir vad du föredrar. Stjärna är för det mesta att rekommendera.

Odölighetsstjärna

När du plockar upp en sådan här blir du odödlig för en kort stund och kan besegra fiender bara genom att springa in i dem. Ju fler du springer in desto högre poäng får du och efter ett visst antal börjar du få extraliv istället. Vissa fiender ger inga extraliv medan andra ger fler än ett.

Switchchar

Omkopplare, dessa är mycket viktiga inslag i spelet. På banorna hittar du ofta blå switchchar med ett P på. Trycker du på dessa förvandlas alla tomma block till mynt och alla mynt till tomma block. Dessutom kan extra mynt och extra ?-block dyka upp. Dessa switchchar används ofta för att hitta de alternativa utgångarna. Det finns ibland också silverswitchchar på banorna och dessa förvandlar vissa av fienderna till silvermynt. Silvermynt räknas som vanliga mynt, men också som att du besegrar fiender. Detta innebär att du därmed kan få extraliv på detta vis.

Stora färgade switchchar

Jag nämnde !-block innan och hur de inte kan dyka upp förrän du tryckt ner en viss switch. På kartskärmen kan du då och då hitta Switch Palaces. Du finner fyra stycken och alla har varsin färg. Du når dessa palats från alternativa vägar (utom den gula), du får spara efter att du besökt dem och du kan inte återvända till dem. Det är mycket viktigt att du aktiverar dem så fort som möjligt.

Självgående myntspår

Ibland kan ett självgående myntspår starta och detta kan du styra med ditt styrkors. När myntspåret far in i en vägg slutar det och trycker du på en switch förvandlas mynten till block som du kan springa på.

Sköldpaddskal och andra Yoshis

I super Mario World finns fyra olika sköldpaddskal: gröna, röda, blåa och gula. För Mario spelar dessa ingen roll, men ifall Yoshi sväljer dem får han olika krafter. Det gröna har ingen effekt, det röda gör att han kan skicka iväg tre eldbollar, det blåa gör att han tillfälligt kan flyga och det gula göra att han markdunsar efter varje hopp (kan skada fiender). På några mycket sena banor hittar du Yoshi-bebisar som antingen är gula, röda eller blå. Mata dessa med fiender och de blir stora. Enda skillnaden mellan dessa och den gröna är vad de gör med skal. Oavsett vilket skal den blåa använder, flyger den och oavsett vilket skal den röda använder sprutar den eld när den spottar ut det. Den gula är sorgligt nog identisk med den gröna. Yoshi kan bli blå också. Ifall du hittar ett par vingar kommer du till en specialbana med Yoshi och efter det blir han blå.

3. Banorna

Detta är själva guiden och här finner du alla banor beskrivna, deras utgångar och deras drakmynt. Jag tänkte snabbt beskriva hur varje bana är uppbyggd i guiden. På titelskärmen av spelet står det ju en siffra bredvid varje fil. Siffran berättar hur många utgångar du hittat, och bredvid titeln på varje bana i guiden har jag skrivit samma siffra: hur många utgångar du klarat när du klarat banan i fråga. Under titeln finner du information om vilka föremål du kan hitta på samma bana. Eldblomma, Fjäder, Stjärna, Yoshi, Frukter och vilka färger på !-block. Det kan vara bra om du behöver något av dessa föremål fort och inte vet var du hittar dem. Därefter kommer en beskrivning av banan. Här nämner jag hur du når banan, några tips om den och var du hittar bonusspel och speciella områden. Nedanför denna information finner du drakmyntet. Det finns nästan alltid fem och dessa är för det mesta synliga på skärmen. Allt som automatiskt dyker upp beskrivs som "Synligt". Är banan röd (istället för gul) beskrivs var banans andra utgång finns efter drakmynten. Att hitta vanliga och alternativa utgångar är det enda som verkligen betyder något i spelet. När jag först skrivit klart guiden fick jag låna en officiell guide

av min brors gode vän Magnus. När jag använt den anger jag källa, bara så att du vet. Har du tillgång till denna guide, ska du absolut inte använda min. Den officiella är helt överlägsen.

=====
YOSHI'S HOUSE
=====

Här bor Yoshi och det är första stället i spelet du når. Du kan inte göra någonting göra. Du hittar bara ett brev där Yoshi berättar att han givit sig iväg för att befria sina vänner.

=====
YOSHI'S ISLAND 1 - 1
=====

- Eldblomma, Gult !-block

Första banan ligger vänster om Yoshi's House. En väldigt vanlig bana som inte bjuder på några egentliga svårigheter. En liten bit efter mittenmarkeringen (där du får börja ifrån om du förlorar ett liv), finner du några moln. När du fått capen senare i spelet, kan du återvända till dessa moln och sedan flyga till moln ännu högre upp för tre extraliv.

Drakmynten

#1: Synligt.

#2: Synligt.

#3: I mitten av banan finner du två flippblock som blockerar ett blått rör. Bli stor och gör snurrohopp på dem så kan du komma ned under marken. Här finner du det.

#4: Synligt.

#5: Synligt.

=====
YELLOW SWITCH PALACE - 2
=====

Detta ställe kan du nå du efter Yoshi's Island 1 och jag rekommenderar det. I första rummet finner du en vanlig switch som bara aktiverar en massa mynt åt dig. I andra rummet finner du däremot en stor gul switch. Överallt där du tidigare sett gula markeringar kommer det nu vara gula !-block. Alla sådana block ger dig en vanlig svamp, oavsett om du har eldblomma eller cape. Ofta formar de också broar åt dig. Nu får du första tillfället att spara ditt spel.

=====
YOSHI'S ISLAND 2 - 3
=====

- Frukt, Gult !-block, Yoshi

Denna bana ligger höger om Yoshi's House och här finner du för första gången Yoshi. Läs Grunderna-avdelningen för mer info om honom. I början av banan kommer du hitta en massa röda Koopas och ett skal. Spring mot skalet med Y-knappen intryckt och du kommer plocka upp det. Kasta det sedan mot Koopa-raden och du kommer få ett extraliv. I slutet av banan ska du inte ta mynten efter switchen. Tryck på switchen och använd sedan blocken för att komma högt upp i målporten. På banan hittar du en massa röda frukter. Ät tio av dessa med Yoshi och du får en flugsvamp.

Drakmynten

- #1: Synligt.
- #2: Synligt.
- #3: Synligt.
- #4: På backen där för första gången mullvadar hoppar fram finns två block.
De andra aktiverar en bönstjälk till detta drakmynt.
- #5: Synligt.

=====
YOSHI'S ISLAND 3 - 4
=====

- Eldblomma, Gula !-block, Yoshi
Hit kommer du efter Yoshi's Island 2 och här är det bra om du tryckt på gula switchen. Se upp för de snurrande plattformarna!

Drakmynten

- #1: Synligt.
- #2: På första stället där du hittar två snurrande plattformar bredvid varandra, hoppa ned här för ett gult rör som leder dig under jorden. Tryck på switchen för att förvandla mynten till en bro till drakmyntet.
- #3: Synligt.
- #4: Synligt.
- #5: Synligt.

=====
YOSHI'S ISLAND 4 - 5
=====

- Eldblomma, Frukt, Gula !-block, Stjärna
Denna bana når du efter Yoshi's Island 3 och här ska du akta dig för spikbollarna i vattnet. Har du Yoshi kan du däremot hoppa på dem. För att snabbt ta dig till målet kan du hoppa upp på plattformarna ovanför banan. För att lyckas med detta ska du hoppa med Yoshi och sedan trycka på A-knappen för att snurra av honom. Det finns ett nästan helt onödigt område du kan ta dig till. Dyk ned i det första blå rör du ser för att komma hit.

Drakmynten

- #1: Synligt.
- #2: Synligt.
- #3: Synligt.
- #4: Där du ser en switch ovanpå ett block. Tryck ned switchen för att en bro ska formas till drakmyntet (om du inte tagit de vanliga mynten innan).
- #5: Synligt.

=====
#1 IGGY'S CASTLE - 6
=====

- Eldblomma
Du når detta när du klarat Yoshi's Island 4. Ditt första slott. Här får du varken använda Yoshi eller ta några drakmynt. För att klättra på galler här inne ska du trycka uppåt på styrkorset. Tryck på B-knappen för att lämna och Y-knappen för att slå fiender på andra sidan galret. När du ser en switch och fem ?-block ovanför ska du börja med att aktivera blocken. Ett innehåller en svamp/eldblomma. Tryck sedan på switchen och föremålet kommer ramla ned på

dig. I andra rummet ska du akta dig för pålar för att till sist nå bossen. Iggy, som han heter, ska du hoppa på tills han ramlar ned i lavan. Hoppa på honom från en vinkel och han kommer fara åt motsatt håll. Det är lättast att ha ner honom när plattformen är ordentligt lutad.

=====
DONUT PLAINS 1 - 8
=====

- Alternativ utgång, Fjäder, Gult !-block, Grönt !-block, Yoshi
Denna bana når du först när du klarat Iggy's Castle. Här får du för första gången göra dig bekant med capen. Denna får du genom att plocka på dig en fjäder och dessa får du antingen genom ?-block eller också genom att hoppa på flygande Koopas med blinkande caper (ej med Yoshi). När du nått högsta hastighet med capen kan du hoppa iväg för att sedan flyg. Tryck bakåt då och då på styrkorset, så kommer du ta nya språng i luften. Ovanför banan finns massor av mynt att hämta.

Dessutom finns det två bonusbanor, men dessa når du på annat vis. Det första uppochnedvända blåa rör du ser kan du hoppa in i, men bara om du tidigare aktiverat den gula switchen. I röret finner du ett bonusspel där du har chans att få extraliv. På varje rad finner du tre block vilka du ska hoppa in i en viss ordning för att få ett extraliv. Denna ordning är slumpmässig och får en ny chans för varje rad. Där du kommer upp från bonusspelet har du ett rör på vänster sida. Dyk ned i detta och du når en bonusbana. Ta fjädern och spring uppför rören, därefter flyger du som jag tidigare beskrivit och du har chans att få massor av mynt. Det är bara upp igen ifall du skulle ramla ned på marken.

Drakmynten

- #1: Synligt.
- #2: Synligt.
- #3: Det ligger ovanpå några moln ovanför blocket med Yoshi. Flyg hit med capen.
- #4: Synligt.
- #5: Synligt.

Alternativ utgång

Denna måste du ha aktiverat den gröna switchen för (se nedan). Precis innan målet kommer du hitta en vägg av gröna block om du aktiverat den. Spring uppför väggen så når du nyckeln och porten. När jag tänker efter kan du göra det här utan gröna switchen också, men då måste du ha fjädern och flyga upp hit. Det är mycket enklare med Yoshi kan tilläggas. Ta sats från kullen med de sista flygande Koopas.

=====
DONUT PLAINS 2 - 10
=====

- Alternativ utgång, Fjäder, Grönt !-block, Gult !-block
Denna bana når du efter Donut Plains 1s vanliga utgång. Den rör på sig, bli inte mosad av den gula massan! Den finns en genväg till målet, se alternativa utgången för denna.

Drakmynten

- #1: Synligt.
- #2: Synligt.
- #3: Synligt.

#4: Synligt.

#5: Synligt.

Alternativ utgång

Inte långt från starten kommer du se några rör i taket. Använd den gula massan för att komma upp till det andra gröna röret. Dyk in i detta. I följande område kommer du till höger hitta en massa flippblock. Hoppa du upp på det översta kan du se nyckeln och porten. Det enklaste sättet att komma upp är att använda Yoshi eller capen eller både och. Skaffa lite fart med capen och håll sedan B-knappen intryckt tills du far in till nyckeln. Detta går också bra om du använder Yoshi. Ett annat sätt med Yoshi är att använda det blå skalet som ligger nedanför. Sväljer du det får Yoshi vingar och kan sväva upp till utgången. Du måste snurrohoppa på blocken för att komma åt skalet och då är det hemskt lätt hänt att du krossar det, så var försiktig. Tar du åt höger istället för upp till alternativa utgången kommer du till en genväg till den vanliga utgången.

=====
GREEN SWITCH PALACE - 11
=====

Detta ställe når du om du tar den alternativa utgången ur Donut Plains 2. Tryck på switchen här inne och du kan komma åt ett rött skal. Skicka iväg det mot Koopas och du kan få ett extraliv. Hoppa sedan upp och åt höger för att hitta ett till rum, ett rum med den gröna switchen. När du trycker på den kommer alla gröna markeringar förvandlas till gröna block. Dessa innehåller alltid en fjäder.

=====
DONUT GHOST HOUSE - 13
=====

- Alternativ utgång

Denna bana når du antingen från Donut Plains 2s vanliga utgång eller Donut Secret 1s alternativa. Detta är ditt första spökhushus och dessa går helt enkelt ut på att hitta utgången innan tiden rinner ut. Detta innebär sällan några större problem. Du får inte ta med dig Yoshi och du hittar inga Drakmynt, precis som i slotten. För att komma igenom detta spökhushus måste du först springa åt höger (undvik spöken) tills du når en dörr. Gå in här, uppför trappan och genom nästa dörr. Nu ser det ut som om du befinner dig under trappan i samma rum, men detta är faktiskt ett annat. Om du hoppar upp i blocket här inne kommer en switch fram och trycker du på den kommer en dörr dyka upp åt vänster. Hit behöver du INTE gå - det finns bara några mynt. Istället ska du öppna dörren åt höger och du kommer hamna under trappan i första rummet. Hoppa på det till synes identiska blocket här och en bönstjälk kommer dyka upp. Följ den uppåt till utgången. Sammanfattningsvis: höger dörr, höger dörr, genom trappan, höger dörr, hoppa in i block, följ bönstjälk.

Alternativ utgång

Denna är lite knivig att se. Hämta capen på någon av de föregående banorna och gå in i spökhuset. Det finns ett hål i taket precis ovanför ingången och hit upp ska du flyga. Gå lite till höger och spring sedan nästan ända bort till vänstra väggen innan du börjar flyga. Du kommer fara direkt upp till hålet i taket. Därefter ska du springa åt höger tills du når fyra block. Dessa innehåller varsitt extraliv och sedan ska du ta dörren för att nå den andra utgången.

=====
TOP SECRET AREA
=====

- Eldblomma, Fjäder, Yoshi

Denna "bana" når du från Donut Ghost Houses alternativa utgång. Det enda du får här är två block med eldblommor, två med fjädrar och ett med Yoshi. Sedan kan du gå ut igen. Har du Yoshi får du ett extraliv från blocket varje gång du går in. Detta är alltså mycket bra. Kom hit ofta för att fylla på.

=====
DONUT PLAINS 3 - 14
=====

- Fjäder, Grönt !-block

Denna bana når du antingen från de vanliga utgångarna ur Donut Ghost House eller Donut Secret 1 (se nedan). Här finner du massor av omkopplare och rörliga plattformar. Genom att hoppa in i block som visar ON/OFF, byter plattformarna bana och detta måste du använda för att klara banan. På ett ställe får du välja om du vill hoppa mellan plattformar nära taket eller nära golvet. Välj de nära taket för att nå ett gult rör som leder dig till ett bonusspel. Vet du inte hur bonusspelet går till läs bana Donut Plains 1.

Drakmynten

- #1: Synligt.
- #2: Ganska nära starten finner du två ?-block. Flyg upp till molnen precis ovanför (med capen) och du finner drakmyntet.
- #3: Synligt.
- #4: Synligt.
- #5: Synligt, men ifall du klev in i bonusbanan måste du åt vänster efteråt.

=====
DONUT PLAINS 4 - 15
=====

- Eldblomma, Fjäder, Frukt, Stjärna, Yoshi

Denna bana når du antingen från Donut Plains 3. Här finns det inte så hemskt mycket att säga. Det finns lite moln och mynt ovanför banan så flyg med capen för att hitta dem. Precis i slutet kan du nå tre extraliv på ett moln precis under taket på detta sätt. Det första blåa röret leder dig förresten till ett område där du får absolut ingenting. De hammarkastande fiender du finner här och var kan du besegra genom att hoppa upp i deras plattformar.

Drakmynten

- #1: Synligt.
- #2: Synligt.
- #3: Dyk ned i det näst första blåa röret för att hitta detta mynt.
- #4: Synligt.
- #5: Synligt.

=====
DONUT SECRET 1 - 17
=====

- Alternativ utgång, Eldblomma

Denna bana når du från den alternativa utgången av Donut Plains 1. Detta är en riktig vattenbana och jag rekommenderar dig starkt att använda dig av eld-

blomman så mycket som möjligt.

Drakmynten

#1: Synligt.

#2: Dyk in i det första blå rör du hittar. Här finner du ett block som ger dig en ballong om du hoppar upp i det. Ballongen fyller dig med luft så att du lyfter. Håll Y-knappen och styr dig åt vänster och uppåt för att hitta en till ballong. Fortsätt sedan till övre vänstra hörnet för ett drakmynt och sedan mot högra väggen för ännu ett. Blocken i mitten innehåller extraliv.

#3: Se #2.

#4: Synligt.

#5: Synligt.

#6: Synligt.

#7: En liten bit efter nyckelhålet ska du simma upp till taket och upp på den massiva plattformen. Här ligger drakmyntet och det syns aldrig i bild.

Alternativ utgång

När du hittar en switch (knapp med "P") ska du trycka på den och sedan snabbt simma åt höger tills du ser ett ?-block med fyra mynt på vänster sida. Ta mynten innan switchen slutar ticka och hämta sedan nyckeln i blocket. Lås upp nyckelhålet bredvid och du når Star World.

=====
DONUT SECRET HOUSE - 19
=====

- Alternativ utgång, Eldblomma

Klara den vanliga utgången ur Donut Secret 1 för att nå detta spökhush. Vi börjar med den enkla, vanliga utgången ur huset. I första rummet hittar du cirklar av spöken, vilka du ska passera genom dessas luckor. Språnghoppa över spöket och gå sedan in i andra rummet. Här finner du en till spökcirkel och direkt efter det - fem mynt. Ta ALLA dessa. Spring sedan till vänster och du hittar en dörr och en switch. Skulle du gå in genom dörren kommer du bara tillbaka till förra rummet. Tryck på switchen och spring till höger. Nu kan du se att du kan komma åt gula dörren, men hit ska du inte (då får du välja på två dörrar till, den vänstra = 1UP och den högra tar dig tillbaka). Istället ska du fortsätta lite åt höger och gå genom den högra, blåa dörren (switchen måste fortfarande ticka). Då når du strax utgången.

Alternativ utgång

I det andra rummet ska du gå längst bort till vänster och aktivera switchen. Gå sedan till höger och du finner tre nya block under den gula dörren. Gå inte igenom dörren utan hoppa upp i blocket precis ovanför. Då kommer en bönstjälk fram och du ska följa den till en till blå dörr (switchen måste fortfarande ticka). På så sätt når du en spökboss. För att besegra den måste du använda Y-knappen för att plocka upp block. Vänta sedan på att spöket dyker upp, håll uppåt på styrkorset och släpp Y-knappen för att träffa den döde. Gör om processen tre gånger för att klara banan. Denna utgång warpar dig till Star Road.

=====
DONUT SECRET 2 - 20
=====

- Stjärna

Du når denna bana genom att klara vanliga utgången ur Donut Secret House.

Detta är en isbana, så det är väldigt halt. Det först uppochnedvända gröna röret du hittar, leder dig till ett område där du får vara ballong och ta en massa mynt. Så vet du det.

Drakmynten

- #1: Synligt.
- #2: När du finner en trampolin ska du hoppa på den upp i blocket och en bönstjälk dyker upp. Klättra uppför den för att nå drakmyntet.
- #3: Synligt.
- #4: Synligt.
- #5: Synligt.

=====
#2 MORTON'S CASTLE - 21
=====

- Fjäder, Grönt !-block, Gult !-block
Du når det andra slottet från Donut Plains 4. Första rummet är inte särskilt speciellt, inte heller andra, men i tredje måste du hela tiden hålla koll på var du kan hoppa. Se också upp så att du inte blir mosad. När du hittar en trampolin kan du välja väg. Den högra leder dig bara till några mynt. Den vänstra leder dig vidare men också till fem block och det näst längst åt höger skapar en bönstjälk. Bönstjälken leder dig i sin tur till ett fack med ett osynlig block som innehåller ett extraliv. Det finns en genväg som leder dig direkt till tredje rummet från det första. I första rummet måste du ha capen och sedan ska du gå fram till rulltrappan. Därefter ska du springa till vänster så att du kommer under Thowmpen och sedan flyga upp i facket i taket. Då når du först ett bonusspel och sedan det tredje rummet. Nåväl, när du till slut når bossen ska du undvika hans utfall från taket och sedan hoppa på honom. Gör om processen två gånger till för att besegra honom.

=====
VANILLA DOME 1 - 23
=====

- Alternativ utgång, Eldblomma, Fjäder, Grönt !-block, Rött !-block, Stjärna
Du når denna bana när du förstört #2 Morton's Castle. Banan är en liten grotta och i början finner du massor av gula flippblock. Bäst är att använda fjädern här. I det övre vänstra facket, innehåller blocket näst längst åt vänster en fjäder och i det nedre högra facket, innehåller blocket längst åt vänster 1UP.

Drakmynten

- #1: Synligt.
- #2: Synligt.
- #3: Synligt, men du måste vara liten. Den ligger bakom ett blått block som du flyttar med Y-knappen.
- #4: Synligt.
- #5: Synligt.

Alternativ utgång

Du måste ha aktiverat den röda switchen först (se nedan). Då kommer de röda markeringarna i mitten av banan att förvandlas till !-block. Hoppa upp på dessa och sedan in i det gula blocket. Då växer en bönstjälk upp som leder dig till nyckeln och utgången.

=====
VANILLA DOME 2 - 25

=====

- Alternativ utgång, Eldblomma, Fjäder, Stjärna

Du når denna bana när du klarat den vanliga utgången ur Vanilla Dome 1. Detta är en labyrint. En ganska liten så det blir inga problem att navigera sig. Det finns ett gömt extraliv i ett osynligt block, till vänster om de tre ?-blocken ovanför vattenytan (under första switchen).

Drakmynten

- #1: Nära nyckeln till alternativa utgången, se nedan.
- #2: Synligt.
- #3: Synligt.
- #4: Vid Drakmynt #3 måste du välja den övre vägen genom grottan och du stöter på #4.
- #5: Synligt.

Alternativ utgång

På denna bana finns två switchar. Du finner den första ovanpå några block i mitten av banan. Plocka upp denna switch och placera den till vänster om blocken (ta de fem mynten till höger om dig först). Tryck ned switchen och ta mynten som dök upp på vänster sida. Nu har du två hål framför dig. Det högra leder tillbaka till där du var och det vänstra, med mynten, till nyckeln och nyckelhålet. Håll hårt i nyckeln, eftersom den är så lätt att tappa. Dessutom hittar du första drakmyntet här och vill du till vanliga utgången måste du ha en fjäder för att komma upp ur hålet igen.

=====

RED SWITCH PALACE - 26

=====

Du når denna plats när du klarat den alternativa utgången ur Vanilla Dome 2. I första rummet kan du trycka på switchen och sedan skicka iväg ett skal åt höger. Följ det och du har chans att få en hel del extraliv. Tryck sedan på den röda switchen och alla röda markeringar kommer bli röda block. Röda block innehåller ingenting.

=====

VANILLA GHOST HOUSE - 27

=====

- Eldblomma, Fjäder

Du når denna bana när du klarat den vanliga utgången ur Vanilla Dome 2. Här finner du konstigt nog Drakmynt. Jag har vet inte riktigt varför de bryter mönster på detta vis, men det kanske beror på att här endast finns en utgång. Spring igenom hela första rummet till andra rummet och här måste du undvika såpbubblorna. I slutet hittar du tre flippblock och det mittersta innehåller en switch. Stampa INTE på switchen utan ta med den till den högra väggen där du finner fem mynt. Ta alla fem mynt och stampa sedan på switchen och en blå dörr dyker upp. Denna leder dig till utgången (gula dörren leder dig endast tillbaka).

Drakmynten

- #1: Synligt.
- #2: Synligt.
- #3: Du kan också flyga hit, men jag beskriver riktiga vägen. När du hittar ett stort spöke bland en massa flippblock ska du slå huvudet i det tredje blocket från vänster i den nedre högra blockraden. Följ bönstjälken som växer upp och du når drakmyntet. Kom ihåg att du måste locka

bort spöket från blocket genom att vända ryggen åt det.

#4: Synligt.

#5: Synligt, men allra längst bort.

=====
VANILLA DOME 3 - 28
=====

- Eldblomma, Fjäder, Rött !-block Yoshi

Du når denna bana när du klarat Vanilla Ghost House. En seg, men livgivande bana. Du kan även få Yoshi, men det kan vara knivigt. När du når mellanporten måste du hoppa på skalet som far omkring här. Detta ska du sedan sparka upp i blocket ovanför. Sedan har jag definitivt något viktigt att säga om de orange rör du kommer hitta nära mitten. Använd capen för att flyga åt vänster och du hittar ett fack med 3UP och flyg åt höger för att hitta ett bonusspel som kan ge dig ännu fler extraliv. Jag behöver knappast säga hur det går till nu, va?

Drakmynten

#1: Synligt.

#2: Synligt.

#3: Du kommer hitta ett gult rör och i detta ska du ner. Gå åt höger här nere och hoppa på Koopan för att komma upp till drakmyntet.

#4: Synligt.

#5: Synligt.

#6: Ovanpå de fem rören precis innan målet, hittar en plattform. Flyg upp till den från vänster och ta drakmyntet. Källa: den officiella guiden.

=====
VANILLA DOME 4 - 29
=====

- Eldblomma, Fjäder

Du når denna bana när du klarat Vanilla Dome 3. Här finns det väldigt lite att säga. Akta dig för kulorna!

Drakmynten

#1: Synligt.

#2: Synligt.

#3: Hoppa ned i det blåa röret efter mellanporten och du finner den.

#4: Synligt.

#5: Synligt.

=====
VANILLA SECRET 1 - 31
=====

- Alternativ utgång, Fjäder, Blått !-block,

Du når denna bana när du klarat den alternativa utgången ur Vanilla Dome 1. Denna bana hoppar du upp igenom.

Drakmynten

#1: Synligt.

#2: Synligt.

#3: Rakt till vänster om #2, nedanför blåa !-block.

#4: Högst upp, innan du lämnar området, finner du två drakmynt. Ta den övre trampolinen och klättra upp på vänster sida med den. Använd den sedan

för att hoppa upp till mynten. Du kan också flyga med fjädern.

#5: Se #5.

Alternativ utgång

När du hittar den första trampolinen och en massa röda Para-Koopas ovanför, ska du gå lite till vänster för att hitta ett grönt rör. Detta måste du flyga upp till med capen. Ta sats från plattformen med trampolinen. Dyk igenom röret och du kommer nästan omedelbart till utgången. Du kommer då till en Star World-warp.

=====
VANILLA SECRET 2 - 32
=====

- Eldblomma, Fjäder, Grönt !-block, Yoshi

Du når denna bana när du klarat vanliga utgången ur Vanlilla Secret 1. Här kan du råka på lite otrevligheter. I början kommer du träffa på en hel del Koopas. För att ta dig förbi dessa funkar Yoshi ypperligt bra. Senare kommer du hitta jättemånga röda, taggfiender (Spinies) och några block ovanför. I ett av blocken finner du en silverswitch. Denna förvandlar alla fiender till silvermynt och tar du många av dessa får du extraliv.

Drakmynten

#1: Ovanför backarna med Koopas finner du massor av moln som du kan flyga upp till. Använd capen för detta, vilken jag rekommenderar att du hämtar från en tidigare bana. På molnen finner du drakmyntet.

#2: Synligt, nedanför #1.

#3: Synligt.

#4: Nära slutet finner du ett vanligt grönt rör. Dyk ned i detta, tryck på switchen och ta dig till andra sidan. Här finner du myntet.

#5: Synligt.

=====
VANILLA SECRET 3 - 33
=====

- Fjäder

Du når denna bana när du klarat Vanilla Secret 2. Här finner du små Yoshi-plattformar som tar dig framåt på banan. Mycket mer kan jag inte säga ty allt är så uppenbart. Akta taggiga fiskar!

Drakmynten

#1: Synligt.

#2: Synligt.

#3: Synligt.

#4: Synligt.

#5: Synligt.

=====
VANILLA FORTRESS - 34
=====

- Fjäder, Gult !-block

Du når denna bana när du klarat Vanilla Secret 3. Ditt första fort. Dessa påminner om slotten eftersom att de sprängs, innehåller bossar, förbud mot Yoshi och inga Drakmynt. Ett tips är att utrusta dig med capen innan du går in. I första rummet ska du bara simma åt höger och undvika allt otrevligt. Är du

liten kan du ta en genväg under några taggar, men detta rekommenderar jag inte. I andra rummet ska du fortsätta åt höger. Tog du genvägen så måste du gå en bra bit igenom rummet, gjorde du inte det så ska du inte åt vänster. Längst bort åt höger i andra rummet hittar du dörren till bossen. Bossarna, Reznor, besegrar du genom att hoppa upp i deras plattformar underifrån. Försök vara snabb med detta eftersom de andra plattformarna faller ned. Ifall för många av dessa faller ska du hoppa upp på någon av plattformarna där Reznor stått och sedan besegra resten.

=====
#3 LEMMY'S CASTLE - 35
=====

- Fjäder, Grönt !-block

Detta slott når du efter att du klarat Vanilla Dome 4. I början kommer du vara mitt bland en massa flippblock och Magikoopas som dyker upp här och var. Är du liten måste du vänta på att någon dyker upp och skjuter bort ett av blocken. Är du vuxen kan du även gå längst bort till höger och sedan snurrhoppa sönder blocken. Minst ett av flippblocken innehåller ett extraliv, förresten. Lite till höger kan du hitta en switch. Vill du använda den ska du ta med den åt höger tills du ser en dörr och några mynt under. Ta INTE mynten, utan sätt ned switchen på plattformen bredvid och gå sedan igenom dörren för att hitta en mellanport och ett extraliv. Du kommer därefter till ett senare rum. Vilken väg du än väljer är det sedan raka vägen till bossen. Lemmy gömmer sig i rören. Akta dig för eldbollen, och Lemmy och två kopior dyker strax upp. Hoppa på Lemmy, men inte de andra. Efter tre hopp är det klart.

=====
CHEESE BRIDGE AREA - 37
=====

- Alternativ utgång, Fjäder

Denna bana når du efter att du klarat #3 Lemmy's Castle. Förutom att det finns en mycket klurig alternativ utgång så finns det också en genväg till vanliga utgången. Där får du fyra av de fem drakmynten. När du nått mellanporten i mitten av banan ska du hoppa upp i blocket bredvid. Då kommer vingar dyka upp och har du Yoshi innebär detta att du far iväg till ett slags bonusområde. Här ska du bara samla mynt och drakmynt samt undvika fiender tills du når slutet. Den vanliga vägen har ett annat litet bonusområde kan man säga. Gå ned i det blåa röret efter mellanporten och du hittar nära nog ingenting.

Drakmynten

- #1: Synligt.
- #2: Synligt, när du flyger med Yoshi.
- #3: Synligt, när du flyger med Yoshi.
- #4: Synligt, när du flyger med Yoshi.
- #5: Synligt, när du flyger med Yoshi.

Alternativ utgång

Kan vara den klurigaste i spelet. Själva målporten står, som du vet, på en grön plattform. Den alternativa målporten står bakom denna. Du kan inte flyga över en målport, visst? Så därför måste du under den. Lättast är att ha Yoshi och capen. Därefter ska du hoppa ned mot stupet precis innan målet, hålla B-knappen intryckt så att du glider åt höger och sedan trycka på A-knappen så att du snurrar av Yoshi och kommer upp på plattformen bakom målet. Fortsätter du åt höger hittar du alternativa målet. Detta kan du även göra utan Yoshi, men då måste du ha rejäl precision. Flyg mot målet, men under det och tryck sedan bakåt för att komma upp på andra sidan.

=====
SODA LAKE - 38
=====

Denna bana når du efter att du klarat den alternativa utgången ur Cheese Bridge Area. Här finner du en hel del vatten och en hel del fiender. Jag rekommenderar att du redan innan har med dig en eldblomma eller cape, så att du enkelt kan ge dig på de ganska dryga motståndarna. Du kommer sedan till en Star Road-warp.

Drakmynten

- #1: Synligt.
- #2: Synligt.
- #3: Synligt.
- #4: Synligt.
- #5: Synligt.

=====
COOKIE MOUNTAIN - 39
=====

- Eldblomma, Fjäder, Frukt, Grönt !-block, Rött !-block, Stjärna, Yoshi
Denna bana når du efter att du klarat den vanliga utgången ur Cheese Bridge Area. En lite rolig bana som du kan flyga en hel del på, oftast utan belöning. Det finns en del monster som står på plattformar och kastar eldflammar nedåt. Besegra dem med timade hopp underifrån. Efter mellanporten kommer du snart hitta ett blått rör. Dyk ned i detta och du kommer till ett nästan meningslöst område. Gå upp på andra sidan och du når några moln, som om du springer på, ger dig ett extraliv. Dessa moln kan du också flyga eller hoppa upp till, men då skulle jag inte få nämna det onödiga området. ^_^

Drakmynten

- #1: Synligt.
- #2: Synligt.
- #3: Efter mellanporten finner du en stor kulle med massor av mullvadar. Hoppa upp i blocket därefter så kommer en bönstjälk fram som leder dig till drakmyntet. På kullen bredvid får du ett extraliv.
- #4: Synligt.
- #5: Synligt.

=====
BUTTER BRIDGE 1 - 40
=====

- Fjäder, Rött !-block
Denna bana når du efter att du klarat Vanilla Fortress (se ovan).
Denna bana rör sig och jag måste säga att den är ganska svår. Det finns en hel del gungbrädor, block som sjunker när du står på dem, men samtidigt höjs ett annat. Håll tungan rätt i munn och kör hårt. När du når en massa rader med flippblock kan jag avslöja att blocket näst längst till vänster på översta raden innehåller ett extraliv. Du hittar även ett precis innan du lämnar området. Banan blir förresten mycket enklare om du har capen. Just det ja, för att komma högre upp i luften efter att du hoppat på en Koopa, måste du verkligen trycka på B-knappen när du nuddar den.

Drakmynten

- #1: Synligt.
- #2: Synligt.
- #3: Synligt.
- #4: Synligt.
- #5: Synligt.

=====

BUTTER BRIDGE 2 - 41

=====

- Fjäder, Grönt !-block, Yoshi

Denna bana når du efter att du klarat Butter Bridge 1. Akta dig för alla skalskjutare här - det kan sluta illa. Det kan vara smart att flyga över dem.

Drakmynten

- #1: Det ligger ovanpå några moln inte långt från starten. Flyg upp hit.
- #2: Synligt.
- #3: Synligt.
- #4: Dyk ned i det andra blåa röret efter mellanporten och du hittar drakmyntet samt en massa vanliga.
- #5: Synligt.

=====

#4 LUDWIG'S CASTLE - 42

=====

- Fjäder

Detta slott når du antingen från Cookie Mountain eller Butter Bridge 2. Första rummet ska du bara springa igenom, men du bör vara väldigt försiktig. På ett ställe måste du springa genast efter att en spikslägga passerat och sedan hoppa över följande. I andra rummet faller taket så spring så fort du kan och komma ihåg att hoppa in i ON/OFF-blocket halvvägs. Tredje rummet ska du bara klättra igenom tills du når bossen. Ludwig, som han heter, ska du hoppa på medan han skjuter på dig. Se sedan till att undvika hans snurr- och hopp-attacker. Efter tre träffar är han väck. I första rummet kan du förresten hitta några block. Hoppa igenom dessa och du kan nå ett bonusspel ovanför själva korridoren (källa: officiella guiden).

=====

FOREST OF ILLUSION 1 - 44

=====

- Alternativ utgång, Eldblomma, Fjäder, Frukt, Stjärna, Yoshi

Denna bana når du efter att du klarat Ludwig's Castle eller den alternativa utgången ur Forest Ghost House. Det är inte många av de vanliga banorna som inte innehåller några Drakmynt, men här har du faktiskt ett undantag, Gud vet varför. Däremot finns jättemycket frukt i träden så vill du ha en och annan svamp kan du använda Yoshi för att ta dem. I andra halvan av banan kommer du hitta ett block som skiftar mellan en massa föremål. Se till så att du får stjärnan av dessa (det är enkelt) och spring sedan åt höger för att besegra alla fiender framför dig. Detta kan ge dig uppemot tjugo extraliv och är därför bland de bästa metoderna i spelet.

Alternativ utgång

Nära mitten av banan kommer du se ett nyckelhål på en plattform under dig. Gå till höger och du hittar snart ett ?-block. Spräng det för en P-ballong och flyt sedan åt vänster och du når strax nyckelhålet. Vänta tills ball-

ongen är slut och spräng sedan blocket för nyckeln.

=====
FOREST OF ILLUSION 2 - 46
=====

- Alternativ utgång, Eldblomma, Fjärder, Grönt !-block, Gult !-block
Denna bana når du efter att du klarat den vanliga utgången ur Forest of Illusion 1 eller samma ur Forest of Illusion 4. Detta är en vattenbana som jag inte kan hitta på någonting att säga om.

Drakmynten

- #1: Synligt, men för att ta dig förbi taggbollen bör du använda blocket bredvid och kasta det på fienden.
- #2: När du når labyrinten ska du följa den nedåt för att hitta myntet.
- #3: Högt upp i labyrinten.
- #4: Synligt.
- #5: Synligt.

Alternativ utgång

Det finns endast ett gult !-block på banan och det är fullt synligt, nära botten och slutet av banan. Väggen bredvid detta block kan du simma igenom. Därför är förstas detta ganska svårt att hitta. Nyckeln och hålet ligger precis till vänster om denna vägg.

=====
BLUE SWITCH PALACE - 47
=====

Denna bana når du efter att du klarat den alternativa utgången ur Forest of Illusion 2. I första rummet ska du trycka på silverswitchen, men inte den blå. Detta beror på att du annars kommer blockeras från silvermynten som, om tillräckligt många inamlas får du ett extraliv. Tryck på blå switchen i nästa rum och alla blå block kommer aktiveras. Dessa innehåller ingenting, men formar ofta broar åt dig.

=====
FOREST OF ILLUSION 3 - 49
=====

- Alternativ utgång, Frukt, Yoshi
Denna bana når du efter att du klarat den vanliga utgången ur Forest of Illusion 2. Här hittar du massor av fiender i såpbubblor. Kommer du åt dessa kan du lätt hamna i stup. Spräck dem fort. Andra blåa röret på banan leder dig till ett bonusspel förresten.

Drakmynten

- #1: Synligt.
- #2: Synligt.
- #3: Synligt.
- #4: Synligt.
- #5: Synligt.

Alternativ utgång

Precis innan målet finner du ett grönt rör. Se till så att du är stor och hoppa sedan ned i röret. Snurrohoppa blocken här nere och du hittar nyckel och nyckelhål.

=====
FOREST GHOST HOUSE - 51
=====

- Alternativ utgång, Eldblomma, Fjäder

Denna bana når du efter att du klarat den vanliga utgången ur Forest of Illusion 3 eller den alternativa ur Forest of Illusion 1. Okej, det första rummet är en lång korridor du bara ska igenom. I det andra rummet ska du fortsätta till höger tills du når en switch. Tryck INTE på den utan ta med dig den. Till höger om dig kan du se två fack. Det vänstra innehåller en orange dörr som leder dig tillbaka, men du ska hoppa ned i det högra och där trycka på switchen. Då dyker en blå dörr upp och denna leder dig tillbaka till första rummet igen, men i det mörka området. Därefter ska du fortsätta till vänster tills du hittar en dörr. Denna leder dig till den vanliga utgången. Fortsätter du åt vänster hittar du andra utgången.

Drakmynten

- #1: Synligt.
- #2: Synligt.
- #3: Synligt.
- #4: Synligt.
- #5: På väg mot den alternativa utgången (se nedan).

Alternativ utgången

Från dörren som leder till den vanliga utgången (i det svarta området) ska du bara fortsätta åt vänster för sista drakmyntet och dörren till den alternativa utgången.

=====
FOREST OF ILLUSION 4 - 53
=====

- Alternativ utgång, Eldblomma, Fjäder, Stjärna

Denna bana når du efter att klarat vanliga utgången ur Forest Ghost House. Akta dig för alla Lakitus, och så kan jag berätta om ett gömt område på banan. Det innehåller bara tyvärr mynt.

Drakmynten

- #1: Synligt.
- #2: Synligt.
- #3: Synligt.
- #4: När du hittar en blå switch ska du ta med den till höger tills du hittar några mynt som går i sicksack ovanför. Tryck på switchen och hoppa upp på blocken som bildas och du når drakmyntet. Du kan också flyga.
- #5: Synligt.

Alternativ utgång

Efter mellanporten kommer du hitta ett blått, kort rör ovanför marken. Hit ner ska du för att hitta den gömda gången. För att nå röret måste du antingen flyga till det med en cape eller också stå under mellanporten, springa så att du når maxfart och sedan hoppa upp till det blå röret från kullen till vänster om det.

=====
FOREST SECRET AREA - 54
=====

- Blått !-block, Eldblomma, Fjäder

Denna bana når du efter att du klarat den alternativa utgången ur Forest of Illusion 4. Här gäller det bara att följa en av de två plattformarna du ser. Se nedan om vilket du ska följa för att få alla drakmynt. Nära mitten kan du också hitta några blå !-block och ovanför dessa kan du få ett extraliv. Ifall du låter det högra blocket först fara in i målet, får du tre extraliv.

Drakmynten

- #1: Synligt, följ vänstra plattformen.
- #2: Synligt, följ vänstra plattformen.
- #3: Synligt, följ vänstra plattformen.
- #4: Synligt, hoppa över till högra plattformen.
- #5: Synligt, hoppa tillbaka till vänstra plattformen.

=====
FOREST FORTRESS - 55
=====

- Fjäder, Varje typ av !-block

Denna bana når du efter att du klarat Forest Secret Area. I första rummet ska du undvika pålar och sågar. Enklast är att hålla sig långt till höger på skärmen. Har du aktiverat alla switchar har du stor fördel här eftersom du annars lätt kan ramla ned i lavan. Läs ovan om hur du aktiverar dem i Switch Palaces. I andra rummet är det lite andra, enklare hinder att ta dig förbi - försök hoppa mellan de små stenblocken. Innan du går in till bossen bör du känna till ett specialställe där du får tio extraliv. Till höger om bossdörren finner du ett lavahav med många eldbollar. Här ska du flyga med capen och det kan vara väldigt svårt. Du måste flyga och sedan ständigt trycka bakåt. Hoppa du i sista sekund och har riktigt god timing med svävhoppen, kan du klara det. Bland de tio extraliven hittar du även en till bossdörr. En sådan som ändå leder till samma boss. Bossen, Reznor, är densamma som i förra fortet fast kanske försvinner plattformarna lite fortare. Hoppa på deras block underifrån, och försvinner plattformarna under dig, måste du stå på redan avlivade Reznors block.

=====
#5 ROY'S CASTLE - 56
=====

- Fjäder, Grönt !-Block

Denna bana når du när du klarat alternativa utgången ur Forest of Illusion 3. Här får du konstigt nog drakmynt. Detta är så osystematiskt att jag får svårt att sova om natten. Hursomhelst får du följa ett snigelblock som leder dig till alla. Följ blocket hela tiden. Du kommer senare hitta en switch. Ifall du bär ut den på bron därefter kan du få ett extraliv och en till eldkastare mot dig. Hoppa över statyerna och gå in bossen. Roy betar sig nästan precis som Morton i slott #2, förutom att väggarna trycker ihop sig (bara till en viss gräns). Besegra Roy på samma sätt, hoppa på honom!

Drakmynten

- #1: Synligt.
- #2: Synligt.
- #3: Synligt.
- #4: Synligt.
- #5: Synligt.

=====
CHOCOLATE ISLAND 1 - 57
=====

- Blått !-block, Eldblomma, Fjäder, Grönt !-block, Gult !-block

Denna bana når du efter att du klarat Roy's Castle. Här finns det definitivt inte mycket att säga. Hittar du ett gult rör och senare ett brunt rör, ska du veta att dessa skjuter iväg dig längst banan. Vid tre blåa rör ska du veta det det mellersta tar dig till ett område med ett par mynt.

Drakmynten

#1: Synligt.

#2: Synligt.

#3: Synligt.

#4: Synligt.

#5: Synligt.

=====
CHOCO-GHOST HOUSE - 58
=====

- Eldblomma, Fjäder

Detta hus når du efter att du klarat Chocolate Island 1. Även om det inte är svårt att klura på utgången är det desto drygare att ta sig till den. I första rummet kan du välja på att antingen springa som en galning och tima hoppen med dina megareflexer, eller också ta det lugnt och låta spöken passera. I andra rummet kommer du först hitta några gråa block. Vänder du ryggen mot dessa kommer de följa efter dig som spöken. Till höger om dem kan du se en dörr på en plattform och det är hit du ska. Se till så att spöckblocken följer efter dig och hoppa sedan upp på dem för att nå dörren. Dörren leder dig till utgången. Förresten, längst bort till höger i andra rummet finner du ett extraliv.

=====
CHOCOLATE ISLAND 2 - 60
=====

- Alternativ utgång, Eldblomma, Fjäder, Varje typ av !-block, Yoshi,

Denna bana når du när du klarat Choco-Ghost House. Denna bana gav mig sannerligen huvudbry och jag var verkligen nära att kläcka hela systemet. Tyvärr så grejade jag det inte. Min bror föreslog då att jag skulle låna en officiell guide av en av hans kompisar. Informationen som står här har jag alltså hämtat från den guiden. Det är dock mina ord och jag har bekräftat det hela.

Första området

Första området kommer du till hur du än betar dig. Här finns de två första drakmynten och en Yoshi. Dessutom finner du ett ?-block ovanför en trampolin. Hoppa snett nedanför detta ?-block och ett osynligt dyker upp. Därefter ska du stå på det numer synliga och hoppa upp i ?-blocket ovanför. Ju fortare du hoppar, desto fler mynt får du ur blocket. Detta har betydelse för i vilken version av det andra området du hamnar i. Kom även ihåg att det finns två mynt i det övre högra hörnet av rummet.

Andra området

Från det första området kan du hamna i tre olika versioner av det andra området. Om du samlar 0-8 mynt ifrån det första hamnar du i en version med lutande backar och flygande Koopas. Här får du inga drakmynt. Samlar du 9-20 mynt i första området hamnar du i en version med massor av blåa drakar och ett drakmynt. Samlar du 21 eller fler mynt från första området hamnar du i

en version där du får en fjäder och sedan måste flyga. Här har du också chans att få ett drakmynt. För att kunna samla så mycket som 21 mynt ur första området måste du hoppa upp i ?-block med många mynt väldigt fort, annars har du ingen chans (det tog jag inte från guiden ^_^).

Tredje området

Du kan nå vilken av versionerna i de tredje området som helst oberoende av var du tidigare varit. Här handlar det bara om hur mycket tid du har kvar på timern i den övre delen av skärmen. Har du 250-300 sekunder kvar på timern när du går in i tredje området kommer du till första versionen. Här hittar du baseball-spelare, en massa !-block och den alternativa utgången. För att nå den andra versionen ska du ha mellan 235-249 sekunder kvar på timern. Då når du ett område med ett drakmynt och massor av blåa drakar. Den tredje och sista versionen innehåller också ett drakmynt och dessutom massor av såp-bubblor med flugsvampar i. För att komma hit ska du ha mellan 1 och 234 sekunder kvar på timern.

Fjärde området

Det finns endast två versioner av det fjärde området. Här hittar du också målet. Har du tagit 0-3 drakmynt så når du ett område med en massa blåa drakar och naturligtvis inget drakmynt alls. Har du tagit fyra drakmynt, det vill säga alla hittills på banan, når du en version med massor av !-block, mynt och längst bort det sista drakmyntet.

Drakmynten

- #1: I första området.
- #2: I första området.
- #3: I andra området, om du tar mer än nio mynt i första området.
- #4: Timern måste stå på 249 eller MINDRE när du kommer in i tredje området.
- #5: Du måste ha tagit alla tidigare fyra drakmynt när du går in i fjärde området.

Alternativ utgång

Du är garanterad den alternativa utgången om du kommer in i det tredje området när timern står på 250 eller mer. Du kommer då först nå ett par Baseball-spelare och en massa färgade !-block.

=====
CHOCOLATE ISLAND 3 - 62
=====

- Alternativ utgång, Fjäder, Grönt !-block

Denna bana når du efter att du klarat den vanliga utgången ur Chocolate Island 2. Du når det faktiskt OCKSÅ från sig själv eftersom den vanliga utgången bara tar dig tillbaka till banan. Ha!

Drakmynten

- #1: Synligt.
- #2: Synligt.
- #3: Du kommer hitta ett blått uppochnedvänt rör en bit in i banan. Dyk upp igenom detta och du kommer hitta massor av mynt plus ditt drakmynt.
- #4: Synligt.
- #5: Synligt.

Alternativ utgång

Precis under det vanliga målet kommer du hitta en plattform och en blå koopa. Härifrån ska du upp på andra sidan av målet, men du får varken gå igenom det eller hoppa över det, utan du måste under. Har du Yoshi ska du svälja den blå kooppan och sedan flyga upp på andra sidan. Därefter ska du

flyga till höger tills du hittar det alternativa målet plus tre extraliv i block. Detta kan du göra även utan Yoshi och då istället med capen. Problemet med detta är att samma blå koopa hela tiden dyker upp igen, oavsett vad du gör med den och därmed blir det svårt för dig att ta sats.

=====
CHOCOLATE FORTRESS - 63
=====

- Blått !-block, Fjäder, Rött !-block

Detta fort når du efter att du klarat den alternativa utgången ur Chocolate Island 3. Det finns inte mycket att säga om detta fort, men se till att du aktiverat alla fyra switchar eftersom det andra rummet då blir mycket enklare. Här ska du undvika Thwimps. Detta gäller att först hoppa mot dem för att locka ner dem, och därefter hoppa över eller under dem. I slutet får du möta Reznor som vanligt och det gäller som vanligt att hoppa underifrån på deras block och sedan hoppa upp på dessa block ifall plattformarna börjar falla.

=====
CHOCOLATE ISLAND 4 - 64
=====

- Blått !-block, Eldblomma, Fjäder, Gult !-block, Rött !-block, Stjärna

Denna bana når du efter att du klarat Chocolate Fortress. En speciell grotta som är förvånansvärt enkel att klara av. Det finns många extraliv att hämta. När du börjar närma dig slutet kommer du se hur ett drakmynt och ett silverrör som är inspärrat bakom block. I ett av flippblocken precis intill kan du hitta en switch. Se först till att du har capen, tryck ned switchen och dyk ned i silverröret. Här nere kommer du hitta elva stycken olika fack. För det första facket (som innehåller några mynt) ska du inte trycka på switchen. Men du måste göra det för de andra tio. Alla fack leder till ett rör och dessa rör leder alla tillbaka till samma ställe. För att nå facken måste du sväva med capeen, annars kommer du inte in i dem. Detta är vad de innehåller. 2 = fjäder, 3 = drakmynt och mynt, 4 = ett extraliv, 5 = Stjärna, 6 = Svamp, 7 = fem extraliv, 8 = Fjäder, 9 = Eldblomma, 10 = Mynt och 11 = tre extraliv. Dessutom hittar du tre stycken extraliv i början av banan om du traskar på en massa blåa !-block.

Drakmynten

#1: Synligt.

#2: Synligt, men i ett fack till vänster.

#3: Strax till vänster om #4 kan du se detta drakmynt bakom några block. Ett av flippblocken bredvid innehåller en switch. Tryck på switchen och du kan komma åt drakmyntet.

#4: Synligt.

#5: Hoppa ned i röret under #3 och fall ned till tredje facket. Du måste ha en fjäder för att kunna sväva in till den.

=====
CHOCOLATE ISLAND 5 - 65
=====

- Eldblomma, Fjäder, Gult !-block, Stjärna, Yoshi

Denna bana når du efter att du klarat Chocolate Island 4. I början av denna bana finner du massor av block och dessutom en switch. Som du vet förvandlas alla dessa block till mynt om du trycker på switchen. Välj plats väl eftersom att det finns gott om bra föremål att få, och du omöjligen kan ta alla mynt.

Det första gula röret bör du komma åt eftersom du här får spela ett bonusspel. Högt ovanför starten kan du dessutom hitta en silverswitch (använd capen) och du kan då förvandla fiender till silvermynt. Det är lite krångel med drakmynten här. Även om det finns sju stycken försvinner vissa om du tar andra. De är riktigt svårt att få alla sju och jag vet inte riktigt hur man gör.

Drakmynten

- #1: Använd capen för att flyga upp och hämta denna. Den befinner sig ovanför starten.
- #2: Du hittar den inringad av block. Tryck på switchen för att få den.
- #3: Gå ned i det andra gula röret.
- #4: Gå ned i det andra gula röret och fortsätt förbi alla bubblor.
- #5: Synligt.
- #6: Synligt.
- #7: Synligt.

=====
CHOCOLATE SECRET - 66
=====

- Eldblomma, Fjäder

Denna bana når du efter att du klarat den alternativa utgången ur Chocolate Island 2. Så vitt jag förstår finns här endast ett drakmynt, även om detta är mycket underligt. Det hittar du precis i slutet. Finner du andra får du gärna e-maila mig. Lite annat om banan. I andra rummet ska du helst försöka skicka ned ett skal för backen och sedan följa efter. Således skyddar den dig mot fiender. I nästa rum hittar du massor av lava och gula plattformar som måste passeras mycket fort.

Drakmynten

- #1: Synligt.

=====
#6 WENDY'S CASTLE - 67
=====

- Varje typ av !-block

Denna bana når du efter att du klarat Chocolate Island 5 eller Chocolate Secret. I första rummet ska du verkligen se upp för de förödande spiksvärden. Locka dessa att falla innan du passerar. I det andra rummet ska du tima dina hopp mellan plattformar och samtidigt undvika ljusbollarna. Många gånger måste du vänta på rätt tillfälle. Bossen, Wendy, är en svårare version av Lemmy i slott #3. Denna gång ska du undvika två eldbollar även om du fortfarande måste hoppa på rätt nisse av de tre som kommer upp. Efter tre hopp är det slut.

=====
SUNKEN GHOST SHIP - 68
=====

- Fjäder, Stjärna

Denna bana når du när du klarat #6 Wendy's Castle. Denna bana är minst sagt speciell. I andra rummet måste du ta det försiktigt eftersom spöken dyker upp hela tiden. Var fokuserad och helst liten för att enkelt ta dig förbi. I tredje ska du bara falla med en stjärna. Här finns massor av mynt och dessutom fem drakmynt. Ditt mål är en konstig grön boll, ingenting särskilt konventionellt, med andra ord.

Drakmynten

- #1: Nästan direkt efter att du börjar falla, lite till vänster.
- #2: Fall direkt till höger från #1.
- #3: Precis i mitten efter #2.
- #4: Du kommer strax ned på en plattform i mitten med en stjärna. Nedanför och till vänster om denna finner du myntet.
- #5: Precis i mitten mellan de två första myntbältena.

=====
VALLEY OF BOWSER 1 - 69
=====

- Fjäder, Grönt !-block, Gult !-block, Rött !-block
Denna bana når du när du klarat Sunken Ghost Ship. Detta är en labyrint kan man säga, men att hitta målet är en baggis. Gå bara åt höger och nedåt så finner du ett rör med en pil. Här är det. Det är desto knivigare att lokalisera bonusspelet, de tre extraliven och en herrans massa drakmynt, och ännu svårare att beskriva (med korta ordalag) var. För att få de tre extraliven ska du försöka hålla dig så högt upp hela tiden, medan du springer åt höger. Då finner du dem högt upp till höger i ett fack. Bonusspelet finner du från banans enda bönstjälk. Detta kanske ringer några klockor och gör det inte det ska du, nära mitten av banan, hitta ett massivt parti med ett trettiotal flippblock. Bredvid dessa finns ett enstaka flippblock och detta utlöser bönstjälken.

Drakmynten

- #1: Inte långt ifrån starten, bakom en massa blå block.
- #2: Vid det andra vägskalet ska du välja övre vägen.
- #3: Följ vägarna så att du går så högt upp som möjligt, nära mitten av banan
- #4: Ganska synligt, långt ner till höger.
- #5: Allra längst bort vid högra väggen.

=====
VALLEY OF BOWSER 2 - 71
=====

- Alternativ utgång, Blått !-block, Fjäder, Gult !-block, Rött !-block
Denna bana når du när du klarat Valley of Bowser 1. Det finns en bonusbana här som leder dig direkt till utgången. Ta med dig Yoshi från Chocolate Island 5 eller någonting sådant och gå till andra rummet. Hoppa upp i ?-blocket för ett par vingar. Hoppa upp i vingarna för att nå bonusbanan. Här finner du fyra drakmynt. Tar du inte bonusbanan får du bara tre stycken drakmynt. Tar du inte bonusbanan måste du vara hemskt försiktig i andra rummet. Du måste varannan gång till taket och varannan till golvet. Tredje blir lättare desto fler färgade switchar du tryckt på tidigare, dessutom måste du vara hemskt snabb för att inte bli krossad.

Drakmynten

- #1: Synligt.
- #2: Synligt.
- #3: Synligt.
- #4: I Yoshis bonusbana (se ovan).
- #5: I Yoshis bonusbana (se ovan).
- #6: I Yoshis bonusbana (se ovan).
- #7: I Yoshis bonusbana (se ovan).

Alternativ utgång

I tredje och sista rummet kommer du nästan omedelbart bli förföljd av gult

jox. Spring till höger och undvik det, men hoppa inte vidare. Vänta tills det gula joxet nått toppen och hoppa sedan upp på det och upp ovanför vänster sida av skärmen. Fortsätt sedan åt vänster tills du når ett fack med nyckeln och nyckelhålet.

=====
VALLEY FORTRESS - 72
=====

- Fjäder, Grönt !-block, Gult !-block
Denna bana når du när du klarat den alternativa utgången ur Valley of Bowers 2. Här finns det verkligen inte mycket att säga. I första rummet ska du bara se till att undvika alla svärd och du når strax bossdörren. Reznor som vanligt och dessa besegrar du genom att hoppa upp i deras block. Ställ dig på ett ledigt block ifall för många plattformar faller.

=====
BACK DOOR
=====

Denna port leder dig direkt till dörren innan Bowser om du vill ge dig på honom på en gång. Jag rekommenderar dig att gå igenom hela banan (se nedan) innan du går hit. Ja, för det är mer... stämningsfullt.

=====
VALLEY GHOST HOUSE - 74
=====

- Alternativ utgång, Eldblomma, Stjärna
Denna bana når du när du klarat den vanliga utgången ur Valley of Bowser 2. Detta är sannerligen den svåraste alternativa vägen, men det ska vi prata om längre ned. Först ska du bara igenom det första rummet och du når därefter ett mycket ljust rum och dessutom en switch. Trycker du på switchen kommer broar bildas åt höger och vänster. Åt vänster finner du två stycken drakmynt medan du åt höger verkligen måste fara. Springer du snabbt åt höger kommer du hitta fem dörrar och massor av mynt. Ifall du inte tar mynten i tid kommer du blockeras från dörrarna och måste gå tillbaka till första rummet. De fem dörrarna, vad innehåller de? 1 = tillbaka till första rummet, 2 = fjärde drakmyntet, 3 = vanliga utgången, 4 = vanliga utgången, 5 = alternativa utgången. För att komma ut den vanliga vägen ska du alltså välja tredje eller fjärde dörren.

Drakmynten

- #1: Synligt.
- #2: Synligt.
- #3: Där du hittar första switchen. Tryck ned den och spring till vänster tills du finner den.
- #4: Från #2 ska du genom dörren eller också följer du bara den alternativa utgången.
- #5: Synligt, men på väg mot de fem dörrarna.

Alternativ utgång

Du ska förstas igenom det första rummet och därefter trycka på switchen och springa åt höger. Spring fort så att du når den femte och bortersta dörren. I följande rum kommer du hitta en till switch. Tryck INTE på den utan ta med dig den till höger. Gå igenom de tre mynten och hoppa in till höger. Dörren här leder dig tillbaka till första dörren, så gå INTE in dit. Nu ska jag berätta om hur du ska göra. Ovanför dig finns ett litet hål (du kan inte se

det utan capen) och bakom detta hål finns den alternativa utgången. Du kan inte flyga igenom hålet eftersom att du är för stor när Mario har sin cape. Ifall du hoppar in i ?-blocket kommer ett myntspår dyka upp och detta kan du styra med styrkorset. Trycker du dessutom på switchen du tog med kommer mynten förvandlas till block. Detta betyder att du kan klättra på dessa block så att du kommer upp till utgången, men du måste vara noga med att leda mynt/blockspåret rätt - det måste vara möjligt att klättra på det. Dessutom måste du vara snabb eftersom blocken annars kommer bli mynt igen.

Jag rekommenderar starkt att du är liten för detta. Det går att vara stor, men då måste du leda blocken precis bredvid hålet så att du kan glida igenom det. Det som är så svårt är att varje gång du försöker styra Mario, styr du blocken på samma sätt. Så här tycker jag att du ska utföra det. Ta switchen och placera den strax till höger om blocket. Därefter hoppar du in i blocket och direkt på switchen. Blockspåret kommer börja vandra åt höger och du ska då omedelbart hoppar upp på det. Led det varannat uppåt och åt höger så att det bildar en trappa upp till hålet i taket. Den behöver inte ens vara särskilt hög för att du ska komma in som liten. Detta är svårt och kan ta några försök, bara ett varningens ord. Enligt Magnus Karlsson är det fullt möjligt att komma igenom hålet som stor. Håll nedåt intryckt på styrkorset och hoppa upp i hålet. Därefter ska du hoppa som en galning samtidigt som du håller nedåt och åt höger på styrkorset. Då bör Mario kura ihop sig. Tack för den informationen.

=====
VALLEY OF BOWSER 3 - 75
=====

- Eldblomma, Fjäder

Denna bana når du när du klarat den vanliga utgången ur Valley Ghost House. Här finner du massor av numrerade plattformar. Numren indikerar på hur länge du kan stå på plattformen i fråga innan de faller. Byt plattform ofta. Jag tänkte också nämna ett bonusspel, vilket du finner i det undre av de gula rör som står parallellt mot varandra.

Drakmynten

- #1: Synligt.
- #2: Synligt.
- #3: Synligt.
- #4: Synligt.
- #5: Synligt.

=====
VALLEY OF BOWSER 4 - 77
=====

- Blått !-block, Fjäder, Gult !-block, Yoshi

Denna bana når du när du klarat Valley of Bowser 3. Här hittar du en hel del grävare och deras jordbollar skadar dig hårt - tänk på det. Det första gröna rör du hittar innehåller bara en fjäder - tänk på det också. Och capen underlättar vill jag påstå. När du når en massa flippblock som du måste snurra igenom kan du snurra i högra raden för att nå ett extraliv. Här finns konstigt nog inga drakmynt.

Alternativ utgång

I början hittar du Yoshi och honom måste du behålla ända tills målet (capen underlättar). Här kommer du se både nyckeln och nyckelhålet. Stå på vänster sida om nyckeln och använd Yoshis tunga för att plocka på dig den. Lås sedan

upp och känn de ologiska vibbarna. Du kommer till Star Road.

=====
#7 LARRY'S CASTLE - 78
=====

- Fjäder, Gult !-block, Grönt !-block

Denna bana når du när du klarat Valley of Bowser 4 eller den alternativa vägen ur Valley Ghost House. Här ska du följa en sådan där blocksnigel igen och i andra rummet kommer du få träffa en hel del Magikoopas och eldbollar. Se till så att Magikoopas skjuter sönder blocken så att du kan passera. Bossen, Larry, är endast en svårare version av Iggy i slott #1. Det du ska göra är att hoppa på honom så att han ramlar av kanterna och akta dig för hans bollar. Hoppa i en vinkel och när gungbrädan lutar som mest för bäst effekt. För att ta de sista drakmynten ska du följa med de rörliga blocken ner i ett stup.

Drakmynten

#1: Synligt.

#2: Synligt.

#3: Synligt.

#4: Under första halvan av banan måste du följa block som rör sig. Följ dessa nedför stupet i slutet och du hitta myntet. Källa: Den officiella guiden.

#5: Bredvid #4.

=====
FRONT DOOR
=====

- Fjäder, Varje typ av !-block

Denna bana når du när du klarat #7 Larry's Castle eller den alternativa utgången ur Star World 4. Detta är alltså Bowers slott. Vill du komma åt Bowser utan att gå igenom banan ska du klara Valley Fortress för att komma till Back Door (se ovan). Varken Front Door eller Back Door räknas som utgångar. I Front Door får du först välja mellan fyra dörrar som alla innehåller olika pussel. När du klarat något av dessa rum får du välja mellan fyra till (numrerade mellan fem och åtta). Därefter når du ett sista mörkt rum och sedan Bowser. Jag rekommenderar att du väljer rum två eller tre och därefter rum fem. Nu ska du få tips om varje.

1. Ju fler färgade switchar du tryckt ned, desto lättare blir det. Akta dig för alla pålar.
2. Gallervägg. Undvik eldbollar och Koopas så blir detta den lättaste av de fyra första.
3. Här och var finns det hål i golven och tittar du noga kan du se det. Hit rätt väg ut. Det går fort om du lärt dig rutten.
4. Svårast av de fyra första. Du måste ofta stå på blocken och invänta rätt tillfälle.
5. Massor med svärd och Thwomps. Spring som en tok under dem och detta blir den överlägset lättaste vägen.
6. Svåraste vägen, men här får du en fjäder/svamp. Det är vattenfyllt och väldigt segt. Invänta rätt ögonblick hela tiden.
7. Kan vara lite farligt eftersom att det finns så många eldkastare. Se upp för de gyllene som hoppar.
8. Här finner du massor av amerikanska fotbollspelare och det kan ställa till med problem. Du har även chans att gå en fjäder.

Därefter når du som sagt ett mörkt rum och sedan Bowser. Under första etappen

ska du bara vänta på att han kastar ned sin små Bowserrobotar. Dessa ska du hoppa på, plocka upp och därefter kasta dem rakt upp i luften så de träffar Bowser i huvudet. Du kastar dem upp i luften genom att hålla uppåt på styrkorset och sedan släppa Y-knappen. De måste först fara över Bowser och därefter ned i hans huvud. Efter två träffar börjar nästa etapp och då kommer han först kasta eld. Ställ dig emellan lågorna. Du får också en svamp av prinsessan. Under andra etappen ska du göra likadant fast då kastar den onde också kanonkulor mot dig, vilka du bara ska hoppa över. Efter ytterligare två träffar kommer han inleda sin tredje etapp och du får än en gång en svamp. Under den tredje etappen kommer han hela tiden studsas och då gäller det för dig att springa under hoppen. Då och då kastar han Bowserrobotar och det gäller förstås att kasta dessa på honom så fort som möjligt. Två träffar till och Bowser är väck.

- GRATIS! DU HAR KLARAT SPELET! -

- NOTIS OM STAR WORLD

Star World kan du nå från fem olika platser och alla fem berättar jag om för varje bana. Star World har fem banor och de är lite annorlunda från normala banor. De vanliga utgångarna leder tillbaka till warpen du kom ifrån, men du måste ändå ta dessa för att hitta alla utgångar i spelet. Alla har också alternativa utgångar och dessa leder alltid till en bana i världen. Detta gäller alla fem utom den sista där den vanliga vägen leder tillbaka till Star World 1 och den alternativa till en ny värld. Ute i världen finns alltså fem stycken warppunkter som alla leder till varsin bana i Star World, men det fungerar inte omvänt. Du kan alltså inte komma till Forest Fortress om du inte redan upptäckt den på vanlig väg. Undantaget är warppunkten i Valley of Bowser, vilken gör att du kan nå Bowser efter bara elva banor. På varje bana i Star World träffar du bebis-Yoshis i olika färger. Plocka upp dessa och led dem till fiender så blir de snart stora och du kan rida på dem. Skillnaden mellan dessa (gul, blå och röd) och den vanliga gröna är att sköldpaddskalens har annorlunda effekt och att du får andra föremål när du sväljer en massa äpplen.

=====
STAR WORLD 1 - 80
=====

- Alternativ utgång, Eldblomma, Fjäder, Röd Yoshi, Stjärna

Denna bana når du när du klarat den alternativa utgången ur Donut Secret House eller den vanliga utgången ur StarWorld 5. Här ska du använda snurrhoppet för att kunna borra dig igenom bälten av flippblock. Läs nedan om hur du hittar alla drakmynt och den alternativa utgången, så berätta jag om de övriga föremålen här. Här bör du definitivt ha capen från första början eftersom du då kan styra din färd i borrhandet. I andra bältet finner du en fjäder nära vänstra väggen och en eldblomma i högra delen nära mitten. I tredje bältet finner du ett extraliv cirka sex block från höger. I fjärde bältet hittar du stjärnor och nära marken, på vänster sida hittar du ett rött Yoshi-barn. Oavsett vilket skal du sväljer med denna Yoshi sprutar den eld. Därefter når du slutet.

Drakmynten

- #1: I första bältet, sju block från höger.
- #2: I andra bältet, sex block från vänster.
- #3: I tredje bältet, sex block från vänster.
- #4: I femte bältet, håll dig åtta-nio block från vänster.
- #5: I femte bältet, håll dig åtta-nio block från vänster, under #4.

Alternativ utgång

Snurra ned till andra bältet och håll dig på höger sida så finner du nyckeln

och nyckelhålet.

=====
STAR WORLD 2 - 82
=====

- Alternativ utgång, Blå Yoshi, Stjärna

Denna bana når du när du klarat den alternativa utgången ur Donut Secret 1 eller den alternativa utgången ur Star World 1. Här gäller det bara att ta stjärnorna och simma in i så många fiender som möjligt. Jisses, vad många extraliv man kan få! Du får en blå bebis-Yoshi, vilken växer upp till en stor en. Alla Koopa-skal gör att den kan flyga. Gå in i det gröna röret för att nå den vanliga utgången.

Alternativ utgång

Simma inte in i röret som leder dig till vanliga utgången, utan simma under det och du når den alternativa.

=====
STAR WORLD 3 - 84
=====

- Alternativ utgång, Gul Yoshi

Denna bana når du när du klarat den vanliga vanliga utgången ur Soda Lake eller den alternativa utgången ur Star World 2. Spelets minsta bana, kan man säga utan att överdriva. Gå bara några meter åt höger och du kommer i mål. Kom ihåg att inte trycka på Y-knappen här eftersom du lätt kan ramla ner. Silverswitchen gör så att du får silvermynt av Lakitun och dessa kan den gula bebis-Yoshin äta upp så att den blir stor. Den gula Yoshin fungerar ungefär som den gröna.

Alternativ utgång

Detta är lite krångligare. Kort sagt ligger den precis ovanför dig och du kan flyga till den med capen, även om det är lite svårt att träffa precis rätt. Den "riktiga" metoden går ut på följande. Mata bebis-Yoshin med taggbollar från Lakitu, tills han blir stor. Därefter plockar du upp ett blått block med Y-knappen och sparkar rakt upp på Lakitu. Då kommer molnet stå kvar med Lakitu trilla av pinn. Därefter hoppar du upp på Yoshi, hoppar mot målet och snurrar av Yoshi för att komma upp på det. Använd molnet för att flyga upp till utgången.

=====
STAR WORLD 4 - 86
=====

- Alternativ utgång, Fjäder, Grönt !-block, Röd Yoshi, Rött !-block

Denna bana når du när du klarat den vanliga utgången ur Forest Fortress eller den alternativa utgången ur Star World 3. Denna bana finns det inte mycket att säga om. Här finns en röd Yoshi och dessa har vi redan pratat om.

Alternativ utgång

Se till så att du tryckt ned både den gröna och röda switchen innan du gör detta. När du hittar ett ljusrött rör och röda och gröna !-block vet du att du är nära. !-blocken leder dig till nyckelhålet och ett ?-block. Kasta ett skal eller använd capen på blocket och du får nyckeln till nyckelhålet.

- Alternativ utgång, Varje typ av !-block, Gul Yoshi

Denna bana når du när du klarat den alternativa utgången ur Valley of Bowser 4 eller den alternativa utgången ur Star World 4. I början och i slutet finner du plattformar som faller så fort du hoppar på dem och i mitten en switch och ett ?-block som aktiverar ett myntspår. Antingen flyger du vidare eller också lär du dig hur det fungerar. Du styr myntspåret med styrkorset samtidigt som du styr Mario. Precis efter att du satt igång myntspåret trycker du åt höger så att det far åt det hållet (var noga med att varken trycka uppåt eller nedåt efter detta). Efter cirka fem sekunder trycker du på switchen så kommer mynten förvandlas till block och du har dig nu en bro. Spring över denna bro för att fortsätta, men kom ihåg att blocken inte stannar för evigt. Du hittar också en gul Yoshi här, men den har vi redan pratat om.

Alternativ utgång

För att nå denna utgång bör du ha aktiverat alla fyra färgswitcharna. Jag nämnde nyss en switch och ett myntspår. Skicka iväg myntspåret som jag nämnde ovan, men vänta helst ytterligare några sekunder innan du trycker på switchen för att förvandla dem till block. Medan du springer på blocken kommer du först hitta tre stycken flippblock långt ner på skärmen (innehåller ett extraliv) och därefter fyra stycken högt upp på skärmen. Hoppa in i ett av dessa fyra och en bönstjälk dyker upp. Följ bönstjälken till toppen och du hittar några !-block. Dessa ska du nu följa tills du når den alternativa utgången. Du kan flyga upp till dessa block, men för att kunna flyga direkt till utgången måste du ha en blå Yoshi (hämta från Star World 2). Den ska du ta till rören precis nedanför den alternativa utgången och sedan äta upp ett skal. Eftersom Yoshin är blå kan den flyga med vilket skal som helst. Därefter är det bara att flyga upp, men notera att ironiskt nog fungerar detta endast om du inte aktiverat den blå switchen.

- Fjäder

Denna bana når du efter att du klarat den alternativa utgången ur Star World 5. Inte särskilt speciell. Först hoppar du upp till taket och sedan faller du ned till ett rör. Efter att du passerat röret hittar du två blå switchar och en silver. Tryck på en blå och ta med silverswitchen om du vill för en senare Lakitu. Det finns ett extraliv att få i det nordvästra hörnet (första rummet alltså), men då måste du ha Yoshi och dessutom trycka på switchen lite längre ner. För att få tre stycken extraliv och dessutom de två sista drakmynten ska du ta med switchen till toppen. Därefter trycka på den och hoppa ner längst den högra väggen. På så vis kan du komma in i ett rör som leder dig till dem. Gå höger om drakmynten och tre osynliga extraliv upphittas (källa: officiella guiden).

Drakmynten

#1: Synligt.

#2: Synligt.

#3: Synligt.

#4: Synligt.

#5: Synligt.

#6: Ta med switchen till toppen av rummet och tryck på den där. Följ sedan den högra väggen och du når ett rör som leder dig till detta mynt.

#7: Bredvid #6.

=====
TUBULAR - 90
=====

Denna bana når du när du klarat Gnarly. När du hittar en switch ska du trycka ned den, sedan hoppa ned till trampolinen nedan och hoppa in ?-blocket. Då får du en P-bubbla och nu gäller det bara att hålla i Y-knappen och sväva åt höger. Två gånger måste du hämta nya P-bubblor och dessutom måste du akta dig för sportare som försöker skjuta dig. Den första P-bubblan hittar du i blocket bakom en baseball-kastare nära dig. Den andra finner du under första blocket där det står en amerikansk fotbollsspelare. Därefter är det bara att satsa på målet.

Drakmynten

- #1: Synligt.
- #2: Synligt.
- #3: Synligt.
- #4: Synligt.
- #5: Synligt.

=====
WAY COOL - 91
=====

-Fjäder, Yoshi

Denna bana når du när du klarat Tubular. Jobbig bana som är lättast om du flyger över den.

Drakmynten

- #1: Synligt.
- #2: Synligt.
- #3: Synligt.
- #4: Synligt.
- #5: Synligt.

=====
AWESOME - 92
=====

- Eldblomma, Stjärna

Denna bana når du när du klarat Way Cool. En mycket underhållande isbana som bygger på din snabbhet. När du når en switch ska du antingen trycka på den eller ta med dig den åt höger. Du kommer snart hitta ett ?-block under ett par mynt om du inte tryckt på switchen, och dessa förvandlas naturligtvis till block när du tryckt på den. ?-blocket innehåller en stjärna och den måste du nästan ha. Därefter ska du spurta som en gnu åt höger tills du når målet. Försök hela tiden ha den högsta farten och du kan hoppa över det mesta. På slutet kommer du hitta ett enstaka isblock som du måste landa på för att komma vidare, och för att landa på det måste du ha högsta hastighet.

Drakmynten

- #1: Synligt.
- #2: Synligt.
- #3: Synligt.
- #4: Synligt.
- #5: Synligt.

=====
GROOVY - 93
=====

- Eldblomma, Fjäder, Frukt, Stjärna, Yoshi

Denna bana når du när du klarat Awesome. Den är mycket ordinär och inget särskilt finns att säga. Försök behålla stjärnan ända till slutet.

Drakmynten

- #1: Synligt.
- #2: Synligt.
- #3: Synligt.
- #4: Synligt.
- #5: Synligt.

=====
MONDO - 94
=====

- Eldblomma, Fjäder, Yoshi

Denna bana når du när du klarat Groovy. En hemsk bana där du träffar massor av hammarkastare. När du möter dessa sak du hela tiden titta på hammarna och fiskarna, och sedan hoppa upp i deras block underifrån. Vattnet här är både strömt och byter nivå. Tänk på att det ofta kan vara klokt att vänta tills vattnet hamnar på bästa sätt. Fiskar på land kan du besegra bara genom att springa över dem. Och när du hittar en massa ?-block på slutet ska du veta att sjätte blocket från höger på övre raden innehåller en eldblomma.

Drakmynten

- #1: Synligt.
- #2: Synligt.
- #3: Gå ner i det andra blåa röret du hittar och du når detta drakmynt.
- #4: Synligt.
- #5: Synligt.

=====
OUTRAGEOUS - 95
=====

- Eldblomma, Yoshi

Denna bana når du när du klarat Mondo. Här finns det inte så mycket att säga. När du hittar en trampolin ska du ta med dig den ända tills du når ett högt, ljusrött rör - här måste du använda den. Akta dig för att kulor och du, tänk på att använda hammarkastarnas plattformar för att ta dig vidare.

Drakmynten

- #1: Synligt.
- #2: Synligt.
- #3: Synligt.
- #4: Synligt.
- #5: Synligt.

=====
FUNKY - 96
=====

- Eldblomma, Fjäder, Frukt, Stjärna, Yoshi

Denna bana når du när du klarat Outrageous. Den allra sista banan i spelet råkar faktiskt kännas ganska normal, men det finns ändå några notiser att nämna. Att använda capen för att flyga över hela banan går alldeles utmärkt, om du skulle tycka att den är lite för svår. För att få Yoshi från blocket nära starten måste du först aktivera det med ett skal och därefter leta upp en switch längre bort. Tryck på denna och Yoshi faller till marken. Som du kanske sett är det lite tajt med tid på denna bana. Äter du gröna frukter får du mer tid igen. Nära början hittar du en massa notblock. Det längst åt höger innehåller en stjärna åt dig. När det gäller alla blå block måste du tänka på att aldrig trycka på Y-knappen medan du står på dem. Måste du ta sats medan du står på sådana block måste du hoppa och tryck på Y-knappen medan du befinner dig i luften. I slutet får du det uppmuntrande meddelandet YOU ARE A SUPER PLAYER. Därefter har du klarat Special World och detta innebär att du får en warp som leder tillbaka till Yoshi's House och dessutom har hela världen fått en höstlig nyans. Alla Piraya-växter, Bullet Bills, Koopas har bytts ut. De är nu pumpor, fåglar respektive sköldpaddor med Mario-masker. Det är nog allt som förändrats och naturligtvis behöver du inte köra igenom spelet med hösttemat.

Drakmynten

- #1: Synligt.
- #2: Synligt.
- #3: Synligt.
- #4: Synligt.
- #5: Synligt.

- GRATIS! DU HAR HITTAT ALLA 96 UTGÅNGAR! -

=====
4. Bowser på elva banor
=====

Jo, du kan faktiskt nå den onde bossen på bara elva banor. Behöver du veta hur du hittar någon alternativ utgång så hänvisar jag till ovanstående guide. Sök (CTRL F eller CTRL B) bara på banans namn så hittar du den strax. Då sätter vi igång. När du startar vid Yoshi's House går du till höger och du når

1. Yoshi's Island 2, sedan fortsätter du till
2. Yoshi's Island 3, och därefter till
3. Yoshi's Island 4. Sedan har du bara
4. #1 Iggy's Castle som står ivägen för
5. Donut Plains 1. Här måste du ta den alternativa vägen och då måste du använda capen och helst också Yoshi. Då kommer du till
6. Donut Secret 1 och här ska du ta den vanliga utgången för att nå
7. Donut Secret House. Här ska du ta den alternativa för att warpa upp till
8. Star World 1. Ta den alternativa vägen till
9. Star World 2, ta den alternativa vägen till
10. Star World 3, ta den alternativa vägen till
11. Star World 4 och därefter ska du till nästa stjärna som warpar dig till Front Door, där Bowser bor.

=====
5. Om dokumentet

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

=====
Versionshistoria
=====

Version 1.2 - 8/11 2005

La in nya hemsidadressen.

Version 1.1 - 10/10 2004

Rättat en del av felen. Magnus Karlsson tog sig tid att korrekturläsa allt. Stort tack till honom. Vi får hoppas att han inte tar itu med Zelda-guiden - då får han sitta ett tag. ^_^

Version 1.0 - 14/9 2004

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

=====
Källor och Tack
=====

CJayC/GameFAQs

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

Min bror

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

Officiella guiden

När jag skrivit guiden fick jag låna denna guide och då rättade jag mina fel.

Magnus Karlsson

Min brors gode vän lånade ut denna guide åt mig, så tack till honom också. Stort tack till honom för att han korrekturläste hela guiden.

Nintendo

Bara för att de än idag sätter sina konkurrenter på plats... åtminstone spelmässigt.

=====
Om författaren
=====

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

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

Har du någonting på hjärtat är det bara att skicka ett e-mail. Korrigeringar, beröm, konstruktiv kritik. Vad du vill, men jag tar inte emot några alternativa strategier. Likaså kommer jag inte svara på frågor om spelet som redan

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

Vill du ha min uppmärksamhet eller till och med ett svar då du kontaktar mig, ber jag dig vänligen att använda någorlunda korrekt svenska, engelska eller spanska. Annars blir ditt e-mail ignorerat och genast raderat. Jag kanske låter som en pretentiös förlorare, men detta beror endast på kvantiteten av denna typ av e-mails som jag tidigare erhållit.

cwall_85(at)hotmail.com

=====
Juridiskt information
=====

Detta dokument är skyddat genom den internationella upphovsrättslagen. Du får ladda ner detta dokument för privat bruk, skriva ut det och/eller ladda upp det på din hemsida. Dokumentet får dock inte delas upp, ändras och inga delar får tas bort. Det får inte publiceras i någon tidning och får inte säljas för vinst. Du får inte konvertera detta dokument till HTML, ej heller något annat format. Det får endast visas i ASCII text (.txt). All ära skall ges åt mig, sålunda får du inte byta ut mitt namn. Följer du dessa krav, får du publicera detta dokument på din hemsida och du behöver inte skicka mig e-mail om det. Jag kommer dock inte att skicka uppdateringar till några andra sidor än dem nedanför. Vill du ha den senaste versionen, besök dessa sidor.

<http://home.swipnet.se/cpg>
<http://www.gamefaqs.com>

Copyright © 2004-2005 Christian Wall

=====
Slutord
=====

Denna guide var inte alls så rolig att skriva som jag hade tänkt mig. Kanske beror det på att jag inte vuxit upp med spelet. Missförstå mig inte, Super Mario World är ett fantastiskt spel, det är bara det att jag inte hunnit bygga upp någon nostalgi kring det. Hur som helst tycker jag att resultatet av mitt arbete blev skapligt även om det finns en del jag borde förbättrat. Undrar vad jag ska sätta igång med nu. Jag har två stycken engelska guider som inte är riktigt färdiga än. Kanske dessa får bli mina nästa projekt.

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

Copyright © 2004-2005 Christian Wall

- Slut på dokumentet -