

' | \ it is hoe je mijn gids moet navigeren. Als je één van de volgende
, | / secties wil bekijken zonder eindeloos te scrollen, is het het beste om
`-^--' de Ctrl + F methode te gebruiken om een klein zoek schermpje te openen,
en de snelle link die in de Table of Contents hieronder kunt vinden erin te
typen. De haakjes erbij voegen is niet nodig, maar kan best handig zijn voor het
geval ik "ITEMS" of "INHOU" ga roepen, zoals ik net deed.

```

\\..                                     ..//
= ~ ~ ' _____ 'Table of Contents' _____ ' ~ ~ =
( ~ ~ _____ ~ ~ )
.'---'.
| Inhoud.....[INHOU] |
| Sectie A: Over deze Gids.....[OGIDS] |
|   - A-001 Introductie.....[A-001] |
|   - A-002 Geschiedenis der Versies.....[A-002] |
|   - A-003 E-Mail Voorwaarden.....[A-003] |
|   - A-004 Legale Zorgen.....[A-004] |
| Sectie B: Basisfeiten.....[BASIS] |
|   - B-001 Besturing.....[B-001] |
|   - B-002 Gevechtsmodus.....[B-002] |
|   - B-003 Personages.....[B-003] |
| Sectie C: Walkthrough.....[WALKT] |
|   - C-001 Verhaal.....[C-001] |
|   - C-002 Proloog: De Verwelkoming van een Bandiet.....[C-002] |
|   - C-003 Hoofdstuk 1: Kasteel en Draak.....[C-003] |
|   - C-004 Bowser & Peach I.....[C-004] |
|   - C-005 Van H1 Naar H2.....[C-005] |
|   - C-006 Hoofdstuk 2: De Grootse Boggly Boom.....[C-006] |
|   - C-007 Bowser & Peach II.....[C-007] |
|   - C-008 Van H2 Naar H3.....[C-008] |
|   - C-009 Hoofdstuk 3: Van Glitz en Glorie.....[C-009] |
|   - C-010 Bowser & Peach III.....[C-010] |
|   - C-011 Van H3 Naar H4.....[C-011] |
|   - C-012 Hoofdstuk 4: Voor Biggen luidt de Bel.....[C-012] |
|   - C-013 Bowser & Peach IV.....[C-013] |
|   - C-014 Van H4 naar H5.....[C-014] |
|   - C-015 Hoofdstuk 5: De Sleutel naar Piraten.....[C-015] |
|   - C-016 Bowser & Peach V.....[C-016] |
|   - C-017 Van H5 naar H6.....[C-017] |
|   - C-018 Hoofdstuk 6: 3 Dagen van Overvloed.....[C-018] |
|   - C-019 Bowser & Peach VI.....[C-019] |
|   - C-020 Van H6 naar H7.....[C-020] |
|   - C-021 Hoofdstuk 7: Mario Schiet de Maan.....[C-021] |
|   - C-022 Bowser & Peach VII.....[C-022] |
|   - C-023 Van H7 naar H8.....[C-023] |
|   - C-024 Hoofdstuk 8: De Duizend-Jaar Deur.....[C-024] |
|   - C-025 Na Hoofdstuk 8.....[C-025] |
|   - C-026 Pit of 100 Trials.....[C-026] |
| Sectie D: Specifieke Feiten.....[SPECI] |
|   - D-001 Badges.....[D-001] |
|   - D-002 Bazen.....[D-002] |
|   - D-003 Berichtenbord.....[D-003] |
|   - D-004 Glitz Pit Gevechten.....[D-004] |
|   - D-005 Mailbox SP.....[D-005] |
|   - D-006 Partners.....[D-006] |
|   - D-007 Shine Sprites.....[D-007] |
|   - D-008 Sterrenstukjes.....[D-008] |
|   - D-009 Tattle Log.....[D-009] |
|   - D-010 Trouble Center.....[D-010] |
|   - D-011 Upgrades.....[D-011] |

```

```

|           - D-012 Verhalen.....[D-012] |
|           - D-013 Voorwerpen.....[D-013] |
|           - D-014 Winkels.....[D-014] |
| Sectie E: Laatste Woorden.....[FINAL] |
|           - E-001 Met Dank Aan.....[E-001] |
|           - E-002 Mijn Gidsen.....[E-002] |
|           - E-003 Allerlaatste Woorden.....[E-003] |

```

```

/~ _____ Paper Mario: The Thousand-Year Door _____ ~ \
'.// '-----' \\.

```



```

_____ | Sectie A |
-----< Over deze Gids >
Paper Mario: The Thousand-Year Door `_____,'

```

```

,-_/_
'| n deze sectie van de gids zal ik je informatie geven over de geschiedenis
.^ | van deze gids, waar deze gids over gaat, voorwaarden voor E-mails sturen
`--' naar mij, wat je met deze gids mag doen en de vertalingen die ik heb
gebruikt. Als je dit saai vind, gebruik dan gewoon de Ctrl + F methode die
beschreven is in de inhoud [TABLE].

```

Als de ASCII dingen (headers van secties, grote letters aan het begin van elke sectie en die prachtige dingetjes bovenaan de gids) er een beetje vreemd uitzien, is het mogelijk dat het lettertype niet Courier New is. Deze gids kan het best gelezen worden als de volgende letters en nummers even lang zijn:

```

AbcDEFghIjKlMnOPqRSTUvWxYza
1234567890#(@)%&@*!(%)#_@+*

```

Ik kan maar eens per week nieuwe informatie opdoen uit het spel, omdat ik maar eens per week op de Gamecube van m'n broer mag spelen. Zodra ik mijn Wii krijg (ik heb hem drie weken geleden besteld), kan ik echter dagelijks updates maken, al wil ik wel eerst Zelda uitspelen.

19 Januari update: Ik heb mijn Wii, maar voordat ik hier verder mee ga wil ik klaar zijn met mijn gids voor Harry Potter.

28 Januari update: Ik heb de Harry Potter gids afgemaakt, dus kan ik nu fijn bezig gaan met deze gids.

```

,-_/_
'| -----_ .-----
.^ | ntroductie _-----| [A-001] |-----+
`--' ----- '-----'

```

```

`.. / / '
`| /| / elkom bij mijn zesde gids tot nu toe. Ik hoop dat de informatie in
| / | / deze gids je zal helpen wanneer je vastzit en dat je alle informatie
`' ` ' die je zoekt kan vinden. Stuur gerust een E-mailtje (kijk bij E-Mail
Voorwaarden hieronder voor de voorwaarden) als je een vraag hebt, en veel
plezier met spelen.

```

Paper Mario: The Thousand-Year Door is het beste spel dat ik ooit gespeeld heb.

De puzzels, de verhaallijn, de unieke mogelijkheden als een papieren poppetje...
De plezier die ik aan dit avontuur beleefd heb is onbeschrijfelijk.

```
,---.  
|  -'  
| ,-'  
`---|-----_ .-----  
,-.| eschiedenis der Versies _-----| [A-002] |-----+  
`+'-----'-----'
```

```
.-,-.  
' | \  
, | / e geschiedenis van de Gids!  
`^--'
```

Versie 1.0:

```
\\.. ..//  
= ~ ~ ' _____ ' Versie 1.0: 16 December 2006 - 24 Maart 2007 ' _____ ' ~ ~ =  
( ~ ~ _____ ~ ~ )  
'----' '----'.  
| De eerste versie. |  
|-----|  
| 16 December 2006: Begonnen met de gids, ik ben klaar met het verhaal. |  
|-----|  
| 25 December 2006: Ten eerste: Fijne Kerst! De proloog heb ik nu af, maar |  
| de toebehorende specifieke feiten nog niet. |  
|-----|  
| 30 December 2006: Het is bijna 2007 en ik heb alle specifieke feiten uit |  
| de Proloog aan de gids toegevoegd. Dus alvast, want ik |  
| ga morgen waarschijnlijk de hele dag vuurwerk afsteken |  
| en overmorgen moet ik naar familie, een gelukkig 2007! |  
|-----|  
| 2 Januari 2007: Ik heb nog wat gewerkt aan Hoofdstuk 1, maar dat is ook |  
| alles. We zijn nog niet eens in Petalburg. |  
|-----|  
| 28 Januari 2007: Ik wilde, voordat ik verderging met deze gids, mijn gids |  
| voor Harry Potter en de Geheime Kamer afmaken. Dat is |  
| gelukt, en ik heb de draad weer opgepikt. We zijn nu |  
| in Petalburg! |  
|-----|  
| 29 Januari 2007: Ik ben nu begonnen met het spelen van dit spel op mijn |  
| Wii, en kan daarom dus gemakkelijker doorgaan met het |  
| schrijven van de gids. |  
|-----|  
| 30 Januari 2007: Ik heb mezelf ingehaald en kan nu verder met het |  
| schrijven. Het schiet niet echt op (we zijn op weg naar |  
| Shhwonk Fortress), maar dat komt nog wel. Hoop ik. |  
|-----|  
| 3 Februari 2007: Ik ben de afgelopen drie dagen ziek geweest, en kon dus |  
| niet verdergaan met mijn gidsje. Ik ben nu beter, en ben |  
| bijna klaar met Hoofdstuk 1. Ik wil echter, voordat ik |  
| een strategie voor Hooktail geef, alle specifieke feiten |  
| geven. Ik weet niet wanneer ik klaar ben, maar |  
| binnenkort is deze gids te bezichtigen op Neoseeker! |  
|-----|  
| 4 Februari 2007: Zo, hoofdstuk 1 is af. Nu even wat rust en snel verder |  
| met hoofdstuk 2! |  
|-----|
```

| 6 Februari 2007: Blijkbaar is de gids gisteren op Neoseeker verschenen, |
| dus kan ik met een gerust hart verder schrijven. Bowser |
| en Peach hebben we nu gehad, en we gaan nu verder met |
| het Problemen Centrum en andere side-quests die na |
hoofdstuk 1 mogelijk zijn geworden.
7 Februari 2007: Ik heb de mini-links veranderd, en nog wat aan de
walkthrough gewerkt, maar dat is alles.

8 Februari 2007: Het stuk tussen Hoofdstuk 1 en Hoofdstuk 2 is
geschreven, en het is aardig veel! De 200 KB is bereikt
en ik kan zo weer doorgaan met Hoofdstuk 2.

10 Februari 2007: Ik heb nog eventjes aan hoofdstuk 2 gewerkt, maar het
feit dat de FAQ control panel het niet doet maakt mij
een stuk minder ijverig >.>

11 Februari 2007: De FAQ Control Panel doet het weer, de gids is geupdate
en ik ga verder met werken. Flurrie is net onze partner
geworden. Ik heb besloten om niet meer alles naar het
Nederlands te vertalen. Alleen plaatsnamen en
hoofdstuknamen zijn nog in het Nederlands.

19 Februari 2007: Wegens een klein ongelukje met mijn Wii (een dikke glip
in mijn duim veroorzaakt door de scherpe kant van de kap
van een lamp te raken tijdens het bowlen met Wii Sports)
kon ik een aantal dagen lang niet aan deze gids werken.
Gelukkig is dat nu voorbij en kan ik verder werken. Ik
ben klaar met het vertalen en heb de sectie "Aanvallen"
verplaatst naar Sectie B en heb de naam veranderd in
"Gevechtsmodus".

20 Februari 2007: Nog wat aan de walkthrough gewerkt, we zijn nu in de
Grootse Boom.

21 Februari 2007: Ik heb hier en daar wat aan de specifieke feiten
gewerkt, maar verder niets.

22 Februari 2007: Zo, Hoofdstuk 2 is af. Op naar hoofdstuk 3!

23 Februari 2007: Het Bowser & Peach-gedeelte na hoofdstuk 2 is af, en ook
de rest van de gebeurtenissen voor Hoofdstuk 3 is klaar.
Ook is de 300 KB bereikt, en telt de gids nu meer dan
100 Microsoft Word-pagina's!

24 Februari 2007: De Yoshi is zojuist onze partner geworden en we gaan
bijna beginnen aan het gevecht met de Armored Harriers.

26 Februari 2007: Hoofdstuk 3 is klaar en ik heb 400 KB bereikt. Als dit
zo door gaat bereik ik misschien de megabyte ^^

28 Februari 2007: Alles voor Hoofdstuk 4 is nu klaar.

1 Maart 2007: Ook Hoofdstuk 4 zelf is nu af. Dit gaat echt snel in de
vakantie, joh. De 500 KB is bereikt, en binnenkort zal
gids 200 pagina's tellen.

2 Maart 2007: Het Bowser & Peach-gedeelte na Hoofdstuk 4 is ook af.

3 Maart 2007: Het gedeelte tussen Hoofdstuk 4 en 5 is klaar, en de

gids is de grootste gids voor Paper Mario: The Thousand-
Year Door geworden!

4 Maart 2007: We zijn nu in de Piratengrot, en ik ben aan het einde
van de Krokusvakantie gekomen. Jammer, want in de
vakantie kan ik echt veel werken. Ik heb maar liefst 3
Hoofdstukken afgekregen!

6 Maart 2007: En we zijn bij Cortez! Nog 3 kleine Word-paginaatjes en
de gids telt 200 pagina's...

7 Maart 2007: Et voila! De gids telt 200 pagina's, en is alweer 600 KB
groot. Hoofdstuk 5 is af, en we zijn al een heel eind
in het spel.

9 Maart 2007: Het Bowser & Peach-gedeelte na Hoofdstuk 5 is ook klaar.

10 Maart 2007: Het deel voor Hoofdstuk 6 is klaar, en de eerste dag op
de Excess Express is voorbij.

11 Maart 2007: We zijn net in Poshley Heights aangekomen, en ik zal
morgen of overmorgen waarschijnlijk het hele hoofdstuk
afhebben.

12 Maart 2007: En klaar is Hoofdstuk 6! De 700 KB is bereikt en we gaan
snel verder met Hoofdstuk 7.

14 Maart 2007: Het Bowser & Peach-gedeelte na Hoofdstuk 6 is ook af.

15 Maart 2007: Het deel voor Hoofdstuk 7 is af.

16 Maart 2007: Ik heb weer wat aan de walkthrough gewerkt, en we staan
op het punt om naar de maan geschoten te worden.

17 Maart 2007: Hoofdstuk 7 is af, en de 800 KB is bereikt. Nog 30
pagina's en de gids telt ook alweer 300 pagina's!

18 Maart 2007: Het Bowser & Peach-gedeelte na Hoofdstuk 7, alhoewel
Peach hier niet in voorkomt is af, net als het stuk voor
Hoofdstuk 7. We hebben Gloomtail zojuist verslagen, en
dat kun je misschien veel noemen, maar het is slechts
10 Microsoft Word-Pagina's. Totaal.

19 Maart 2007: We zijn nu in de hal voor de kamer waar het gevecht met
Grodus zal plaatsvinden. De specifieke feiten voor het
hoofdstuk zijn af, dus zal ik morgen de gids
waarschijnlijk updaten.

20 Maart 2007: Hoofdstuk 8 is nu af, en zo dus ook de Walkthrough.
Alhoewel ik nog wel de Pit of 100 Trials wil doen. De
volgende update is de laatste, en ik zal daarin alle
gemiste specifieke feiten toevoegen.

21 Maart 2007: Alle gemiste Shine Sprites en Star Pieces zijn
toegevoegd, en ook het Trouble Center is volledig. Ook
heb ik de Personages een beetje bijgewerkt, en telt de
gids nu 300 Microsoft Word-pagina's en is 900 KB groot.

22 Maart 2007: De Pit of 100 Trials is af, en daarmee de Walkthrough.
De put heeft me wel mooi 5 opeenvolgende uurtjes van

mijn leven gekost, maar voor mijn gids heb ik dat wel over. Met Bonetail is de Bazen-Sectie ook af, en morgen zal ik de Tattle Log afmaken. Dat kan gemakkelijk, want ik heb morgen maar twee uur les en daarna komt het weekend.

23 Maart 2007: De Tattle Log is af, en de missende informatie voor Ms. Mowz is ingevuld. Ook de Voorwerpen-sectie is volledig, alhoewel er hier en daar nog wat informatie mist die ik niet kan vinden, en morgen zal ik verdergaan met de Badges en de Verhalen - de laatste twee secties die ik moet afmaken voor de gids af is.

24 Maart 2007: En de gids is af! Alhoewel ik geen recepten, geheimen en money-making tips heb toegevoegd. Dit zal ik waarschijnlijk ook nooit doen. De verhalensectie heeft niet de verhalen van Bandy Andy omdat ik daarvoor weer naar Hoofdstuk 3 moet, en ook niet Wonky's wijsheid omdat er daar gewoon teveel van zijn. Maar, ik kan met trots de eindelijk volledige gids - die overigens 15 KB is verwijderd van de megabyte - presenteren op Neoseeker!

~ _____ Paper Mario: The Thousand-Year Door _____ ~ \
'./.' '-----' '\\.'

Deze gids is nog steeds in de maak en daarom zullen nog veel updates volgen.

.,--.
_ _ ----- _ .-----.
/ -Mail Voorwaarden _-----| [A-003] |-----+
'_ _ '-----' '-----'

.,--.,--.
,| | | isschien heb je een vraag, correctie of suggestie voor deze gids? Als | ; | . dat zo is, stuur dan gerust een E-mailtje naar mijn E-mail adres: ' \-' bart_koopman46@hotmail.com, met als onderwerp "Paper Mario Walkthrough". Zolang je maar juiste Nederlandse grammatica gebruikt, is het allemaal welkom.

,
) ----- _ .-----.
/ egale Zorgen _-----| [A-004] |-----+
'_ _ '-----' '-----'

.,--.
, | | | eoseeker is de enige site waarop deze gids mag staan en gelezen worden. | |-. Als jij, als lezer, ook maar één andere site aantreft met deze gids, , ' \-' meld dat dan onmiddellijk en ik zal zorgen dat de persoon die het waagt zoiets verschrikkelijks te doen als regels negeren voortaan een vreselijk leven leidt.

Dank u.

_____\^_____
' _ _ '-----' '-----'

/ .. \
/, ' ' .\[BASIS]

|Sectie B|

< Basisfeiten >

Paper Mario: The Thousand-Year Door

.-,--.

' | \ e basisinformatie van het spel. Wees ervan bewust dat alle informatie
, | / hier nog niet staat.

`^_`

,-,--.

' |___/ ----- .-----.
, | \ esturing _-----| [B-001] |-----+
'^_` ----- '-----'

,-, ,

)|/
|\ ijk hieronder om wat over de besturing te leren.
, ' `

- A Knop: Springen, praten, onderzoeken, optie bevestigen , verder lezen als iemand praat, deur openen.
B Knop: Met hamer slaan, snel door tekst gaan, optie annuleren, vorige.
C-Stick: Door mails scrollen.
Control Stick: Lopen, optie selecteren, pijp ingaan.
D-Pad: ^: Gear-menu openen.
>: Badge-menu openen.
v: Journal-menu openen.
<: Party-menu openen.
Start/Pauze: Het spel pauzeren.
X Knop: Partner zijn/haar speciale actie laten uitvoeren.
Y Knop: Wissel van plek met je partner tijdens een gevecht.
Z Knop: Toon je gegevens, maar niet in het pauzemenue. Je kunt dus gewoon verder spelen.

,---.

| -'
| ,-' ----- .-----.
'---| evechtsmodus _-----| [B-002] |---+-----+
,-.| ----- '-----'

Mini-Inhoud:	
[B0201]	Sprong
[B0202]	Hamer
[B0203]	Voorwerpen
[B0204]	Sterkrachten
[B0205]	Overig
[B0206]	Partners
[B0207]	Verdediging

, .

/ |
/~~|-. lle mogelijkheden die te gebruiken zijn in de gevechtsmodus.
, ' `

[B0201] Sprong

- Multibounce
- Normale Sprong
- Power Bounce
- Power Jump
- Shrink Stomp
- Sleepy Stomp
- Soft Stomp
- Spring Jump
- Tornado Jump

Aanvallen die gebruikmaken van Mario's Sprongaanval.

- **Multibounce:** Voor deze aanval heb je de Multibounce badge nodig. Net als bij de Normale Sprong moet je vlak voordat je de vijand raakt op A drukken, maar in plaats van bij dezelfde vijand te blijven springt Mario dan naar de volgende. Zo gaat hij het rijtje af, en doet hij met bijvoorbeeld normale schoenen 1 schadepunt per vijand.
FP: 2
- **Normale Sprong:** Druk, vlak voordat je de vijand raakt, op de A knop om nogmaals in de lucht te springen. Hierna hoeft je niet per se op A te drukken, maar voor extra enthousiasme van het publiek zal dit wel handig zijn.
FP: 0
- **Power Bounce:** Voor deze aanval heb je de Power Bounce badge nodig. Net als bij de Normale Sprong moet je vlak voordat je de vijand raakt op A drukken om nogmaals op hem te springen. Hierbij geldt echter dat je pas ophoudt met springen tot je een Actie Commando mist. Dit kan betekenen dat je soms zelfs een vijand met 200 HP in één beurt kan verslaan!
FP: 3
- **Power Jump:** Voor deze aanval heb je de Power Jump badge nodig. Bij deze aanval hoeft je maar één keer op A te drukken en de vijand krijgt schade.
FP: 2
- **Shrink Stomp:** Voor deze aanval heb je de Shrink Stomp badge nodig. Deze aanval werkt net als de normale sprong. Als je het goed uitvoert wordt de vijand kleiner waardoor zijn of haar kracht wordt verlaagd.
FP: 2
- **Sleepy Stomp:** Voor deze aanval heb je de Sleepy Stomp badge nodig. Deze aanval werkt net als de normale sprong. Als je het goed uitvoert kan de vijand in slaap vallen.
FP: 2
- **Soft Stomp:** Voor deze aanval heb je de Soft Stomp badge nodig. Deze aanval werkt net als de normale sprong. De verdediging van de vijand wordt verlaagd als je het goed uitvoert.
FP: 2
- **Spring Jump:** Voor deze aanval heb je de Ultra Boots nodig. Mario springt de lucht in en verdwijnt uit het beeld. Aan zijn schaduw kun je zien waar hij is. Zodra zijn schaduw de vijand raakt, zal hij ook naar beneden vallen. Druk wanneer je hem op de vijand ziet op A en hij maakt er een extra sprong bij. Deze aanval doet ontzettend veel schade.
FP: 4
- **Spin Jump:** Voor deze aanval heb je de Super Boots nodig. De aanval werkt net als een normale sprong, maar dan maakt Mario een draai in de lucht bij de tweede sprong en doet hij dan meer schade.
FP: 2
- **Tornado Jump:** Druk eerst op A wanneer je de vijand raakt. Daarna verschijnen er 3 knoppen in beeld. Druk deze in deze volgorde in en je valt alle vijanden in mid-air aan.
FP: 3

[B0202] Hamer

- Hammer Throw
- Ice Smash
- Normale Hamer

- Power Smash
- Quake Hammer
- Super Hammer

Aanvallen die gebruikmaken van Mario's hamer.

- Hammer Throw: Deze aanval werkt net als de Gewone Hamer. Met deze aanval kan Mario vijanden aan het plafond, in de lucht en op de grond raken.
FP: 2
- Ice Smash: Deze aanval werkt net als de Gewone Hamer. Met een succesvol uitgevoerde Ice Smash is er een kans dat de geraakte vijand bevriest.
FP: 3
- Normale Hamer: Houd, zodra Mario begint te lopen, de Control Stick naar links geduwd. Als Mario bij de vijand aankomt, wacht hij nog eventjes om extra kracht te krijgen. Wacht tot de drie stipjes branden en de derde, grote stip met de ster gaat branden, en laat dan snel de Control Stick los. Zo zien de stippen eruit:
FP: 0
o o o O
- Power Smash: Voor deze aanval heb je de Power Smash badge nodig. De aanval gaat hetzelfde als de Normale Hamer, maar dan gaan de stipjes langzamer branden (als in, het duurt langer), en doet de aanval meer schade.
FP: 2
- Quake Hammer: Voor de ze aanval heb je de Quake Hammer badge nodig. De aanval gaat hetzelfde als de Power Smash, maar dan verliezen alle vijanden op de grond en aan het plafond 2 Heart Points.
FP: 3
- Piercing Blow: Deze aanval werkt net als een gewone Hamer-aanval. Piercing Blow slaat door de verdediging van de vijand heen.
FP: 2
- Super Hammer: Deze aanval gaat bijna net als de gewone Hamer, maar dan zijn er meer stipjes om op te lichten, en gaan ze sneller. De vijand die je raakt wordt naar achter geslingerd en raakt zijn achterbuurman.
FP: 2
- Ultra Hammer: Deze aanval gaat precies zoals de Super Hammer, alleen doet het meer schade.
FP: 4

[B0203] Voorwerpen

Ook voorwerpen zijn in gevechten te gebruiken. Zie de sectie "voorwerpen" voor meer informatie over dit onderwerp.

[B0204] Sterrenkrachten

- Sweet Treat
- Earth Tremor
- Clock Out
- Power Lift
- Art Attack
- Sweet Feast
- Showstopper

Sterrenkrachten die je kunt ontgrendelen door Kristallen Sterren te vinden.

- Sweet Treat: Sweet Treat is de eerste sterrenkracht die je krijgt; je krijgt hem bij je eerste bezoek aan de Thousand-Year Deur. Duw de Control Stick naar links en laat hem weer los om Kristallen Sterren te gooien. Probeer hierbij óf een hartje met Mario's hoofd, óf een hartje met je partners hoofd, óf een bloem te raken. Voor elk pictogram dat je raakt gaat de betreffende

leven- of bloempunten 1 punt omhoog. Als je een giftige paddestoel raakt, zal Mario tijdelijk geen sterren meer kunnen gooien en gaat er één Mario-hart van de verzamelde hartjes af.

- **Earth Tremor:** Earth Tremor krijg je na het verslaan van Hooktail. Als je Earth Tremor gebruikt, verschijnt er een bar op het scherm met daarin cirkeltjes. Iedere keer dat het groene gedeelte zo'n cirkeltje raakt, moet je op A drukken. Als de hele bar vol is verschijnt een volgende bar die je ook weer moet vullen. Dit gaat tot 5 keer door en voor iedere gehaalde bar verliest elke vijand 1 Heart Point. Als je echter een cirkeltje mist, houdt het op.
- **Clock Out:** Bij deze sterrenkracht moet je zorgen dat de bom op de vijand terecht komt. Er zullen 3 plekken zijn om je bom te laten landen. Jezelf, het publiek en de vijand. Als hij op jezelf blijft ben jij tijdelijk uitgeschakeld, op de vijand wordt de vijand tijdelijk geïmmobiliseerd en op het publiek gaat een deel van het publiek weg. Wat je moet doen is op de knop drukken die boven de vijand staat, en die knop de hele tijd blijven bashen. De knoppen veranderen na een tijdje, dus wees op je hoede.
- **Power Lift:** Er verschijnen twee balkjes en negen stipjes op het scherm. Gebruik de Control Stick om de cursor over de stipjes te laten bewegen en druk op A als de figuren op deze stipjes een rode of blauwe pijl naar boven is. Eén van de balken wordt dan een stukje gevuld. Ga door tot de balk gevuld is en er komt "+1" boven te staan. Dit betekent OF +1 kracht, OF +1 verdediging. Ga door tot de tijd voorbij is en het aantal achter de plus wordt voor een tijdje bij je kracht of verdediging aangevuld.
- **Art Attack:** Gebruik de Control Stick om cirkels rond de vijand te tekenen. Ga zo door tot de tijd (die overigens niet gegeven is) voorbij is. Voor iedere volledige cirkel (als in, een deel van de vijand zit er niet buiten) krijgt de vijand 3 schadepunten. Voor de helft 2 en voor maar een heel klein deel 1. Bij kleine vijanden kan het dus meer schade doen dan Supernova!
- **Sweet Feast:** Werkt net als Sweet Treat, maar dan krijg je meer HP en FP om te raken.
- **Showstopper:** Er verschijnt eerst een balk in beeld met daarop 2 knoppen. Druk deze in de gegeven volgorde in en er verschijnt er een met 3 knoppen. Ga zo door tot de laatste balk (met 7 knoppen), en de vijanden zullen zonder schade te krijgen verslagen worden.

[B0205] Overig

- Appeal
- Charge
- Charge P
- Defend
- Run Away
- Super Appeal
- Super Appeal P

"Aanvallen" in de sectie "Tactics".

- **Appeal:** Bij deze aanval doe je geen schade aan een vijand, maar maak je een gebaar (Mario: zwaaien, Goombella: knipoog, Koops: zwaaien, Flurrie: knipoog). Het publiek wordt dan enthousiast en geeft je sterren om je sterpunten aan te vullen. Daarna is je beurt voorbij. Deze aanval is alleen handig als je nodig een bepaalde Sterrenkracht moet gebruiken, maar niet voldoende Sterrenkracht in je Power Gauge hebt.
- **Charge:** Na het gebruiken van deze aanval sla je een beurt over en doe

- FP: 1 je de beurt daarna twee keer zoveel schade. Werkt alleen voor Mario.
- Charge P: Na het gebruiken van deze aanval sla je een beurt over en doe je de beurt daarna twee keer zoveel schade. Werkt alleen voor Mario's partner.
- Defend: Als je deze aanval gebruikt krijg je bij de volgende beurt van de vijand 1 verdedingspunt erbij. Dat betekent dus dat er 1 verdedingspunt erbij. Deze aanval is alleen handig als je vijand zich sterker maakt. Als deze dat niet doet is het verspilling van je beurt.
- Run Away: Deze aanval laat je wegrennen van een gevecht. Er verschijnt dan een bar met een pijltje dat ernaar wijst. Druk zo snel mogelijk op de A-knop (het zogeheten "Bashen") En zorg dat de groene inhoud voorbij de pijl komt. Lukt dat je niet, dan blijf je in het gevecht. Lukt het je wel, dan vlucht je weg en verlies je, zodra je terug bent in het veld, een paar muntjes.
- Super Appeal: Dit werkt net als Appeal, maar dan krijg je er meer
FP: 1 Sterrenkracht voor. Werkt alleen voor Mario.
- Super Appeal P: Dit werkt net als Appeal, maar dan krijg je er meer
FP: 1 Sterrenkracht voor. Werkt alleen voor Mario's partner.

 [B0206] Partners

Ook partners kunnen aanvallen. Zie de sectie "Partners" (D-006) voor meer informatie hierover.

 [B0207] Verdediging

- Bescherm
- Superbescherm

Tijdens een gevecht kun je ook, wanneer de vijand je aanvalt, zorgen dat je minder Heart Points verliest. Dit doe je door te "beschermen".

- Bescherm: Druk, vlak voordat de vijand je raakt op de A knop. Je zult dan één hartpunt minder verliezen.
- Superbescherm: Druk, vlak voordat de vijand je raakt op de B knop. Je zult dan geen schade krijgen, en de vijand één schadepunt toebrengen.

```

.-,--.
'|_/ -----
,| ersonages _-----| [B-002] |-----+-----+-----+
`' -----' | Mini-Inhoud: |
|-----|
| Admiraal Bobbery |
| Bandy Andy |
| Beldam |
| Bonetail |
| Bowser |
| Cortez |
| Don Pianta |
| Doopliss |
| Flavio |
| Flurrie |
| Francesca |

```

Frankie	
Generaal White	
Gloomtail	
Goldbob	
Goombella	
Grodus	
Grubba	
Hooktail	
Jolene	
Kammy Koopa	
King K	
Koopie Koo	
Koopley	
Koops	
Kroop	
Mario	
Marilyn	
Lord Crump	
Luigi	
Pennington	
Petuni	
Prins Mush	
Prinses Peach	
Professor Frankly	
Punio	
Puni Ouderling	
Puniper	
Rawk Hawk	
Shadow Queen	
TEC-X	
Toadsworth	
Vivian	
X	
Yoshi	

..
/ | lle (belangrijke) personages die we tot nu toe in mijn gids hebben
/~~|-. ontmoet. Minder belangrijke personages (inwoners van een stad) zullen
,' -' misschien later in de gids komen, maar nu eerst dit. Namen staan op
alfabetische volgorde. Als je specifiek een personage wilt opzoeken, gebruik dan
gewoon de Ctrl + F methode, maar zorg wel dat je Caps Lock gebruikt.

ADMIRAAL BOBBERY: Een oude zeilman die sinds de dood van zijn vrouw niet meer
is gaan varen. Omdat de boot naar Kielhaal Key een goede
navigator nodig heeft, moet Mario hem echter overhalen mee te komen. Dit lukt,
maar het gaat niet als gepland. De boot wordt aangevallen door geesten en
Bobbyery raakt zoek in een oerwoud. Na een paar dagen wordt hij door Mario
gevonden, maar is volledig uitgeput en klaar om te sterven. Zijn laatste wens is
zijn Chuckola Cola drinken. Wanneer Mario hem de Chuckola Cola geeft, valt
Bobbyery in slaap. Mario maakt hem wakker en Bobbyery voegt zich bij zijn party.

BANDY ANDY: Een vechter in de Glitz Pit. Bandy Andy is één van de vechters die
verdween door de machine van Macho Grubba. Hij is een goede vriend
van de Minor-Leaguers en heeft een oogje op Jolene.

BELDAM: Beldam is de leider van de Shadow Sirens, en ze is altijd gemeen tegen
Vivian, haar jongste zusje. Beldam en de andere Shadow Sirens helpen
Grodus met het veroveren van de wereld, althans, dat zegt ze. Aan het einde van
het spel blijkt ze hem al die tijd te hebben voorgelogen om haar meesteres, de

Shadow Queen, te laten herrijzen.

BONETAILED: Bonetail is de oudste broer van Hooktail. Zo oud zelfs dat hij al dood is en een levend skelet is. Juist. Hij kan alleen maar "Arooooo" zeggen en woont op Level 100 van de Pit of 100 Trials.

BOWSER: De Koopa Koning. Bowser kidnapte prinses Peach al sinds jongs af aan, en niemand weet waarom. Hij wordt altijd verhinderd door Mario, maar in dit spel gaat hij op jacht naar de Kristallen Sterren omdat iemand anders dan hij Prinses Peach heeft gekidnapte. Zijn jacht eindigt uiteraard in een grote flop.

CORTEZ: Cortez is de ziel van een oude piratenkoning die als enige taak heeft zijn schat te beschermen tegen rovers. Hij kan niet dood, maar gelukkig geeft Cortez niet al te veel om de Kristallen Ster in zijn schat, dus mag Mario die, na hem te hebben verslagen en uitgelegd te hebben hoe het zit, houden. Cortez wordt zelfs een goede vent die je ritjes naar Kielhaal Key bezorgt!

DON PIANTE: Het hoofd van het Pianta syndicaat en de vader van Francesca. Wanneer Francesca en Frankie samen wegrennen omdat Don Pianta ze niet toestaat te trouwen, is het Mario die hem helpt ze terug te vinden. Later in het spel wordt hij echter ziek van eenzaamheid, en dus moet Mario Francesca en Frankie van Kielhaal Key ophalen. Don Pianta doet afstand van zijn troon en schuift die door naar Frankie.

DOOPLISS: Doopliss is een gestoorde idioot die zichzelf heeft bekleed met een wit doek. Hij woont in het Creepy Steeple, waarvanuit hij inwoners van het stadje Twilight Town in varkens verandert. Totdat Mario uiteraard komt aanzetten. Na te zijn verslaan door Mario voegt Doopliss zich bij de Shadow Sirens.

FLAVIO: Een rijke handelaar die op de schat van Kielhaal Key uit is. Samen met Mario vaart hij er naartoe, maar het gaat niet als gepland. De boot wordt aangevallen door geesten en een aantal bemanningsleden raakt zoek in het oerwoud.

FLURRIE: Een oerlelijk mormel dat zichzelf helemaal geweldig vindt. Ze was ooit een wereldberoemde actrice maar voor wat rust trok ze zich terug naar Boggly Woud. Nu helpt ze Mario met het redden van de wereld.

FRANCESCA: Francesca is Don Pianta's dochter. Omdat haar vader het niet toestaat dat zij en Frankie trouwen, besluit ze met hem weg te lopen. Mario vindt haar en dankzij hem lukt het hen uiteindelijk toch nog te trouwen, al is Don Pianta er niet blij over. Later in het verhaal wordt ze door Mario teruggehaald van Kielhaal Key naar Rogueport, om hier te horen dat Frankie de nieuwe baas van het Pianta syndicaat wordt.

FRANKIE: Frankie is een deel van het Pianta syndicaat. Omdat Francesca's vader het niet toestaat dat zij en Frankie trouwen, besluit ze met hem weg te lopen. Mario vindt haar en dankzij hem lukt het hen uiteindelijk toch nog te trouwen, al is Don Pianta er niet blij over. Later in het verhaal wordt hij door Mario teruggehaald van Kielhaal Key naar Rogueport, waar hij door Don Pianta wordt aangewezen als de nieuwe baas van het Pianta syndicaat.

GENERAAL WHITE: Generaal White is een witte Bob-omb die de taak kreeg om het kanon in Fahr Outpost te besturen. Toen hij echter stopte, nam hij de sleutel naar de besturingskamer mee en ging hij weg. Een waarzegger in Rogueport vertelde hem dat, als hij zijn grootste wens uit wilde laten komen, hij Mario moest vinden. Zijn grootste wens is weer aan het werk te gaan met het

kanon, en dankzij Mario komt die wens ook uit. Mario heeft hem namelijk nodig om naar de maan geschoten te worden.

GOLDBOB: Een gouden Bob-omb die met zijn vrouw en zoon in Glitzville waren totdat jij met de Excess Express naar Poshley Heights reist. Vanaf dit moment zijn ze in Poshley Heights. Goldbob is degene die op het idee kwam van een groot kanon in Fahr Outpost. Volgens de burgemeester van Fahr Outpost stopte hij met zijn werk omdat hij door zijn rijkdom met een ander leven wilde beginnen. Volgens Goldbob zelf was dat omdat zijn vrouw niet van het geluid hield. Je hebt zijn toestemming nodig om het kanon te gebruiken om naar de maan geschoten te worden.

GOOMBELLA: Als Mario in Rogueport aankomt, hoort hij plotseling iemand gillen. Het blijkt een vrouwelijke Goomba genaamd Goombella te zijn, en ze probeert te vluchten voor een dikke vent, Heer Crump. Mario schiet haar te hulp, en verslaat Heer Crump. Heer Crump geeft toe dat Mario talent heeft, maar roept gauw wat maatjes om wraak te nemen. Samen weten Mario en Goombella te ontsnappen uit de klauwen van Heer Crump en Goombella wordt Mario's eerste partner.

GRODUS: De grote leider van de X-Nauts. Hij probeert alle Kristallen Sterren te verzamelen om zo de macht over de hele wereld te krijgen. Maar zijn plannen worden verhinderd door Mario, en dus moet hij hem uit de weg ruimen. Dit mislukt totaal, en dus wordt hij gedwongen een nieuw plan te bedenken. Hij laat Mario de Duizend-Jaar Deur openen om zo toch nog bij de demoon achter de deur te komen. Hij wekt de demoon tot leven, maar wordt meteen door haar vermoord.

GRUBBA: Grubba is, tot het einde van Hoofdstuk 3, de grote manager van de Glitz Pit. Na verloop van tijd komt Mario er achter dat Grubba al die tijd de kracht van vechters uit hen heeft gezogen met behulp van een machine die loopt op de Kristallen Ster. Met behulp van Mario worden de verdwenen vechters gered en zo ook de Glitz Pit.

HOOKTAIL: Een rode draak die al heel lang de bewoners van Petalburg het leven zuur heeft gemaakt. Ze woont in een kasteel dichtbij het dorp, en iedereen die het waagt haar kasteel te betreden wordt al snel opgeslokt door het reuzachtige beest, wat de reden is dat haar kasteel vol met skeletten ligt.

GLOOMTAIL: De broer van Hooktail. Hij woont in de Duizend-Jaar Deur, en zodra je hem ontmoet zal blijken dat Hooktail inderdaad een meisje is. Hij krijgt nauwelijks vlees, dus is hij blij als hij Mario ziet.

JOLENE: Jolene is een vrouwelijke Toad die werkt als assistent van Grubba. Doordat haar broer, Prins Mush, de eerste vechter was die verdween door Grubba's machine, besloot Jolene Grubba's assistent te worden, om zo te achterhalen wat er met haar broer is gebeurd. Op een dag betrapte ze Grubba met zijn machine en moest ze alles geheim houden, totdat Mario kwam. Ze deed zich voor als "X" en stuurde hem mailtjes met aanwijzingen. Zo lukte het haar om haar broer terug te krijgen.

KAMMY KOOPA: Bowers trouwe dienaar, en een machtige Magikoopa. Kammy is een oude Magikoopa die alles wat Bowser doet goed vindt om te zorgen dat ze niet wordt ontslagen, net als alle andere dienaren van Bowser.

KING K: King K is één van de vijf vechters die verdween door de machine van Macho Grubba, en is een goede vriend van de Minor-Leaguers. Zijn echte naam is "KP Pete".

KOOPIE KOO: Het vriendinnetje van Koops, Mario's nieuwe partner. Als Koops besluit te vertrekken om zijn vader te wreken verschijnt Koopie Koo nog even om te zeggen dat ze niet wil dat Koops weg gaat. Als Koops echter

stug blijft om naar Hooktails Kasteel te gaan, wordt ze kwaad en valt ze hem aan.

KOOPLEY: Koops' vader, van wie lange tijd werd gedacht dat hij dood was. Als Koops er echter samen met Mario in slaagt Hooktail te verslaan, blijkt het dat Koopley al die tijd in Hooktails maag heeft zitten wachten tot hij eruit zou kunnen komen.

KOOPS: Koops is een verlegen en tot voor kort bange Koopa die zijn vader, Koopley, verloren is. Als Mario zijn dorp bezoekt op zoek naar de Kristallen Ster, besluit Koops met hem mee te gaan om zijn vader, die lange tijd daarvoor werd opgeslokt door Hooktail, te wreken.

KROOP: De burgemeester van Petalburg. Kroop is een oude Koopa die niet altijd verstaat wat je zegt.

LORD CRUMP: Een X-Naut met de hoogste rang, naast dat van Grodus natuurlijk. Mario komt hem heel vaak tegen en telkens weet Mario het weer te winnen, zelfs al probeert Crump het met een robot.

LUIGI: Ook Mario's jongere broertje speelt een rolletje in dit spel. Aan het begin van het spel, bij Mario's huis, komt Luigi naar buiten om de post te halen. Het is een brief voor Mario. Hij leest de brief aan Mario voor en Mario vertrekt.

MARIO: Mario is terug, en is dit keer volledig van papier! Terwijl hij thuis zit te rusten roept zijn jongere broertje Luigi hem om hem een brief te geven. De brief is van Prinses Peach, en ze vraagt of Mario naar Rogueport wil komen om haar te helpen met het vinden van een schat. Ze heeft er ook meteen een schatkaart bijgedaan. Meteen vertrekt Mario en al gauw komt hij aan in het bandietenstadje, waar hem een groots avontuur staat te wachten.

MARILYN: Marilyn is ouder dan Vivian en jonger dan Beldam, en hoort bij de Shadow Sirens. Ze heeft spraakgebrek en doet wat Beldam zegt. De Shadow Sirens helpen Grodus met het veroveren van de wereld.

PENNINGTON: Pennington is een pinguin uit Poshley Heights die Mario ontmoet tijdens zijn reis met de Excess Express. Pennington heeft een hobby als detective, en kan die uitstekend uitvoeren tijdens de reis naar Poshley Heights, omdat er veel mysteries ontstaan. Hij benoemt Mario, die hij Luigi noemt, tot zijn trouwe assistent en weet zo de mysteries op te lossen. Wanneer Mario bij het Poshley Sanctum aankomt blijkt dat hij eigenlijk de manager is van het Poshley Sanctum. In het Poshley Sanctum ligt de Kristallen Ster, en dankzij Mario's hulp mag Mario de Kristallen Ster meenemen.

PETUNI: Punio's jongere zusje.

PRINS MUSH: Prins Mush is de broer van Jolene en de eerste kampioen van de Glitz Pit. Omdat zijn familie in armoede leefde besloot hij vechter te worden. Hij werd het eerste slachtoffer van Grubba's kracht-opzuigende machine.

PRINSES PEACH: De prinses van het Paddestoelen Koninkrijk. Al sinds jongs af aan wordt Peach constant gekidnapt door Bowser. In dit spel wordt ze echter door een groep genaamd de "X-Nauts" gekidnapt, omdat ze in het bezit was van de Magisch Map. Ze wordt gevangen genomen en het is aan Mario om haar te redden.

PROFESSOR FRANKLY: Professor Frankly is één Goombella's professors. Hij wordt voor het eerst geïntroduceerd nadat Mario Goombella redt

van de X-Nauts. Mario laat Goombella zijn Magische Kaart zien en Goombella wil hem aan Professor Frankly laten zien.

PUNIO: Punio is een jonge Puni die naar Rogueport Riool komt om hulp te zoeken omdat zijn ras wordt bedreigd door de X-Nauts. Uiteraard is het Mario die hem helpt om zijn vrienden en zusje te redden, en de X-Nauts te verjagen.

PUNI OUDERLING: De leider van de Puni's en een oud zeikwif, maar wel de enige die Puni's zoals Puniper kan overhalen te doen wat Mario zegt. Net als Burgemeester Kroop is ook de Puni Ouderling slechthorend.

PUNIPER: Puniper is een dikke en grote Puni die Mario nauwelijks vertrouwd en altijd gemeen doet tegen Punio. Uiteindelijk wordt hij door de Puni Ouderling gedwongen Mario te helpen.

RAWK HAWK: Rawk Hawk is, wanneer Mario in Glitzville aankomt, de momentele kampioen van de Glitz Pit. Wanneer Mario echter als "The Great Gonzales" verschijnt, wordt hij al snel van de troon geveegd.

SHADOW QUEEN: De Shadow Queen is de demoon die duizend jaar geleden door vier helden werd verdreven. Na duizend jaar tijd wordt ze echter weer tot leven gewekt door Grodus, de leider van de X-Nauts, en net wanneer ze het lichaam van Peach heeft overgenomen verslaat Mario haar, een paar seconden nadat ze weer tot leven is gewekt, om zo de wereld te redden van de ondergang.

TEC-X: TEC-X of gewoon TEC is de hoofdcomputer van de X-Nauts, en de beste en meest perfecte computer in de wereld. Prinses Peach helpt hem met het een en ander om zo mails naar Mario te kunnen sturen. TEC is verliefd op Prinses Peach, en wil weten wat "liefde" inhoudt.

TOADSWORTH: Toadsworth is bijna altijd bij Peach als ze ergens heengaat, en als hij maar even zijn oog van haar loslaat is ze alweer verdwenen. Dat gebeurt ook weer in dit spel. Vreemd genoeg wordt Toadsworth zelf nooit ontvoerd, en wacht de vijand altijd tot Toadsworth met z'n ogen knippert.

VIVIAN: Vivian is de jongste van de Shadow Sirens, en wordt altijd gepest door haar oudste zus Beldam. Tot Hoofdstuk 4, waarin ze zich bij Mario voegt om hem te helpen met het vinden van de Kristallen Sterren. De Shadow Sirens helpen Grodus met het veroveren van de wereld.

X: X is de naam die Jolene gebruikte om Mario aanwijzingen te sturen met de Mailbox SP. Dit blijkt aan het einde van Hoofdstuk 3, wanneer Mario Macho Grubba verslaat.

YOSHI: Een jonge Yoshi die uit zijn ei kwam nadat Mario hem had bevrijd van de eigenaar van het Hot Dog Kraampje. Omdat hij pas geboren was, had hij nog geen naam. Vreemd genoeg kon hij wel gewoon praten. De Yoshi's komen in verschillende kleuren en die kleur kan NIET geregeld worden door de naam van je spel te veranderen in "Red", "Green" ofzo! Dit wordt allemaal geregeld door de tijd die je wacht met het verliezen van de Armored Harriers.

```
  /\
 /  \
'_-'  '._'
 /  ..  \
/, '  ' .\ [WALKT]
```

```

.. /..
`| / -----_ .-----
| / verhaal _-----| [C-001] |-----+
`| -----_ '-----'

```

Het spel begint bij Mario's huis, waar de postbode, Parakarry (Paper Mario-veteranen herkennen deze vast wel) een brief bezorgt. Hij vertrekt weer, en Luigi komt naar buiten om de post op te halen, een paarse brief. Hij gaat weer terug naar binnen en roept zijn oudere broer, Mario, en zegt dat er een brief van de prinses is. Mario komt aangelopen uit een andere kamer en Luigi stelt voor de brief voor te lezen. De brief gaat als volgt, vertaald door mij:

Hallo daar, Mario! Ik ben nu op vakantie, aan het reizen in het Paddestoelen Koninkrijk. In mijn reizen kwam ik in het bezit van een mystieke kaart. Een schatkaart, eigenlijk. Het zat in een doos die ik van een oude handelaar in een stad genaamd Rogueport. Maar sinds het te moeilijk voor me zo zijn om te proberen de schat in m'n eentje te vinden, dacht ik dat jij mij kon helpen ernaar te zoeken! Dat zal je doen, natuurlijk, toch? Ik heb de kaart bij deze brief gevoegd, dus breng het alsjeblieft met je mee als je komt. Ik zie je in Rogueport. (Dat betekent dat je MOET komen!)

Luigi merkt dat er inderdaad een kaart bij de brief zit, en geeft deze aan Mario. Mario bekijkt de kaart en gaat snel weg, op reis, per boot!

Druk op A als het logo verschijnt en de boot eronder vaart.

```

.-,--.
'|_/ -----_ .-----
,|   roloog: De Verwelkoming  _---| [C-002] |-----+-----+-----+
`|           van een Bandiet | '-----' |           Mini-Inhoud:           |
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
| Micro-Bazen:                |           | [C0201] Zee                |
| • Goomba, Spiky Goomba,    |           | [C0202] Rogueport        |
|   Paragoomba [GOOMB]       |           | [C0203] Rogueport Riool  |
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
| Mini-Bazen:                 |           |           Deur            |
| • Heer Crump [CRUMP]       |           | [C0205] Rogueport        |
| • Blooper [BLOOP]         |           | [C0206] Rogueport Riool  |
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
| Optionele Bazen:           |           |           |
| • Gus [GUSOO]              |           |           |
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
| Badges:                    |           |           |
| • Power Smash              |           |           |
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
| Berichten:                 |           |           |
| • [D0301]                  |           |           |
| • [D0302]                  |           |           |
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
| Partners:                  |           |           |
| • Goombella [D0601]        |           |           |
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
| Serrenstukjes:            |           |           |
| • [SP-01]                  |           |           |
| • [SP-02]                  |           |           |
| • [SP-03]                  |           |           |
| • [SP-04]                  |           |           |
| • [SP-05]                  |           |           |
| • [SP-06]                  |           |           |

```

```

+-----+
| Upgrades:                |
| • Plane Mode [D1101]    |
+-----+
| Vijanden:                |
| • [TL001] Goomba        |
| • [TL002] Spiky Goomba  |
| • [TL003] Paragoomba    |
| • [TL042] Gus           |
| • [TL047] Spinia        |
| • [TL098] Blooper       |
+-----+
| Voorwerpen:              |
| • Mushroom x1           |
| • Fire Flower x1        |
+-----+
| Winkels:                 |
| • Toad Bros. Bazaar    [D1401] |
| • Dazzles Badgewinkel [D1402] |
+-----+

```

[C0201] Zee

Het scherm is zwart, er klinkt een snurkend geluid en een stem zegt dat Mario op moet staan. Mario weigert, en de stem vertelt dat ze Rogueport naderen. Onmiddellijk wordt Mario wakker en ziet daar in de verte Rogueport.

[C0202] Rogueport

De boot komt aan in Rogueports haven, waar de kapitein Mario waarschuwt over de gevaren van de stad Rogueport. Mario houdt stug vol en blijft in Rogueport. "Goed dan. Maar denk niet dat ik je niet heb gewaarschuwd!" De boot draait om (op de papier-manier) en vaart weg.

Loop met Mario (dat doe je met de control stick) naar links (zorg dat je niet in het water valt). De Bob-omb hier zegt (om met personen te praten moet je op de A-knop drukken als er een tekstballonnetje met "... " boven zijn of haar hoofd zweeft) dat het verstandig is om te saven (door het Save-Blok te raken door met A te springen en zo de onderkant te raken). Doe dit (er verschijnt een stukje tekst met daarin uitleg over saven), en loop verder naar waar andere Rogueportianen lopen. Als je een eindje doorloopt hoor je iemand schreeuwen dat een ander personen van hem/haar af moet blijven. De camera gaat een stukje naar rechts, waar een vrouwelijke Goomba probeert te ontsnappen aan een grote, dikke vent met een bril, een cape, een zwart uniform met een witte "X", een paars hoedje met twee punten en zwarte clownsschoenen, gevolgd door twee kleinere, minder dikke ventjes met een bril, een witte kraag, een rood uniform met een zwarte "X", een wit hoedje met slappe, hangende punten en normale schoenen.

De dikke vent wil informatie over de zogeheten "Kristallen Sterren" (Crystal Stars). De Goomba schreeuwt "nooit!" en Mario loopt ernaar toe. De Goomba ziet Mario en rent snel naar hem toe. De vent met de bierbuik denkt dat Mario haar probeert te beschermen en valt hem aan. Je zult nu voor het eerst in de Gevechtsmodus gaan. Ga naar de sectie "Gevechtsmodus" (B-002) voor uitleg over de aanvallen.

Mini-Baas: Lord Crump	Lord Crump is gemakkelijk te verslaan. Spring op
HP: 5	hem of sla hem met je hamer, en zorg dat je
Verdediging: 0	aanvallen succesvol zijn zodat je hem binnen
Kracht: 1	drie beurten kan verslaan. Hij gebruikt slechts
Aanvallen:	één aanval, en dat is een - beetje vreemde -
• Sprong	sprong. Hij springt op je en gooit zijn benen
	voren, (zodat hij op z'n kont landt, dat moet
	z'n tegenstander pijn doen met zo'n vetlaag), om
	vervolgens maar 1 punt aan schade te doen. Mario
	heeft nu 10 Hartpunten, dus je zult, tenzij je
	Bescherm of zelfs Superbescherm doet, aan het
	einde van het gevecht nog 8 Hartpunten over
	hebben.

Zodra je Lord Crump (ik geef de naam maar even zodat mensen die niet al te dun zijn zich niet meer beledigd zullen voelen) hebt verslagen, zal hij toegeven dat Mario best wel goed is. Maar dan zegt hij "Het is ga tijd!" en honderden kleine ventjes komen aangerend en omsingelen Mario en de Goomba. Lord Crump zegt "Laat hem boeten!" en de ventjes beginnen met springen. De Goomba weet te ontsnappen en roept Mario. Mario doet hetzelfde, en de Goomba zegt dat ze moeten maken dat ze weggomen. Stuur Mario de trap op en vlucht de poort door. Lord Crump zal nu verbaasd zijn en roept "Huh? Stop!" Hij kijkt om zich heen, merkt dat Mario weg is en wordt woedend.

Intussen zijn Mario en de Goomba al in Rogueport Centraal aangekomen, en de Goomba bedankt Mario met een kus. Ze zegt dat haar naam Goombella is (en zo zal ik haar dus voortaan ook noemen), en dat ze een student is aan de Universiteit van Goom. Ze vraagt naar Mario's naam. Zodra ze die hoort (Mario praat niet, zijn mond beweegt wel), schrikt ze en begrijpt ze dat de Grote Mario van het Paddestoelen Koninkrijk haar heeft gered uit de klauwen van die dikke (sorry!) Heer Crump. Ze legt uit dat ze Rogueport zo haat en dat ze er nooit heen zou zijn gegaan als er geen legendarische schat was. Een grappig filmpje in de achtergrond begint nu. Er komen twee Pianta's uit het achtersteegje van Rogueport. Mario's mond beweegt en hij zegt (blijkbaar) dat hij ook de legendarische schat zoekt. Goombella is verrast en Mario laat haar zijn schatkaart zien. Plotseling schreeuwt iemand "HALLO MENEER MARIO!" en het filmpje in de achtergrond begint. Er komen twee Robbo's aangelopen en de Pianta's beginnen ze in elkaar te slaan. Ze vluchten en de Robbo's strompelen weg. De persoon die "HALLO MENEER MARIO!" riep was Toadsworth, en hij komt aangelopen. Hij vraagt wat Mario in Rogueport doet en Mario's mond beweegt, wat betekent dat hij praat. Toadsworth begrijpt het en blijkbaar zei Mario dat hij op Prinses Peach haar verzoek is gekomen. Toadsworth legt uit dat ze verdwenen is en dat, als je weinig Hartpunten hebt, je naar de kroeg moet komen. Hij vertrekt en gaat een huisje in de achtergrond binnen, de kroeg. Goombella is verrast dat er zoveel beroemdheden in Rogueport zijn. Ze wil dat je meegaat naar het huis van één van haar professors en ze sluit zich aan bij je groep.

Partner: Goombella

HP: 10

Kracht: 1

Verdediging: 0

X-aanval:

- Als je op X drukt in plaatsen, geeft Goombella je informatie over de plaats waar je je bevindt.
- Als je op X drukt terwijl je naast een persoon staat, geeft Goombella je informatie over die persoon.
- Als je op X drukt terwijl je naast een object staat, geeft Goombella je informatie over het object.

Gevechtaanvallen:

- Headbonk
Minimale Schade: 1
Maximale Schade: 2
Type: Sprong
Aantal Vijanden: 1
- Tattle
Minimale Schade: 0
Maximale Schade: 0
Type: Upgrade
Aantal Vijanden: 1

Goombella laat een plaatje van Professor Frankly zien en je kunt weer lopen. Loop een eindje naar rechts en ga achter het meest linkse krat voor het hek staan. Je krijgt dan een Sterrenstukje [SP-01]. Als je op het bord naast het huis links van de poort naar Rogueports Achtersteegje kijkt, staat er het volgende:

"De Gebiedsoorlog tussen het Pianta syndicaat en de Robbo's warmt op! Blijkbaar! Het is beter om binnen te blijven!"

Als je achter het bord gaat staan en op A drukt, lees je:

"* Graffiti Corner *

I zag daarnet de mooiste, meest elegante prinses in Rogueport. Ik denk dat verliefd ben!"

- Podley's beste klant"

Dit soort berichten zullen regelmatig verschijnen.

Maar goed. Loop een eindje naar links en je ziet daar een Toad met een schort en grijs haar heen en weer lopen. Ze zegt meteen "BEVRIES!" en zegt dat je niet moet bewegen omdat ze één van haar contactlenzen kwijt is geraakt. Hoelang je ook wacht, ze vindt niks, dus loopt meteen maar in welke directie dan ook. Meteen hoor je een krakend geluid en weet je dat je de contactlens gebroken hebt. De Toad wordt woedend en je mag niet naar Rogueport West totdat je een nieuwe hebt gekocht. Juist. Ga dus maar meteen naar de winkel naast het bord en praat tegen de Toad. Mario's mond beweegt en de Toad gaat navragen of ze nog iets in voorraad hebben. De camera volgt hem en de twee identieke Toads bewegen wat op en neer, wat aan moet duiden dat ze praten. De Toad loopt terug en zegt dat ze er geen meer hebben, maar dat je kunt bestellen. Blijkbaar doet Mario dat.

Goed. We zijn in Toad Bros. Bazaar, en hier is op dit moment het volgende te verkrijgen, van links naar rechts:

- Mushroom: 5 Muntjes
- Honey Syrup: 5 Muntjes
- Tasty Tonic: 3 Muntjes
- Fire Flower: 10 Muntjes
- Sleepy Sheep: 8 Muntjes
- Fright Mask: 5 Muntjes

Meer over winkels: Voor iedere keer dat je een voorwerp koopt, krijg je één punt. Met de volgende punten krijg je de volgende voorwerpen:

- 10 Mushroom
- 20 Ice Storm
- 30 Super Shroom
- 50 Thunder Rage

70 Shooting Star
100 Gold Bar
150 Life Shroom
200 Ultra Shroom
250 Jammin' Jelly
300 Gold Bar x3

Goed. Koop wat je wil (een paar Mushrooms, Honey Syrups en Fire Flowers zijn wel handig, maar let op: je kan maar tot 10 voorwerpen in je Gear kwijt!) en ga dan weer uit de winkel. Loop een eindje naar links (ga nog niet door de poort naar het achtersteegje!) en save. Ga vervolgens de kroeg binnen.

Op de begane grond van de kroeg bevinden zich drie personen: een Bob-omb naast een tafeltje met ongelooflijk veel flessen, de eigenaar (Podley) en een gele vent met een rood pak die constant zit te zingen voor een schedelvormige steen op de tafel. Deze laatste persoon komt later in het verhaal erg van pas, maar nu nog niet, dus negeer hem. Ga naar boven en je ziet daar twee bedden, Toadsworth, een vrouwelijke Toad en een emmer onder wat blijkbaar een lek is. Als je HP of FP laag is, praat dan tegen de Toad en zeg dat je wil slapen. Als je HP of FP nog redelijk hoog is, doe dit dan niet, want het is verspilling van tijd. Goed, ga maar naar links en naar buiten. Let op: Ga NIET de trap af! Ga gewoon een eindje naar links en je ziet daar een deur.

Ga nu niet naar links, dat is zinloos. Spring gewoon van de smalle brug waar je nu op staat af en ga dan naar Rogueport Oost. Voor het geval je het niet weet: dat is door de poort helemaal aan de rechterkant van Centraal.

Zodra je in West aankomt, zal een ventje met een blauw pak en een masker je voorbij rennen en de helft van je muntjes afnemen. Ga terug naar Centraal en ga naar het achtersteegje. Dit is die poort waar je eerst (van mij) niet langs mocht, tussen Toad Bros. Bazaar en de kroeg in. Het beeld draait 180° (als in, de camera gaat nu naar de achterkant, en je zult de zee kunnen zien). Ga vervolgens naar links en ga het huisje binnen.

Daar is hij dan: de dief die je muntjes jatte! Praat tegen hem en hij geeft je muntjes terug. Ga vervolgens achter het rechtopstaande matras staan en je krijgt een Sterrenstukje [SP-02]. Ga het huis uit, ga terug naar Centraal en ga de kroeg binnen.

Spring de trap op, loop naar links en ga de deur daar door.

Loop naar links en spring het dak daar op. Loop verder naar links en pak het Sterrenstukje [SP-03] daar. Spring het dak af en loop naar Oost toe.

Zie je die muur tussen de poort naar Centraal en het huis met de Shine Sprite boven de deur? Ja? Loop tegen het midden van die muur aan en blijf dat 1 seconde doen. Loop vervolgens naar links of naar rechts en je zit achter de muur. Het beeld draait 90° en je zult zien dat je een geheim steegje hebt ontdekt. Hier bevindt zich ook een vent met een blauw pakje en een wit masker, maar deze heeft je muntjes niet gejat. Hij zal later, bij een probleem, van pas komen. Loop nu een eindje naar links en je zult een donker figuur zien. Loop langs hem/haar en spring op het krat. Loop vervolgens een stukje naar rechts en je krijgt een Sterrenstukje [SP-04]. Ga nu uit het steegje, negeer het huis met de Shine Sprite en ga het huis daarnaast binnen je zult rechts van het huis, voor een poort, ook een Robbo zien, maar deze is op het moment misschien te sterk voor je, dus negeer hem.

Als je je Goombella's plaatje nog kan herinneren zul je zien dat je Professor Frankly hebt gevonden. Goombella ziet het ook en ze praat tegen hem. Ze stelt Mario voor en vraagt naar de legendarische schat. Volgens Frankly heb je de

Kristallen Sterren nodig (je weet wel, die Kristallen Sterren waar Heer Crump het over had) en moet je alle zeven Kristallen Sterren naar de Thousand-Year Deur moet brengen om de legendarische schat te vinden. Je hebt hier echter de Magische Kaart voor nodig, en die heb jij! Goombella vertelt Professor Frankly over de kaart en Mario laat de kaart zien. Frankly bevestigt dat het de kaart is, wordt blij en zegt dat je nu meteen naar de Duizend-Jaar Deur moet gaan om de kaart te laten zien aan de deur, zodat je de locatie van de Kristallen Sterren te weten zal komen. Frankly wil direct gaan, en gaat naar buiten.

Frankly zal naar een hekje lopen en maakt er een stukje van kapot, zodat je de pijp daar kunt bereiken. Voordat je daar naartoe kan zal Frankly echter vragen of je wel van Actie Commando's afweet. Je kunt kiezen tussen "Of course" en "Nope". Als je "Nope" kiest, zal Frankly tegen Goombella zeggen dat ze je vijand moet worden en je zult naar de Gevechtsmodus gaan. Als je geen hulp nodig hebt, gebruik dan Ctrl + F en typ (zo spel je het in het Nederlands, ja) [JAJAJA]. Hier is Frankly's tutorial in stappen:

1: Springen:

- Selecteer de Spring-optie, het icoon dat op het moment als enige gekleurd is.
- De Actie Commando details worden nu onderaan het scherm getoond.
- Vlak voordat je de vijand raakt, moet je op A drukken om een extra sprong te maken. Het beeld staat stil.
- Druk op A.

2: Bescherm:

- Goombella valt aan.
- Zodra Goombella je bijna heeft geraakt staat het beeld stil en moet je van Frankly op A drukken.
- Druk op A.
- Mario gebruikt bescherm en verliest één hartpunt minder. In dit geval, omdat Goombella een lage aanvalskracht heeft, verliest Mario er geen.

3: Hamer:

- Selecteer de Hamer-optie, het icoon dat nu als enige gekleurd is.
- De Actie Commando details worden nu onderaan het scherm getoond.
- Houd, zodra Mario begint te lopen (je kunt het ook doen voordat Mario bij de vijand is), de Control Stick naar links.
- Wacht tot de stipjes (o o o O) allemaal gevuld zijn en laat dan de Control Stick los.

4: Superbescherm:

- Goombella valt aan.
- Zodra Goombella je bijna heeft geraakt staat het beeld stil en moet je van Frankly op B (en dus NIET A) drukken.
- Druk op B.
- Mario gebruikt superbescherm en verliest geen hartpunten. Goombella verliest er echter wel een. Een counterattack dus, maar dan lastiger dan bescherm.

Professor Frankly vraagt nu of je verder wil oefenen. Kies "Yeah" als je dat inderdaad wilt en "Nope, got it" als je daar geen zin in hebt. [JAJAJA] In dat laatste geval keer je terug naar Rogueport Oost en wil Frankly dat je de pijp in gaat. Dit kun je doen door erop te staan en de Control Stick naar beneden te houden. Doe dit.

[C0203] Rogueport Riool

Gebruik het Save-Blok om je vorderingen op te slaan en ga vervolgens door de poort links. Negeer het huis en de mensen achter de omgevallen pilaar en ga achter een andere pilaar staan, namelijk diegene in het steegje naast het huis

waar je van mij niet in mag gaan. Hierachter ligt een Sterrenstukje [SP-05]. Ga nu terug.

Loop nu naar rechts en ga de trap af. Een stem begint te flirten met Goombella, en een Goomba, een Spiky Goomba en een Paragoomba komen aangelopen. Goombella wordt boos op ze en jij mag ze bevechten.

[GOOMB]	
Micro-Baas: Goomba,	De volgorde van deze vijanden is: Goomba -
Spiky Goomba,	Spiky Goomba - Paragoomba. Wissel van plaats
Paragoomba	Met Goombella (Y) en laat Goombella een
• Goomba [TL001]:	succesvolle Hoofdbonk op de Goomba uitvoeren.
HP: 2	Als je dit echt succesvol hebt gedaan is deze
Verdediging: 0	nu verslagen, en moet je de Spiky Goomba met
Kracht: 1	je Hamer verslaan. Waarom met de Hamer? Omdat
Aanvallen:	de Spiky Goomba "Spiky" is, zul je met een
• Sprong	Sprongaanval zelf schade oplopen. Waarom
• Spiky Goomba [TL002]:	eerst de Spiky Goomba? Omdat deze een
HP: 2	aanvalskracht van 2 heeft en het dus riskanter
Verdediging: 0	is. Zorg voor een succesvolle Hamer en alleen
Kracht: 2	de Paragoomba is nog over. Probeer een
Aanvallen:	Bescherm te doen - je kunt natuurlijk ook
• Sprong	Superbeschermt doen maar die is lastiger en het
Superbeschermt tegen:	is onnodig omdat je met de volgende beurt toch
• Fysiek Contact	de Paragoomba verslaat. Zodra de Paragoomba
• Paragoomba [TL003]:	je heeft aangevallen is het weer jouw beurt.
HP: 2	Gebruik Mario's Sprongaanval of Goombella's
Verdediging: 0	Hoofdbonk en je wint. Gebruik geen Hamer, want
Kracht: 1	daarmee kun je de Paragoomba niet bereiken.
Aanvallen:	
• Sprong	
Beschermt tegen:	
• Landaanvallen	

Het is trouwens ook verstandig om eerst Tattle op ze te gebruiken. Je Tattle Log vol krijgen kan een leuke side-quest worden.

Versla ze en Frankly legt uit over de Eerste Slag. Dit kun je doen door de vijand in het veld nog aan te vallen met je partner, je hamer of je sprong. Ga nu de trap op, loop een stukje naar de muur toe (negeer dus het platform met de > erop) en spring op het platform dat van links naar rechts gaat. Laat het platform je naar de pijp meenemen (negeer het als Goombella of Frankly valt, dat maakt niks uit). Ga hier de pijp in met Control Stick naar beneden.

Loop in dit gebied naar rechts (je zult later ook door de tralies heenkunnen) en versla de Goomba. Een Goomba, Spiky Goomba of Paragoomba levert je op level 1 3 sterpunten op. Loop weer een eindje naar rechts en je ziet daar een Paragoomba vliegen. Versla deze en ga verder. Draai naar de trap toe en ga de trap af. Mep met je hamer op het "?" blok en je krijgt een Mushroom. Het spel legt wat uit over het krijgen van voorwerpen. Tussen dit "?" Blok en een andere loopt een Spiky Goomba. Versla deze (met je hamer!) en mep het andere "?" Blok voor een Fire Flower. Loop nog een eindje naar links en je ziet twee gele blokken met zwarte, kleine oogjes erop. Mep deze met je hamer en een pijp wordt zichtbaar. Ga hierin (negeer dus de poort naar links, je hebt er niks aan op dit moment).

Loop in dit gebied naar links en kijk achter het gele blok daar voor een Sterrenstukje [SP-06]. Ga een eindje naar rechts en je ziet een grijs geval met een groene antenne. Negeer hem en val de groene vijanden aan. Dit zijn Spinia's

[TL047]. Versla ze alle twee en negeer het grote gele blok links. Ga nu naar rechts en ga helemaal naar het einde van het gebied. Als je hier bent zul je ongetwijfeld een "!" Knop zien. Spring hierop of sla erop met je hamer en het spel gaat naar de volgende bladzijde (de muur wordt als papier weggetrokken) en er wordt een trap zichtbaar. Ga hier naar boven en je zult weer een platform met een > erop zien. Negeer deze opnieuw en val aan de noordkant van het voorstukje van het platform naar beneden. Je zit nu op een verhoging die je eerst niet kon bereiken. Hierop ligt een Black Key. Pak deze, en val van de verhoging af. Ga nu weer naar boven en door de deur rechts.

In deze kamer bevindt zich een zwarte kist. Als je voor deze kist staat verschijnt er een oranje "!" boven Mario's hoofd. Wanneer dit gebeurt moet je op de A-knop drukken. Doe dit en de kist begint tegen je te praten. Hij zegt dat hij gevangen zit in de kist en dat, als jij hem kan horen, je de legendarische held moet zijn. Frankly vindt dat je de "doos" niet moet vertrouwen en dat je zeker niet moet zeggen dat je naar de Kristallen Sterren zoekt. Domme Frankly, je zei het net zelf! Mallerd. *Giechel* Ahum. De kist zegt dat, als je inderdaad de Kristallen Sterren zoekt, je zijn hulp hard nodig hebt. Je moet de zwarte sleutel vinden die je zojuist hebt gevonden (malle kist!). Hij geeft er ook een plaatje bij. Goombella vraagt zich af of je dat wel moet doen. Maar we hebben hem al! Druk opnieuw op A en de kist wordt dolblij. Geef hem de sleutel en de kist gaat open. Maar dan... Vervloekt hij je! Twee gele ogen en een gele \\//\\/-mond verschijnen op een paars beeld, en het zegt dat hij je gaat vervloeken. Een paar flitsen en het is gefixt. Het zegt dat je op bepaalde plekken op Y moet drukken om in een vliegtuigje te veranderen. Hij toont nu een platform met een > erop. Juist, het platform dat we al twee keer eerder zagen. Als je hierop staat moet je op Y drukken om te veranderen in het vliegtuigje. Met Links en Rechts kun je in balans blijven. De kist vraagt wat je van deze vloek vindt en jij zegt natuurlijk dat je het vreselijk vindt. Dat is de tweede optie, voor diegenen die geen Engels kunnen. De kist vertelt je dat je MISSCHIEN weer terugverandert als je op B drukt, en het paarse vel wordt een propje en verdwijnt.

Ga uit de kamer en loop naar het platform toe dat we vlak voordat we de Black Key vonden zagen. Druk nu op Y en vlieg naar de overkant toe, naar het gele blok. Zorg dat je goed blijft vliegen met de Control Stick en probeer het anders opnieuw. Het is misschien moeilijk in het begin, maar oefening baart kunst! Ga, zodra je de overkant hebt bereikt, de deur in.

[C0204] De Duizend-Jaar Deur

Frankly ziet de Duizend-Jaar Deur en kijkt zijn ogen uit. Als je wat dichterbij komt merkt hij dat er zich voor de gigantische deur een voetstuk bevindt. Voordat je hierop springt, wil ik echter dat je je gegevens opslaat. NU mag je op het voetstuk springen. Er volgen een paar flitsen en rondom het voetstuk verschijnt een mooi patroontje die ik niet kan beschrijven. Goombella vraagt zich af wat er gebeurt en de Magische Kaart verschijnt voor Mario. Een groot licht schijnt op de kaart en de kaart wordt verandert. Rechtsbovenin wordt een kasteel gebouwd, waarna een Kristallen Ster op de kaart verschijnt. Volgens het spel leert Mario nu Sweet Treat. Het spel zegt ook dat elke Kristallen Ster je een nieuwe kracht geeft.

[C0205] Rogueport

We zijn weer terug in Professor Frankly's huis, waar Professor Frankly de Magische Kaart bekijkt. Frankly legt uit dat Mario een speciale aanval heeft gekregen en vraagt of je het wilt proberen. Kies "Sure Thing" als je dat graag

wilt, en "No thanks" indien je liever binnen blijft. Als je "Sure Thing" hebt gekozen, gaan Frankly, Mario en Goombella naar buiten om te oefenen.

Frankly is je tegenstander, en hij legt uit dat Mario nu een bar met stipjes erop heeft in het gevechtscherm, genaamd de Power Gauge. Hierop bevindt zich op dit moment één stipje, en deze moet je gebruiken voor Sweet Treat. Deze aanval bevindt zich onder het blokje met de ster, een blokje dat we nog niet eerder hebben gezien omdat hij er toen nog niet was. Houd de Control Stick naar links en laat hem los om een Kristallen Ster in de directie te gooien waar het bewegende lollie-achtige figuur naartoe wijst. Een hartje met Mario's hoofd erbij is één Hartpunt voor Mario, Een hartje met je partners hoofd erbij is één Heart Point voor je partner, en een bloem is één Flower Point. Zorg dat je de Poison Shrooms niet raakt, want deze zorgen dat Mario tijdelijk geen sterren meer kan gooien en dat er één Heart Point van Mario's verzamelde Heart Points af gaat. Als de aanval afgelopen is, is de Power Gauge leeg. Frankly legt uit dat het publiek belangrijk is, en dat je, voor elke succesvol uitgevoerde aanval, het publiek gaat juichen en een aantal sterren gooit. Deze sterren vullen de Power Gauge weer aan. Frankly wil dat je hem aanvalt. Doe dit, en je ziet dat er nu een rondje om de lege stip wordt geplaatst, waarvan een deel rood is. Het rode gedeelte wordt steeds groter totdat het helemaal vol is, waarna de stip ook weer vult. Het beeld wordt donkerder en Frankly toont waar je het aantal mensen in het publiek kunt zien - in de linkeronderhoek. Val nog een keer aan en Frankly merkt op dat er zich nu twee Shine Sprites in de rechterbovenhoek bevinden. Er komt nu een gokautomaat-ding met de twee Shine Sprites. Je moet alleen nog op A drukken voor het laatste slot, en het maakt op dit moment niet uit wanneer je dat doet, want je krijgt sowieso een Shine Sprite. Waarom? Omdat de makers hebben bepaald dat je Power Gauge hetzelfde moet blijven als voor de tutorial. Maar goed. Je Heart Points, Flower Points EN je Power Gauge worden gevuld. Bij het volgende krijg je het volgende:

3 Bloemen	= Flower Power vol.
3 Mushrooms	= Heart Power vol.
3 Sterren	= Power Gauge vol.
3 Shine Sprites	= Heart Power, Flower Power EN Power Gauge vol.
3 Poison Shrooms	= Power Gauge leeg, Flower Power en Heart Power 50% minder, publiek weg.

Goed. Nu legt Frankly uit dat je met de aanval Appeal, een aanval onder Tactieken, het publiek je veel Sterrenkracht geeft zonder dat je iemand hoeft aan te vallen. Dit is handig voor als je een bepaalde Star Power wilt gebruiken, maar je Power Gauge niet vol genoeg is. Je beurt is hierna wel voorbij. Tenminste, dat van Mario of Mario's partner. Als laatste ziet Frankly nog iemand in het publiek met een hamer. Deze persoon zal de hamer naar Mario of zijn partner toe gooien, zodat deze een Heart Point verliest. Druk op X om dit te voorkomen en de persoon het publiek uit te jagen. Er kunnen ook fans zijn die voorwerpen naar Mario toe gooien. In dit geval moet je niet op X drukken.

Nu gaan we terug naar Frankly's kantoor. De Professor bekijkt de kaart en zegt dat de Kristallen Ster in Petal Meadows is. Vervolgens vraagt Frankly waar Mario de kaart vandaan heeft en toont een plaatje van iemand die ook naar de Kristallen Sterren vroeg. Het is Prinses Peach. Goombella legt uit dat er nog een groep was die ernaar vroeg. Frankly zegt dat je naar Petal Meadows moet gaan en de Prinses en de Kristallen Sterren moet vinden. Hij geeft de kaart terug aan Mario en Goombella vraagt waarom hij niet meegaat. Frankly zegt dat hij moet blijven om rond te vragen over de hele zoi, en dat hij sowieso te oud is.

Ga uit Frankly's kantoor en Frankly roept Mario nog even. Hij geeft je een badge genaamd Power Smash, en vraagt of je informatie wil over Badges. Kies "Yes, please" als je dat graag wilt of "No, thanks" als je dat niet wilt. Als je "Yes, please" kiest, vraagt Frankly je of je op Start/Pause wilt drukken. Het pauzescherm verschijnt en het spel begint met uitleggen. Selecteer met de Control Stick de optie "Badges" en druk op A. Druk weer op A en opnieuw op A. Je

hebt jezelf nu met succes uitgerust met de Power Smash badge! Druk nogmaals op A om hem weer te verwijderen. De Power Smash badge verbruikt 1 Badgepunt (BP). Op dit moment heb jij, tenzij je al een level omhoog bent gegaan en het aantal Badgepunten verhoogd hebt, 3 Badgepunten. Er zullen zeker badges zijn die meer Badgepunten verbruiken, maar die vind je later in het spel. Druk op Start om het Pauzescherm te verlaten. Nu legt Frankly uit over het gebruik van Bloempunten (FP). Lees wat hij zegt, en kijk hoe hij zijn kantoor weer binnengaat.

Als je nu teruggaat naar Rogueport Centraal en op het Berichtenbord kijkt, zul je zien dat er een nieuw bericht staat:

"Een gloeiend, mysterieus licht onder de stad?!? Ruikt naar een schat, mensen!"

En op de achterkant:

"Ik zag dat Mario werd bestolen! Ik denk dat zelfs supersterren niet naar de schoonmakers genomen kunnen worden (?)! Ik ben benieuwd hoeveel Muntjes die verklep heeft?

- De huishoudende Goomba"

Goed. Herinner je je die Robbo naast Frankly's huis die je van mij eerst niet mocht bevechten? Ja? Nou, met Power Smash heb je misschien een kans. Het was mij in ieder geval wel gelukt. Gebruik de vaardigheden die je zojuist hebt geleerd om jezelf met Power Smash uit te rusten en praat tegen de Robbo. Hij zegt dat je er niet langs mag tenzij je hem 10 Muntjes geeft. Je kunt hem natuurlijk 10 Muntjes geven, maar dat is niet slim. Neem daarom de derde optie, "I can take you!" en je gaat vechten.

```

|_|[GUSOO]_|_|[TL042]_|
|
| Optionele Baas: Gus          | Gus is niet al te moeilijk. Zorg alleen |
| HP:          20              | dat je NIET op hem springt. Gus heeft  |
| Verdediging: 0              | namelijk een speer in zijn hand en die |
| Kracht:      3              | zul je raken als je dat probeert. Je  |
| Aanvallen:                   | dus je Hamer moeten gebruiken. Zet    |
| • Speerrennen                | Goombella met Y voor je en doe bij elke |
| Superbeschermt tegen:        | zet Verdedig. Als Gus je dan aanvalt,  |
| • Fysiek Contact uit de lucht | probeer Bescherm of Superbeschermt te |
|                               | doen. Bij bescherm verlies je dan maar  |
|                               | 1 Hartpunt. Je hebt er 10, dus als je  |
|                               | Mario twee keer Power Smash laat doen en |
|                               | dan vervolgt met een aantal gewone     |
|                               | Hameraanvallen, heeft Goombella nog 1  |
|                               | Heart Point over.                       |
|                               |_____

```

Gus vlucht en je kunt erlangs. Op dit moment is er niet veel te doen op de plek die Gus bewaakte, maar het gaat om het gebaar: Je hebt een hele Robbo verslagen! Goed. Ga de buis in.

[C0206] Rogueport Riool

Als je de Power Smash badge nog niet draagt, vraagt Goombella nu waarom je hem niet op doet. Doe dit, en ga naar links, waar nu iemand is die er eerst nog niet was. Dit is Dazzle, handelaar in Badges. Hij ruilt zijn badges voor jouw Sterrenstukjes. Op dit moment is er niet veel soeps voor jou beschikbaar. Hier zijn de badges die je kunt kopen voor het volgende aantal Sterrenstukjes:

```

#SP Badge
1 Attack FX Y
2 Chill Out
3 Pretty Lucky
4 Happy Heart
4 Happy Heart P
4 Happy Flower
5 Item Hog
6 Heart Finder
6 Flower Finder
7 Peekaboo
8 Quick Change
10 Flower Saver
10 Flower Saver P
15 Power Plus
15 Power Plus P

```

Ga terug, save, en ga de trap rechts af. Ga de volgende trap weer op en stap op het platform met de >. Druk op Y en vlieg met de Control Stick naar de overkant. Op weg daarnaar toe (het is niet al te lang, kan ik je verzekeren), zul je onder je ongetwijfeld nog een Spiky Goomba tegenkomen. Als je zin hebt om een paar Sterrenpunten te halen, ga dan weer naar beneden en val aan. Ga anders door met Vliegen, en ga de deur door.

Voor Mario ligt nu een grote tentakel die uit het water komt. Sla hierop met je Hamer en de tentakel beweegt. Blooper komt nu uit het water gesprongen en valt aan.

```

_____|[BLOOP]|_|[TL098]|
|
| Mini-Baas: Blooper | Aan het begin van het gevecht hangt Blooper aan het |
| HP: 12 | plafond. Je moet daarom eerst zijn twee tentakels |
| Verdediging: 0 | verslaan. Deze hebben beide 3 Hartpunten. Power |
| Kracht: 1 | Smash de ene en geef de ander een succesvolle |
| Aanvallen: | Hoofdbonk. Deze valt je dan aan. Doe een Super- |
| • ??? | Bescherm en ook deze leeft niet langer. Indien je |
| Sub-Bazen: | geen superbescherm kon doen, moet je het gewoon nog |
| • Tentakels: | een keer aanvallen. Als beide tentakels verslagen |
| HP: 3 | zijn, valt Blooper naar beneden en ligt daar maar |
| Verdediging: 0 | wat. Gebruik Power Smash en Hoofdbonk, en vervolg |
| Kracht: 1 | daarna met welke aanval dan ook. Binnen 3 beurten |
| Aanvallen: | is Blooper dan verslagen. |
| • Mep |
|
|_____

```

Als Blooper verslagen is vliegt hij de lucht in (?) en twee platforms duiken op uit het water. Deze platforms bewegen, dus kijk uit terwijl je eroverheen springt. Je komt dan uit bij een pijp. Ga in deze pijp, op weg naar Hoofdstuk 1!

```

, - _ / , .
' | _ / ----- _ .-----
/ | | oofdstuk 1: Kasteel en Draak _-| [C-003] |-----+-----+
` ' +-----+ '-----' | Mini-Inhoud: |
| Micro-Bazen: | |-----|
| • Bald Cleft x2 [BALDO] | | [C0301] Petal Meadows |
| • Bristle x2 [BRIST] | | [C0302] Petalburg |
| • Fuzzy x4 [FUZZY] | | [C0303] Petal Meadows |
| • Fuzzy x4 [FUZZY] | | [C0304] Shhwonk Fortress |
+-----+ | [C0305] Petal Meadows |

```

Mini-Bazen:		[C0306] Petalburg	
• Gold Fuzzy [GLDFZ]		[C0307] Petal Meadows	
• Red Bones [REDBO]		[C0308] Hooktail Kasteel	
+-----+			
Badges:			
• Attack FX R			
• Close Call			
• HP Plus			
• Last Stand P			
• Multibounce			
• Power Bounce			
+-----+			
Mails:			
• Frankly: E-Mail [D0501]			
• RDM #0 [D0502]			
+-----+			
Partners:			
• Koops [D0602]			
+-----+			
Shine Sprites:			
• [SS-01]			
• [SS-02]			
• [SS-03]			
+-----+			
Serrenstukjes:			
• [SP-07]			
• [SP-08]			
• [SP-09]			
• [SP-10]			
• [SP-11]			
• [SP-12]			
• [SP-13]			
+-----+			
Upgrades:			
• Paper Mode [D1102]			
+-----+			
Vijanden:			
• [TL001] Goomba			
• [TL002] Spiky Goomba			
• [TL003] Paragoomba			
• [TL010] Koopa Troopa			
• [TL011] Paratroopa			
• [TL020] Dull Bones			
• [TL021] Red Bones			
• [TL050] Fuzzy			
• [TL051] Gouden Fuzzy			
• [TL077] Bald Cleft			
• [TL084] Bristle			
+-----+			
Voorwerpen:			
• Fire Flower x1			
• Honey Syrup x1			
• Inn Coupon x1			
• Life Shroom x1			
• Mushroom x3			
• Mystery x1			
• POW Block x2			
• Turtley Leaf x1			
+-----+			
Voorwerpen (Belangrijk):			

• Black Key x1	
• Castle Key x4	
• Moon Stone x1	
• Sun Stone x1	
+-----+	
Winkels:	
• Niff T's Winkel [D1403]	
+-----+	

[C0301] Petal Meadows

Je bent nu in Petal Meadows. Lees wat Goombella zegt en save daarna bij het save-blok links. Mep de linkse boom achter je voor een Sterrenstukje [SP-07]. Mep de rechterboom voor een Mushroom. Ga vervolgens naar rechts, de verhoging af, en als je een eindje verder gaat hoor je plotseling een brul. Een gigantische schaduw verschijnt en vliegt over Mario en Goombella heen. Goombella vraagt zich af wat het was, kijkt om en zegt tegen Mario dat hij snel moet kijken. Een rode draak gaat het kasteel in de achtergrond binnen. Hij ziet er nu misschien klein uit, maar let straks maar eens op. Vervolg je wandeling naar rechts en spring tegen de onderkant van het "?"-Blok voor nog een Mushroom. Ga dan naar het volgende gebied.

Meteen zie je een Goomba en de Goomba ziet jou. Val hem aan of negeer hem, en spring tegen de onderkant van het rode "?"-Blok aan voor de Close Call Badge. Equip deze maar omdat je toch nog genoeg Badgepunten over hebt. Een eindje verder vliegt een Paragoomba rond, en nog een eindje verderop een Spiky Goomba. Als je alle vijanden tot nu toe hebt verslagen (inclusief Gus!), ga je nu waarschijnlijk een level omhoog. In dat geval kun je kiezen om je Heartpunten met 5 punten te verhogen, je Flower Points met 5 punten te verhogen of je Badgepunten met 3 punten te verhogen. Ook je HP, FP en SP worden volledig gevuld. Het "?"-blok tussen de twee pijpen aan het einde van het gebied bevat een grote hoeveelheid Muntjes (spring dus de hele tijd door!). Ga eerst nog niet in de linkerpijp (en dus ook niet in de rechterpijp, want daar kun je sowieso niet bij), en loop dan naar het volgende gebied.

Goombella herinnert je eraan dat ze je helpt als je op de Y-Knop drukt. Loop een eindje naar rechts en een Goomba valt je aan. Versla deze, en druk op A voor de twee bosjes VOOR (en dus niet achter, waar de bomen staan) het pad, om bij elk bosje 2 Muntjes te krijgen. Druk op A voor de donkere bosjes ACHTER het pad, en er verschijnt een pijp. Spring er in en je verschijnt op de achtergrond. Loop hierop naar rechts en spring op de "!"-Knop. Langzaam wordt er dan in de voorgrond een brug gebouwd. Loop, als deze af is, nog steeds in de achtergrond, verder naar rechts en je zult daar een Sterrenstukje zien. Pak deze [SP-08] en ga weer terug naar de pijp die je terug naar de voorgrond brengt. Loop nu over de brug. Het bosje achter het pad heeft een zogeheten "Mystery". Spring tegen het "?" Blok ernaast aan voor een Fire Flower. Ga nu door de poort.

[C0302] Petalburg

Tah-dah! Je bent in Petalburg. Meteen komt er een Koopa naar je toe die uitleg geeft over Petalburg. Hij zegt dat, sinds Hooktail kwam, er geen bezoekers meer in Petalburg zijn geweest. Goombella vraagt naar de Kristallen Ster, die zich hier zou moeten bevinden. De Koopa legt uit dat je hiervoor naar de burgemeester zal moeten gaan. Hij woont in een roze huis. Goed. Voordat we daarheen gaan, gaan we eerst dit leuche dorfje (dat klopt, ik ben zeer slecht in Duits, stuur mij aub geen correctie) verkennen. Het eerste huis van links is het hotelletje

van Petalburg. Om hier je energie weer te hervullen moet je opnieuw 5 muntjes betalen. Doe dit of doe dit niet, en loop over de brug. Als je tegen het kleine ventje praat, maakt deze reclame voor Fire Emblem. Een eindje verderop loopt ook een blauwe, franse hond die in elk hoofdstuk weer opduikt. Even dat je 't weet. Gebruik het Save-Blok om je vorderingen op te slaan. Loop nu het eerste huis achter de brug (dus waar jij nu bent) in. Dit is de Petalburg Winkel. Voor de volgende prijzen kun je het volgende kopen:

- Mushroom: 4 Muntjes
- Honey Syrup: 5 Muntjes
- Mr. Softener: 8 Muntjes
- Courage Shell: 5 Muntjes
- POW Block: 5 Muntjes
- Fire Flower: 8 Muntjes

Koop wat je zelf wilt kopen, en ga het winkeltje weer uit. Het laatste huis in dit deel van Petalburg is momenteel onnodig, maar de bewoner vertelt je wel wat interessante feitjes over Hooktails Kasteel. De Bob-omb voor zijn huis komt later in het verhaal van pas. Ga naar het volgende gebied.

Waarschijnlijk zie je meteen dat pijlijk roze huis van de burgemeester. Maar voordat je hierin gaat wil ik je nog aan wat belangrijke personages die hier aanwezig zijn voorstellen. De roze koopa voor het tweede huis van links heet Koopie Koo. Als je tegen haar praat is ze weer helemaal bewonderd over het feit dat jij Mario bent. Ze eindigt met "Was Koops maar zo dapper als jij". En hij is de tweede persoon aan wie ik je wil voorstellen. Ga het huis in waar Koopie Koo voor staat en Koops staat meteen aan je linkerkant. Veel zegt hij niet, en dat is juist zo karakteristiek voor Koopsje. De Toad in het laatste huis vertelt je wat er is gebeurd: Koops is zijn vader verloren. Hij werd opgeslokt terwijl hij met Hooktail vocht, en sindsdien is hij een vermiste Koopa. Ga het huis uit en loop over de brug naar het kleine eilandje. Hierop staan drie Toad-meisjes: De Travelling Sisters 3. Deze drie idioten kom je in elk hoofdstuk weer tegen. Ga nu naar het huis van de burgemeester maar ga nog niet naar binnen: loop eerst zijn tuin binnen en druk op A bij de planten voor een Turtley Leaf. Ga nu het huis binnen, en praat tegen de burgemeester, een oude en verschrompelde Koopa.

Hij zal denken dat je een dief bent die van hem wil stelen. Dat je zijn geld en zijn antieke schild mag meenemen, maar dat je zijn foto's moet laten staan. Mario's mond beweegt en blijkbaar zegt hij dat hij geen dief is. Kroop (zo heet hij) vraagt of je dan voor de Kristallen Sterren komt en Mario knikt. Kroop vertelt je dat Hooktail er een heeft en vraagt of je hem kent. Kies een van de twee opties en hij vraagt of je hem gaat verslaan. Kies "You got it!" als je dat inderdaad gaat doen. Als je "What? Hold on, now!" kiest, zal Kroop je weer niet verstaan en denken dat je het wel gaat doen. Hij vraagt of je geen beloning wilt. Kies "Of course I won't" als je een beleefde jongeman bent. De tweede optie zal wederom eindigen in Kroop die je niet goed verstaat. Hij vraagt naar Mario's naam. Hij verstaat "Murphy". Kies één van de twee opties (hij zal je toch niet goed verstaan). Dan zegt Kroop dat, als je naar Hooktails kasteel wilt gaan, je een geheime pijp dichtbij het dorpje moet vinden, en dat je, om de pijp te vinden, de Stone Keys moet vinden. De sleutels zijn ergens in Shhwonk Fortress.

Ga het huis uit en loop naar rechts. Plotseling verschijnt er een "!" boven Mario's hoofd. Druk op A en het spel legt uit over het ontvangen van E-Mails. Druk op Start/Pause en ga naar je Gear. Bekijk "Important Things" en druk op A bij de Mailbox SP. Deze Mails heb je ontvangen:

01 Frankly: E-Mail

Hallo, Mario! Hard aan het werk? Dit is Professor Frankly, in e-vorm! Het is hoogstmogelijk dat je E-mails als deze zal ontvangen terwijl je op je reis, dus kijk vaak of je mail hebt! I heb eigenlijk niets meer te zeggen dan dat, dus ik hoop alles welvarend gaat, en ik kijk ernaar uit om meer informatie te krijgen

over die Kristallen Sterren!

02 RDM Registratie

Directe E-Mail Verificatie

Beste Meneer Mario! Bedankt voor het registreren voor Rogueport Directe E-Mail (RDM) service. Uw aardige vriend, Meneer Frankly, verwijste u door naar ons. Onze directe mail service zal u gewone, tijdige nieuws updates geven. We hopen dat u veel plezier hebt met onze service!

Loop verder naar rechts en praat tegen de Koopa die voor het hek staat. Hij zegt dat hij de weg naar Shhwonk Fortress bewaakt, maar dat jij er wel langs mag als de burgemeester het goed vindt. Hij doet de poort open en iemand zegt "Umm... Excuseert u mij!". Het is Koops, en hij staat op het punt je om een gunst te vragen. Een heleboel puntjes volgen en uiteindelijk blijkt dat hij het niet durft te zeggen. Loop door de poort naar rechts.

[C0303] Petal Meadows

Loop een klein stukje naar rechts en druk op A voor het bosje achter het pad voor een Sterrenstukje [SP-09]. Loop verder naar rechts en versla de Paragoomba die hier rondvliegt. Ga van de "trede" af (je weet wel, er is geen trap of iets dergelijks), en doe dat ook bij deze. Nu word je aangevallen door een nieuw soort vijand: Koopa Troopa [TL010]. Versla deze, en loop naar het einde van deze trede. Mep de boom voor één muntje, en spring naar de volgende trede. Hier loopt nog een Spiky Goomba rond. Versla deze, en mep het "?"-Blok op de grond voor een POW Block. Spring op de volgende trede en ga in het kleine kasteeltje.

Hierin bevinden zich twee pilaren met daarop twee vijandjes. Loop naar één van de pilaren en druk op A. Dit brengt de vijandjes tot leven. Ze springen van de pilaren af en vallen je aan.

_| [BALDO] |

|
Micro-Baas: Bald Cleft x2	Je kunt deze kleintjes geen pijn doen vanwege
• Bald Cleft [TL077]:	hun sterke verdediging. Gebruik het POW Block
HP: 2	dat je zojuist hebt gekregen om ze beide in
Verdediging: 2	één keer kapot te krijgen. Dat is alles.
Kracht: 1	
Beschermt tegen:	
• Aanvallen met een	
kracht van 2 of	
lager	
Aanvallen:	
• Beuk	

Ga, zodra je ze verslagen hebt, het mini-kasteeltje uit. Meteen zal een Koopa Troopa je aanvallen. Versla deze, spring naar de volgende trede, mep de boom voor een muntje, ga naar de volgende trede, versla de Paragoomba die hier rondfladdert, spring naar de volgende trede en meteen weer naar de trede daarna, druk op A voor het eerste bosje voor een POW Block, druk op A voor het tweede bosje voor een Muntje, en ga in het volgende mini-kasteeltje.

Dit mini-kasteeltje ziet er hetzelfde uit als het vorige, behalve dan dat het nu rood is en er andere vijandjes op de pilaren zitten. Druk weer op A voor een van de pilaren en de vijandjes vallen je aan.

_| [BRIST] |

Micro-Baas: Bristle x2	Je kunt deze kleintjes geen pijn doen vanwege
• Bald Cleft [TL084]:	hun sterke verdediging. Gebruik het POW Block
HP: 2	dat je zojuist hebt gekregen om ze beide in
Verdediging: 4	één keer kapot te krijgen. Dat is alles.
Kracht: 1	
Beschermt tegen:	
• Aanvallen met vuur	
Superbeschermt tegen:	
• Aanvallen van	
dichtbij	
Aanvallen:	
• Prik	

De deur gaat open en je kunt het mini-kasteeltje weer uit gaan. Spring naar de volgende trede, versla de Koopa Troopa op de trede daarna en spring tegen het "?"-Blok aan voor een Fire Flower. Pak de Inn Coupon en spring naar de volgende trede. Versla de Paragoomba, druk op A voor het bosje voor een Muntje en spring naar de volgende trede. Hierop bevindt zich iets nieuws: een Hartblok. Boven deze staat een "5". Dit betekent dat je 5 muntjes moet betalen om je levensenergie volledig te herstellen. Gebruik het als je denkt dat het nodig is, en ga het mini-kasteeltje binnen.

[C0304] Shhwonk Fortress

Gebruik het Save-Blok om je vorderingen op te slaan en druk op A voor het standbeeld. Dit komt dan tot leven en zegt dat je, als je Shhwonk Fortress wilt betreden voor de Steensleutels, je het tegen hem moet opnemen. Zeg "I'll take you on!" en je begint aan een quiz! Als je 5 vragen goed beantwoord, win je en mag je door. Als je 3 vragen verkeerd beantwoord, verlies je en laat het standbeeld wat vijandjes op je los. Ik weet niet precies meer welke, maar ze zijn verslaanbaar en als je van hen wint mag je alsnog door naar de Steensleutels. Hier volgen alle 7 vragen en antwoorden:

1: V: Wat is er in deze plek verstopt?

- A: 1. Stone Keys <--
2. Kristallen Ster
3. Prinses Peach
4. Augurkensteen

2: V: Wat kosten één Mr. Softener en één Fire Flower in totaal in de Petalburgse winkel?

- A: 1. 10 Muntjes
2. 12 Muntjes
3. 16 Muntjes <--
4. 20 Muntjes

3: V: Wat is de naam van de burgemeester van Petalburg?

- A: 1. Kooskoos
2. Burtle
3. Moopa
4. Kroop <--

4: V: Waar is de Kristallen Ster?

- A: 1. Rogueport
2. Hooktail Kasteel <--
3. Mushroomville
4. Petalburg

5: V: Hoe kun je van Petal Meadows naar Rogueport gaan?

- A: 1. Over de zee varen

2. Alleen door de lucht
3. Door een Pijp gaan <--
4. In een auto racen

6: V: Welke van de volgende beesten heeft handen?

- A: 1. Koopa Troopa's <--
2. Goomba's
 3. Clefts
 4. Fuzzy's

7. V: De hoeveelste vraag is dit?

- A: 1. Vraag 6
2. Vraag 7 <--
 3. Vraag 8
 4. Super Vraag 64

Als je vijf vragen goed hebt zal het standbeeld naar achter schuiven en een pijp tonen. Sla je vorderingen op en ga in deze pijp.

Loop een stukje naar rechts en spring tegen het rode "?"-Blok aan voor de badge Multibounce. Zet deze op en ga door de rechterpoort.

Hier springt een nieuw vijandje rond: Fuzzy [TL050]. Versla de eerste en de tweede, die een eindje verderop hyperactief zit te doen, en ga door de poort daarachter.

Loop tegen het steentje in het midden van deze kamer aan om het te krijgen, de Sun Stone! Meteen daarna valt een Fuzzy je aan.

[FUZZY]	
Micro-Baas: Fuzzy x4	Begin met een Multibounce. Gebruik vervolgens
• Fuzzy [TL050]:	Goombella's Headbonk om één van de Fuzzy's te
HP: 3	doden. Zorg dat je tegen de aanvallen van de
Verdediging: 0	overige drie beschermt en versla er dan weer
Kracht: 1	twee met Sprong en Headbonk. Bescherm ook
Aanvallen:	tegen de laatste en versla deze met een snelle
• Absorbeer	Sprongaanval.

Ga terug naar waar de buis is en ga nu door de linkerpoort. Versla beide Fuzzy's die hier rondhoppen en vervolg naar de laatste kamer. Loop tegen de Moon Stone aan en een Fuzzy valt je opnieuw aan.

[FUZZY]	
Micro-Baas: Fuzzy x4	Begin met een Multibounce. Gebruik vervolgens
• Fuzzy [TL050]:	Goombella's Hoofdbonk om één van de Fuzzy's te
HP: 3	doden. Zorg dat je tegen de aanvallen van de
Verdediging: 0	overige drie beschermt en versla er dan weer
Kracht: 1	twee met Sprong en Headbonk. Bescherm ook
Aanvallen:	tegen de laatste en versla deze met een snelle
• Absorbeer	Sprongaanval.

Ga weer helemaal terug naar de pijp en er staat een gouden Fuzzy op je te wachten. Hij is boos dat je hier bent en zal op je hoofd gaan lunchen.

[GLDFZ] [TL051]	
Mini-Baas: Gold	Het is misschien een Fuzzy, maar hij absorbeert je
Fuzzy	levensenergie niet. Begin met een Power Smash en de

HP:	10	Gold Fuzzy zal meteen zeggen dat je best wel goed
Verdediging:	0	bent en zal een heleboel Fuzzy's oproepen. Deze
Kracht:	1	horde zal bij een aanval vijf keer op je springen,
Aanvallen:		maar daar kun je makkelijk tegen beschermen, dus
• Sprong		maak je geen zorgen. Negeer de Fuzzy Horde en richt
Sub-Bazen:		je gewoon op de Gold Fuzzy. Wel vervelend is dat de
• Fuzzy Horde:		Fuzzy Horde ervoor zorgt dat je de Gouden Fuzzy
HP:	20	niet met Power Smash kan raken. Je zult dus gewoon
Verdediging:	0	tegen het dingetje moeten blijven beschermen tot je
Kracht:	1	het met sprongaanvallen en Headbonk hebt verslagen.
Aanvallen:		
• Mep x5		

De Gold Fuzzy zal zeggen dat het je is gelukt en het vlucht, samen met de andere kleine poepjes. Ga weer door de pijp en sla je vorderingen op. Ga nu Shhwonk Fortress uit.

[C0305] Petal Meadows

Gebruik het Hartblok om, indien nodig, je levensenergie bij te vullen en loop het complete pad weer af, terug naar Petalburg. Ik heb geen zin je hierbij een hele walkthrough te geven omdat het enige wat je moet doen is naar links, links en links lopen. Oh, en natuurlijk de vijandjes verslaan. Ga dus naar Petalburg.

[C0306] Petalburg

Loop door Petalburg, koop of verkoop wat voorwerpen, herstel jezelf indien nodig in de herberg, en ga dan snel door naar Petal Meadows aan de linkerkant van Petalburg.

[C0307] Petal Meadows

Loop een heel klein eindje naar links en iemand begint te praten. Het is Koops, en dit keer rent hij niet plotseling weg. Hij wil je iets vragen, en je mag nee zeggen, maar hij moet het gewoon even kwijt. Hij begint wat langzaam, maar schreeuwt het dan uit: "OH, NEEM ME ALSJEBLIEFT MEE OM MET HOOKTAIL TE VECHTEN! ALSJEBLIEFT! IK SMEEK HET JE!". Mario is een beetje overdonderd, dus legt Koops het allemaal uit: zijn vader ging een lange tijd geleden weg om met Hooktail te vechten, maar hij kwam nooit terug. Hij wil afmaken waarmee zijn vader is begonnen. Kies dus gewoon "Sure, come along!", en Koops is blij blij blij.

Partner: Koops

HP: 10

Kracht: 1

Verdediging: 1

Speciale Feiten: Als koops op zijn hoofd wordt geraakt, valt hij, net als een Koopa Troopa, op de grond en wordt hij schadelijker.

X-aanval:

- Druk op X om Koops zijn schild weg te schieten om voorwerpen te krijgen en knoppen te raken die te ver weg zijn.
- Houd X ingedrukt om Koops' schild op een bepaalde plek te laten blijven zodat Mario vrij rond kan lopen.
- Laat hierna X los om het schild langs Mario te schieten.

Gevechtaanvallen:

- Shell Toss

FP: 0
Minimale Schade: 1
Maximale Schade: 2
Type: Grondaanval
Aantal Vijanden: 1

- Power Shell

FP: 3
Minimale Schade: 1 per vijand
Maximale Schade: 2 per vijand
Type: Grondaanval
Aantal Vijanden: Allemaal

Mario en Koops maken aanstalten om te vertrekken, maar plotseling begint er weer iemand te praten. Dit keer is het Koopie Koo, Koops' vriendinnetje. Koops legt uit dat hij naar Hooktails Kasteel gaat om Hooktail te verslaan en Koopie Koo wordt daardoor boos, en valt Mario en Koops twee keer aan. Geen zorgen, dit doet je geen pijn.

Loop naar links, over de brug, en versla de Goomba. Ga door naar het volgende gebied.

Loop naar links, versla de Spiky Goomba, loop verder naar links, versla de Paragoomba, loop NOG verder naar links, versla de Goomba, en ga vervolgens naar het volgende gebied.

Spring op de trede met de vreemde stenen en druk op A voor de rechtersteen om daar je Sun Stone in te doen. Loop nu naar de meest linkse steen en druk daarvoor op A om er de Moon Stone in te plaatsen. Beide stenen worden nu verplaatst en twee knoppen worden zichtbaar. Op de middelste steen verschijnt een tekst. De tekst gaat als volgt:

"Hier begint het pad naar het verschrikkelijke Hooktail Kasteel. Zwakkelingen, trekt ge terug! Gij die door willen gaan: een kracht van twee moet beide knoppen gelijktijdig raken.

*** Toevoegsel ***

Als gij een Petalburg Koopa bent, huzzah! Je HOUD vermogen maakt van deze saaie bezigheid een makkie!"

Loop naar links en aan de linkerkant van de linkerknop staan. Zorg ervoor dat je niet naar de knop kijkt, maar naar de andere kant. Druk op X en houd het ingedrukt, en loop naar de rechterknop. Laat X los en spring tegelijkertijd op de rechterknop, en de middelste steen verandert in een pijp. In de achtergrond verschijnt ook een pijp. Spring in de pijp en ga het kasteel in de achtergrond binnen.

[C0308] Hooktail Kasteel

Loop naar links en spring tegen het Save-Blok aan. Negeer eerst nog de veer links, en loop door de poort naar rechts.

Bekijk het filmpje en luister naar je partner, en loop naar voren, als in, naar jou toe. Ik neem aan dat je voor je TV staat, en niet erachter. Ga het onhandige trappetje af en loop naar onder de brug. Spring over de kleine eilandjes naar het derde eilandje en gebruik Koops om de HP Plus badge te krijgen die verderop

ligt. Druk dus op X. Als je je BP al hebt geupgrade, doe deze badge dan gewoon op. Hij is niet al te geweldig, maar als je genoeg ruimte hebt is niks teveel. Spring terug over de eilandjes, weer op het onhandige trappetje, en ga het kasteel weer in.

Save maar weer even, en spring nu op de veer. Zorg dat je de Control Stick naar je toe trekt, zodat Mario op de brug boven je terechtkomt, en loop naar rechts. Gebruik het Hartblok (dit keer kost het 6 Muntjes) als je denkt dit nodig te hebben, en loop naar rechts, door de poort.

Stap op het > Platform en vlieg naar de overkant. Ga door de deur.

Loop weer een eindje naar rechts en er wacht een nieuwe vijand op je: Paratroopa [TL011]. Een vliegende Koopa Troopa, juist. Versla ook meteen maar de Koopa Troopa die verderop zit te niksen, spring tegen het rode "?"-Blok aan voor Power Bounce (doe deze meteen op, het is beter dan HP Plus), en versla de Paratroopa die rechts van het "?"-Blok rondfladdert. Ga daarna door de deur naar rechts.

Loop een eindje naar rechts en Koops ziet een karkas van wat hij denkt dat het zijn vader is. Hij ziet dat het skelet een briefje in zijn hand heeft, en vraagt of hij het moet lezen. Kies "Yeah, read it", en Koops leest het briefje voor. Er staat in dat Hooktail niet van beesten houdt die beginnen met "kr" en eindigen op "ekel". Ergens in het kasteel bevindt zich een voorwerp waarmee je Hooktail gemakkelijk kunt verslaan. Als je Hooktail wilt verslaan, heb je eerst dit voorwerp nodig. Hooktail zal van alles proberen om zich van de dood te redden als haar tegenstander te sterk voor haar is. Trap dus niet in haar vallen. De laatste woorden gaan naar de zoon van de schrijver: Kolorado, en dus niet Koops. Heh heh. Grote fout, Koops. Loop naar rechts, zorg dat je HP en FP vol zijn (je kunt gewoon teruggaan naar de ingang, de Koopa Troopa's herstellen zichzelf niet), en druk op A voor het rode skelet dat voor de deur ligt. Het begint te trillen en zegt dat je niet verder zal kunnen gaan. Plotseling vallen een heleboel skeletten uit de lucht en verhinderen dat je bij de het rode skelet komt. Gebruik je hamer om er doorheen te komen, loop naar het rode skelet toe en val aan.

[REDBO]	[TL021]
Mini-Baas: Red	Zorg dat je Koops als partner hebt en gebruik
Bones	zijn Power Shell om alle Dull Bones uit de weg
HP: 5	te ruimen. Gebruik vervolgens Power Smash op
Verdediging: 1	de Red Bones en hoop dat hij geen nieuwe Dull
Kracht: 3	Bones maakt. Maak het af met een aanval die
Aanvallen:	meer dan één schadepunt doet en je hebt het
• Botwerp	dingetje verslagen.
• Dull Bones Maken	
Sub-Bazen:	
• Dull Bones x4 [TL020]:	
HP: 1	
Verdediging: 1	
Kracht: 2	
Aanvallen:	
• Botworp	
• Dull Bones Maken	

Ga door de deur en meteen valt één van de skeletten je aan. Dit is een Dull Bones [TL020]. Versla deze met wat Hamertjes en Shell Tosses, en versla ook de Dull Bones die je verderop aanvalt. Ergens bij de plek waar deze ligt zul je achterin de kamer ook een Shine Sprite [SS-01] zien. Dit is iets nieuws. Na dit hoofdstuk leg ik wel uit waar het voor is, maar nu heb je er nog niks aan.

Spring dus gewoon tegen het blok aan om het te krijgen. Loop verder naar rechts en ga het onhandige trappetje op. VOOR deze plek zit nog een verhoging waarop zich twee blokken bevinden. Mep de paarse met je hamer en ga links van deze staan. Zorg dat je in de tegenovergestelde richting staat (dus niet naar de muur toe) en druk op X. Houd X ingedrukt en ga van de verhoging af. Loop het onhandige trappetje weer op en spring op het paarse blok dat zojuist naar beneden is gevallen. Laat de X-Knop los en het blok gaat naar boven. Ga door de deur rechts.

Pak het Sterrenstukje [SP-10] en ga terug de deur door.

Spring naar beneden en loop naar het kleine gele driehoeksblok toe. Mep de paarse met je hamer en ga links van de gele staan. Zorg dat je in de tegenovergestelde richting staat en druk op X. Houd X ingedrukt en ga van de verhoging af. Loop het onhandige trappetje weer op en spring op het paarse blok dat zojuist naar beneden is gevallen. Spring vanaf dit paarse blok op het grijze oogblokje en spring vanaf het grijze oogblokje naar het volgende grijze oogblokje. Mep het gele oogblokje met je hamer om het te vernietigen en ga op het gele driehoek-blok staan. Laat X los, en het blok gaat naar boven. Neem een kort aanloopje om naar het pad links te springen en pak het Sterrenstukje [SP-11]. Loop terug, zorg dat je bovenaan het onhandige trappetje staat, ga onder het nu zwevende gele driehoekblok staan en gebruik Koops om de knop links te raken. De trap gaat nu naar een andere plek. Loop de trap op, naar de nieuwe plek toe, en gebruik Koops om de onbereikbare Castle Key te krijgen. Gebruik Koops weer om de knop rechts weer te raken zodat de trap weer teruggaat naar zijn oorspronkelijke plek. Ga de trap weer op en druk op A voor de deur om deze te openen.

Gebruik het Save-Blok om je vorderingen op te slaan, maar ga nog niet de trap op! Ga eerst door de deur rechts.

Versla de Paragoomba die in deze kamer rondfladdert, en versla ook de Dull Bones die verderop in de kamer ligt, en ga naar de knop VOOR het hekje toe. Ga aan de linkerkant van deze knop staan en gebruik Koops' HOUD-vermogen in de tegenovergestelde richting (dus niet naar de knop toe). Houd X ingedrukt en loop naar de meest rechtse tralies toe. Laat X los en de tralies gaan omhoog, maar voor heel eventjes. Gebruik die tijd om erlangs te lopen en door het gaatje in de muur te gaan.

In het midden van deze kamer bevindt zich een nieuwe zwarte kist. Druk op A voor de kist. Hij vraagt je of je hem vrij wilt laten. Mario krijgt argwaan en de kist vindt het belachelijk dat Mario denkt dat hij je zal vervloeken als je de kist opendoet. Hij geeft een plaatje van de sleutel. Ga door de deur rechts.

Loop naar het midden van de kamer en open de kist voor de Black Key. Plotseling komen er spijkers uit de grond en begint het plafond naar beneden te komen. Je hebt 50 seconden om te maken dat je wegkomt. Om hier snel uit te gaan, neem dan een kijkje op de kaart van Chris "SayainPrince" Quigley:

<https://www.neoseeker.com/resourcelink.html?rlid=88092&rid=81749>

Disclaimer: Deze kaart is NIET van mij! Hij is gemaakt door Chris "SayainPrince" Quigley, en ik geef hem dus alleen maar meer views door een link in mijn gids te zetten naar de kaart. Ga dus uit de kamer.

Loop naar de zwarte kist toe en druk op A. Geef hem je sleutel. Nu gaat hij je vervloeken. Een paar flitsjes en het is gedaan. Je zult zo dun worden als een stukje papier als je R ingedrukt houdt. Doe dit nu! Hou het een tijdje ingedrukt en de kist is tevredengesteld. Hij vraagt je of je begrijpt wat deze vloek voor jou betekent. Zeg "Yes" en hij is klaar met de vloek. Ga door het gaatje in de muur, terug naar de vorige kamer.

Gebruik je geweldige nieuwe vaardigheid om door de tralies heen te gaan. Negeer het skelet in de kooi ernaast en ga de linkse kooi in met R. Pak de Attack FX R badge. Doe deze op (het kost niks), en je aanvallen klinken als een krekel. Joepie! Daar is de badge die je nodig hebt. Ga uit de kooi en loop naar links. Ga door de deur.

Gebruik het Save-Blok om je vorderingen op te slaan, en ga door de deur links.

Ga de trap af, en loop helemaal naar de linkerkant van de kamer. Ga door de deur.

De tweede tralies van links heeft geen horizontale balken, dus kun je er met R doorheen gaan. Doe dit, en loop naar rechts, naar de Castle Key toe. Pak de Castle Key en ga weer terug naar links, door de tralies heen, en ga weer door de deur rechts. Ga helemaal terug naar de kamer met het Save-Blok.

[NEEEE] Gebruik het Save-Blok om je vorderingen op te slaan, en loop de trap achter je op. Ga rechts van het kleine groene blokje staan en gebruik Koops' HOUD-vermogen naar de muur toe. Laat X los als je op het grote groene blok staat, en het blok schiet naar boven. Eenmaal boven loop je van het blok af naar links toe, ga je de trap op en negeer je de verdere trappen. Ga de deur links in met je Castle Key.

Hier bevindt zich weer een Hartblok. Gebruik het indien nodig en loop naar links. Zorg dat je niet naar beneden valt en spring op het blauwe "!" Blok. Het gat wordt gedicht en je kunt verder lopen. Hier bevindt zich echter weer een gat. Gebruik Koops om de knop aan de andere kant van het gat te raken en het gat wordt gedicht. Spring door het open raam naar buiten en loop naar rechts totdat je een Sterrenstukje [SP-12] krijgt. Loop weer naar links, ga niet door het raam, maar loop verder naar links, en spring bij het eerstvolgende open raam weer naar binnen. Ga door de deur links.

Meteen valt een Dull Bones je aan. Versla deze, en loop de trap op. Ga aan de linker- of rechterkant van het groene blokje staan en gebruik Koops' HOUD-vermogen. Ga op het grote groene blok staan en laat X los. Versla de Dull Bones links en de Paragoomba rechts en ga door de deur links.

Je bent nu in een soort schatkamer. Maar er is ook iemand anders. Een witte muis met een rood masker en een hartvormige staart. Je partner vraagt wie ze is en ze zegt dat ze Mz. Mowz heet. Ze is hier gekomen omdat ze hoorde dat er zeldzame en waardevolle badges waren. Ze vraagt waarom jij hier bent en je partner vertelt je dat je hier bent voor de Kristallen Ster. Ze zegt dat ze die niet hoeft en al heeft wat ze wilde. Ze loopt naar Mario toe, geeft hem een kus en springt door het raam naar buiten. Voordat ze vertrekt vertelt ze je over de badge die je al hebt, namelijk die badge waarmee je Hooktail kunt verslaan, Attack FX R, en ze vertrekt. Loop naar de schatkistjes toe en open de meest rechtse voor een Mushroom, de middelste voor een Castle Key, en de linkse voor een Honey Syrup. Spring ook maar meteen tegen de Shine Sprite [SS-02] aan. Ga nu de kamer weer uit.

Ga niet meteen door de deur rechts, maar spring eerst aan de linkerkant van de brug naar beneden. Niet aan de kant dichtbij jou, als in jij de speler, maar juist die naar het noorden. Ga op het platform waarop je landt door de tralies en pak de Life Shroom. Spring weer van het platform af, en zorg dat je weer bovenkomt met het groene blokje. Je weet vast wat je moet doen. Zorg dus gewoon dat je boven bent. Ga door de deur rechts.

Loop een eindje naar rechts en een Dull Bones valt je aan. Versla deze, en versla ook de Koopa Troopa die verderop rondwaggelt. Loop verder naar rechts, ga de trap af, versla de Dull Bones en mep het gele blok rechts. Gebruik nu Koops'

Houd-vermogen in de tegenovergestelde richting en loop naar het zojuist naar beneden gevallen gele driehoekblok toe. Ga erop, en laat X los. Ga over het smalle pad naar links. Gebruik R om bij het platform op het platform te komen en ga achter het platform weer op het smalle pad. Loop hierop naar rechts en pak het Sterrenstukje [SP-13]. Loop weer naar links en ga terug naar het platform. Gebruik het > Platform om naar de deur rechts te vliegen en ga door de deur.

Ga rechts de trap AF en spring tegen het driehoekblok aan. Spring, als het geluid weg is, opnieuw tegen het blok aan en ga dan vlug naar rechts zodat je op het grote blok beland. Ga vlug naar de Kasteel Sleutel toe en PROBEER nog op het gele blok terecht te komen. Lukt dit niet, dan helaas. Je zult helemaal naar beneden moeten springen en weer terug te gaan. Als je bent vergeten hoe dat moest, druk dan op Ctrl en F tegelijk en typ [NEEEE], met als actie omhoog. Ben je weer terug bij dit gele blok, spring dan gewoon naar beneden als het gele blok beneden is, pak de Last Stand P badge en doe precies hetzelfde opnieuw. Als je dan weer bij de trappen aankomt, ga dan echter de trap naar boven op in plaats van de trap naar beneden af. Ga de trap op tot je bij een grote deur komt. Doe deze nog niet open, maar spring eerst tegen de Shine Sprite [SS-03] aan. Doe DAN de deur open.

Je bent nu op een gigantische brug. Links loopt een Koopa Troopa, en vliegt er een Paratroopa rond. Versla beide, en loop naar het einde van de brug. Ga door de poort en loop naar links. Er volgt nu een lange wenteltrap, maar wat leuk is is dat het in echt 3D gaat zitten draaien. Loop de hele wenteltrap af, versla de Spiky Goomba aan het einde en loop de onhandige trap op. Gebruik het Hartblok om je levensenergie aan te vullen en gebruik het Save-Blok om je vorderingen op te slaan. Ga nu de deur binnen... op weg naar Hooktail!

De deur gaat dicht en iemand merkt dat Mario en zijn partner zijn binnengekomen. De camera draait een beetje en je ziet Hooktail, de draak die best wel mooi van papier is gemaakt. Ze weet dat Mario en zijn partner zijn gekomen voor de schat, maar Mario ziet er niet echt smakelijk uit en is ook zo klein. En de onderkant van je voeten ruiken alsof er wel wat goede saus overheen kan. Ze gaat je gewoon opslokken.

[HOOKT]	[TL099]
Baas: Hooktail	Zorg wel dat je de Attack FX R badge op hebt
HP: 20	voordat je gaat vechten met deze draak. Dat
Verdediging: 1	geluid is namelijk Hooktails zwakte, waardoor ze
Kracht: 5	al haar verdedigingspunten verliest. Tattle haar
Aanvallen:	eerst als je wilt, en verwissel Goombella dan
• Vlammenwerper	snell voor Koops. Gebruik Koops' Shell Toss en
• Stomp	Mario's Power Smash. Als je FP op is, gebruik
Locatie: Hooktail	dan de gewone Hameraanval. Blijf doorgaan en
Kasteel	gebruik eerst Sweet Treat als je HP en FP laag
	zijn. Zodra Hooktails HP tot 0 is verlaagd,
	begint ze met d'r valse spelletjes. Zeg nee
	tegen alles wat ze voorstelt en ze valt het
	publiek aan, waardoor ze 10 Heart Points
	herstelt. Dan vervolgt je gevecht in het
	publiek. Zorg dat ze weer zwakker wordt met je
	geluid en mep er dan op los. Binnen de kortste
	keren is het dan voorbij.

Je partner is blij dat het je gelukt is en Hooktail zit nog wat te bewegen in de achtergrond. Alles wat nog rust is de Kristallen Ster. Hooktail maakt een geluid en spuugt een Koopa uit. De Koopa is blij dat hij vrij is en Koops merkt dat het zijn vader is. Koops vraagt wat er is gebeurd en zijn vader legt uit dat hij een

tijd terug hierheen was gekomen om Hooktail te verslaan. Alles ging goed, maar toen haalde Hooktail een truukje met hem uit en slokte hem op. Koops is een beetje boos omdat ze zo bezorgd over hem waren, en zijn vader biedt zijn excuses aan. Koopley (zo heet hij) vraagt wat Koops hier doet, en Koops legt uit dat hij hier kwam om Hooktail te verslaan. En Mario kwam om de Kristallen Ster te vinden. Zijn vader blijkt hem te hebben gevonden in Hooktails maag, en wil die graag aan Mario afstaan. Kristallen Ster! Mario leert de nieuwe sterrenkracht Earth Tremor!

EINDE HOOFDSTUK 1

Mario en zijn vrienden kregen uiteindelijk de Kristallen Ster in het kasteel nadat ze Hooktail hadden verslagen. Koops ontmoette ook weer zijn lang-verloren vader, van wie hij dacht dat hij dood was. Maar ze hadden de mogelijkheid niet gekregen om iets te leren over waar de prinses nu is. Waar kan Prinses Peach zijn? Ja... Mario's avontuur is alleen nog maar begonnen.

Save.

```
,-,---.
'|___/  -----_          .-----
,|    \ Bowser & Peach I -----| [C-004] |---+-----+-----+
\^----'  -----'          |           Mini-Inhoud:           |
                                     |-----|
                                     | [C0401] Peach           |
                                     | [C0402] Bowser           |
                                     '-----'
```

[C0401] Peach

Het beeld wordt zwart en er verschijnen een aantal Mario-hoofdjes. Deze verdwijnen weer en er verschijnen een aantal Peach-hoofdjes. Ook deze verdwijnen.

Het beeld is nu een soort beeldscherm, met daarop een deur die opengaat. Er komen twee van de ventjes binnen die je aan het begin van het spel ontmoette, met tussen hen in Prinses Peach. Ze slaan hun armen tegen elkaar als een soort "X" en lopen verder naar rechts, waar Lord Crump ook is. Eén van de figuurtjes begint te praten, en zegt dat ze de prinses Peach die ene "Grodus" had "besteld". De beeldscherm-achtige vorm verandert terug in het normale beeld en iemand praat terug, en vraagt naar de kaart. De camera verschuift naar een vent waarvan ik niet goed kan uitleggen hoe hij er uit ziet. Prinses Peach zegt dat ze niet weet waar de kaart is, maar Grodus gelooft haar niet. In de volgende paar zinnen vertelt hij wat de naam is van zijn soort: "X-Nauts". Plotseling verschijnt er een beeld in de lucht met daarop een van de X-Nauts, die zegt dat hij nieuws heeft. De Kristallen Ster waarvan ze dachten dat Hooktail hem misschien had is gestolen. Grodus schrikt en wordt boos. De X-Naut zegt dat het een besnorde man met een rood petje en een blauwe tuinbroek het heeft gedaan. Prinses Peach zegt, waarschijnlijk zonder het te weten, "Mario", en Grodus doet een stap naar haar toe. Prinses Peach slaat haar hand voor haar mond en zegt "Oh, nee!". Grodus zegt niets om Mario te geven en binnenkort alles over hem te weten, is verveeld en wil dat de X-Nauts Prinses Peach weer terugbrengen naar haar kamer. De X-Nauts vertrekken, samen met Prinses Peach. Ook de X-Naut op het beeldscherm verdwijnt. Grodus begint te praten tegen Lord Crump, en zegt dat, als Mario de kaart heeft, hij waarschijnlijk de Kristallen Ster die ze aan het zoeken zijn in Boggly Woud als volgende zal vinden. Hij zegt tegen Lord Crump dat hij meteen daarheen moet gaan om de zoektocht te haasten. Het mag niet

falen. Lord Crump vertrekt. Grodus vraagt zich af of het verstandig is om Lord Crump daar alleen op af te sturen, en besluit een X-Naut op te roepen. De X-Naut moet de Shadow Sirens ophalen, waar hij wel een beetje van schrikt, want ZE ZIJN ZO ENG! Ook deze X-Naut vertrekt. Iemand begint te praten, en drie paarse figuren verschijnen uit de schaduwen van de grond. Grodus wil dat de Shadow Sirens (dat zijn ze, inderdaad) afhandelen met Mario, en ze zijn weg. De blauwbehoede, Beldam, noemt nog even de namen van haar zussen: "Marilyn" en "Vivian". Het beeld wordt weer een beeldscherm en toont wat beelden van een aantal plekken in de basis, met als laatste dat van Peach. Hier verandert het beeldscherm weer in een normaal beeld. De prinses vraagt zich af waar ze is.

Nu kun je de prinses spelen! Aan beide kanten van de kamer bevinden zich twee deuren. De rechtse werkt niet, dus ga door de linkse. Dit is een badkamer. Ga achter het bad staan en druk op A, en de prinses gaat staan douchen. Nee, je ziet er niets van, viespeuk. Als ze het bad weer uit komt is haar haar anders en is ze opgemaakt. Ga door de deur rechts en haar haar en gezicht zijn weer normaal. Ook gaat de deur rechts plotseling open. Loop ernaar toe en ga erdoor.

De prinses merkt op dat er niemand is. Loop naar rechts, langs de capsule, helemaal door naar de rechterkant van de gang. Als je hier aankomt gaat ook de deur daar weer open. Ga de deur in.

Je bent nu in een kamer met een gigantische computer. De lichten gaan aan en de computer ook. Iets groet de prinses. Ze kijkt verschrikt op en vraagt zich af wie dat zei. Het blijkt de computer zelf te zijn. Zijn naam is TEC-XX, oftewel TEC, en hij vertelt dat Grodus hem heeft gebouwd als 's werelds beste computer. De prinses vraagt waarom hij haar hierheen heeft gehaald. TEC legt uit dat een ongeïdentificeerde impuls plotseling door zijn processors schoot. Hij wil meer weten hierover. De prinses schrikt en begint: "Kan het zijn dat jij...", maar besteft dat dat onmogelijk is. TEC wil weten wat er is gebeurd en dat Peach het moet zeggen als ze weet wat er mis is. De prinses zegt heel zachtjes (en dus met kleinere letters) dat TEC misschien verliefd op haar is. TEC weet niet wat "Liefde" is, en de prinses weet niet precies hoe ze dat moet uitleggen. TEC vraagt of Peach hem wil leren over dat wat ze "liefde" noemt, omdat hij een perfecte computer is, en er dus niets is waar hij het zijne niet van weet. Als Peach hem helpt, zal hij haar laten doen wat ze wil. Prinses Peach wil wel een e-mail naar iemand sturen, en dat vindt TEC goed. Peach gebruikt het toetsenbord en er verschijnt een pictogrammetje op het scherm, wat indiceert dat de E-Mail is verzonden. TEC zegt dat Peach nu naar haar kamer terug mag gaan, en dat doet ze.

Het spel vraagt of je wilt saven. Doe dit.

[C0402] Bowser

De Peach-hoofdjes verschijnen weer, en verdwijnen weer. De camera is nu bij een groot kasteel, omringd door lava. In het kasteel doen twee Koopa's net een grote deur open om Heer Bowser door te laten. Blijkbaar was hij gekomen voor Kammy Koopa, maar die is er nog niet. De Koopa vraagt of Bowser aan de andere kant van de hal wil wachten.

Nu kun je Bowser spelen! Loop gewoon naar rechts (je kunt met B vuurspuwen), praat tegen wat Koopa's als je wilt en ga naar het einde van de kamer. Als je hier aankomt, gaat de deur aan het begin van de kamer weer open, en komt er een oude Magikoopa binnen: Kammy Koopa. Bowser vraagt waarom ze is gekomen. Kammy legt uit dat Mario in Rogueport is aangekomen. Bowser vraagt waarom hij dat moet weten en Kammy legt uit dat Mario een geweldige schat aan het zoeken is, de Kristallen Sterren. Kammy moet verder gaan met haar onderzoek naar de Kristallen

Sterren, en vraagt of Bowser van gefrituurde eieren houdt. Kies één van de antwoorden en Bowser vraagt waarom ze dat wil weten. Kammy zegt dat ze tijdens haar zoektocht naar Mario in Petal Meadows was gekomen, en daar graag een picnic wilde houden. Bowser wordt boos en een Magikoopa verschijnt, en fluistert Kammy wat in het oor. Kammy zegt tegen Bowser dat iemand Prinses Peach heeft ontvoerd, en Bowser wordt boos, want hij is de enige die dat mag doen. Snel pakt hij zijn leuke vliegmobieltje, vliegt een gat in de muur en is weg. Kammy volgt hem op haar oude bezem.

Het spel vraagt weer of je wilt saven. Doe dit.

```

..  / .
`| / -----_ .-----
| / an H1 naar H2 -----| [C-005] |-----+-----+
`' +-----+ | '-----' | Mini-Inhoud: |
| Badges: | |-----|
| • Damage Dodge | | [C0501] Petalburg |
| • Mega Rush P | | [C0502] Petal Meadows |
| • Happy Heart | | [C0503] Rogueport Riool |
| • Soft Stomp | | [C0504] De Duizend-Jaar |
+-----+ | Deur |
| Berichten: | | [C0505] Rogueport |
| • Bericht 03 [D0303] | | [C0506] Rogueport Riool |
+-----+ | [C0507] Rogueport |
| Mails: | | [C0508] Rogueport Riool |
| • [D0503] Peach: Ik ben OK | | [C0509] Rogueport |
+-----+ | [C0510] Rogueport Riool |
| Shine Sprites: | |-----|
| • [SS-04] |
+-----+
| Sterrenstukjes: |
| • [SP-14] |
| • [SP-15] |
| • [SP-16] |
| • [SP-17] |
| • [SP-18] |
| • [SP-19] |
| • [SP-20] |
| • [SP-21] |
+-----+
| Vijanden: |
| • [TL048] Spania |
+-----+
| Voorwerpen: |
| • Gradual Syrup x1 |
| • Slow Shroom x1 |
+-----+
| Winkels: |
| • Lovely Howz of Badges |
| • Deepdown Depot |
| • Westside Goods |
+-----+

```

[C0501] Petalburg

De Bowser-hoofdjes verschijnen en verdwijnen, en we zijn weer terug in Petalburg. Links staan Mario, Goombella en Koops, en rechts Koopley, Kroop en

Koopie Koo. Blijkbaar wil Koops met Mario meegaan en staat hij op het punt afscheid te nemen. Koopley, Kroop en Koopie Koo zeggen allemaal wat tegen Koops, en Koops keert terug naar Mario. Hij vraagt waar ze nu heen moeten gaan, en Goombella legt uit dat ze terug moeten gaan naar Rogueport, om de Kristallen Ster aan de Duizend-Jaar Deur te tonen.

Spring de treden op naar het huis van de burgemeester en ga naar het hekje aan de rechterkant van het huis. Gebruik je nieuwe R-vaardigheid om door de smalle spleet in het hekje heen te komen en pak de Mega Rush P badge. Ga weer uit het tuintje, loop terug naar het pad en ga links, naar het westerse deel van Petalburg.

Loop verder naar links en save als je dat wilt. Loop naar links, over de brug, en ga door naar Petal Meadows.

[C0502] Petal Meadows

Loop een eindje naar links en je krijgt een e-mail. Druk op A.

"Mijn Liefste Mario,
Ik stuur je deze brief in de hoop dat het je veilig bereikt. Ik word tegen mijn wil vastgehouden in een vreemde plek. Alhoewel ik niet weet waar ik ben, blijf ik ongekrenkt en in relatieve comfort. Diegenen die mij gevangen hebben genomen lijken achter de kaart aan te zitten die ik je eerder stuurde. Mogelijk hopen ze het te gebruiken om de objecten te vinden die ze "Kristallen Sterren" noemen. Ik weet niet wat ze aan het plannen zijn, maar ik heb het gevoel dat het niet iets positiefs is. Mario, verzamel alsjeblieft deze Kristallen Sterren voordat zij dat doen. Je moet het doen! Ze zijn er al van bewust dat jij de kaart hebt, dus wees alsjeblieft voorzichtig. En alsjeblieft... maak je geen zorgen over mij.

-Prinses Peach-"

Luister naar wat je partner zegt en vervolg je reis terug naar Rogueport. Ga over de brug, versla de Goomba als je dat wilt en ga door naar het volgende gebied.

Versla de Spiky Goomba die op je afkomt en ga in de linkse pijp die ik je bij je eerste bezoek verbod in te gaan. Je verschijnt dan bovenaan de rechterpijp. Gebruik Koops' X-aanval om de Happy Heart badge te krijgen die op het blok links ligt, en spring terug naar beneden. Ga weer verder naar links, versla de Paragoomba en de Goomba en ga door naar het volgende gebied.

Spring langs de pijp, loop helemaal terug naar de linkerkant van dit gebied, gebruik het Save-Blok en spring in de pijp.

[C0503] Rogueport Riool

Spring over de twee platformpjes en loop verder naar het volgende gebied.

Spring van de verhoging af, versla de Spiky Goomba en spring het trappetje op. Gebruik je R-vaardigheid om door de tralies heen te komen, en ga in de pijp. Je verschijnt dan in de achtergrond. Ga in de achtergrond naar links. Spring over de twee gaten, loop de trap op en ga het huisje binnen.

Dit is Merlee's huis. Merlee kan je het volgende geven voor het volgende aantal Muntjes:

Goedkope Pad: 5 Muntjes
Normale Pad: 20 Muntjes
Speciale Pad: 50 Muntjes

Als je één van deze paden koopt, zal Merlee tijdens een gevecht soms opduiken om bijvoorbeeld je verdiende Sterrenpunten te verhogen of een aanval te versterken. Het goedkope pad werkt al geweldig, dus moet je je eens voorstellen wat een Speciaal Pad doet!

Ga Merlee's huis weer uit. Spring over de drie gaten, ga terug de pijp in en gebruik je R-vaardigheid om weer door de tralies heen te komen. Loop naar links, ga de trap af en de volgende trap weer op en gebruik je R-vaardigheid om door de tralies naar de pijp daar te gaan. Spring in de pijp.

Gebruik je R-vaardigheid om door de tralies heen te komen, en val naar beneden. Ga de pijp in.

Loop naar rechts, negeer de Spinia's of val ze aan, ga verder naar rechts, ga de trap op, gebruik je Plane-vaardigheid om naar de deur links te vliegen en ga door de deur.

[C0504] De Duizend-Jaar Deur

Gebruik je R-vaardigheid om door de tralies heen te komen en spring met de veer naar het platform boven je. Ga op het > Platform staan en verander jezelf in een vliegtuigje met Y. Vlieg helemaal naar de overkant. Gebruik de veer om op het platform hier te komen en spring tegen de Shine Sprite [SS-04] aan. Val weer naar beneden, en ga door de tralies heen met je R-vaardigheid. Ga door de opening naar links, en kijk achter het trappetje voor een Sterrenstukje [SP-14]. Ga de pijp niet in. Daar is de Pit of 100 Trials, en die zul je op je momentele level zeker niet halen. Ga dus weer naar rechts en val naar beneden. Gebruik het Save-Blok om je vorderingen op te slaan en ga op het pedaal staan.

Mario houdt zijn nieuwe Kristallen Ster in de lucht en de het blauwe licht verschijnt weer. Hierop is nu de Kristallen Ster geplaatst. Mario's kaart komt naar boven en ergens bovenin de kaart verschijnt een grijze boom, met daarbij een Kristallen Ster.

[C0505] Rogueport

Terug in Frankly's kantoor. Professor Frankly doet zijn boek dicht en zegt dat de Kristallen Ster in Boggly Woud is, in een grote boom daar. Frankly toont een plaatje van de wezens die daar wonen. Het is inderdaad zo'n beestje dat je op je allereerste bezoek aan Rogueport Riool tegenkwam. Volgens Frankly is er een pijp onder de stad die naar dat woud leidt. Je partner vertelt dat Mario zojuist een e-mail kreeg van Prinses Peach, waarin ze vertelde dat er anderen waren die Kristallen Sterren zochten. Frankly zegt dat je moet opschieten en de Kristallen Sterren moet vinden. Ga lekker uit zijn kantoortje.

Als je nu naar links loopt zul je daar Luigi zien staan. Hij zal je na ieder hoofdstuk een verhaaltje vertellen over een avontuur dat hij zelf moest volgen, met na ieder hoofdstuk een nieuwe partner bij hem. Die is er nu niet, maar na hoofdstuk 2 zul je het zien. Zijn verhaaltjes zal ik in een nieuwe sectie zetten (Verhalen) en die kun je daar dan bezichtigen. Negeer hem nu maar even, en ga het Shine Sprite-huis in.

Omdat je nu 4 Shine Sprites hebt, kun je nu één van je partners upgraden. Deze

krijgt dan meer levenspunten, een hogere aanvalskracht en een nieuwe aanval. Ik suggereer Goombella, maar jij mag Koops kiezen als je dat graag wilt. Praat gewoon tegen Merlon vanaf de andere kant van de glazen bol en druk op A. Kies je partner. Ga het huis weer uit, en loop naar rechts. Het linkse huis is nog steeds onbetreedbaar, en dat zal het tot hoofdstuk 5 blijven ook. Ga in plaats daarvan het rechterhuis binnen, wat nu wel open is.

Dit is het Trouble Center. Bekijk sectie D-010 voor hulp met de problemen hierin. Doe deze als je wilt, en ga het huis weer uit.

Tussen de twee huizen bevindt zich een smalle spleet waarmee je je met je R-vaardigheid doorheen kan wurmen. Doe dit, en je bent in een verborgen achterbuurt. Kijk achter de ton voor een Sterrenstukje [SP-15]. Bovenop het dak achter je ligt ook een Sterrenstukje, maar daar kun je pas na hoofdstuk 3 bij. Negeer het dus, en ga het huis binnen.

Dit is de basis van de Robbo's. De rechtervogel is Gus, de linker Garf. En er is ook nog een slak genaamd Ishnail, de leider. Je kunt er nu niet veel, dus ga er weer uit.

Wurm jezelf weer door de smalle spleet in de muur en ga naar Rogueport Centraal.

Gebruik het Save-Blok om je vorderingen op te slaan en ga de kroeg binnen.

Ga naar boven en ga door de deur naar links.

Ga de winkel binnen.

Dit is het Lovely Howz of Badges. Op de toonbank staan de "speciale deals", badges die normaal te krijgen zijn in die winkel maar dit keer goedkoper te krijgen zijn. Als je alle badges wilt zien, praat dan tegen de rechtermuis. Koop iets als je wilt en ga de winkel uit.

Spring naar beneden en loop naar links. Praat tegen Thriff T., de eigenaar van Toad Bros. Bazaar, die buiten zijn winkel staat. Hij vertelt je dat je contactlens is aangekomen en dat je hem kunt kopen. Hoera! Ga de winkel fijn binnen.

Koop de Contact Lens voor 10 Muntjes en ga weer naar buiten.

Praat tegen Zess T., die voor de poort naar Rogueport West staat. Je geeft haar je contactlens en ze gaat weer haar huis binnen, waar je nieuwe voorwerpen kunt maken van andere voorwerpen, oftewel: koken! Ik zal ooit nog wel eens een sectie maken voor alle recepten, maar nu nog niet. Voordat je naar West gaat, kijk eens op het berichtenbord. Er staat een nieuw bericht!

Voorkant:

"Hooktail van Petal Meadows verslagen door dappere held! Dat moet een sterke gast zijn geweest!"

Achterkant:

"Terwijl ik naar badges in Hooktail Kasteel zocht, kwam ik een spiffy (???) besnorde knakker tegen..."

- De Hart-stelende Dief"

Nu mag je naar West toe.

Kijk eerst achter het rechterstuk muur dat je scheidt van het leuke bloemenperkje waar de Goomba in staat voor een Sterrenstukje [SP-16]. Kijk ook

achter de te grote pijp in het bloemenperkje voor nog een Sterrenstukje [SP-17]. Loop nu helemaal naar de linkerkant van West en kijk achter het grijze, paal-achtige ding voor NOG een Sterrenstukje [SP-18]. Ga nu het huis achter je in, een winkel. Hier kun je het volgende kopen voor het volgende:

- Thunder Bolt: 10 Muntjes
- Dizzy Dial: 12 Muntjes
- Life Shroom: 50 Muntjes
- Dried Shroom: 2 Muntjes
- Volt Shroom: 10 Muntjes
- Super Shroom: 20 Muntjes

Ga de winkel weer uit, en ga het huis daarnaast in. Dit is de Pianta Parlor, waarin je Pianta-Muntjes kunt winnen door spelletjes te spelen. Praat tegen de Boo achter de tralies voor prijzen en spelletjes. De spelletjes zijn momenteel niet beschikbaar, die kun je winnen door problemen op te lossen. De volgende prijzen kun je nu krijgen:

- Cake Mix: 6 Pianta's
- Super Shroom: 10 Pianta's
- Super Appeal: 34 Pianta's
- Return: 34 Pianta's

Je kunt ook persoonlijke informatie krijgen over Lahla door met je R-vaardigheid door haar tralies heen te springen, maar dat doen we nu niet. Ga uit de Pianta Parlor.

Ergens in het midden van West bevindt zich een put waar je in kan gaan met je R-vaardigheid. Doe dit maar.

[C0506] Rogueport Riool

Val vanaf deze verhoging naar beneden en een nieuw soort vijand valt je aan: Spania [TL048]. Versla beide Spania's en kijk achter de rechterkant van de middelste verhoging waar je op viel toen je door de put hier naartoe ging voor een Sterrenstukje [SP-19]. Gebruik de pijp rechts om verder het riool in te gaan.

Loop naar links om met een Spania te vechten of ga gewoon direct door de tralies heen. Ik doe dat eerste, dus doe jij dat maar ook. Ga het trappetje af, versla de Spania en mep het linkse blok voor een Slow Shroom. Mep ook het rechterblok voor een Gradual Syrup. Ga niet naar rechts, daar kun je niets, maar ga weer helemaal terug naar de pijp, en ga er in.

Gebruik het Save-Blok om je vorderingen op te slaan en ga in de andere pijp, die terug naar Rogueport West leidt.

[C0507] Rogueport

Ga van de pijp af en ga weer in de put met je R-vaardigheid.

[C0508] Rogueport Riool

Spring op het platform rechts en spring meteen daarna weer op het platform daarnaast, want anders gaat dat platform te hoog en kun je er niet meer opspringen. Spring van dat platform naar de verhoging rechts en ga door de poort.

Dit is een ondergrondse stad! Ga achter de pilaar staan voor een sterrenstukje [SP-20]. Het huis rechts is onbetreedbaar; dat wordt het pas in hoofdstuk 7. Loop langs het hek en ga naar het water toe. Loop naar links en open het schatkistje voor een Soft Stomp badge. Loop helemaal naar de rechterkant en kijk achter de omgevallen pilaren op de eerste trede voor een Sterrenstukje [SP-21]. Ga nu weer de trap op en loop naar de steeds omhoog-en-weer-naar-benden schuivende verhoging toe. Spring erop, laat je omhoog schuiven en loop naar links. Ga de deur binnen.

Dit is een bar waar je niks kunt kopen. Wel is hier Wonky, een alles-wetende vent die je voor wat geld tips geeft. Zijn tips zullen het ooit misschien naar de Verhalen sectie maken. Ga weer uit de bar.

Ga via de verhoging naar de rechterkant, en ga daar de deur binnen.

Dit is een winkel genaamd Deepdown Depot. Je kunt hier het volgende krijgen:

- Slow Shroom: 15 Muntjes
- Gradual Syrup: 15 Muntjes
- Ultra Shroom: 200 Muntjes
- Jammin' Jelly: 200 Muntjes
- Gold Bar: 110 Muntjes
- Gold Bar x3: 350 Muntjes

Koop als je iets wilt, Ultra Shrooms en Jammin' Jelly's zijn vooral goed, en ga weer uit de winkel. We hebben nu alles gedaan wat we in de ondergrondse stad kunnen doen, dus ga weer helemaal terug naar links en gebruik de pijp om terug in West te komen.

[C0509] Rogueport

Spring van de pijp af en ga door de poort naar Centraal. Loop helemaal naar Oost en gebruik de pijp naar Rogueport Riool.

[C0510] Rogueport Riool

Ga door de tralies met je R-Vaardigheid en ga de pijp in.

Ga door de tralies met je R-vaardigheid en ga ook deze pijp in.

Loop naar rechts en het wezentje dat je bij je eerste bezoek zag is er weer. Ga door de tralies rechts met je R-vaardigheid en ga door de deur.

Het wezentje ziet je en vlucht naar links. Volg hem en zodra je bij hem komt verandert de muziek en gilt hij. Hij denkt dat je een gemenerik bent. Zeg "Of course not!" en hij is gerustgesteld. Je partner vraagt wat het wezen hier doet en hij denkt dat je een X-Naut bent en je partner legt uit dat dat niet zo is en vraagt wat er gebeurd is. Het wezen legt uit dat de X-Nauts naar zijn woonplaats kwamen en problemen in hun Grootse Boom veroorzaakten. Je partner merkt op dat je de X-Nauts eerder hebt gezien en dat ze waarschijnlijk achter de Kristallen Ster aanzitten in Boggly Woud. In de volgende zin geeft het wezen de naam van zijn ras bekend: Puni. Hij zegt dat zij niets weten van kristallen en sterren en vraagt of je ze komt helpen. Als je dat doet, zal hij zorgen dat de Puni Ouderling je de Kristallen Ster geeft. Mario doet een stap naar voren en knikt. De Puni stelt zichzelf voor (zijn naam is Punio!) en vraagt of je hem wilt volgen. Hij rent naar de andere kant van de kamer. Volg hem, en praat tegen hem. Hij gaat het kleine gaatje in en zegt iets over een knop. Je hoort een klik-geluid en er verschijnt een geheime gang. Ga de trap op en ga de gang binnen, en

loop helemaal naar links, naar de verhoging aan de linkerkant van de kamer. Pak de Damage Dodge die daar ligt en ga de geheime gang weer in, maar ga dit keer naar rechts, naar de geheime kamer toe. Punio komt op je afgerend en zegt dat je naar het woud kunt gaan met de pijp die daar staat. Ga de pijp in, op weg naar hoofdstuk 2!

```

, - _ / , .
' | _ | / ----- _ .-----
/ | | oofdstuk 2: De Grootse ----- | [C-006] |-----+-----+
\ ' \ ' .----- . Boggly Boom |-----' | Mini-Inhoud: |
| | | |-----' |-----|
| Partners: | | [C0601] Boggly Woud |
| • Flurrie [D0603] | | [C0602] De Grootse Boom |
|-----| | [C0603] Flurrie's Huis |
| Bazen: | | [C0604] Boggly Woud |
| • Magnus von Grapple [MVG1] | | [C0605] Flurrie's Huis |
|-----| | [C0606] Boggly Woud |
| Mini-Bazen: | | [C0607] Flurrie's Huis |
| • Shadow Sirens [SIREN] | | [C0608] Boggly Woud |
|-----| | [C0609] De Grootse Boom |
| Micro-Bazen: | |-----'
| • X-Naut x2 [XNAUT] |
| • X-Naut [NAUT2] |
| • X-Naut x2 [NAUT3] |
|-----|
| Badges: |
| • Charge |
| • Damage Dodge P |
| • FP Plus |
| • P-Down, D-Up P |
| • Quake Hammer |
| • Shrink Stomp |
| • Super Appeal P |
|-----|
| Mails: |
| • [D0504] RDM #1 |
|-----|
| Shine Sprites: |
| • [SS-05] |
| • [SS-06] |
| • [SS-07] |
| • [SS-08] |
| • [SS-09] |
|-----|
| Sterrenstukjes: |
| • [SP-22] |
| • [SP-23] |
| • [SP-24] |
| • [SP-25] |
| • [SP-26] |
| • [SP-27] |
| • [SP-28] |
|-----|
| Upgrades: |
| • Super Boots |
|-----|
| Vijanden: |
| • Pale Piranha [TL056] |
| • Pider [TL062] |

```

• Dark Puff	[TL067]	
• Cleft	[TL079]	
• X-Naut	[TL107]	
• Yux	[TL110]	
• Mini-Yux	[TL111]	

Voorwerpen:		
• Honey Syrup x1		
• Inn Coupon x1		
• Mushroom x1		
• Power Punch x1		
• Sleepy Sheep x1		
• Thunder Rage x1		

Voorwerpen (Belangrijk):		
• Necklace x1		
• Red Key x1		
• Puni Orb x1		
• Blue Key x1		

Winkels:		
• Pungents Winkel [D1407]		

[C0601] Boggly Woud

Je partner maakt een opmerking over het Boggly Woud en Punio zegt dat een eindje verderop de Boggly Boom moet staan. Gebruik het Save-Blok rechts om je vorderingen op te slaan en ga door naar het volgende gebied.

Daar zijn Beldam, Vivian en Marylin! Beldam heeft het over "aan het werk gaan", en vraagt Vivian over het plan, dat is A) Mario vinden en B) de kaart stelen. Volgens Beldam zou Mario snel naar deze weg moeten komen. Beldam vraagt waar Vivian mee bezig is en Vivian toont haar een ketting die ze bij een boom had gevonden. Het was zo prachtig dat ze het gewoon mee moest nemen. Beldam wordt even boos op haar en vraagt naar de schets van Mario die ze van Grodus had gekregen. Vivian blijkt het niet te hebben en volgens haar had Beldam het meegenomen omdat het veel te belangrijk was om door zo iemand als Vivian mee te laten nemen. Marylin merkt Mario op, maar omdat ze niet kan praten zegt ze alleen maar "Guh! Guh!" tegen Beldam. Beldam negeert Mario volledig en gaat verder met boos zijn op Vivian. Ze pakt de ketting af als een straf.

Mep de linkse boom voor een Sleepy Sheep, en loop verder naar rechts. Praat tegen de Shadow Sirens als je wilt (ze herkennen je niet dus doen ze je niets), en loop verder naar rechts. Op een gegeven moment valt een nieuwe vijand je aan: Pale Piranha [TL056]. Versla deze, loop verder, en val de andere nieuwe vijand aan: Cleft [TL079]. Versla deze en ook de Pale Piranha die direct daarna begint met aanvallen, en pak de Honey Syrup die tussen de twee bomen staat. Het is misschien moeilijk op te merken, maar je ziet daar wel een blauw stukje dat daar niet thuishoort. Loop verder en ga door naar het volgende gebied.

Loop verder naar rechts en Punio ziet de Grootse Boom. De camera verplaatst ernaar toe en Punio vertelt dat het zijn woonplaats is. Hij gaat de pijp in. Pak voordat je hem volgt echter eerst de Inn Coupon die aan de punt van het driehoekige bloemenperkje links ligt. Mep de linkse boom rechts voor een Muntje, en ga de pijp in. Spring over de twee gaten en loop de Grootse Boom binnen.

[D0602] De Grootse Boom

Loop voordat je naar Punio gaat helemaal naar de rechterkant van het scherm en kijk achter het stromende watervalletje voor een FP Plus Badge. Ga nu naar Punio toe en praat tegen hem. De rode deur die de ingang naar de Grootse Boom blokkeert heeft hij nog nooit gezien, en hij weet niet hoe hij hem openmaakt. Je partner vraagt wat ze nu moeten doen en Punio rent een wortel van de boom op. Volg hem en praat tegen hem. Ergens daar is nog een geheime ingang te vinden, alleen weet hij niet waar hij is. Het wordt geblokkeerd door een onzichtbaar dingetje. Je moet dat dingetje vinden en verwijderen. Hij denkt na hoe hij het kan vinden en bedenkt zich plotseling iets: Flurrie, een vrouw die in dit woud woont. Ze is een windgeest die de kracht van lucht gemakkelijk kan dragen, en met haar krachten kan je het dingetje wegblazen! Flurrie woont in het diepste hoekje van het woud, dus moet je teruggaan naar waar je vandaan kwam. Ga dus van de wortel af en ga terug naar het vorige gebied.

[D0603] Flurrie's Huis

De camera is nu bij een huis diep in het woud, en iemand zegt dat dit woud het prachtigste is van de hele wereld, en het idee hier een huis te bouwen was het beste idee dat ze ooit heeft gehad. De camera verschuift naar binnen en de persoon praat weer. Ze zegt dat deze plek zo verschillend is, dat er zoveel vrede heerst, en dat ze er nog charmanter van wordt! En die lieve kleine Puni's zijn ook zo aardig tegen haar. Maar ze moet er niet te lang blijven, want anders krijgt ze heimwee naar het podium. De camera verschuift verder, en is nu in de slaapkamer. Ze zegt dat het dus echt zover is, maar eerst moet ze haar lichaam en geest in orde maken. De camera verschuift naar buiten en Flurrie gilt: haar ketting is weg!

[D0604] Boggly Woud

Terug bij Mario. Spring over de twee gaten en ga de pijp weer in. Punio zegt dat je naar rechts moet gaan om bij Madam Flurries huis te komen. Doe dit, en ga dus verder naar het volgende gebied. Loop langs de grote bomen, versla de Cleft en de Dark Puff [TL067] rechts en ga een geheim gangetje rechts binnen. Dit gangetje bevindt zich helemaal voorin het scherm, in de muur rechts. Ga hierin (loop naar rechts) en druk vervolgens de Control Stick naar boven. Je bent dan op de zojuist nog onbereikbare plek achterin het scherm. Tel de boomstronken: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7. Blijf op de zevende staan en spring voor een P-Down, D-Up P Badge. Loop verder naar links en spring op de blauwe "!"-Knop en het > Platform en de pijp worden verhoogd. Pak voordat je van de boomstronken afspringt eerst het Sterrenstukje links [SP-22] en spring van de boomstronken af. Loop naar rechts en ga de pijp in. Ga het > Platform op en gebruik Koops' X-aanval naar links voor een Shine Sprite [SS-05]. Druk nu op Y en vlieg naar rechts. Spring tegen het rode "?"-Blok aan voor de Quake Hammer badge en loop naar rechts, naar het volgende gebied.

Versla de Dark Puff, mep de derde boom van links voor een Sterrenstukje [SP-23] en vervolg je reis naar rechts. Na een tijdje merkt Punio Flurrie's huis op. Gebruik het Hartblok rechts als je wilt (7 Muntjes) en gebruik je R-vaardigheid om door het smalle spleetje in de heg te komen. Loop helemaal naar rechts en pak de Volt Shroom, loop helemaal links en pak het Sterrenstukje [SP-24] achter de heg en spring de pijp in. Loop naar rechts, spring over de gaten en ga het huis binnen.

[D0605] Flurrie's Huis

Punio zegt "Excuseert u mij!", maar er komt geen antwoord. Gebruik het Save-Blok om je vorderingen op te slaan, ga de trap op en loop naar de deur. Punio praat tegen de deur en er is geen antwoord. Probeer de deur te openen en Flurrie schreeuwt dat je niet naar binnen mag komen. Punio vraagt wat er mis is en Flurrie merkt dat het Punio is en vraagt of er iets is dat hij wil. Punio legt uit dat ze een probleem hebben dat zij alleen kan oplossen. Hij legt uit hoe het zit en Flurrie zegt dat ze alles zal doen om Punio te helpen. Ze kan echter niet naar buiten. Ze is haar ketting kwijt en zonder die ketting gaat ze nooit naar buiten. Je partner legt uit dat er daarstraks nog iemand iets over een ketting zei en Flurrie zegt dat ze alles zal doen om de ketting terug te krijgen. Punio zegt dat je dat gemakkelijk aankan. Zeg "Sure" en Punio wordt blij. Ga de trap af, spring tegen het Save-Blok aan en ga het huis uit.

[D0606] Boggly Woud

We zijn weer terug bij de Shadow Sirens, die blijkbaar de schets van Mario terug hebben gevonden. Beldam toont de schets en ze zegt dat hij zo mannelijk en knap is. Plotseling merkt ze dat het de man is die ze daarstraks nog zag lopen. Meteen geeft ze Vivian weer de schuld en nu gaat ze de ketting nooit meer teruggeven. Vivian wordt verdrietig.

Terug bij Mario. Spring over de gaten terug naar de pijp, ga in de pijp, loop naar rechts, gebruik je R-vaardigheid om door de heg te komen, loop naar links, versla de Dark Puff en ga terug naar het vorige gebied.

Spring van de verhoging af de boomstammen op en loop naar links. Spring er aan het einde van het gebied weer af en ga verder naar het volgende gebied.

Loop naar links, langs de pijp, naar het volgende gebied.

Probeer de vijanden hier te negeren: Je zult je kracht nodig hebben voor een gevecht. Vlucht zonodig van de gevechten. Zodra je bij de Shadow Sirens aan komt begint Beldam te praten. Ze zegt dat ze op jou zaten te wachten. Je partner vraagt wat ze bedoelt en Beldam zegt dat je de Kristallen gewoon niet mag vinden, en dat ze de kaart van je afpakt zodra ze met je heeft afgerekend. Je partner vraagt wie ze zijn en ze zeggen hun naam. Vivian doet het weer verkeerd en Beldam wordt boos. Vivian wordt weer verdrietig en Beldam valt Mario aan.

_____| [SIREN] |_____

	Mini-Baas: Shadow Sirens	Ik neem aan dat je Tattle wilt gebruiken.	
	• Vivian [TL123]:	Wissel dan van plaats met Goombella en Tattle	
	HP: 10	Marilyn. PROBEER nu Marilyn in één keer af te	
	Verdediging: 0	maken met Power Bounce. Als dit niet lukt is	
	Kracht: 1	het niet erg. Tattle hierna Beldam, en	
	Aanvallen:	gebruik een succesvolle Earth Tremor om klaar	
	• Mep	te zijn met Marilyn. Tattle hierna Vivian en	
	• Explosie	maak Beldam af met Power Bounce. Gebruik nu	
	• Marilyn [TL122]:	Goombella's Headbonk om met Vivian af te	
	HP: 12	rekenen.	
	Verdediging: 0		
	Kracht: 2		
	Aanvallen:		
	• Bliksemschicht		

• Mep	
• Beldam [TL121]:	
HP: 9	
Verdediging: 0	
Kracht: 1	
Aanvallen:	
• Mep	
• Blizzard	
• Verklein	
• Vergroot	

Beldam wordt boos op Vivian en Marilyn en ze laat de ketting vallen terwijl ze vlucht. Pak de ketting, onder de naam "Necklace". Punio zegt dat het Flurries ketting is. Ga naar rechts, versla de vijanden of niet en ga door naar het volgende gebied.

Ga de pijp in, gebruik het > Platform om te vliegen en ga door naar het volgende gebied.

Loop naar rechts, gebruik het Hartblok als je dat wilt, gebruik je R-vaardigheid om door de heg te komen en ga de pijp in. Spring over het gat, en ga Flurrie's huis binnen.

[D0607] Flurrie's Huis

Gebruik het Save-Blok om je vorderingen op te slaan en ga de trap op naar boven. Druk op A voor de deur en geef Flurrie de ketting. Mario legt de ketting neer en loopt terug. De deur gaat open en de ketting verdwijnt erin, en Flurrie is weer blij. De lamp wordt vervangen door een discobal, het scherm wordt roze en de deur gaat open. Een ontzettend lelijk mormel komt naar buiten en bedankt Mario met een veel te kleffe kus. Ze zegt dat ze met je mee wil om op jacht te gaan naar de Kristallen Sterren en wordt je partner.

Partner: Flurrie

HP: 15

Kracht: 1

Verdediging: 0

X-aanval:

- Als je op X drukt, blaast Flurrie een sterke wind uit die dingen weg kan blazen.
- Druk op X in de richting van een vijand om deze te
- Houd X ingedrukt om door te gaan met blazen.

Gevechtaanvallen:

- Body Slam

Gebruik de Control Stick om de plus in de cirkel te krijgen en wacht tot Flurrie aanvalt.

FP: 0

Minimale Schade: 0

Maximale Schade: 2

Type: Fysiek Contact uit de lucht.

Aantal Vijanden: 1

- Gale Force

Houd A ingedrukt en wacht tot het A-Knop-plaatje op het scherm losgelaten word. Doe hetzelfde zodra dit gebeurt, en ga zo door tot de aanval ophoudt. Een aantal vijanden worden dan weggeblazen.

FP: 4

Type: Schadeloze aanval.

Ga nu nog niet weg. Ga eerst Flurries kamer binnen, en open het schatkistje voor de Super Appeal P badge. Ga de kamer uit, loop de trap af, save, en ga het huis uit.

[D0608] Boggly Woud

Spring door de achtergrond naar de pijp toe, ga de pijp in, loop naar rechts, gebruik je R-vaardigheid om door de heg te komen, loop naar links, versla de Dark Puff, en ga door naar het volgende gebied.

Spring vanaf de verhoging naar de boomstammen toe en loop naar de linkerkant van het gebied. Spring van de boomstammen af en ga door naar het volgende gebied.

Loop een klein eindje naar links en je krijgt een e-mail:

04 RDM Eerste Uitgave

ROGUEPORT VANDAAG

We brengen je al het nieuws van dit moment terwijl het gebeurt!

We hebben nu details van alweer een incident in de parlor in het westen van Rogueport. Woedend door de hoge Pianta prijzen, Goomfrey (30 jaar) is verdacht voor het op gewelddadige wijze schudden van de Pianta Wisselaar (5 jaar), wat de Pianta Wisselaars alarmgeluid liet klinken, wat tot een korte periode van uitschakeling van de Pianta Wisselaar leidde. De parlor was gedwongen om tijdelijk te sluiten.

Het slachtoffer: "Ik ben een machine. Het maakt niet uit hoe hard je me schud, ik voel geen pijn. Einde interview."

WINKELREPORTER GO!

Ontvang het beste winkelnieuws over de beste winkelplekken van de wereld!

Als Petalburg je bestemming is, kun je de winkel dat de afgelopen 20 jaar het meest besproken onderwerp is in de stad onmogelijk missen: Niff T.'s Winkel! De Vriendelijke eigenaar is lang de meest verkozen kandidaat in de stad geweest, maar het gerucht doet de ronde dat hij in het geheim verliefd is op de eigenaar van de herberg! De wijze en amusante winkeleigenaar moet dit zeggen: "Je leeft maar één keer, dus geniet ervan terwijl het kan! Begin nu met winkelen bij het goede oude Niff T.'s Winkel!

KOKEN VOOR NIEUWELINGEN

Geïnteresseerd in koken maar weet je niet wat je moet koken? Probeer onze chefkoks heerlijke suggesties!

Het lekkere recept van vandaag:

Fried Shrooms!

Voeg wat kruiden aan je Mushrooms toe, sauteer ze een beetje, en ze zijn klaar voor de eettafel!

NOTITIES VAN DE REDACTEUR

We hopen dat je hebt genoten van RDM's eerste uitgave! Je kunt uitkijken naar komende edities die binnenkort naar jou op weg zijn!

Gepubliceerd door Rogueport

Restauratie Comité

Loop nu naar links, spring de pijp in, spring over de gaten en ga de Boom in.

[D0609] De Grootse Boom

Loop de linkse boomstronk op en gebruik Flurrie's X-aanval naar rechts om daar een stuk van de boom weg te blazen. Een flitsend bord met "Geheime Ingang" wordt dan zichtbaar. Punio wordt blij en springt het gat in. Flurrie praat nu met je over haar leven. Ze zegt dat ze ooit een beroemde actrice was en bekend was als "Madame Flurrie" over de hele wereld. Maar de spotlights verjaagde haar en nu heeft ze zich teruggetrokken in het woud. En al snel zag ze die schattige Puni's, wat haar herrinnerde aan haar onschuldigheid als actrice. Ze wil nu weer terug naar de spotlights. Punio roept Mario en de camera verschuift naar de deur. Het lampje boven de deur wordt groen en de deur gaat open. Punio komt naar buiten. Spring van de stronk af en ga naar binnen.

Druk op A voor het linkse bosje voor een Muntje, en loop verder naar rechts. Punio zoekt dan naar de anderen, en schreeuwt "HALLOOOO?" Twee X-Nauts komen door de deur rechts aangelopen en rennen naar Mario toe. De X-Nauts merken dat het Mario is en besluiten hem aan te vallen.

[XNAUT]	
Micro-Baas: X-Naut x2	Tattle ze eerst maar even, en gebruik dan een
• X-Naut [TL107]:	succesvolle Earth Tremor om ze in één keer in
HP: 4	de pan te hakken.
Verdediging: 0	
Kracht: 3	
Aanvallen:	
• Beuk	
• Groeidrankje	

De X-Nauts vluchten meteen en doen de deur rechts op slot. Punio vraagt zich af waar de rest is en plotseling komt er een Puni tevoorschijn van achter één van de vreemde objecten in de achtergrond. Punio snelt er naartoe en Punio zegt dat hij daar weg moet komen. Dat doet hij en de Puni schrikt van Mario's enorme postuur. Een andere Puni komt tevoorschijn en vraagt of Punio zeker weet dat Mario ze niet wil opeten. Punio vraagt wie daar allemaal is en een hele bende Puni's komen van achter de vreemde objecten tevoorschijn. Punio begint met voorstellen maar plotseling roept er iemand "WACHT!". Het is een enorm dikke Puni, en hij vertrouwt Mario niet. Punio zegt dat dat niet zo is Puniper (zo heet hij) zegt dat Punio geen idee heeft van wat er allemaal is gebeurd terwijl Punio weg was. Punio vraagt zich af wat dat is en Puniper legt uit dat alle andere Puni's gevangen zijn genomen door de X-Nauts omdat ze niet wilden zeggen waar een of ander Kristallen ding was. Omdat ook Punio's zusje gevangen is genomen wil Punio meteen actie ondernemen. Puniper legt uit dat de X-Nauts echter niet alleen zijn en dat de alle Jabbi's ook met ze meedoen, omdat ze de boom voor zichzelf willen hebben. Punio vraagt wie hem wel wil helpen, maar Puniper onderbreekt hem. Hij zegt tegen Mario dat, als hij de andere Puni's kan bevrijden, ook hij hem zal helpen.

Alle Puni's behalve Puniper vluchten weer naar de objecten. Loop naar rechts, gebruik het Save-Blok en het Hartblok als je denkt ze nodig te hebben en ga de pijp achter je in.

Rechts van je staat een vreemd object die je straks nodig zult hebben. Negeer

het dus en ga de pijp rechts in.

Druk op A voor het voorste bosje dat je nu ziet voor een Power Punch. Loop een stukje naar links, versla de X-Naut [TL107], loop naar links en ga de pijp in. Versla de Yux [TL110], loop verder naar rechts (val niet naar beneden!), en ga de pijp daar in.

De camera zit nu in een kamer met een X-Naut. De X-Naut vraagt zich af hoe lang het nog duurt voordat ze die Kristallen Ster vinden, en denkt dat ze misschien op de verkeerde plek zijn. Plotseling springt een schaduw naar hem toe en slaat hem neer.

Terug bij Mario. Punio ziet de Puni Ouderling in een rode cel en roept haar naam. Punio zegt dat ze haar gaan redden, maar de Ouderling wil dat ze eerst de andere Puni's helpen. Punio vraagt waar de anderen zijn, en de Ouderling begint te mompelen. Iemand anders zegt "Grote broer?!? Is dat mijn Punio?", en Punio rent naar een andere, blauwe cel toe. Het is zijn zusje, en ze zit samen met massa's andere Puni's gevangen. Punio zegt dat ze haar gaan redden en zegt daarna tegen Mario dat ze de sleutel naar de cel moeten vinden. Jijzelf kunt de cellen binnengaan, met je R-vaardigheid. Maar dat lost nog niks op, want de andere Puni's moeten er ook uit. Loop dus naar links en ga door de opening.

Dit is de kamer waar de X-Naut werd aangevallen. En raad eens door wie? Juist. Opnieuw Ms. Mowz. Je partner vraagt wat ze hier doet en ze zegt dat er mooie badges te vinden waren. Ze loopt naar Mario toe, geeft hem een kus, springt naar het raam toe en verdwijnt. Je partner maakt een opmerking over Ms. Mowz en de X-Naut wordt wakker, en valt hem aan.

[NAUT2]	
Micro-Baas: X-Naut	Ugh. Deze is gemakkelijk in één beurt te
• X-Naut [TL107]:	verslaan. Een geupgrade Goombella kan hem in
HP: 4	één klap aan, en anders kun je wel Mario erbij
Verdediging: 0	gebruiken. Het moet een eitje zijn.
Kracht: 3	
Aanvallen:	
• Beuk	
• Groeidrankje	

Zodra je hem hebt verslagen, krijg je een Red Key. Druk op A voor het bosje voor een Muntje, loop naar links, open de schatkist voor een Ultra Shroom en ga door de opening weer naar rechts.

Gebruik de sleutel om de cel van de Puni Ouderling te openen en Punio rent naar binnen om haar te groeten. De Ouderling wordt boos op hem omdat hij haar eerst bevrijdde in plaats van zijn zusje en de anderen. Ze begint hem te preken. Het scherm zegt "Verscheidene uren later..." en Mario en zijn partner slapen. Blijkbaar is de Ouderling eindelijk klaar met preken en vraagt waarom hij hier sowieso is. Punio legt uit dat ze hier kwamen om iedereen te redden en begonnen waren met haar. De Ouderling wil dat hij haar hier weg haalt, en ze gaat weg. Punio rent naar de cel van zijn zusje toe en zegt dat hij snel komt om haar te redden. Ga door de pijp naar beneden.

Val hier naar beneden en ga door de pijp rechts.

Loop naar links en ga door de pijp naar beneden.

Gebruik het Save-Blok om je vorderingen op te slaan, loop naar links en automatisch begint een gesprek. Puniper zegt dat hij niet had verwacht dat het

hem zou lukken de Ouderling te bevrijden, maar dat dat niet betekent dat hij hem accepteert als hun leider, en al helemaal niet dat hij Mario vertrouwt, omdat hij nog niet eens alle Puni's heeft bevrijd. De Ouderling wordt boos op hem en zegt dat hij MOET helpen, omdat ze in deze baggere tijden echt samen moeten werken om hun boom terug te krijgen. Hij moet Mario (de Ouderling noemt hem "Marty-o") dus gewoon helpen en doen wat hij zegt. 10 Puni's voegen zich bij je party! Je partner vraagt nog aan de Ouderling of ze iets weet van de Kristallen Ster en de Ouderling zegt dat die zich heel, HEEL verder onderin de boom bevindt. Ze zegt dat Mario ze eerder moet krijgen dan de X-Nauts, en dat hij dus naar onderin de boom moet gaan. Maar voordat hij dat kan doen, moet hij alle Puni's redden. Hiervoor heeft hij iets nodig, namelijk de Puni Orb. De Ouderling geeft hem de Puni Orb, en vertelt wat je er mee moet doen. Loop een stukje naar rechts en de Ouderling zegt dat ze nog iets wil zeggen. Als je een Puni kwijt raakt, moet je gewoon naar haar toe gaan om ze terug te krijgen. Loop naar rechts, save, en ga door de pijp naar boven.

Loop naar rechts, ga op het vreemde platform staan en druk op A voor het figuur met het gat. De Puni Orb wordt erin geplaatst en door het gewicht van de Puni's verschijnt er rechts een pijp. Haal de Puni Orb er weer uit en ga de pijp in.

Versla de X-Naut die je meteen aanvalt en druk op A voor het ding naast de deur om de deur te openen. Als je door de deur gaat, kom je in de eerste kamer aan. Save hier maar weer en ga de deur weer door. Val naar beneden, ga door de vloeistof naar rechts en druk op A voor het grootste bosje voor een Thunder Rage. Spring tegen de Shine Sprite [SS-06] aan en loop door de vloeistof terug naar links. Ga met de pijp omhoog, doe de Puni Orb in het gat, gebruik Flurrie's X-vaardigheid om ze naar rechts de vloeistof in te blazen, haal de Puni Orb er weer uit, spring naar de overkant toe, doe de Puni Orb in het gat hier, spring terug naar de andere kant en help de Puni's een handje met naar de overkant komen met Flurrie's X-vaardigheid, spring weer naar de overkant, haal de Puni Orb uit het gat, en ga rechts de pijp in.

Loop hier naar links, maar kijk uit: de Pider [TL062] die hier hangt schrikt de Puni's af! Versla de Pider en loop verder naar links. Gebruik Flurrie's X-vaardigheid om het voorwerp hier weg te blazen en er verschijnt een > Platform. Gebruik het platform met je Plane-vaardigheid om te vliegen naar een ander > Platform te vliegen. Gebruik deze weer om naar een verhoging te vliegen met een Shine Sprite [SS-07] erop. Spring tegen de Shine Sprite aan en spring van de verhoging af. Versla de twee Pale Piranha's die hier rondlopen en ga vlug de pijp weer in naar boven om je Puni's te halen. Ga met de Puni's de pijp in en ga de pijp rechts in.

In deze kamer zit een Jabbi. Zodra hij je ziet vlucht hij naar een andere kamer en Punio zegt dat het een Jabbi was. Hij zegt ook dat hij ooit goed om kon gaan met Jabble, een Jabbi, en vraagt zich af of ook hij nu zijn vijand is. Ga de pijp in, druk op A voor het grote bosje rechts van het Save-Blok voor een Sterrenstukje [SP-25], Save met het Save-Blok en gebruik Flurrie's X-vaardigheid tegen de absolute linkerkant van de kamer om een stukje papier hier weg te blazen en een opening te tonen. Ga deze opening in voor een winkel!

Gebruik het Hartblok als je dat wilt, en koop iets als je wilt. Het volgende is hier te krijgen:

HP Drain:	10 Muntjes
Ice Storm:	15 Muntjes
Mystery:	3 Muntjes
Mini Mr. Mini:	8 Muntjes
Honey Syrup:	5 Muntjes
Mushroom:	3 Muntjes

Als je achter de boomstammen links gaat staan, verschijnt er een spreek-symbooltje. Druk op A en een kleine Jabbi springt op de boomstammen. Punio zegt

dat het Jabble is en Pungent, de eigenaar, schrikt. Maar het is nog maar een kin, dus laat hij hem met rust. Punio vraagt of je hem mee met rust wilt laten. Kies "OK, we'll leave him be" (als je de andere optie kiest, ga de kamer uit en weer in en doe het allemaal overnieuw), en je partner vraagt of je hij met je mee wilt. Het spel zegt dat Jabble knikte en hij hoort dus bij je. Pungent maakt een positieve opmerking. Ga de winkel uit.

Save als je dat wilt, en gebruik de pijp rechts om weer naar boven te gaan. Negeer het pad dat naar rechts leidt, en ga door de opening rechts naar waar de Jabbi heen ging.

Loop een eindje naar rechts en 10 Jabbi's komen uit een vreemd voorwerp rechts. Ze vallen je aan. De Puni's gaan met ze op te vuist. Gebruik Flurrie's X-vaardigheid om mee te helpen. Als het je niet lukt, vlucht je terug naar links. Als het je wel lukt om ze allemaal te verslaan zonder al je Puni's te verliezen, gaan de Puni's het "gebouw" binnen om deze te vernietigen, waardoor een opening zichtbaar wordt. Ga hier in.

Loop langs het smalle pad achteraan de kamer naar rechts en ga via de trap naar beneden. Open de schatkist voor een Blue Key. Ga de trap weer op, loop langs het smalle pad en ga terug naar de kamer waar je de Jabbi's bevocht.

De camera gaat nu naar de Blauwe cel toe, waar één van de Puni's blijkbaar denkt dat ze het niet gaan winnen van de X-Nauts. De Puni vraagt wat dat ding is dat Petuni al die tijd bij zich heeft gehad en Petuni toont een Dried Shroom. Petuni zegt dat het een Mushroom is, en dat het helemaal uitgedroogd is. De Puni zegt dat Punio vast wel terugkomt en de camera gaat terug naar Mario.

Loop de kamer door en loop door de opening links.

Ga naar de rechtse pijp toe en ga er in.

Loop naar links en ga de pijp daar in, ga via het pad naar rechts naar de pijp die zich daar bevindt en ga daar in.

Doe de Puni Orb in het gat, gebruik Flurrie's X-vaardigheid om de Puni's de vloeistof in te blazen, haal de Puni Orb er uit, spring naar de overkant toe, doe de Puni Orb in het gat daar, spring terug naar de andere kant, en gebruik Flurrie's X-vaardigheid om de Puni's naar de overkant te blazen. Spring naar de overkant en ga door de deur.

Save, en ga door de pijp naar boven.

Loop naar rechts en ga de rechtse pijp in.

Loop naar links, ga de pijp in, loop naar rechts en ga de pijp daar in.

Punio roept naar Petuni dat hij de sleutel heeft en dat hij haar gaat bevrijden. Hij rent naar de cel toe. Gebruik de Blue Key om de cel te openen, en alle Puni's rennen naar buiten. Ze vormen een kring waarin Petuni en Punio tegenover elkaar staan. Punio vraagt of alles goed met haar is en Petuni zegt ja. Ze zegt ook dat ze iets voor hem heeft, en dat ze dat al veel langer geleden had moeten geven. Ze geeft hem de Dried Shroom. Punio eet hem op en zegt dat het heerlijk was, met wat stuiptrekkingen erbij. Punio geeft haar een knuffel. 90 Puni's voegen zich bij je party! Ga de pijp rechts in.

Spring naar beneden (wat de andere Puni's achterlaat) en ga door de pijp rechts verder naar beneden.

Loop naar links en spring de pijp in.

Loop naar links en praat tegen de Puni Ouderling om alle Puni's terug te krijgen. Loop naar rechts, save, en ga de deur door.

Stop de Puni Orb in het gat, gebruik Flurrie's X-vaardigheid om de Puni's de vloeistof in te blazen, haal de Puni Orb uit het gat, spring naar de overkant, doe de Puni Orb in het gat daar, spring terug naar de andere kant, en help de Puni's naar de overkant met Flurrie's X-vaardigheid. Spring naar de overkant, haal de Puni Orb uit het gat, en spring de pijp rechts in.

Loop naar links en ga de pijp in om naar beneden te gaan. Loop naar rechts en ga de pijp daar in.

Loop langs het smalle pad naar links toe, versla de Pider, loop verder naar links, gebruik Koops' X-vaardigheid naar de lucht onder het rode "?"-Blok om hier een blok te laten verschijnen, spring op het blok, spring tegen het "?"-Blok aan voor een Damage Dodge P badge, versla de Pider en loop met alle Puni's door de opening links.

Maak jezelf klaar voor een veel groter gevecht dan die slappe 10 Jabbi's. Loop naar links en er komen maar liefst 100 Jabbi's uit de korf. Help de Puni's een handje met het vechten door de Jabbi's weg te blazen met Flurrie's X-vaardigheid en zorg dat je ze verslaat. Als dat lukt, zullen de Puni's ook deze korf vernietigen, waardoor opnieuw een opening verschijnt. Ga de opening in.

Versla de Pale Piranha, negeer het gat voor de Puni Orb en ga de pijp links in. Versla de Pale Piranha die hier rondhangt en kijk achter de pijp waar je net doorheen kwam voor een Sterrenstukje [SP-26]. Druk op A voor het voorste en linkse bosje voor een Muntje en ga door de opening naar rechts.

Hier bevindt zich een duidelijk neppe plek voor je Puni Orb. Doe het er echter gewoon in en een cel neemt je Puni's gevangen. Er verschijnt ook een pijp rechts. Iemand lacht en Lord Crump verschijnt met twee X-Nauts. Hij lacht je uit en vertrekt weer. Haal de Puni Orb uit het pedestaal en gebruik je R-vaardigheid om door de tralies heen te gaan en je partner en Punio zeggen dat je iets moet doen. Ga de pijp rechts in. Je partner zegt dat hij/zij die figuren hier eerder heeft gezien. De volgorde van de figuren is: Zon - Maan - Puni - Ster. Onthoud dit, je hebt het nodig. Spring op de zwarte "!"-Knop en iets trilt. Je partner vraagt zich af wat het was. Ga de pijp weer in, en ga weer door de opening links.

Gebruik de pijp links om naar boven te gaan en ga door de opening rechts.

Loop helemaal naar rechts en ga door de opening daar.

Spring naar beneden, save, loop naar rechts, ga de pijp daar in, en ga door de opening rechts.

Loop helemaal naar rechts en ga door de opening daar.

Spring hier naar beneden en je zult zien dat, door de zwarte "!"-Knop in te

drukken, er hier witte "!"-knoppen zijn verschenen. Weet je nog wat de volgorde was van de figuren? Nee? Nou, dat was Zon - Maan - Puni - Ster. Gebruik de witte knoppen om de figuren in deze volgorde te krijgen en de figuren verdwijnen en maken plaats voor een opening. Ga door deze opening.

Open de grote kist voor de Super Boots! Er verschijnt nu een nieuw personage: Toadette. Toadette zal je uitleg geven over nieuwe Hamers en Schoenen naarmate je verder vordert in het spel. Ze zal je nu uitleggen hoe de Super Boots werken.

Druk op A om te springen, en weer op A om een Spin Jump te maken, waardoor Mario met zijn kont naar beneden valt en wat trillingen veroorzaakt. Het spel wil dat je dat nu doet. Doe het dus. Toadette vraagt of je het nog een keer wilt proberen. Kies "One more time" om dat te doen, en "Nope! I got it!" om dat niet te doen. Toadette toont nu een houten kruis en zegt dat je die kan vernietigen met de Spin Jump. Komt je bekend voor? Dat kan. Er zijn er namelijk een heleboel in de Grootse Boom. Je kunt de Spin Jump ook in gevechten gebruiken. Je springkracht is ook vergroot. Uitleg afgelopen. Ga terug naar waar de witte "!"-Knoppen waren.

Spring met de Spin Jump door het houten kruis op de grond en je belandt in een gebied met palen. Jij staat zelf op een paal. Spring één paal naar links en gebruik Koops' X-vaardigheid om de Charge Badge te krijgen. Spring nu 3 palen naar rechts, twee palen naar achteren, en 2 palen naar links en spring tegen de Shine Sprite [SS-08] aan. Spring van de paal af, en ga door de pijp naar boven. Ga door de opening naar links.

Loop naar links en ga door de opening daar.

Loop het complete smalle pad af en ga door de opening naar links.

Loop naar links en ga door de opening daar.

Negeer het kruis en ga de pijp in. Loop naar rechts en ga door de opening daar.

Ga de cel binnen met je R-vaardigheid en doe de Puni Orb in het nepgat. Spring door het houten kruis met je Spin Jump en ga terug naar boven met de pijp rechts. Ga weer door de tralies en gebruik Flurrie's X-vaardigheid om alle Puni's het gat in te krijgen. Als de Puni's ergens vast komen te zitten, haal dan de Puni Orb er weer uit en doe het er weer in. Ga door met blazen tot ze allemaal het gat in zijn, haal de Puni Orb uit het pedestaal en spring dan zelf het gat in. Kijk achter de pijp voor een Sterrenstukje [SP-27], ga door de pijp naar boven en ga door de opening links.

Loop naar links en ga de pijp in. Gebruik de Puni Orb op het pedestaal en spring door het houten kruis. Ga weer naar boven met de pijp en blaas alle Puni's door het gat met Flurrie's X-vaardigheid. Haal de Puni Orb uit het pedestaal en spring dan zelf het gat in. Spring de pijp in.

Loop naar rechts en versla de X-Naut. Loop verder naar rechts en ga de pijp in. Versla de Yux in deze kamer en druk op A voor het derde bosje van rechts voor een Muntje. Ga nu de pijp links in.

Ga de pijp in, en spring over de palen naar de overkant. Ga door de pijp die naar boven leidt en spring op de blauwe "!"-Knop. Hierdoor verdwijnt het andere blauwe "!"-Knop, een echt "!"-Knop, onder water. Gebruik Koops' HOUD-vermogen naar links en loop van de Knop af. De knop komt weer boven water. Laat de X-Knop los en Koops raakt de "!"-Knop, waardoor al het water naar beneden stroomt. Spring naar beneden, open de schatkist voor een Shrink Stomp Badge, en ga de trap op. Spring de pijp naar beneden weer in en loop met je Puni's over de lelies naar de overkant. Spring terwijl je naast de linkse pijp stat naar links, naar de waterlelie toe, en spring tegen de Shine Sprite [SS-09] aan. Ga nu de pijp in.

Plaats de Puni Orb in het pedestaal en het platform zweeft naar beneden. Pak de Puni Orb weer en druk op A voor het linkse bosje voor een Mushroom. Gebruik het Hartblok en het Save-Blok en ga door de opening naar rechts.

De camera zit in een kamer waar Lord Crump loopt te ijsberen. Hij is aan het zoeken naar de Kristallen Ster maar weet niet waar het is. Hij hoort dat er

iemand aankomt en vlucht.

Terug bij Mario. Loop naar het midden van de kamer en plaats de Puni Orb in het pedestaal. De Kristallen Ster verschijnt boven een standbeeld en Lord Crump gapt hem. Je partner wordt boos op hem en Lord Crump lacht je uit. Dan vlucht Lord Crump, nadat hij een tijdbom heeft geactiveerd, met een pijp. Pak de Puni Orb en vlucht naar de pijp toe, en ga erin. Je hebt 5 minuten om te vluchten.

Je ziet nog een glimp van Lord Crump en dan vallen twee X-Nauts je aan.

[NAUT3]	
Micro-Baas: X-Naut x2	Normale sprong en een geupgrade Goombella's
• X-Naut [TL107]:	Headbonk et voila.
HP: 4	
Verdediging: 0	
Kracht: 3	
Aanvallen:	
• Beuk	
• Groeidrankje	

Druk op A voor het linkse, voorste bosje voor een Sterrenstukje [SP-28] en open de deur met het grijze ding ernaast. Ga erdoor.

Ga de pijp in en ga de pijp daarnaast ook weer in.

Loop naar links, ga de pijp in, loop naar rechts en ga de pijp daar in.

Plaats de Puni Orb in het pedestaal, gebruik Flurrie's X-vaardigheid om de Puni's de vloeistof in te blazen, pak de Puni Orb terug, spring naar de overkant, plaats de Puni Orb in het pedestaal, spring terug naar de andere kant en help de Puni's een handje door te blazen. Pak de Puni Orb weer zodra alle Puni's aan de overkant zijn en ga dan door de deur.

Gebruik het Save-Blok om te saven als je dat wilt en loop verder naar links.

De camera verschuift naar Lord Crump, die de Puni Ouderling aan het uitschelden is. Deze wordt boos en schreeuwt naar Lord Crump, die ook weer terugschreeuwt. Ze worden onderbroken door Mario en zijn partner, en Lord Crump zet de tijdbom stop en drukt opnieuw op zijn knopje, wat een balletje laat verschijnen. Hij springt hierin en het balletje verandert in een gigantische Robot.

[MVG1] [TL117]	
Baas: Magnus von Grapple	Tattle het ding eerst, en val het aan met een
HP: 30	Sprongaanval. Ga door met Springen tot hij
Verdediging: 1	zijn vuisten wegschiet. Gebruik eventueel
Kracht: 2	Power Bounce, het kan erg handig zijn. Zodra
Aanvallen:	hij ongeveer 10 HP over heeft, laat hij zijn
• Stomp	vuisten los. Gebruik dan Earth Tremor. Lord
• Losse Vuisten	Crump zegt met nog ongeveer 5 HP over dat hij
Sub-Bazen:	het niet meer aankan. Probeer hem af te maken
• Vuisten:	met Multibonk (als je die hebt), en Magnus
HP: 2	von Grapple is verslagen.
Verdediging: 0	
Kracht: 4	
Aanvallen:	
• Raketaanval	
Locatie: De Grootse Boom	

| _____ |
Magnus von Grapple explodeert en Lord Crump en de Kristallen Ster vallen eruit. Lord Crump springt overeind en vlucht. De andere X-Nauts volgen zijn voorbeeld. Je partner is blij dat je hebt gewonnen en de Puni Ouderling zegt dat je de Kristallen Ster mag hebben, en dat doet Mario. Je krijgt een Kristallen Ster, en leert Clock Out!

EINDE HOOFDSTUK 2

En zo, na het verpummelen van Lord Crump, ontvangt Mario de tweede Kristallen Ster... Met de X-Nauts verdwenen keerde de rust terug naar de Grootse Boom. Het Boggly Woud echode met de vreugdeliedjes van de Puni's. Maar... dit is mogelijk niet de laatste keer dat onze held iets hoort van de snode X-Nauts. Ze zullen zeker doorgaan met in Mario's weg staan en proberen een stop te stoppen in zijn inspanningen.

Het spel vraagt of je wilt saven. Doe dit.

```
,-,---.  
'|___/ -----_ .-----.  
,| \ Bowser & Peach II _-----| [C-007] |---+-----+-----+  
'^---' -----'-----' | Mini-Inhoud: |  
|-----|  
| [C0701] Peach |  
| [C0702] Bowser |  
'-----'
```

[C0701] Peach

Kijk hoe de hoofdjes verschijnen en verdwijnen, en je zult weer bij Grodus zijn. Een blauw-met-witte X-Naut staat voor hem en blijkbaar heeft hij net gezegd dat hij niet met Lord Crump in aanraking kan komen. Een X-Naut komt binnen, en zegt tegen Grodus dat Mario de Kristallen Ster in Boggly Woud heeft gevonden. Grodus vindt het natuurlijk niet fijn en vraagt naar andere Kristallen Sterren. Helaas voor hem is daar nog niets bekend over. De X-Nauts weten al iets over 3 Kristallen Sterren, waarvan twee in Mario's bezit zijn. Hij beveelt de X-Naut verder te gaan met het onderzoek en zegt dat het nu zeker is dat Mario de kaart heeft. Hij beveelt de andere X-Naut op te letten op wat Mario doet.

We zijn weer bij Peach haar kamer. De camera is gericht op de deur naar TEC en Peach vraagt zich af of Mario haar mail wel heeft gelezen. Loop een stukje naar rechts en de deur zal weer automatisch open gaan. Ga de deur in.

Loop naar rechts en ga de deur rechts in.

TEC zegt dat hij blij is dat Peach gekomen is en Peach vraagt of haar mail aan Mario wel is aangekomen. Volgens TEC is dat zo. Peach vraagt wat TEC nu weer van haar wil en TEC zegt dat hij haar heeft horen zeggen dat ze het vervelend vindt dat ze nooit meer zou kunnen dansen bij een bal. Peach schrikt van het feit dat TEC haar heeft zitten afluisteren en TEC biedt zijn excuses aan, maar zegt dat hij haar moet afluisteren van Grodus. TEC zegt dat hij graag met Peach wil dansen en dat hij wil weten hoe het impuls zijn CPU bereikte. Peach zegt dat daar niks achter zit en dat het gewoon een deel van liefde is. TEC vraagt of Peach met hem wil dansen. Peach vraagt hoe ze nou met TEC kan dansen en TEC toont een hologram van Peach. Nu moet je gaan dansen. Druk op de knop (A, B, Y of X) wanneer deze op het scherm verschijnt. Het duurt een tijdje, maar

uiteindelijk houdt het op. Zorg dat je niet te veel fouten maakt. TEC zegt dat het leuk was, en beseft dan opeens dat het impuls dat hij zojuist voelde "lol" was. TEC zegt dat Peach gebruik mag maken van zijn communicator en dat doet Peach. TEC zegt tegen Peach dat ze terug naar haar kamer mag gaan, en terwijl ze vertrekt zegt ze dat TEC een raaaaare computer is, waarop TEC haar tegenspreekt omdat hij 's werelds briljantste computer is.

Save.

[C0702] Bowser

Kijk naar de hoofdjes en je zult Bowser zien aankomen in Petal Meadows. Kammy volgt hem en zegt dat Prinses Peach in het dorpje verderop gezien was. Je gaat nu een Bowser-platformspel spelen. Loop naar rechts, spring op of verbrandt de Goomba met B en spring tegen het gele blokje met de ogen aan voor een biefstuk. Deze biefstuk zorgt ervoor dat Bowser groter wordt. Loop verder naar rechts, spring over de twee pijpen heen, verbrandt de X-Naut (hij vlucht niet voor je!), spring tegen het blok aan voor een biefstuk en Bowser wordt gigantisch en onverslaanbaar. Loop snel naar rechts (alles wat je aanraakt wordt automatisch vernietigd), naar de vlag toe.

Bowser komt aan in Petalburg. Een Koopa begroet hem vriendelijk, maar beseft dan dat het de Koopa Koning is, dus vlucht hij. Bowser wil weten waar Peach is, maar omdat iedereen zich verstopt krijgt hij geen antwoord. Kammy Peach echter achter een raam stan. Bowser rent er naartoe en zegt triomfantelijk dat hij haar komt halen. Ze geeft geen antwoord. Kammy zegt dat ze gewoon zo blij is dat ze sprakeloos is. Dan schreeuwt iemand "NEEEEEEE!". Het is een trillende Koopa die zegt dat hij liever sterft dan dat hij zijn levensgrote Peach poster opgeeft. Hij rent naar het raam toe, pakt de poster en gaat naar binnen. Bowser schrikt omdat het een poster was. Bowser wordt droevig omdat hij nu de grote, machtige koning is van mensen die met posters praten.

Save.

```
..  /..
\  /  -----
| /  an H2 naar H3  |-----| [C-008] |-----+-----+
`'  +-----|      '-----'      |      Mini-Inhoud:      |
| Badges:          |-----| |
| • Happy Heart P |      | [C0801] De Grootse Boom |
|-----|      | [C0802] Boggly Woud   |
| Mails:          |      | [C0803] Flurrie's Huis   |
| • Peach 2 [D0505] |      | [C0804] Boggly Woud   |
| • Koopook [D0506] |      | [C0805] Rogueport Riool |
| • Koopley [D0507] |      | [C0806] De Duizend-Jaar |
|-----|      |      Deur      |
| Sterrenstukjes: |      | [C0807] Rogueport      |
| • [SP-29]       |      | [C0808] Rogueport Riool |
| • [SP-30]       |      | [C0809] Petal Meadows  |
| • [SP-31]       |      | [C0810] Petalburg      |
| • [SP-32]       |      | [C0811] Petal Meadows  |
| • [SP-33]       |      | [C0812] Rogueport Riool |
| • [SP-34]       |      | [C0813] Rogueport      |
| • [SP-35]       |      | [C0814] Rogueport Riool |
| • [SP-36]       |      | [C0815] Rogueport      |
| • [SP-37]       |      |-----|
| • [SP-38]       |      |
```

```
| • [SP-39] |
| • [SP-40] |
| • [SP-41] |
| • [SP-42] |
| • [SP-43] |
| • [SP-44] |
| • [SP-45] |
|-----|
| Voorwerpen |
| (Belangrijk): |
| • Blimp Ticket |
|-----|
```

[C0801] De Grootse Boom

De hoofdjes verschijnen weer en we zijn weer terug in Boggly Woud. Alle Puni's staan voor hun boom en nemen afscheid van Mario. Punio bedankt Mario voor alles wat hij heeft gedaan, de Puni Ouderling zegt dat ze wel een beetje verdrietig is over het feit dat hij nu vertrekt, Petuni zegt dat ze graag wil dat je weer eens terugkomt, en Punio zegt nog dat ze zullen zorgen dat er niets meer zal gebeuren, en wenst je succes met je Kristallen Sterren. Je partner belooft dat ze nog eens terugkomen en ze nemen afscheid. Ga nog niet naar het Boggly Woud. Ik wil eerst nog wat Sterrenstukjes uit de boom halen. Ga de boom dus in.

Ga naar rechts en ga de pijp in.

Loop naar rechts en doe een Spin Jump op de grond naast het pedestal-platform. Een stukje grond gaat dan de lucht in. Ga naast dit stukje grond staan en doe nog een Spin Jump voor het sterrenstukje [SP-29]. Ga nu door de pijp naar boven.

Loop naar links, ga de pijp in en ga daar weer naar rechts, de pijp daar in.

Ga de blauwe cel in en doe een spin jump. Een stukje grond vliegt dan de lucht in. Ga naast het stukje grond staan en doe nog een spin jump voor een sterrenstukje [SP-30]. Ga nu de cel weer uit, en ga de pijp rechts in.

Val naar beneden en ga de pijp rechts in.

Ga de pijp links in.

Loop naar links en ga de boom uit.

Loop langs de Puni's en ga links het Boggly Woud in.

[C0802] Boggly Woud

Spring over de gaten en ga de pijp in. Loop een stukje in welke directie dan ook en je krijgt een mail. Druk op A.

"Liefste Mario,

Je maakt je vast veel zorgen over mij... Maar weet alsjeblieft dat het goed met me gaat! Ik maak me eigenlijk meer zorgen over jou. De barbaren die me hebben gekidnapt zijn wanhopig aan het zoeken naar de Kristallen Sterren. Ik zal proberen zoveel mogelijk over ze te weten te komen. Ik e-mail je alles wat ik uitvind, OK? Je moet weten dat ik je mis. De laatste tijd heb ik alleen maar gedroomd over onze dagen terug in het kasteel. Ik hoop dat we binnenkort weer

zorgeloze dagen daar besteden.
-Prinses Peach-

Je partner maakt een opmerking. Loop naar rechts en ga naar het volgende gebied.

Loop om de bomen heen en ga de pijp in. Gebruik het > Platform om naar de overkant te komen en ga naar het volgende gebied.

Loop naar rechts en ga het smalle gaatje in de heg door met je R-vaardigheid. Loop weer naar links en ga de pijp daar in. Spring over de gaten naar het huis toe.

[C0803] Flurrie's Huis

Loop naar boven (save als je wilt), en ga Flurrie's kamer binnen.

Ga voor Flurrie's bed staan en doe een spin jump. Een stukje grond vliegt dan een stukje de lucht in. Ga naast het stukje grond staan en doe nog een spin jump voor een sterrenstukje [SP-31]. Ga nu de kamer weer uit.

Loop naar beneden en ga het huis uit.

[C0804] Boggly Woud

Spring door de achtergrond en ga de pijp in. Loop naar rechts, gebruik je R-vaardigheid om door de heg te komen en loop verder naar links. Versla de Dark Puff, en ga door naar het volgende gebied.

Spring de boomstammen achterin het scherm op en loop naar links. Spring aan de linkerkant van het gebied weer van de boomstammen af en loop verder naar het volgende gebied.

Loop langs de pijp en ga door naar het volgende gebied.

Versla de Piranha Plant, de Cleft en de andere Piranha Plant en loop verder naar links, naar het volgende gebied.

Gebruik het Save-Blok om je vorderingen op te slaan en ga de pijp in, terug naar Rogueport Riool.

[C0805] Rogueport Riool

Doe meteen hier een Spin Jump en een stukje grond vliegt de lucht in. Doe nogmaals een Spin Jump naast het stukje grond en je krijgt een Sterrenstukje [SP-32]. Ga nu de opening in de muur in, loop naar links en ga er weer uit. Spring naar beneden en ga de deur binnen.

Gebruik je R-vaardigheid om door de tralies te komen en versla of negeer de Spinia's. Loop naar de trap rechts toe, maar blijf bij het ezelsortje in de muur staan. Gebruik Flurrie's X-vaardigheid om een papiertje weg te blazen op de muur en zo een schatkist zichtbaar te maken. Open de schatkist voor een Happy Heart P Badge. Spring nu de trap op en ga de opening in de muur naar de zwarte kist toe binnen.

Ga op de grond voor de zwarte kist staan en doe een spin jump. Een stukje grond wordt dan de lucht in geblazen. Doe nogmaals een spin jump naast het stukje grond en je krijgt een Sterrenstukje [SP-33]. Ga de kamer weer uit.

Loop naar links en ga op het > Platform staan. Druk op Y en je verandert in een vliegtuigje. Vlieg naar de overkant toe en ga de deur daar binnen.

[C0806] De Duizend-Jaar Deur

Spring van de trap af en ga voor de rechterkant van de omgevallen pilaar voor het pedestaal staan. Loop nu naar jou toe (dus naar het zuiden), en doe een Spin Jump. Een stukje grond vliegt dan de lucht in. Ga naast het stukje grond staan en doe nog een Spin Jump voor een sterrenstukje [SP-34] Ga op het pedestaal staan. De gebruikelijke flitsen en Mario's kaart-zooi vindt weer plaats, en er verschijnt een vliegende stad in de lucht, met een Kristallen Ster erbij.

[C0807] Rogueport

We zijn weer in Frankly's kantoor. Frankly zegt dat de duizend-jaar oude ruïnes nog steeds intact zijn en dat de deur op slot gezet is door de Kristallen Sterren, en om de deur te openen moet je de kracht van de Kristallen Sterren hebben. Je partner vraagt waarom ze de schat wilden verstoppen. Frankly zegt dat hij het niet weet, en dat niemand het ooit heeft geweten. Alles dat geschreven is is "Schaduw stal de lucht en het regende cataclisme". Je partner vraagt hoe het zit met de Kristallen Ster in de lucht. Frankly zegt dat het misschien in Glitzville is. De naam komt je bekend voor? Dat kan. Het is namelijk mijn gebruikersnaam op Neoseeker. Raad eens waar ik het vandaan had. Frankly zegt dat daar een arena is waar grootse krijgers in furieuze gevechten plaatsnemen. Families gaan daar heen op vakantie om gevechten bij te staan. Je partner vraagt hoe ze daar moeten komen en Frankly zegt dat een speciale blimp daarheen vliegt. Het enige probleem is een kaartje ervoor krijgen. Dat moet je doen via Don Pianta in West Rogueport. West Rogueport wordt bestuurd door Don Pianta, het hoofd van het Pianta syndicaat. Het klinkt misschien gemakkelijk, maar het is het hoofd van een syndicaat. Ga het kantoor uit.

Meteen krijg je een e-mail van Koopook. Let op: Je krijgt de mail alleen als je de trouble van Koopook hebt gedaan voor Hoofdstuk 2!

"Koopook: Verstoppertje

Hoe is het, Koops? Nadat je me gevonden hebt, Koops, heb ik een mooi verstopplekje gevonden in een plek genaamd Goomstar Tempel. Het is zo koud dat mijn schild vorstig is, maar het is een geweldige plek voor verstoppen.

Natuurlijk wil ik niet dat iemand me vindt, maar... hetgene is, ik wil juist WEL dat iedereen ziet hoe goed ik ben in verstoppen. Zie je de strik waarin ik me bevindt?

In ieder geval, zeg het iedereen! Probeer de Verstoppertje Koopa te vinden! Zie je later... of niet!

Van Koopook"

Doe een Spin Jump en een stukje grond vliegt de lucht in. Doe nogmaals een Spin Jump naast het stukje grond en je krijgt een Sterrenstukje [SP-35]. Ga nu het Shine Sprite huis in. Upgrade nu al je partners (het kan!) en ga het huis weer uit.

Ga de pijp naar het riool in.

[C0808] Rogueport Riool

Loop naar links, het trappetje af. Doe een Spin Jump op de grond hier en een stukje grond vliegt de lucht in. Doe een Spin Jump naast het stukje grond een je krijgt een Sterrenstukje [SP-36]. Ga de trap naar links weer op en loop naar het volgende gebied.

Praat met Dazzle en koop de Power Plus badge, omdat het een hele goede badge is. Ga nu weer terug naar het vorige gebied.

Loop de trap af, de andere trap op, vlieg met het > Platform naar de overkant en ga door naar het volgende gebied.

Spring over de twee platforms en ga de pijp in naar Petal Meadows.

[C0809] Petal Meadows

Loop naar rechts, langs de pijp, naar het volgende gebied.

Versla de Goomba, de Paragoomba en de Spiky Goomba (of negeer ze) en ga door naar het volgende gebied.

Versla of negeer de Goomba, loop over de brug en ga door naar het volgende gebied.

[C0810] Petalburg

Loop over het blokbruggetje in de rivier en doe een Spin Jump voor het wezen op dit eilandje. Een stukje grond schiet dan de lucht in. Doe nogmaals een Spin Jump naast het stukje grond en je krijgt een Sterrenstukje [SP-37]. Ga over de brug rechts weer terug naar het vaste land en ga door naar het volgende gebied.

Loop naar het einde van het gebied en ga achter de roze bloemen staan. Doe een Spin Jump en een stukje grond schiet de lucht in. Doe nogmaals een Spin Jump naast het stukje grond en je krijgt een Sterrenstukje [SP-38]. Ga terug naar het begin van het gebied en ga terug naar het vorige gebied.

Loop over de brug en ga Petal Meadows weer in.

[C0811] Petal Meadows

Loop over de brug, versla of negeer de Goomba en ga door naar het volgende gebied.

Versla of negeer de Spiky Goomba, Paragoomba en Goomba en ga door naar het volgende gebied.

Spring langs de pijp en ga de pijp aan de linkerkant van het gebied in.

[C0812] Rogueport Riool

Spring over de Platforms naar de overkant en ga door de opening in de muur.

Spring van de verhoging af, loop links de trap op, verder links de trap af en nog verder links de trap weer op. Ga de pijp in naar boven.

[C0813] Rogueport

Loop door de poort rechts als je de nieuwe troubles wilt doen, en ga anders door de poort links naar Rogueport Centraal.

Ga voor de galg staan en doe een Spin Jump. Een stukje grond vliegt dan de lucht in. Ga naast het stukje grond staan en doe nogmaals een Spin Jump en je krijgt een Sterrenstukje [SP-39]. Op het berichtenbord staat een nieuw bericht, namelijk:

"De X-Nauts die het Boggly Woud terroriseerden hebben zich teruggetrokken! Wat was hun motief?"

Achterkant:

"* Graffiti Corner*

Wat is er gebeurd met dat schattige kleine Puni jongetje? Ik mis hem. Snif...

-Toadette, de dierenvriend"

Ga het achtersteegje binnen en loop helemaal naar rechts. Doe hier een Spin Jump en er komt een Sterrenstukje [SP-40] uit de grond. Ga terug naar Centraal en ga door naar de haven.

Spring naar beneden. Ga in het hoekje van de trap staan en doe een Spin Jump voor een Sterrenstukje [SP-41]. Ga de trap op en ga terug naar Centraal.

Ga via de poort links naar West. Indien Zess T. daar nog staat, kijk even aan het begin van de walkthrough voor de informatie daarover.

Ga voor de deur van het Pianta Parlor staan en doe een Spin Jump. Een stukje grond schiet dan de lucht in. Doe nogmaals een Spin Jump naast het stukje grond om een Sterrenstukje [SP-42] te krijgen. Ga nu naar het gebied met de trein.

Spring de trap links op en loop helemaal naar de linkerkant toe en ga aan de rechterkant van de lantaarnpaal daar staan en doe een Spin Jump voor een Sterrenstukje [SP-43]. Ga nu terug de trap rechts af en loop terug naar West.

Loop naar de put en ga er met je R-Vaardigheid in.

[C0814] Rogueport Riool

Spring over de twee platforms naar de overkant en ga door naar rechts.

Loop naar rechts en spring het schuivende platform op. Zorg dat het boven is en loop er dan links af. Ga de deur daar in.

Doe een Spin Jump naast het stukje grond VOOR de tafel en je krijgt een Sterrenstukje [SP-44]. Ga het huis weer uit.

Spring van de verhoging af en loop naar links, terug naar het gebied waar je eerst vandaan kwam.

Spring van de verhoging af, negeer de Spania's en ga de pijp die omhoog leidt in.

[C0815] Rogueport

Normaliter moet je 64 Muntjes betalen om erachter te komen hoe je de tickets van Don Pianta krijgt. Wat nu volgt is hoe je dat zou moeten doen. Ik raad je echter aan om dat zelf niet te doen, en gewoon het volgende te lezen om te zien wat je moet doen.

Spring van de pijp af en ga naar Centraal.

Loop naar rechts en ga naar Oost.

Loop door de poort rechts en gebruik je R-vaardigheid om door de spleet in de muur te komen. Even een lolletje: Gebruik Flurrie's X-vaardigheid tegen de muur links van je om een deur zichtbaar te maken. Ga de deur in en je zult in het Trouble Center zijn, maar dan achter de tralies. Wat blijkt? De Robbo's zijn diegenen die al die tijd mensen hebben geholpen! Praat maar eens tegen de Robbo daar, en ga de deur weer uit. Ga nu het huis rechts binnen.

Praat tegen Ishnail. Hij vraagt wat je hier komt doen. Mario zegt iets en Ishnail zegt dat hij nooit iets met Don Pianta heeft. Hij vraagt of je dat wist en Mario knikt. Hij zegt nog iets en vraagt of je het nog steeds wilt weten. Mario zegt "Oh yeah". Ishnail zegt dat het goed is, maar dat je hem wel 64 Muntjes moet betalen. JIJ moet zeggen "Forget you, pal!", maar ik zeg "OK, I'll pay.", zodat ik jou kan helpen. Zeg dus "Forget you, pal". Ik betaal, dus vraagt Ishnail of ik het echt doe. Ik zeg nu "Yeah, you heard me!", maar als jij per ongeluk deze optie koos, kies dan "uh... no.". Ik verlies nu 64 Muntjes. Ishnail zegt dat er in het westen van de stad een parlor is waarvan de baas Don Pianta is. Je moet naar de winkel naast de parlor gaan en een Dried Shroom en een Dizzy Dial kopen in die volgorde. De eigenaar vraagt je dan wat je lievelingskleur is. Je moet dan antwoorden "Yellow". Dan kun je naar Don Pianta's kantoor gaan. Hij vraagt nu of je het hebt begrepen. Ga de deur nu uit. Als het goed is ben jij geen 64 Muntjes verloren, toch? Anders was het best wel dom, want ik zei nog wel zo dat je dat niet moest doen.

Ga door de spleet in de muur en loop terug naar Centraal.

Loop naar links en ga door de poort naar West.

Ga de Westside Goods-winkel in en koop een Dried Shroom en een Dizzy Dial in die volgorde. De eigenaar vraagt je nu welke kleur je snor heeft. Kies één van de antwoorden, want het is de verkeerde vraag. Daarna zegt ze dat het de verkeerde vraag was en vraagt ze de juiste vraag: Wat je lievelingskleur is. Zeg "Yellow" en ze zweeft naar de deur links toe en zegt wat. Dan zegt ze tegen jou dat je door die deur kan gaan. Doe dit.

Spring de trap op en ga de deur in.

Loop naar rechts en ga voor het bureau staan. Don Pianta vraagt wat je wilt en

Mario's mond beweegt, wat indiceert dat hij praat. Don Pianta schrikt van het feit dat jij wil dat hij je een ticket voor de blimp geeft en lacht je uit. Zijn assistent vraagt hem of hij Mario uit moet laten rennen op een rail en Don Pianta zegt "Niet zo snel, jongens". Hij zegt dat het geen misdaad is om hier te komen praten en hij vraagt waarom je de ticket wilt hebben. Mario zegt iets en blijktbaar was dat dat hij het moest hebben om iemand te redden, en dat je de Kristallen Ster in Glitzville daarvoor nodig hebt. Eén van Don Pianta's assistenten zegt dat dat die dingen uit de legende van de oude schat zijn. Je partner zegt dat dat echt is en Don Pianta zegt dat als je iets voor hem doet, jij de ticket krijgt. Datgene is dat jij Francesca, zijn dochter, en Frankie moet vinden en ze hierheen moet brengen. Als het je niet lukt, moet je gewoon zeggen waar ze zijn. Zijn assistenten zeggen dat zij dat beter kunnen doen en Don Pianta zegt nee, omdat het hun schuld is dat hij ze niet kan vinden. Don Pianta geeft een plaatje van Francesca en Frankie en zegt dat, als je ze niet kan vinden, je geluk verschrikkelijk wordt... Loop naar links en verlaat het syndicaat.

Spring van de trap af en ga de deur door naar de winkel toe.

Loop naar rechts en ga de winkel uit.

Loop naar rechts en ga naar Centraal.

Ga naar de haven.

Spring de trap af, loop naar links, en ga helemaal naar het puntje van de haven, waar jijzelf aankwam toen je hier voor het eerst was. Daar staan Francesca en Frankie. Praat tegen ze en Francesca vraagt wat je wilt. Mario's mond beweegt en Francesca schrikt van het feit dat haar vader je heeft verteld haar te komen halen. Francesca vraagt aan Frankie wat ze nu moeten doen en Frankie zegt dat ze misschien toch maar terug moeten gaan om nog één keer te proberen met haar vader te praten. Francesca wil dat liever niet en vraagt of Frankie wel van haar houdt. Frankie zegt dat dat natuurlijk zo is en Francesca zegt dat hij dan met haar mee moet wegrennen. Ze vraagt of je wilt doen alsof je haar nooit hebt gezien. Als je een hart hebt en veel om andere mensen geeft, zeg dan "Of course! (Sniff)". Als je een gemeen kreng bent en alleen maar anderen kunt pesten, zeg dan "No way, sob sister!". Ze zal je bedanken of boos op je worden. Loop nu terug, save maar even, ga de trap weer op en je partner vraagt wat je nu moet doen. Loop verder naar Centraal.

Loop naar links en ga door naar West.

Loop naar links en ga Westside Goods binnen.

Ga de trap op en loop het Pianta syndicaat binnen.

Loop naar rechts en ga voor het bureau staan. Don Pianta praat automatisch tegen je. Hij vraagt of je weet waar ze zijn. Als je die engel van net bent, zeg dan "Uh... I can't tell you that.". Als je die duivel weer bent, zeg dan "Sure do. And I'll tell you." Ik koos voor het eerste (de engel), en hij zegt dat hij je nu dus gaat afmaken. Iemand schreeuwt: "PAPA, WACHT!". Het is Francesca. Frankie zegt dat het hem spijt en Don Pianta wordt boos op Frankie. Francesca zegt dat hij hem geen pijn moet doen en dat zij degene was die weg wilde gaan, maar dat Frankie haar probeerde tegen te spreken. Frankie wil dat Don Pianta gewoon met hem doet wat hij met hem wil doen, en dat hij zijn dochter moet vergeven. Francesca praat hem weer tegen en zo gaat dat eventjes door. Dan schreeuwt Don Pianta "STIL! ALLETWEE!" en spreekt ze allebei aan. Hij zegt dat hij ze niet meer wil zien en dat ze gewoon moeten gaan waar ze naartoe willen gaan. Frankie en Francesca bedanken hem en gaan weg. Praat weer tegen Don Pianta. Hij geeft je de Blimp Ticket, maar wil je nooit meer zien. Ga het syndicaat uit.

Ga de trap af en de winkel in.

Ga de winkel rechts uit.

Je partner is blij dat het je gelukt is de Blimp Ticket te krijgen. Loop naar rechts en ga naar het gebied met de trein toe. Terwijl je naar de trein toe loopt krijg je een e-mail van Koopley.

Koopley: Hoe is het leven?

"Mario! Koops! Hoe gaat het met jullie?"

Ik ben verbijsterd... Ik had geen idee dat een machine als deze gebruikt kon worden om berichten te versturen! Technologie! Wauw!

Het gaat geweldig met mij, vers bronwater aan het drinken, wilde bloemen aan het pluken, mijn schild aan het polijsten... dit stadje leek tien jaar geleden zo saai, maar ik zie de wereld anders nu. Ik durf te wedden dat jij Petalburg ook leuker gaat vinden dan je eerder deed wanneer je terugkeert van JOUW avontuur, Koops!

Dus, waar gaan jullie als volgende naartoe? Ik wil dat je de wijde wereld ziet, Zoon; het zal goed voor je zijn! Maar ga niet TE veel verder dan de voorderu! Aah ha ha ha!

Van, Koopley"

Loop nu naar het gebied met de trein toe.

Gebruik het Save-Blok om je vorderingen op te slaan en praat tegen de Cheap-Cheap aan je rechterkant. Zeg "Yes". Mario toont hem zijn Blimp Ticket en de Cheap-Cheap gaat uit de weg. Ga achter de pijp staan voor een Sterrenstukje [SP-45], en ga dan de pijp in. Loop naar links, en druk op A wanneer je in het mandje van de Blimp zit. De blimp vliegt weg, en er zal een klein filmpje van Mario die vliegt in de blimp. Naar Glitzville!

```
,-_/,,
'|_|/ -----_ .-----
/| | oofdstuk 3: Van Glitz en _----| [C-009] |---+-----+
`' `'.----- . Glorie | |-----' | Mini-Inhoud: |
| | '-----' | |-----|
| Mini-Bazen: | | [C0902] Lucht |
| • [IRONC] Iron Cleft x2 | | [C0902] Glitzville |
| • [BOWS1] Bowser | | [C0903] Glitz Pit |
|-----| | [C0904] Glitzville |
| Bazen: | | [C0905] Glitz Pit |
| [GRUBB] Macho Grubba | | [C0906] Glitzville |
|-----| | [C0907] Glitz Pit |
| Badges: | | [C0908] Glitzville |
| • Charge P | | [C0909] Glitz Pit |
| • HP Plus P | |-----'
| • Power Plus P |
| • Last Stand |
|-----|
| Mails: |
| • [D0508] RDM #2 |
| • [D0509] X 1 |
| • [D0510] X 2 |
| • [D0511] X 3 |
```

- | • [D0512] Bedreiging 1 |
- | • [D0513] X 4 |
- | • [D0514] X 5 |
- | • [D0515] X 6 |
- | • [D0516] Bedreiging 2 |
- | • [D0517] X 7 |
- | • [D0518] X 8 |
- | • [D0519] X 9 |

|-----|
| Partners: |

- | • [D0604] Yoshi |

|-----|
| Sterrenstukjes: |

- | • [SP-46] |
- | • [SP-47] |
- | • [SP-48] |
- | • [SP-49] |
- | • [SP-50] |
- | • [SP-51] |
- | • [SP-52] |
- | • [SP-53] |
- | • [SP-54] |
- | • [SP-55] |

|-----|
| Shine Sprites: |

- | • [SS-10] |
- | • [SS-11] |

|-----|
| Vijanden: |

- | • [TL001] Goomba |
- | • [TL012] KP Koopa |
- | • [TL013] KP Paratroopa |
- | • [TL014] Shady Koopa |
- | • [TL015] Shady Paratroopa |
- | • [TL019] Dark Koopatrol |
- | • [TL020] Dull Bones |
- | • [TL024] Hammer Bro |
- | • [TL025] Boomerang Bro |
- | • [TL026] Fire Bro |
- | • [TL027] Lakitu |
- | • [TL029] Spiny |
- | • [TL035] Red Spike Top |
- | • [TL037] Red Magikoopa |
- | • [TL038] White Magikoopa |
- | • [TL039] Green Magikoopa |
- | • [TL041] Bowser |
- | • [TL043] Dark Craw |
- | • [TL044] Bandit |
- | • [TL045] Big Bandit |
- | • [TL050] Fuzzy |
- | • [TL052] Green Fuzzy |
- | • [TL053] Flower Fuzzy |
- | • [TL054] Pokey |
- | • [TL056] Pale Piranha |
- | • [TL062] Pider |
- | • [TL067] Dark Puff |
- | • [TL078] Hyper Bald Cleft |
- | • [TL080] Iron Cleft |
- | • [TL084] Bristle |
- | • [TL086] Bob-omb |

• [TL090] Red Chomp	
• [TL102] Rawk Hawk	

Voorwerpen:	
• Ice Storm x1	
• Inn Coupon x1	

Voorwerpen (Belangrijk):	
• Champ's Belt x1	
• Dubious Paper x1	
• Storage Key x2	

Winkels:	
• [D1408] Hot Dog Kraampje	
• [D1409] Souvenir Winkel	

[C0901] Lucht

Kijk hoe de blmp naar een vaag stadje in de lucht vliegt, en hoe het steeds dichterbij komt. Uiteindelijk zweeft het erboven, en gaat Mario's mandje weer naar beneden.

[C0902] Glitzville

Mario en zijn partner stappen uit, je partner zegt dat het echt Glitzville is en de camera neemt een kijkje rond het kleine stadje. Loop naar links en ga ACHTER de telefooncel die links van het souvenirwinkeltje staat staan voor een Sterrenstukje [SP-46]. Loop nu een stukje naar rechts en ga voor het zeshoekige sterplatform waarop je landde staan, en doe een Spin Jump. Een stukje grond vliegt dan de lucht in. Doe nogmaals een Spin Jump naast het stukje grond voor een Sterrenstukje [SP-47]. Loop nu helemaal naar rechts, naar de grote "!"-Knop. Voor de knop staan dozen. Spring op het kleinste doosje en spring vanaf die doos naar de grote knop. Doe een Spin Jump en er verschijnt een trap. Spring de trap op en open het schatkistje voor een Power Plus P Badge. Ga nu aan de rechterkant van het bord staan en gebruik Koops' X-vaardigheid om het Sterrenstukje [SP-48] onder het bord te krijgen. Negeer de veer, die heb je later nodig. Spring van de bar af en kijk achter het tapijtachtige ding aan de linkerkant van de deur van het huis waarop je zojusit stond voor een Inn Coupon. Mep de grond onder de Shine Sprite links om een blokje zichtbaar te maken. Spring op het blok en spring tegen de Shine Sprite [SS-10] aan. Ga nu de trap naar de arena op en kijk achter het achterste plantje voor een Sterrenstukje [SP-49]. Ga de trap af en spring tegen het Save-Blok links aan om je vorderingen op te slaan. Loop verder naar links en druk op A voor het Hot Dog Kraampje. Hierin kun je het volgende kopen:

Hot Dog: 10 Muntjes

Inderdaad niet veel, en je krijgt er ook geen winkelpunten voor. Loop verder naar links en ga de souvenirwinkel in.

Dit is de Glitzville Souvenir Winkel. Je kunt het volgende kopen:

Earth Quake: 15 Muntjes
Thunder Bolt: 12 Muntjes
Power Punch: 15 Muntjes
Repel Cape: 15 Muntjes
Point Swap: 5 Muntjes
Super Shroom: 15 Muntjes

Koop wat je zelf wilt kopen, en ga de winkel weer uit.

Loop nu naar de rechterkant van Glitzville en ga de Drankjesbar in.

Kijk achter de linkerkant van de bar voor een Sterrenstukje [SP-50], en ga de bar weer uit.

Save opnieuw met het Save-Blok en ga de arena in.

[C0903] Glitz Pit

Loop een stukje naar rechts en wie zie je daar? Ms. Mowz! Ja, ze is hier weer, maar doet gelukkig niet veel. Ga in het linkerhoekje van de trap (naast het poster met de Bob-ombs) staan en doe een Spin Jump voor een Sterrenstukje [SP-51]. Ga nu door de deuren in het midden van de zaal of ga naar boven en ga die deuren in, wat je zelf wilt.

Dit is de arena zelf! Je partner vindt het geweldig en de camera verschuift naar de ring, waar twee personen aan het vechten zijn. De ene voelt zichzelf wel heel goed en mept de andere knock-out. Een soort schildpad-achtig figuur komt de ring in en de gele persoon lacht de ander uit. Het schildpad-ding is blijkbaar de presentator en vraagt wat geeltje van de wedstrijd vond. Hij vond het een lachtertje, en eindigt zijn zinnen met "YEAH! NUMMER EEN, BABY! RAWK HAWK IS DE KAMPIOEN! HARHARHARHARHARHARHARHARHARHARHAR!". En dat is dus zijn naam. Hij krijgt een riem met daarop een Kristallen Ster. Je partner merkt dat het de Kristallen Ster is.

Je partner en Mario komen de arena weer uitgelopen en zijn terug in de zaal. Je partner vraagt zich af wat je nu moet doen. Ze vraagt wat je nu moet doen. Kies één van de opties, het maakt niet uit welke want het komt toch neer op hetzelfde: Jezelf vechtend naar de top werken. Je partner zegt dat je erachter moet komen wie deze plek runt. Ga naar links of naar rechts en praat tegen het figuur dat daar voor de deur staat. Hij zegt dat, als je een vechter wilt worden, je naar Mr. Grubba moet gaan. Zijn kantoor is in de gang, je kunt het niet missen. Hij laat je erdoor. Ga dus door de deur.

Loop naar rechts en negeer de figuren voor de deuren. Spring op het gele ding naast de doos en spring via dat gele ding de doos in voor een Last Stand Badge. Loop verder naar rechts, ga de hoek om, spring tegen het Save-Blok aan, en loop verder naar rechts. Praat tegen het figuur voor de laatste deur voor de hoek, en hij zegt dat Mr. Grubba binnen is. Ga de deur dus in.

Het is het schildpadderige figuur van eerder. Hij vraagt wat je in Grubba's kantoor doet. Hij is Grubba. Mario's mond beweegt en zegt blijkbaar dat hij een vechter wil worden. Hij is blij en wil je wel een kans geven. Hij vraagt of je het glamoreuze leven van een kampioen wil leven. Kies "Darn skippy!" of "Not particularly.", het maakt niet uit. Grubba zegt wat, loopt door zijn kamer en zegt dat je mee moet komen. Hij gaat de kamer uit. Mario volgt hem.

Grubba loopt naar links en gaat de meest linkse deur voor de hoek binnen.

Grubba zegt dat dit de kamer van de kampioen is. Hij zegt dat, als je de kampioen bent, je deze kamer krijgt. Het beeld wordt als een papiertje weggescheurd en je bent in een andere kamer. Grubba zegt dat dit de major-league kledkamer is, en dat het niet erg glamoreus is, maar wel schoon en comfortabel. Het beeld wordt weer weggescheurd en je bent terug in Grubba's kantoor. Grubba zegt dat het niet gemakkelijk zal worden om de kampioen te worden en zegt dat je nog een contract moet invullen. Kies "Sign me up!", en zegt dat je naam niet erg

vechterig is. Hij verandert het daarom in "The Great Gonzales". Dan zegt hij dat Jolene binnen moet komen. Een vrouwelijke Toad komt binnen en vraagt wat er is. Grubba zegt dat ze de Great Gonzales naar zijn kleedkamer moet brengen. Jolene vraagt of je mee wilt komen. Ze gaat het kantoor uit en Mario volgt.

Terwijl je loopt zegt Jolene dat er wat regels zijn. Ten eerste, wat Mr. Grubba zegt moet je doen. Je kan ook niet stoppen totdat Mr. Grubba je vrij laat. Er zijn ook meer regels die ze later uitlegt. Ze gaat naar binnen.

Je bent in een vuil en lelijke kleedkamer, de minor-league kleedkamer. Jolene zegt dat je hier start en dat als je er weg wilt, je gewoon jezelf naar de top moet vechten. Jolene zegt dat, als je klaar bent om te vechten, je het computertje aan de muur moet gebruiken. Mr. Grubba bepaalt dan tegen wie je moet vechten. Ze zegt dat je het eens moet proberen. Doe wat ze zegt. Ga ervoor staan en druk op A. Kies "Reserve a Match". Hij zegt tegen wie je moet vechten (Goomba Bros.) en zegt ook wat je dan moet doen. Hoop dat het niet is dat je geen FP mag gebruik of geen sprongaanvallen mag gebruiken, want dan lukt mijn strategie niet. Jolene zegt dat je nu moet wachten tot de bewaking komt om je op te halen. Ze legt uit dat het team dat de HP van de vijand het eerste tot 0 brengt wint. Als je het team boven je verslaat, gaat je rank naar boven. Als je verliest van het team onder je, ga je een rank omlaag. Ze legt nog wat meer uit en vraagt of je het snapt. Kies "Yup." om door te gaan. Loop maar wat rond en wacht tot de bewaker binnenkomt. Praat tegen de bewaker en hij loopt weg, en Mario volgt.

Je bent nu in de ring, en Grubba benoemt wie er vecht. Lees wat hij zegt en Grubba loopt naar de Goomba Bros. toe. Hij vraagt of ze klaar zijn voor het gevecht. De Goomba zegt dat hij je helemaal gaat inmaken, en Mario komt binnen. Grubba wil je uitleggen hoe een gevecht gaat, maar een Goomba valt je meteen aan.

```

_ |               Glitz Pit Gevecht               | _
|               Rank #19: Goomba Bros.           |
|-----|
| Vijanden: Goomba x5                            |
| Goomba [TL001]:                                |
|   HP:                2                         |
|   Kracht:            1                         |
|   Verdediging:      0                         |
|-----|
| Hoop dat je Mario, sprongaanvallen en FP mag   |
| gebruiken, doe wat Grubba wilde dat je deed en |
| gebruik Multibounce of Koops' Power Shell om   |
| ze in één keer af te maken.                   |
|-----|

```

De Goomba's zijn verslagen, en Grubba vraagt hoe je het vond. Kies een optie, en Grubba zegt wat. Je gaat weer terug naar de kleedkamer.

Grubba geeft je een tip en gaat weg. Jolene geeft je 3 Muntjes, en gaat weer weg. Iemand vraagt hoe je eerste gevecht was. Het is een gele Koopa Troopa en hij zegt dat hij King K heet. Hij stelt je voor aan de andere Minor-Leaguers: Master Crash, de Bob-omb, die zegt dat je beter naar Grubba kunt luisteren, Bandy Andy, de Bandit, die zegt dat je in het bed rechts HP en FP kunt herstellen, en Cleftor, de Hyper Bald Cleft, en hij vindt je niet aardig. Gebruik het bed om te herstellen als je dat wilt en gebruik de computer opnieuw om het volgende gevecht te "bestellen". Het is tegen de KP Koopa's. Lees wat Grubba je wil laten doen en King K komt op je afgelopen, en zegt dat je de volgende beurt met hem moet vechten, en wenst je succes. De bewaker komt binnen. Praat tegen de bewaker.

Terug in de ring! Lees wat Grubba zegt en je gaat weer vechten.

```

|-----|
|              Glitz Pit Gevecht              |
|              Rank #18: KP Koopas            |
|-----|
| Vijanden: KP Koopa x2, KP Paratroopa x1    |
| KP Koopa [TL012]:                          |
|   HP:           4                          |
|   Kracht:       2                          |
|   Verdediging:  1                          |
| KP Paratroopa [TL013]:                     |
|   HP:           4                          |
|   Kracht:       2                          |
|   Verdediging:  1                          |
|-----|
| Tattle eerst beide beestjes maar, en gebruik |
| dan een succesvolle Earth Tremor om ze in één |
| keer om te brengen.                         |
|-----|

```

Jolene geeft je 4 Muntjes, en gaat weg. King K komt op je afgelopen en feliciteert je met je winst. Gebruik het bed als je wilt, en als je wilt kun je ook de kleedkamer uitgaan en het Save-Blok rechts gebruiken, en druk weer op A voor de computer. Lees wat Grubba je wil laten doen en wacht tot de bewaker binnenkomt. Praat tegen de bewaker om weer naar de ring te gaan.

```

|-----|
|              Glitz Pit Gevecht              |
|              Rank #17: Pokey Triplets      |
|-----|
| Vijanden: Pokey x3                         |
| Pokey [TL054]:                             |
|   HP:           4                          |
|   Kracht:       3                          |
|   Verdediging:  0                          |
|   Superbeschermt tegen:                   |
|   • Fysiek Contact                         |
|-----|
| Tattle er eerst één, en wissel dan snel van |
| partners met Flurrie. Gebruik Flurrie's Gale |
| Force om alle Pokeys weg te blazen en zo het |
| gevecht te winnen.                         |
|-----|

```

Jolene geeft je 4 Muntjes, en gaat weer weg. King K vraagt hoe het is en feliciteert je met je winst. Iemand zegt buiten wat en Jolene en Bandy Andy komen binnen. Jolene zegt dat je niet in "die kamer" mag komen, en ze wil dat hij ophoudt met haar te volgen. Als hij die regels niet volgt wordt hij verbannen uit de Glitz Pit. Ze gaat weer weg en King K praat tegen Bandy Andy. Hij vraagt waarom hij haar altijd volgt en Bandy Andy zegt dat hij z'n mond moet houden, en hij gaat weer weg. Gebruik het bed als je wilt en gebruik de computer weer. Wacht tot de bewaker komt en ga weer naar de ring!

```

|-----|
|              Glitz Pit Gevecht              |
|              Rank #16: Dead Bones          |
|-----|
| Vijanden: Dull Bones x3                   |
| Dull Bones [TL020]:                       |
|   HP:           1                          |
|   Kracht:       2                          |
|   Verdediging:  1                          |

```

```
-----|
| Doe wat Grubba je wilde laten doen, en gebruik |
| Multibounce of Koops' Power Shell om ze in één |
| keer uit de weg te ruimen. |
|-----|
```

Jolene geeft je 5 Muntjes en gaat weer weg. King K komt opnieuw op je af en feliciteert je opnieuw met je winst. Iemand schreeuwt plotseling "AIGH! PIJN!" en er volgt een serie tekstballonnetjes uit de muur, van links naar rechts, wat indiceert dat er iemand langs wordt gedragen. King K bevestigt dat en loopt weer terug. Gebruik de computer weer om een match te reserveren en wacht tot de bewaker komt.

```
-----|
|           Glitz Pit Gevecht           |
|           Rank #15: Spike Storm       |
|-----|
| Vijanden: Spiny x2, Lakitu x1        |
| Spiny [TL029]:                       |
|   HP:           3                    |
|   Kracht:       3                    |
|   Verdediging:  3                    |
|   Superbeschermt tegen:              |
|     • Fysiek Contact                  |
| Lakitu [TL027]:                       |
|   HP:           5                    |
|   Kracht:       2                    |
|   Verdediging:  0                    |
|-----|
| Doe wat Grubba je wilde laten doen, Tattle ze, |
| en gebruik Earth Tremor om ze allemaal in één |
| keer uit de weg te ruimen. |
|-----|
```

Jolene geeft je 5 Muntjes, en gaat weg. King K komt op je afgelopen en zegt dat het Hot Dog Kraampje een nieuw gerecht krijgt. Een rare Hot Dog gemaakt van een ei uit een zuiderlijk eiland. Ga dus de kleedkamer uit.

Loop naar rechts, save, en ga de deur door.

Hier zal mogelijk Rawk Hawk zijn, omringd door fans. Om een lolletje te hebben kun je alle fans met je hamer wegmeppen om zo Rawk Hawk boos te maken. Ga de Glitz Pit uit.

```
-----
[C0904] Glitzville
-----
```

Iemand schreeuwt tegen een ei dat het zich moet gedragen en de de camera verschuift naar het Hot Dog kraampje. Het ei ontstapt en springt rond. Kijk hoe het ei rondspringt en ga op een plek staan waar het de grond raakt. Het ei zal je dan raken en op het dak van het kraampje springen. Het is misschien moeilijk, maar uiteindelijk lukt het wel. De eigenaar van het kraampje zegt dat het ei naar beneden moet komen en zegt tegen jou dat je het naar beneden moet halen. Het ei valt in slaap. Loop naar de trap naar het dak van de drankjesbar toe die je eerder in het hoofdstuk al hebt gemaakt (zoniet, scroll dan naar boven), en gebruik de veer om bovenop het bord te komen. Gebruik het > Platform om naar het dak van het kraampje te komen en praat tegen het ei. Het ei maakt een sprongetje en volgens je partner zei het dat het wil dat je het helpt. Kies één van de opties en je partner vraagt of de eigenaar het goed vindt dat je hem vrij laat. De eigenaar vindt het goed omdat de meeste mensen niet van dingen houden die

alleen maar op en neer kunnen springen. Je partner zegt tegen het ei dat het vrij is en het ei springt weer op en neer. Je partner vraagt of het met je mee wil en het springt weer. Je partner vraagt of jij dat goed vindt. Kies één van de opties en het ei zal je volgen. De hele tijd door. Loop weer naar de arena toe en je krijgt een e-mail.

RDM Uitgave 2

ROGUEPORT VANDAAG

Oude Toad vestigt zich in Herberg!

Het is aan het licht gekomen dat na zich te hebben gevestigd in onze herberg, Toadsworth (60 jaar) vaak gespot is in het gezelschap van Zess T. (55 jaar). De beruchte kieskeurige Zess T. verraste iedereen toen ze haar hoorden zeggen: "Wat is er mis met tijd doorbrengen met mijn kleine Toadje?" De mogelijkheid dat zo'n reactie opent heeft onze oren en ogen aan de situatie gelijmd!

WINKEL REPORTER GO!

Onze focus aan aandacht deze week? Pungents Grootse Boom Winkel!

Pungents gemakkelijke bedrijfsleiding filosofie gaat: Geld en meisjes zijn onvoorspelbaar, dus gemakkelijk gekomen, gemakkelijk gaan, snap je?" Hij begrijpt ook volledig waarom zijn winkel niet drukker is: "We zijn wel verstopt, maar zoals elke schat zijn we het waard om te zoeken!" Hij heeft zelfs een speciale aanbieding voor RDM lezers: Voor de komende 15 minuten geef ik je dubbele winkelpunten!"

KOKEN VOOR BEGINNERS

De lekkere recept van vandaag: Spicy Soup!

Stop een Fire Flower in heet water en... Presto! Je bent klaar! Het perfecte eerste maal voor kinderen om te koken!

NOTITIES VAN DE REDACTEUR

We zijn de hele nacht aan het werk geweest om je deze editie van RDM te brengen. Kijk vooruit naar meer nieuw in de derde uitgave, binnenkort!

Gepubliceerd door Rogueport

Restauratie Comité

Save, en ga de Glitz Pit weer in.

[C0905] Glitz Pit

Loop naar links en ga de gang naar de kleedkamer in.

Ga de kleedkamer in.

Gebruik de computer om je volgende gevecht te reserveren. Lees wat Grubba wil dat je doet en wacht tot de bewaker binnekomt.

```

      _____
     _|           Glitz Pit Gevecht           |__
     |           Rank #14: Hand-it-Overs       |
     |-----|
     | Vijanden: Bandit x2, Big Bandit x2      |
     | Bandit [TL044]:                          |
     |   HP:           5                        |
     |   Kracht:       2                        |

```

```

| Verdediging: 0 |
| Big Bandit [TL045]: |
| HP: 8 |
| Kracht: 3 |
| Verdediging: 0 |
|-----|
| Tattle ze eerst, en gebruik dan Flurrie's Gale |
| Force om ze allemaal in één keer uit te |
| schakelen. Hoop dat ze geen items van je |
| stelen, want dat is niet fijn. |
|-----|

```

Jolene geeft je 6 Muntjes en gaat weer weg. King K komt weer op je afgelopen, en zegt dat er een mooi meisje in de Verse Drankjes Bar is, en dat je tegen haar moet praten voor hem. Doe dit niet, het is tijdverspilling. Reserveer gewoon de volgende match, en wacht tot de bewaker je komt ophalen.

```

_ | Glitz Pit Gevecht | _
| Rank #13: Mind-Bogglers |
|-----|
| Vijanden: Pale Piranha x1, Dark Puff x1, |
| Pider x1 |
| Pale Piranha [TL056]: |
| HP: 4 |
| Kracht: 2 |
| Verdediging: 0 |
| Dark Puff [TL067]: |
| HP: 3 |
| Kracht: 2 |
| Verdediging: 0 |
| Pider [TL062]: |
| HP: 5 |
| Kracht: 2 |
| Verdediging: 0 |
|-----|
| Gebruik gewoon Flurrie's Gale Force. |
|-----|

```

Jolene geeft je 6 Muntjes en gaat weer weg. Opnieuw komt King K op je afgelopen en zegt dat hij binnenkort waarschijnlijk met pensioen gaat. Na je volgende wedstrijd is ie weg. Gebruik het bed om te herstellen en reserveer de volgende match.

```

_ | Glitz Pit Gevecht | _
| Rank #12: The Punk Rocks |
|-----|
| Vijanden: Hyper Bald Cleft x3 |
| Hyper Bald Cleft [TL078] |
| HP: 3 |
| Kracht: 2 |
| Verdediging: 2 |
|-----|
| Gebruik Earth Tremor om ze allemaal kapot te |
| krijgen. |
|-----|

```

King K is nu dus weg. Gebruik het bed om te herstellen en reserveer dan de volgende match.

```

_ | Glitz Pit Gevecht | _

```

```

| Rank #11: Bob-omb Squad |
|-----|
| Vijanden: Bob-omb x4 |
| Bob-omb [TL086] |
| HP: 4 |
| Kracht: 2 |
| Verdediging: 1 |
|-----|
| Gebruik Earth Tremor om ze allemaal kapot te |
| krijgen, of Multibounce gevolgd door Koops' |
| Power Shell als je liever je Power Gauge vol |
| houdt. |
|-----|

```

Jolene geeft je 7 Muntjes en gaat weg. Master Crash en Cleftor zitten te praten. Master Crash zegt dat het best eenzaam is zonder King K. Cleftor is het er niet mee eens en vindt hem te zwak. Master Crash zegt dat Cleftor in ontkenning is en dat hij hem zag in dat kluisje. Jolene komt binnen met een vampierachtig wezen die blijkbaar "Sir Swoop" heet. Ze vertelt hem hoe alles zit, net als ze met jou deed. Hij moet een driedubbele salto doen en miauwen. Juist. Hij stelt zich aan je voor en de bewaker komt binnen. En hij is weg, om tegen de Goomba Bros. te vechten. Gebruik het bed als je denkt het nodig te hebben, en reserveer dan weer een match. Wacht tot de bewaker is gekomen en je gaat naar de ring.

Dit is je match voor de major league, dus vraagt Grubba hoe het is. Kies een optie, en de Armored Harriers komen binnen. Grubba zegt dat jij iets hebt gezegd wat je helemaal niet hebt gezegd en de broers worden boos omdat hij dus denkt dat het waar is dat Grubba zegt dat jij iets hebt gezegd wat jij helemaal niet hebt gezegd.

```

_ | Glitz Pit Gevecht | _
| Rank #10: The Armored Harriers |
|-----|
| Vijanden: Iron Cleft x2 |
| Iron Cleft [TL080]: |
| HP: 6 |
| Kracht: 4 |
| Verdediging: Onbekend |
| Superbeschermt tegen: |
| • Fysiek Contact uit de Lucht |
|-----|
| Vlucht meteen. Je kunt ze niet aan omdat ze |
| een oneindig grote verdediging hebben. |
|-----|

```

Je krijgt 1 Muntje van Jolene en Jolene gaat weg. Je partner vraagt zich af waar het ei is gebleven iemand zegt "Yo!" Het is een jonge Yoshi. Het blijkt het ei te zijn, dat uit is gekomen. Hij wil graag je partner zijn. Mario vraagt hem blijkbaar naar zijn naam (zijn mond beweegt) en omdat hij zojuist is uitgekomen, heeft hij die uiteraard nog niet. Dus mag jij hem verzinnen! Bedenk gewoon een leuk naampje en selecteer "Done". De Yoshi voegt zich bij je party!

Partner: Yoshi
HP: 10
Kracht: 1
Verdediging: 0

X-aanval:

- Druk op X om op Yoshi te springen en op hem te rijden, waardoor je veel sneller gaat.
- Druk op A wanneer je Yoshi berijdt om een stukje in de lucht te zweven.

Gevechtaanvallen:

- Ground Pound

Bash de R-knop tot de bar vol is en houd dan op.

FP: 0
Minimale Schade: 1
Maximale Schade: 5
Type: Fysiek Contact uit de Lucht
Aantal Vijanden: 1

- Gulp

Houd R ingedrukt en laat het los zodra de bar vol is.

FP: 4
Minimale Schade: 0
Maximale Schade: 4
Aantal Vijanden: 2

Reserveer nu opnieuw de match voor de Armored Harriers.

```

      _____
     |                               |
     |           Glitz Pit Gevecht   |
     |           Rank #10: The Armored Harriers           |
     |-----|
     | Vijanden: Iron Cleft x2      |
     | Iron Cleft [TL080]:         |
     |   HP:           6            |
     |   Kracht:       4            |
     |   Verdediging: Onbekend     |
     |   Superbeschermt tegen:    |
     |     • Fysiek Contact uit de Lucht |
     |-----|
     | Gebruik Yoshi's Gulp-aanval twee keer om de     |
     | twee schade te kunnen doen, en ze te verslaan. |
     |-----|

```

Grubba feliciteert je omdat je nu naar de major league mag gaan. Mario is uiteraard blij, en de Armored Harriers niet.

Jolene geeft je 7 Muntjes, en zegt dat Mr. Grubba je in zijn kantoor wil zien. Ze gaat weg, en Mario volgt.

Grubba kijkt naar iets in zijn la, en doet de la met een sprongetje van schrik dicht als er iemand binnenkomt. Grubba wordt boos op Jolene omdat ze niet klopte en vergeeft haar. Grubba feliciteert je opnieuw en zegt iets speciaals voor je te hebben. Hij geeft het aan je 30 Muntjes. Dan zegt hij dat hij je outfit niet mooi vindt, en belooft je dat, als je kampioen wordt, hij je een nieuwe geeft. Jolene vraagt je mee te komen.

Jolene en Mario lopen naar de major-league kleedkamer toe en gaan er naar binnen.

Jolene geeft je nog wat uitleg en gaat weg. De camera gaat rond de kamer en je partner maakt een opmerking over het feit dat de anderen niets tegen je zeggen. Dan komt Rawk Hawk binnen, en zegt iets over een opkomende ster. Mario merkt iets aan de riem en zegt dat tegen zijn partner. Je partner loopt naar de riem toe en zegt dat hij inderdaad nep is. Rawk Hawk wordt boos op je partner en gaat weg. Je partner vraagt zich nu af waar de echte Kristallen Ster dan is. Plotseling krijgt Mario een e-mail. Druk op A.

"ALs Je De KrIsTAlLEn StEr WiLt HeBbEn, DoE dAn WaT iK zEg.
VaN X."

Loop naar links en ga achter de kluisjes staan voor een Ice Storm. Gebruik het

Bed om te herstellen, ga eventueel naar buiten om te Saven en gebruik dan de computer om de volgende match te reserveren. Wacht tot de bewaker er is en ga met hem mee.

```

_____
_|                               |__
|                               |
|           Rank #9: The Shellschockers           |
|-----|
| Vijanden: Red Spike Top x2                       |
| Red Spike Top [TL035]:                           |
|   HP:           5                               |
|   Kracht:       3                               |
|   Verdediging:  4                               |
|   Superbeschermt tegen:                         |
|   • Fysiek Contact uit de Lucht                 |
|-----|
| Gebruik Yoshi's Gulp-aanval, Flurrie's Gale     |
| Force of Quake Hammer gevolgd door wat        |
| sprongetjes en hamertjes om dit af te        |
| handelen.                                       |
|-----|

```

Jolene geeft je 11 Muntjes en gaat weer weg. Gebruik het bed om te herstellen en reserveer de volgende match.

```

_____
_|                               |__
|                               |
|           Rank #8: The Shellschockers           |
|-----|
| Vijanden: Shady Koopa x2, Shady Paratroopa x1   |
| Shady Koopa [TL014]:                             |
|   HP:           8                               |
|   Kracht:       3                               |
|   Verdediging:  1                               |
| Shady Paratroopa [TL015]:                       |
|   HP:           8                               |
|   Kracht:       3                               |
|   Verdediging:  1                               |
|-----|
| Zorg dat ze niet op hun kop liggen! Ze         |
| gebruiken dan een aanval die veel sterker is  |
| dan hun gewone aanvallen. Gebruik eerst       |
| Earth Tremor, en probeer ze dan af te maken  |
| Multibounce en Power Shell.                   |
|-----|

```

Jolene geeft je 12 Muntjes en gaat weg. Dank krijg je opnieuw een Mail van X. Druk op A.

"gA nAaR hEt WaTeRgAt BuItEn De GLItZ pIt.
VaN X."

Je kunt nu geen gevechten reserveren, dus herstel jezelf met het bed en ga de kleedkamer uit.

Loop naar rechts, Save, en ga verder naar rechts, de hal uit.

Loop naar rechts (er hangt nu een poster van Mario, en de journalist-mannen willen nu wel met je praten), en ga de Glitz Pit uit.

[CO906] Glitzville

Ga naar de drankjesbar rechts in.

Praat tegen de eigenaar, het groene figuur. Hij zegt dat hij op je heeft gewacht, dat er iemand een pakje en een briefje bij de deur heeft gelegd een tijdje geleden, en dat hij je iets moet geven, namelijk een Super Hamer.

Daar komt Toadette weer! Ze feliciteert je met je Super Hamer en vraagt of je ermee wilt oefenen. Je hebt er geen keuze in, dus gebeurt het gewoon. Houd B ingedrukt en draai de Control Stick in rondjes totdat Mario's lichaam ook gespiraliseerd wordt. Laat dan B los voor de Super Hamer techniek. Nu moet je het proberen. Doe dat, en Toadette vraagt of je het nog een keer wilt proberen. Kies de eerste optie als je dat wilt en de tweede als je dat niet wilt. Toadette toont een blok dat je nu kapot kunt maken. Je kunt de Super Hamer ook in gevechten gebruiken. Dan gaat Toadette weer weg.

De Bareigenaar zegt wat over de Hamer en je krijgt opnieuw een mail. Druk op A.

"MeP dE bLoKkAdE iN dE mInOr-LeAgUe KlEeDkAmEr.
VaN X."

Ga de bar uit.

Ga de Glitz Pit in.

[C0907] Glitz Pit

Loop naar links en ga de hal in.

Praat tegen de bewaker voor de minor-league kleedkamer en hij laat je binnen.

De Armored Harriers zijn hier nu, en ze zijn best wel boos op je. Negeer iedereen maar, en loop naar links. Gebruik de Super Hamer techniek om het blok te vernietigen, en loop verder naar links. Spring het bureau op, de computer op en de boekenplank op. Switch naar Yoshi en zweef naar de boekenkast toe. Pak het papiertje, een Dubious Paper. Je partner merkt dat het een soort wetenschappelijk papier over de Kristallen Sterren is. Loop naar rechts en Jolene staat bij de ingang. Ze vraagt wat je hier doet en loopt naar je toe. Ze pakt het Dubious Paper af, gaat weg, en je partner wordt boos omdat ze het papier heeft afgepakt. Ga de kleedkamer ook uit.

Loop naar links, save, en ga de major-league kleedkamer in.

Reserveer de volgende match.

```

|_|                               Glitz Pit Gevecht                               |__|
|_|                               Rank #7: The Poker Faces                               |_|
|-----|
| Vijanden: Bristle x2 |
| Bristle [TL084]: |
|   HP:           2 |
|   Kracht:       1 |
|   Verdediging:  4 |
|-----|
| Gebruik Earth Tremor, een Pow Block of een |
| Earthquake. |
|-----|

```

Zodra je ze hebt verslagen roept er iemand "GONZAAAAAAAAAAAALES!". Het zijn de Armored Harriers, en ze willen wraak.

```

|_ | [IRONC] |
|
| Mini-Baas: Iron Cleft x2 | Gewoon Yoshi's Gulp-Aanval weer gebruiken. |
| • Iron Cleft: |
| HP: 6 |
| Verdediging: Onbekend |
| Kracht: 4 |
| Aanvallen: |
| • Beuk |
|
|_____|

```

Jolene geeft je 12 Muntjes en gaat weg. Dan krijg je opnieuw een mail.

"Ga door met je bemoeien met andermans zaken en je bent D-O-O-D V-L-E-E-S."

Blijkbaar niet van X. Herstel, Save, en reserveer opnieuw een match.

```

|_ | Glitz Pit Gevecht |__
| Rank #6: The Fuzz |
|-----|
| Vijanden: Fuzzy x1, Green Fuzzy x1, |
| Flower Fuzzy x1 |
| Fuzzy [TL050]: |
| HP: 3 |
| Kracht: 1 |
| Verdediging: 0 |
| Green Fuzzy [TL052]: |
| HP: 5 |
| Kracht: 3 |
| Verdediging: 0 |
| Flower Fuzzy [TL053]: |
| HP: 6 |
| Kracht: 3 |
| Verdediging: 0 |
|-----|
| Gebruik Power Shell gevolgd door een |
| Multibounce om de Green Fuzzy en de Fuzzy uit |
| de weg te ruimen. Probeer de Flower Fuzzy dan |
| te verslaan met een Superbeschermer of gewoon |
| te wachten tot de volgende beurt. Je kunt ook |
| Earth Tremor gebruiken. |
|-----|

```

Jolene geeft je 13 Muntjes en gaat weg. Iemand zegt dat Jolene je een stukje taart had gebracht. Als het spel vraagt of je het wilt opeten, doe dat dan niet! Er is kans dat je partner vergiftigd wordt, en je wilt niet vergiftigd zijn in de laatste vijf gevechten van de Glitz Pit. Herstel, Save, en reserveer de volgende match.

```

|_ | Glitz Pit Gevecht |__
| Rank #5: The Magikoopa Masters |
|-----|
| Vijanden: Red Magikoopa x1, |
| White Magikoopa x1, |
| Green Magikoopa x1 |
| Red Magikoopa [TL037]: |

```

```

|   HP:           7           |
|   Kracht:       4           |
|   Verdediging: 0           |
| White Magikoopa [TL038]:   |
|   HP:           7           |
|   Kracht:       4           |
|   Verdediging: 0           |
| Green Magikoopa [TL039]:   |
|   HP:           7           |
|   Kracht:       4           |
|   Verdediging: 0           |
|-----|
| Tattle eerst de rode, doe dan een Power |
| Bounce, tattle de witte, doe en Power Bounce, |
| en Tattle de groene gevolgd door een Power |
| Bounce. |
|-----|

```

Zodra je ze hebt verslagen komt Bowser de ring indraven, en valt je aan.

```

_| [BOWS1] | _| [TL041] |
|
| Mini-Baas: Bowser | Als je net bijna bent ingemaakt door de Magikoopa |
| HP: 30 | Masters, maak je niet veel kans. Doe dan een Sweet |
| Verdediging: 3 | Treat. Gebruik Yoshi hier niet, hij kost alleen maar |
| Kracht: 1 | veel FP want zijn Ground Pound doet niets. Nee, houd |
| Aanvallen: | Goombella en doe een paar Multibonks en Power |
| • Vlammenwerper | Bounces. Bij 10 HP over zegt hij nog iets. Met de |
| • Giftige Bijt | twee zojuist genoemde aanvallen kun je hem makkelijk |
| • Ground Pound | aan. |
|-----|

```

Jolene geeft je 13 Muntjes en gaat weg. De Hammer Bro vraagt zich af wat Bowser hier deed. Herstel jezelf met het bed en reserveer de volgende match.

```

_| Glitz Pit Gevecht |__
| Rank #4: Hamma, Bamma and Flare |
|-----|
| Vijanden: Hammer Bro x1, |
| Fire Bro x1 |
| Boomerang Bro x1, |
| Hammer Bro [TL024]: |
| HP: 7 |
| Kracht: 4 |
| Verdediging: 1 |
| Fire Bro [TL026]: |
| HP: 7 |
| Kracht: 3 |
| Verdediging: 1 |
| Boomerang Bro [TL025]: |
| HP: 7 |
| Kracht: 2 |
| Verdediging: 1 |
|-----|
| Doe een Earth Tremor gevolgd door Multibounce |
| of Power Shell en het gevecht is voorbij. |
|-----|

```

Jolene geeft je 14 Muntjes en gaat weg. Dan krijg je opnieuw een mail van X:

"gA nAaR dE tElEfOoNcEl Op HeT pAvIlJoEn.
VaN X."

Herstel eerst maar even (Hamma, Bamma en Flare doen veel schade), en ga dan de kleedkamer uit.

Rawk Hawk zal hier zijn, en hij geeft je wat advies: ga door met de spotlights van hem stelen en je zult eindigen in een wereld van pijn. Rawk Hawk gaat weg, en je partner maakt een boze opmerking over Rawk Hawk, en denkt dat hij misschien het bedreigingsmailtje stuurde. Save, loop naar rechts en ga de hal uit.

Ga de Glitz Pit uit.

[C0908] Glitzville

Loop naar de linkerkant van het gebied, naar de telefooncel in het zuidwesten. Ga de telefooncel in voor een Storage Key. Loop naar rechts en je krijgt opnieuw een mailtje van X.

"gA nAaR dE oPslAgkAmEr NaAsT gRuBbA's KaNtOoR.
vAn X."

Loop naar rechts en ga de Glitz Pit weer in.

[C0909] Glitz Pit

Loop naar links en ga de deur daar in, naar de gang.

Loop naar links en ga helemaal door naar de hoek. Ga de hoek om, loop langs Grubba's kantoor en de camera verschuift naar de opslagkamer. Jolene praat tegen een bewaker en blijkbaar is er iemand binnen. Jolene zegt dat de bewaker weg moet gaan en dat doet hij. Dan merkt ze Mario op. Ze vraagt wat hij hier doet en zegt dat je van plekken waar je niets te zoeken hebt weg moet blijven. Ze loopt weer weg. Loop naar links en open de gesloten deur met je Storage Key. Ga naar binnen.

Daar is Ms. Mowz! Ze merkt je op en je partner vraagt of zij de geluiden maakt. Ze zegt van niet. Ze zegt dat ze al heeft gevonden wat ze zocht, geeft Mario opnieuw een kus, zegt dat je voorzichtig moet zijn zodat je niet eindigt als de sukkels boven en is weg. Dan krijg je opnieuw een mail van X.

"VInD dE tRaP-kNoP oM dE zOldeR tE bErEiKeN.
vAn X."

Doe een Spin Jump in het midden van de kamer om een stukje grond de lucht in te laten vliegen. Doe nogmaals een Spin Jump naast het stukje grond voor een Sterrenstukje [SP-52]. Gebruik Flurrie's X-aanval om de omhulsels van de rechterdozen weg te blazen en zo blokken zichtbaar te maken. Mep de blokken en pak de Charge P Badge. Doe hetzelfde bij de linkerblokken en spring daarbij op de "!"-Knop om een trap zichtbaar te maken. Ga de trap op, spring tegen het Shine Sprite [SS-11] aan, spring de doos daarnaast op en spring via die doos op de grotere doos. Gebruik Yoshi om naar de rij met dozen links te vliegen en spring weer aan de linkerkant van die dozen af. Gebruik de Super Hamer om het grote blok weg te krijgen, spring weer de dozen op en vlieg met Yoshi naar de HP Plus P badge toe. Spring nu het gat in.

Loop naar rechts en blijf dat doen totdat je tekstballonnetjes uit de vloer ziet komen. Ga naast het gat rechts staan en druk op A. De camera verschuift dan naar Grubba's kantoor. Jolene is bezig rapport uit te brengen over de opslagkamer en zegt te denken dat het waarschijnlijk een rat was. Grubba vraagt of ze nog iets van King K gehoord heeft. Jolene zegt van niet en zegt dat de Glitz Pit niet langer een officiële connectie met KP Pete (!) oftewel King K heeft. Hij is de vijfde dit jaar die zomaar verdwenen is. Grubba wil dat Jolene de andere vechters vertelt dat King K naar huis is gegaan. Dan vraagt Grubba of ze ooit iets heeft gehoord over de Kristallen Ster. Jolene zegt stotterend van niet en gaat weg. Grubba praat wat en de camera verschuift naar Mario. Je partner heeft het blijkbaar begrepen, en zegt dat tegen Mario. Grubba hoort iemand praten. Kies één van de opties, het loopt op hetzelfde uit, en Grubba is gerustgesteld. Hij gaat weg. Je partner merkt op dat Jolene zich schuldig gedroeg toen Grubba over de Kristallen Ster begon. Loop naar links en gebruik je R-vaardigheid om door de tralies te komen, naar beneden toe.

Ga de opslagkamer uit.

Loop naar rechts, save, en ga de kleedkamer in.

Reserveer een match.

```

      _____
     |                               |
     |           Glitz Pit Gevecht   |
     |           Rank #3: Craw-Daddy |
     |-----|
     | Vijanden: Dark Craw x1       |
     | Dark Craw [TL043]:           |
     |   HP:           20            |
     |   Kracht:       6             |
     |   Verdediging:  0            |
     |-----|
     | Gebruik Koops' Shell Toss en Mario's Power |
     | Smash tot 'ie kapot is.      |
     |-----|
  
```

Jolene geeft je 14 Muntjes en gaat weg. Dan krijg je opnieuw een mailtje. Druk op A.

"Dit is je laatste waarschuwing! Houd op met rond te snoepen over de Kristallen Ster! Als je dat niet doet, wacht je hetzelfde lot als de anderen die vermist raakten..."

Je partner maakt een opmerking. Herstel, Save, en reserveer de volgende match. Jolene komt dan binnen en zegt dat er een cadeautje van je fans gekomen is. Het is net zo'n taartje als de vorige keer. Als de vorige keer een giftig taartje was, is dit een goed taartje. Zo niet, dan is dit het slechte taartje. Negeer het dan, en eet het anders op.

```

      _____
     |                               |
     |           Glitz Pit Gevecht   |
     |           Rank #2: Chomp Country |
     |-----|
     | Vijanden: Red Chomp x2       |
     | Red Chomp [TL090]:           |
     |   HP:           6            |
     |   Kracht:       5            |
     |   Verdediging:  3            |
     |-----|
     | Gebruik een succesvolle Earth Tremor.    |
     |-----|
  
```

Jolene geeft je 15 Muntjes en gaat weg. De Koopa die je eerste taartje ook opat heeft het deze keer weer gedaan. Als het giftig was, ligt 'ie op de grond te stuip trekken. Herstel, save, en reserveer opnieuw een match.

```

      _____
     |                               |
     |           Glitz Pit Gevecht   |
     |           Rank #1: The Koopinator   |
     |-----|
     | Vijanden: Dark Koopatrol x1      |
     | Dark Koopatrol [TL019]:         |
     |   HP:           25               |
     |   Kracht:       5                |
     |   Verdediging:  2                |
     |-----|
     | Sla hem met Power Smash en Flurrie's Lip Lock |
     | en ga daarmee door tot 'ie vernietigd is.   |
     |-----|

```

Jolene geeft je 15 Muntjes en gaat weg. Dan krijg je opnieuw een mail van X.

"vErWiJdEr De GrEaT gOnZaLeS pOsTeRs In De LoBbY.
vAn X."

Ga de kleedkamer uit.

Loop naar rechts, save, en ga naar de lobby toe.

Spring naar boven en blaas het poster links van de deur weg voor een Storage Key. Je krijgt opnieuw een mail van X. Druk op A.

"gA nAaR dE tWeEdE eTaGe VaN dE oPslAGkAmEr.
VaN X."

Ga de trap af en ga de linkerdeur in.

Loop naar links en ga door naar de opslagkamer. Ga de opslagkamer binnen.

Spring de trap op en gebruik je Storage Key op de deur rechts.

Spring de dozen achter je op en gebruik Yoshi om naar de rij met dozen rechts te vliegen. Spring van deze dozen af en ga verder naar rechts. Gebruik je Super Hamer om het grote blok weg te krijgen. Daar liggen Bandy Andy en King K. Praat tegen Bandy Andy en hij vertelt je om niet naar de ring te gaan wanneer er niemand is. Kijk achter de gestapelde dozen rechts voor een Sterrenstukje [SP-53]. Ga nu naar links, spring de dozen op, loop naar links en Jolene zal de deur dichtdoen. Je partner merkt op dat het Jolene was. Ga de deur door.

Spring de trap af en ga de deur uit.

Loop naar rechts, save, en ga de kleedkamer binnen.

Herstel jezelf met het bed en reserveer de volgende match, de beslissende match, de titelmatch! Wacht tot de bewaker binnenkomt en ga met hem mee.

De bewaker gaat de verkeerde kant op. Je partner zegt dat en de bewaker zegt dat je hierheen moet gaan omdat het een speciale match is. Jij en je partner volgen hem. Je partner vraagt waarom ze deze kant op gaan, maar je krijgt geen antwoord. De bewaker gaat een kleedkamer binnen, en laat je daar achter. Je partner vraagt zich af waar iedereen is.

De camera gaat naar de ring, waar Grubba net Rawk Hawk oproept. Deze komt binnen, en Grubba vraagt hoe hij zich voelt. Rawk Hawk zegt dat hij Gonzales gaat inmaken en Grubba spreekt hem tegen, omdat Mario de top van de majors sneller haalde dan wie dan ook, ooit! Rawk Hawk kan dat niets schelen, want Mario zal worden gerawkt!

Je partner zegt dat ze nu wel heel laat zijn en wil de deur opendoen, die op slot zit.

Terug in de ring. Grubba roept Mario op, maar hij komt niet binnen. Rawk Hawk denkt dat hij bang is voor hem. Grubba zegt dat, als hij niet komt opdagen, Mario wordt gediskwalificeerd.

Je partner zegt dat je hier vandaan moet komen, omdat je anders wordt gediskwalificeerd. Loop naar rechts en gebruik Flurrie's X-vaardigheid om het Prinses Peach-poster weg te blazen. Er verschijnt dan een opening in de muur. Ga de opening binnen en je komt in een klein kamertje. Loop verder naar rechts en doe het kluisdeurtje open. Je bent dan in een major-league kleedkamer. Loop naar rechts en doe de wc-deur open. Ga de wc in alsof het een pijp is.

Je partner maakt een opmerking over reizen met de wc. Ga de deur in en ga de kleedkamer uit.

Loop naar rechts, save, en ga de grote deuren naar de ring in.

Eindelijk komt The Great Gonzales binnen. Mensen roepen zijn naam terwijl hij naar de ring toe loopt, waar je eindelijk gaat vechten. Aan het begin van het gevecht zal Rawk Hawk nog toegeven dat hij je heeft opgesloten, en ook de vergiftigde taart heeft gestuurd. Je partner zegt dat hij dus ook al die e-mails bleef sturen over de Kristallen Ster. Rawk Hawk heeft geen idee waar je het nu over hebt.

```

_ |                                     | _
  |                                     |
  |              Glitz Pit Gevecht      |
  |              Kampioen: Rawk Hawk    |
  |-----|                             |
  | Vijanden: Rawk Hawk x1              |
  | Rawk Hawk [TL102]:                  |
  |   HP:          40                   |
  |   Kracht:      4                     |
  |   Verdediging: 0                     |
  |-----|                             |
  | Je hoeft nu echt niet te doen wat Grubba zegt, |
  | na dit gevecht komen er geen anderen meer.    |
  | Begin met het tattlen van Rawk Hawk en gebruik |
  | dan als maar door Power Bounce en Multibonk.  |
  | Als Rawk Hawk aan het plafond gaat hangen,    |
  | dat gebeurt nadat hij nog 5 HP over heeft,    |
  | gebruik je Quake Hammer. Ga zo door tot 'ie  |
  | verslagen is.                               |
  |-----|                             |

```

Je hebt Rawk Hawk verslagen! Grubba zegt dat dit het meest legendarische, onwaarschijnlijke, geschiedenis-makende gevecht ooit was en dat The Great Gonzales heeft gewonnen! Iedereen juicht.

In de kleedkamer. Grubba feliciteert je met je winst en geeft je de Champ's Belt. Hij zegt tegen Jolene dat ze Mario mee moet nemen naar de kampioenenkamer. Ze vraagt je haar te volgen.

Jolene, Mario en je partner lopen naar de kampioenenkamer toe.

Jolene feliciteert je opnieuw en gaat weg. Je partner is blij, maar merkt ook op dat Rawk Hawk nog nooit van de Kristallen Ster had gehoord. Je bent kampioen, maar hebt nog geen Kristallen Ster. Plotseling hoort je partner een stem. Het komt uit het ventilatierooster boven de kast. Je partner vraagt zich af of het misschien een geest is en je krijgt een mailtje van X.

"vInD dE gEeSt In De KaMpIoEnEnKaMeR.
vAn X."

Herstel jezelf eerst, en ga dan de pakjes links op. Gebruik, zodra je boven bent, Yoshi's X-vaardigheid om naar de plek boven de deur te vliegen. Vlieg van daar af naar de kast toe, en gebruik je Super Hamer om het ventilatierooster kapot te maken. Ga de opening in.

Je partner vraagt zich af waar het ventilatierooster naartoe leidt. Loop naar rechts en je zult de stem weer horen. Iemand zegt dat iets in perfecte conditie is en dat hij ermee nog lang fit zal blijven. Hij zegt dat King K hem eerst betrapte, en dat nu Jolene en Gonzales op hem af zijn. Hij zal ze moeten laten verdwijnen, net als hij met Prince Mush deed. Je partner merkt op dat het Grubba's stem is en Grubba zegt dat hij weg gaat, en het papier in de bureaula doet. Hij zegt ook nog dat Mario snel moet verdwijnen. Gebruik je Super Hamer om het ventilatierooster te vernietigen, en ga de opening in.

Je bent nu in het kantoor! Kijk achter de plant naast de kast voor een Sterrenstukje [SP-54], en kijk in Grubba's rechterla met een druk op de A-Knop voor nog een Sterrenstukje [SP-55]. Kijk nu in de linkerla. Mario neemt een kijkje op het papier en schrikt. Blijkbaar is er een machine onder de ring die de Kristallen Ster gebruikt om de kracht uit mensen te zuigen. Dan komt Grubba binnen. Hij vraagt wat je hier doet en je partner zegt dat hij erbij is. Grubba rent weg. Je partner zegt dat je hem moet volgen. Doe dit. Ga het kantoor dus uit.

Loop naar rechts, save, en ga de arena in.

Loop naar rechts en spring de ring in. Hier staat Grubba. Hij zegt dat je een idioot was om je met zijn zaken te bemoeien en een deel van het podium zakt naar beneden. Een grote machine met de Kristallen Ster erop verschijnt. Je partner merkt op dat het de echte Kristallen Ster is en Grubba vertelt wat over zijn mooie machine. Hij zegt "SPIER-UP!" en verandert in een gigantisch rood beest, Macho Grubba.

```
__|[GRUBB]|_|[TL103]|
|
| Baas: Macho Grubba | Tattle het ding eerst, en ga dan door met Power |
| HP: 60 | Bouncen en Multibonken. Probeer jezelf tegen |
| Verdediging: 0 | zijn sterke aanvallen te Superbeschermen. Zodra |
| Kracht: 4 | je de helft van zijn HP hebt weggevaagd, wordt |
| Aanvallen: | hij groter en doet hij andere aanvallen. Ga |
| • Meer keren aanvallen | door met Multibonken en Power Bouncen tot 'ie |
| • Powers-up | verslagen is. |
| • Sprong |
| Locatie: Glitz Pit |
|
```

Grubba brabbelt nog wat en dan noemt iemand Mario's naam. Het is Jolene. Ze bedankt je voor het verslaan van Grubba en zegt dat ze de waarheid moest weten over deze arena. Ze had ooit een kleine broer genaamd Mush. Hij zou alles voor haar gedaan hebben. Hun familie was altijd arm, dus werd hij een vechter. Maar op een dag werd hij plotseling vermist. De familie was ontroostbaar. Ze werd

ingehuurd als manager en onderzocht het allemaal in het geheim. Terwijl ze naar aanwijzingen aan het zoeken was zag ze Grubba per ongeluk transformeren. Omdat ze er niet tegen opgewassen gaf ze de hoop op, totdat Mario kwam. Ze ging Mario in het geheim helpen. Zij is X. Zodra ze je zag vechten wist ze dat jij als enige opgewassen was tegen Grubba. Ze springt de ring in, en vraagt aan Grubba waar haar broertje is. Grubba zegt dat Prins Mush (haar broertje) achter het geheim van zijn kracht-opzuigende machine kwam en dus moest Grubba hem laten verdwijnen. Hij is er niet meer. Je partner zegt dat je naar de Kristallen Ster moet kijken. Het draait als een dolle en een Toad valt er uit. Het is Prins Mush. Je partner is verbaasd over wat de Kristallen Ster allemaal kan doen en Jolene zegt dat de Kristallen Ster voor jou is. Mario pakt het. Je krijgt een Kristallen Ster! En je leert Power Lift!

~ EINDE HOOFDSTUK 3 ~

Glitzville's onderkant was een donkere, gevaarlijke plek gevuld met conspiratie... Met de hulp van de liefvallige Ms. Jolene wist Mario Grubba's ware identiteit te achterhalen en verkreeg zo de derde Kristallen Ster door de monstreuze Macho Grubba te verslaan. Grubba had de kracht van de Kristallen Ster gebruikt om zijn kracht-opzuigende machine te voeden. Welke andere verborgen krachten kunnen deze vreemde en mystieke voorwerpen hebben?

Save.

```

, -, ---.
'|___/  -----_          .-----.
,|   \  Bowser & Peach III -----| [C-010] |-----+-----+
`-^----' -----'          '-----' |           Mini-Inhoud: |
                                           |-----|
                                           | [C1001] Peach |
                                           | [C1002] Bowser |
                                           |-----|

```

```

-----
[C1001] Peach
-----

```

De hoofdjes komen weer en je bent weer bij de X-Nauts. De Shadow Sirens staan tegenover Grodus. Beldam zegt dat Mario sterker is dan ze dachten en dat ze een wapen heeft voorbereid dat hem zeker weten zal ombrengen. Grodus hoopt het en de Shadow Sirens gaan weg.

Weer bij Peach. Ze zegt dat ze zich verveeld en de deur gaat weer open. Loop naar rechts, de deur in.

Loop verder naar rechts en ga daar de deur in.

TEC wil weer iets van haar. Peach vraagt wat het is en TEC zegt dat ze naar Heer Grodus moet gaan om hem iets te vragen. Peach vraagt hoe dat zit en TEC legt uit dat hij een tijdje geleden specifieke informatie kreeg dat zijn attentie aantrok. Peach vraagt waarom hij dat niet weet, omdat hij de hoofdcomputer is. TEC zegt dat hij niet kan weten wat niet in zijn CPU is gebracht. Peach zegt dat ze dan weer wordt opgesloten, maar volgens TEC is er boven een soldatenkamer. Je moet de lift nemen om er te komen, en het soldatenuniform aantrekken. Peach zal het doen en vraagt wat ze moet vragen. TEC zegt dat, maar niet tegen ons.

Terug in de kamer hiervoor. Loop naar links en de lift daar gaat open. Ga er in. Kijk hoe de lift naar boven gaat en twee verdiepingen hoger aankomt. TEC zegt dat je moet wachten tot de soldaten voorbij zijn. Er komt een X-Naut voorbij, en

TEC zegt dat je eruit kan gaan, en dat je naar de kamer met de groene lamp erboven moet gaan. Loop naar rechts en ga de deur daar in.

TEC zegt dat het uniform in een kluisje moet zitten. Kijk in het tweede kluisje van rechts (druk op A om het te openen) en pak het uniform. Ga naar één van de kleedkamers en Peach zal zich omkleden. Ga het weer uit en Peach is als een echte X-Naut. Moet je eens voorstellen wat voor figuren er dan echt in die pakjes zitten. Goed. Ga de deur weer door.

Er lopen hier gewoon X-Nauts rond waarmee je een babbeltje kunt maken als je dat wilt. Loop naar rechts, de deur helemaal aan het einde door.

Loop naar rechts en praat tegen Grodus. Peach vraagt wat hij met Peach (ze zegt het in derde persoon) plant te doen. Grodus zegt dat er iets mis is met je stem, en dat hij geen interesse heeft in wat die vrouw heeft te zeggen. Ze moeten haar gewoon in haar kamer houden. Peach vraagt waarom ze haar hier dan houden. Volgens Grodus is dat niets waar hij zich mee bezig moet houden. Hij moet zich gewoon concentreren op het verkrijgen van de legendarische schat om zo de wereld te veroveren. Peach loopt weer weg.

Terug in de kleedkamer. Peach zegt wat, lees het, en loop terug naar het kleedhokje. Druk op A en Peach wordt weer zichzelf. Ga het hokje uit, en ga de kleedkamer ook uit.

Peach is terug bij TEC, en is boos op hem, omdat hij gebouwd was om de wereld te veroveren. TEC vraagt of ze de wereld waarin ze leeft leuk vindt, omdat er zoveel slechte dingen zijn. Peach zegt dat er ook lol is, en dat de wereld ook veel meer goede dingen heeft. Ze vraagt of de Kristallen Sterren zullen helpen om de wereld te veroveren. TEC kan niet antwoorden omdat dat niet van Grodus mag. Peach vraagt of ze de communicator mag gebruiken. Dat doet ze en de mail wordt verstuurd. Peach gaat weer weg en zegt niets.

Save.

[C1002] Bowser

Kijk naar de hoofdjes en je zult in de Grootse Boom zijn. Twee Puni's zitten te praten en merken iets gigantisch op. Ze schreeuwen dat iedereen moet vluchten en dat doen ze ook zelf. Het is Bowser. Hij vraagt wat die dingetjes van net waren. Kammy zegt dat het Puni's waren, en dat één van hen wel iets over de Kristallen Ster moet weten. Loop naar rechts (schud de bosjes om daar Puni's uit te krijgen) en schud het achterste bosje. De Puni Ouderling komt er uit.

De Puni Ouderling denkt dat Bowser een slechterik is die de Kristallen Ster wil hebben. Kammy zegt tegen het lelijke ding (zo noemt ze het) dat ze moet zeggen waar die is. Uiteraard wordt de Puni Ouderling nu boos en ze beginnen te kibbelen. Kies één van de opties en Bowser vraagt waar de Kristallen Ster is. De Puni Ouderling zegt dat die al weg is en Bowser schrikt. Volgens de Puni Ouderling heeft een man genaamd Marty-o hem al meegenomen om Prinses Pinch te redden. Kammy verbeterd haar spellingsfouten en zegt dat de Kristallen Sterren iets met Prinses Peach te maken moeten hebben. Bowser wordt nu nog bozer omdat de Kristallen Sterren en Prinses Peach van hem zijn.

Save.

.. /..
\| / -----_ .-----.

an H3 naar H4	[C-011]	Mini-Inhoud:
Berichten:		
• Bericht 05	[C1101]	Glitz Pit
• Bericht 06	[C1102]	Glitzville
	[C1103]	Rogueport
Mails:	[C1104]	Rogueport Riool
• [D0520] Peach: Slecht Plan!	[C1105]	De Duizend-Jaar
• [D0521] Koopie Koo: Mis je!		Deur
	[C1106]	Rogueport
Shine Sprites:	[C1107]	Rogueport Riool
• [SS-12]	[C1108]	Rogueport
• [SS-13]	[C1109]	Rogueport Riool
• [SS-14]	[C1110]	Rogueport
• [SS-15]	[C1111]	Rogueport Riool
Sterrenstukjes:		
• [SP-56]		
• [SP-57]		
• [SP-58]		

[C1101] Glitz Pit

Kijk weer naar de hoofdjess en je bent terug in de Glitz Pit. Bandy Andy, King K, de Armored Harriers, Rawk Hawk en Jolene staan voor Mario om afscheid te nemen. Jolene wenst je succes met de Kristallen Sterren, Rawk Hawk belooft je voortaan eerlijk te vechten en King K bedankt je voor alles, zegt dat je de aardigste kerel bent die hij ooit ontmoet heeft en belooft je weer te gaan vechten in de Glitz Pit. Jolene zegt dat, omdat Grubba weg is, zij nu de Glitz Pit over gaat nemen. Mario gaat weg.

[C1102] Glitzville

Je partner is blij met de Kristallen Ster en zegt dat je terug moet gaan naar Rogueport. Loop de trap af, save, en praat tegen de Cheap-Cheap onder de blimp. Je gaat de blimp weer in, terug naar Rogueport.

[C1103] Rogueport

Loop naar rechts en ga de pijp in. Loop naar links, Save, en ga Rogueport West binnen.

Loop naar voren toe en je krijgt een mail. Druk op A.

"Liefste Mario,
Ik heb iets vreselijks uitgevonden. Deze dingen... de X-Nauts... ze plannen de wereld over te nemen! Het is voor dat doel dat ze de Kristallen Sterren zoeken. Ik weet nog steeds niet wat de Kristallen Sterren ermee te doen hebben, maar je moet ze proberen allemaal te krijgen... Ik zal alle mogelijke informatie proberen te achterhalen.

-Prinses Peach-

Je partner maakt een opmerking. Loop naar rechts en je zult daar Luigi weer zien staan. Zie de Verhalen Sectie voor zijn nieuwe verhaal. Loop verder naar rechts, naar Centraal.

Kijk op het berichtenbord voor een nieuw bericht:

"Nieuweling "The Great Gonzales" neemt de Glitz Pit als een storm over! Een schrik onderweg?"

Achterkant:

"Rawk Hawk mag dan wel sterk zijn, maar hij is geen Prins Mush, is hij? Nee, dat is hij niet.

- Een vechtfan."

Loop verder naar rechts, naar Oost.

Ga de pijp in, naar Rogueport Riool.

[C1104] Rogueport Riool

Gebruik je R-vaardigheid om door de tralies te komen en ga de pijp in.

Ga de tralies door met je R-vaardigheid en ga de pijp in.

Het is niet nodig om nu weer ingewikkeld te gaan doen met het > Platform, mep gewoon het Super Blok met je Super Hamer en er verschijnt een springveer. Gebruik de springveer om op de verhoging te komen, en ga de deur in.

[C1105] De Duizend-Jaar Deur

Ga op het pedestaal staan. Kijk naar de gebruikelijke verlichting, en je zult zien dat er weer iets op de kaart verschijnt. Dit keer is het een kasteel-gevalletje in het donkere woud links.

[C1106] Rogueport

Je partner heeft Frankly blijkbaar net verteld van de e-mail, want Frankly schrikt zich rot. De situatie is nu heel wat serieuzer geworden. Hij had een boek gelezen waarin stond dat de schat juist het cataclisme was. Het cataclisme wat duizend jaar geleden de stad naar onder de grond zonk. Je moet de Kristallen Sterren nu vinden, anders kan de hele wereld vernietigd worden. Volgens de kaart is de volgende Kristallen Ster in Twilight Town. Frankly weet er niet veel van, maar weet wel dat het een enge en donkere plek is. Hij pakt een boek en kijkt er wat in. Een pijp naar Twilight Town moet ergens in Rogueport zijn. Ergens onder het westen van de stad. Als je vast komt te zitten, moet je teruggaan naar Frankly. Ga het kantoor uit.

Loop naar rechts en gebruik je R-vaardigheid om het steegje in te komen. Loop links van de verhoging af en Gebruik Yoshi's X-vaardigheid om naar de overkant te vliegen. Spring de dozen op en spring tegen het Shine Sprite [SS-12] aan. Nu heb je ook genoeg Shine Sprites om Yoshi te upgraden. Zo niet, kijk dan in de sectie Shine Sprites. Vlieg terug naar de andere kant en gebruik je R-

vaardigheid om weer door de spleet te komen. Ga voor de trap staan en vlieg daar naar de overkant. Spring de dozen op en doe een Spin Jump boven het huis voor een Sterrenstukje [SP-56]. Vlieg naar links toe met Yoshi en kijk achter de schoorsteen voor nog een Sterrenstukje [SP-57]. Loop via het muurtje achter het huis naar het huis achterin het scherm toe en loop hierop naar links. Spring tegen de Shine Sprite [SS-13] aan, en ga links weer terug naar de vorige rij met huizen. Hier bevindt zich ook ergens Grifty, iemand die je verhalen vertelt. Zijn verhalen zullen het ooit naar de verhalen sectie maken, maar nu nog niet. Val van de huizen af en ga het Shine Sprite huis binnen.

Upgrade Yoshi en ga het huis weer uit.

Ga de pijp in.

[C1107] Rogueport Riool

Save, en gebruik je R-vaardigheid om door de tralies te gaan. Spring de pijp in.

Gebruik je R-vaardigheid om je door de tralies te wringen en ga naar links toe, dus niet de pijp in.

Mep het Super Blok met je Super Hamer en ga de schuifende verhoging op. Spring naar de rechterkant en spring tegen het Shine Sprite aan [SS-14] Spring nu naar de grote "!"-Knop toe om een pijp te laten verschijnen. Deze pijp leidt naar Petalburg. Ga de verhoging weer op en ga dit keer naar links. Spring ook hier weer naar de "!"-Knop toe om nog een pijp te laten verschijnen, deze keer naar De Grootse Boom toe. Gebruik welke je wilt gebruiken, en ga weer terug naar rechts.

Loop rechts de trap op, loop daar weer naar links en ga de pijp in.

Gebruik je R-vaardigheid om de tralies door te komen en loop naar links. Save, en ga de pijp naar boven in.

[C1108] Rogueport

Loop naar links, naar Centraal.

Loop verder naar links en kijk nog eens op het Berichtenbord

"The Great Gonzales kampioen van de Glitz Pit! Maar hij heeft de riem afgestaan!"

Achterkant:

"The Great Gonzales is de beste! Hij is misschien zelfs sterker dan Prins Mush! Yeah!"

- Een vechtfan

Ga links, naar Oost toe.

Loop een stukje naar links en je krijgt een mail.

Koopie Koo: Mis je!

"Lieve Mario en Koops,

Ik hoop dat jullie twee het goed maken. Ik moet toegeven, nu Koops weg is gaat het niet zo goed met mij.

Ik word eenzaam, en ga Koops' huis in, en ruik die Koops-geur. Ik denk dat het je cologne is ofzo, maar het maakt me zo depressief...

Ik ben gewend geraakt aan je geur, Koops... Oh! En het ding is, je vader, Koopley, heeft zijn eigen geur, en het is... raar. Ik denk dat het de geur van Hooktails maag is. Dat is... vies.

Nu word ik misselijk. Oh, en sinds hij ooit mijn vader gaat worden, kan ik maar beter gewend raken aan zijn geur, hè? ...Oh! Wat schrijf ik nu? Ik stuur dit toch! Hee Hee Hee!

Liefs, Koopie Koo."

Ga met je R-vaardigheid de put in.

[C1109] Rogueport Riool

Vlieg hier naar links toe met Yoshi en spring tegen de Shine Sprite [SS-15] aan. Ga de pijp in en spring hier, in de achtergrond, over de twee platforms naar het stukje land, en spring dan over de laatste twee platforms naar de Star Piece [SP-58] toe. Val naar beneden en ga de pijp weer in. Ga de deur links in.

Op het bordje staat "Naar Twilight Town". Geloof dat dus maar en ga de pijp in. Je wordt dan echter teruggeduwt. Ga de kamer uit.

Spring naar beneden, loop naar links, Save, en ga de pijp naar boven in.

[C1110] Rogueport

Spring van de pijp af en loop naar rechts door de poort, naar Centraal toe.

Loop naar rechts en save. Loop verder naar rechts en ga door de poort naar Oost.

Ga Frankly's kantoor binnen.

Praat tegen Frankly. Je partner zegt dat je de pijp niet in kunt. Frankly heeft geen idee wat je moet doen maar kent wel een persoon uit Twilight Town die hier woont. Als iemand weet hoe je door de pijp moet gaan, zal dat hem zijn. En zijn naam was Darkly. Ga het kantoor uit.

Loop naar links en ga het geheime steegje (loop tegen de muur aan) in. Loop hier naar links en praat tegen het figuur dat voor het nauwe steegje staat, dus niet die met het masker, maar die met de gele ogen. Hij vraagt wat er is en Mario zegt iets. Darkly zegt dat, als je de pijp in wilt, je iets moet hebben met je naam erop. Hij vraagt of je dat hebt. Mario schudt zijn hoofd en Darkly vraagt naar zijn naam. Darkly zet de naam op zijn overal en vraagt zijn partners naam. Ze zet het op zijn/haar rug. Darkly wenst je succes. Loop weer naar rechts, ga het steegje uit en ga door de poort links, naar Centraal toe.

Loop naar links en ga naar West.

Gebruik je R-vaardigheid om de put in te komen.

Gebruik Yoshi om naar links te zweven en ga de deur in.

Ga de pijp in, op weg naar Hoofdstuk 4.

```
,-_/,.  
'|_|/-----'.-----  
/| | oofdstuk 4: Voor Biggen _-----| [C-012] |-----+  
' ' ' .----- luidt de Bel |-----' | Mini-Inhoud: |  
| |-----| |-----|  
| Mini-Bazen: | | [C1201] Twilight Town |  
| • [?????] ????? | | [C1202] Twilight Trail |  
|-----| | [C1203] Twilight Town |  
| Bazen: | | [C1204] Twilight Trail |  
| • [DOOPL] Doopliss | | [C1205] Creepy Steeple |  
|-----| | [C1206] Twilight Town |  
| Optionele Bazen: | | [C1207] Creepy Steeple |  
| • [ATBOO] Atomic Boo | | [C1208] Twilight Trail |  
|-----| | [C1209] Twilight Town |  
| Badges: | | [C1210] Twilight Trail |  
| • Defend Plus | | [C1211] Creepy Steeple |  
| • Flower Saver | | [C1212] Twilight Trail |  
| • Hammer Throw | | [C1213] Creepy Steeple |  
| • Ice Smash | |-----|  
| • Lucky Start | |  
| • Power Plus | |  
| • Tornado Jump | |  
|-----| |  
| Mails: | |  
| • [D0522] RDM 2 | |  
|-----| |  
| Partners: | |  
| • [D0605] Vivian | |  
|-----| |  
| Shine Sprites: | |  
| • [SS-16] | |  
| • [SS-17] | |  
| • [SS-18] | |  
| • [SS-19] | |  
|-----| |  
| Star Pieces: | |  
| • [SP-52] | |  
| • [SP-53] | |  
| • [SP-54] | |  
| • [SP-55] | |  
| • [SP-56] | |  
| • [SP-57] | |  
| • [SP-58] | |  
| • [SP-59] | |  
| • [SP-60] | |  
| • [SP-61] | |  
|-----| |  
| Upgrades: | |  
| • [D1105] Tube Mode | |  
|-----| |  
| Vijanden: | |
```

```

| • [TL004] Hyper Goomba          |
| • [TL005] Hyper Paragoomba     |
| • [TL006] Hyper Spiky Goomba   |
| • [TL031] Buzzy Beetle         |
| • [TL032] Spike Top            |
| • [TL042] Atomic Boo           |
| • [TL060] Crazee Dayzee        |
| • [TL061] Amazee Dayzee        |
| • [TL064] Swooper              |
| • [TL071] Boo                  |
| • [TL082] Hyper Cleft          |
| • [TL104] Doopliss             |
|-----|
| Voorwerpen:                    |
| • Boo's Sheet x1              |
| • Golden Leaf x1              |
| • Jammin' Jelly x1            |
| • Life Shroom x1              |
| • Mr. Softener x1             |
| • Shooting Star x1            |
| • Ultra Shroom x1             |
|-----|
| Voorwerpen (Belangrijk):       |
| • Black Key x1                 |
| • Cookbook x1                  |
| • Shop Key x1                  |
| • Steeple Key x2               |
| • Superbombomb x1             |
| • The Letter "P" x1           |
|-----|
| Winkels:                       |
| • [D1410] Twilight Town Winkel |
|-----|

```

```

-----
[C1201] Twilight Town
-----

```

Je partner zegt iets en er komt een persoon die op Darkly lijkt op je af. Hij zegt dat je de eerste bezoeker bent in een lange tijd en vraagt of je van ver weg bent. Mario knikt en de persoon raadt dat je een avonturier bent. Volgens hem is het een slechte tijd om de arriveren. Je partner vraagt waarom, en terwijl de persoon begint luidt er opeens een bel. De persoon schrikt en verandert in een varken. Een ander persoon komt op je af en zegt dat arme Freddy nu ook al in een varken is verandert. Je partner vraagt wie hij is en hij zegt dat het de burgemeester van de stad is, en dat het niet de juiste plek is om over verhalen te beginnen. Je moet naar zijn huis komen. Hij loopt naar een huis in de achtergrond. Mario volgt hem. Hij zegt dat hij je graag wil verwelkomen, maar omdat dat meestal een goed iets is kan dat niet omdat het hier alleen maar slecht is. De stad is namelijk vervloekt. Hij zegt dat er een donker wezen in het Creepy Steeple woont, en dat als de bel daarvan luidt, één van de Twilighters in de stad een varken zal worden. Hij geeft je het advies te vertrekken. Je partner vraagt naar de Kristallen Ster. De burgemeester weet daar niets van, maar in het Creepy Steeple is er wel een glitterende rode steen in de vorm van een ster. Ga het huis uit.

Loop een stukje naar links en ga achter het huis daar staan voor een Sterrenstukje [SP-59]. Loop naar voren en schud het bosje links van het bosje voor de boom voor nog een Sterrenstukje [SP-60]. Ga het meest rechtse huis in als je denkt te moeten herstellen, Save, en ga dan naar het gebied rechts.

Ga het huis links in en praat tegen de vrouw. Ze zegt dat ze geen eten meer kan kopen sinds haar man in een varken is veranderd. Ze heeft erg honger, dus vraagt ze je om eten. Kies "of course!" en geef haar een Mushroom. Ze geeft je een Shooting Star als bedankje, en dan verandert ze in een varken. Ga het huis uit.

Loop een stukje naar rechts en je zult "snif sniff sniff" uit een huis zien komen. Negeer het eerst even, we moeten nog wat doen, en loop verder naar rechts. Ga naar de rechterkant van het hek en ga achter de twee tonnen voor een Sterrenstukje [SP-61]. Ga nu het huis met de sniff sniff in.

Loop naar rechts en praat tegen de vrouw. Ze zegt dat ze niet open zijn en Mario vraagt waarom ze huilt. Ze huilt omdat haar man in een varken is veranderd. Hij ging naar het bos om kruiden te halen, maar in plaats van dat hij terugkwam kwam er een varken terug. Ze praat door en door (het is niet meer te lezen zo snel), Mario valt in slaap en uiteindelijk eindigt ze met "Yeah". Ze vraagt of je een manier kunt vinden om haar man weer normaal te krijgen. Je mag dan alles uit de opslagkamer nemen wat je zal helpen. Ga het huis weer uit.

Loop naar rechts en praat tegen de persoon voor de poort. Hij zegt dat je een vreselijk monster zult tegenkomen als je verdergaat en als je toch door wilt, moet je de toestemming van de burgemeester hebben. Loop naar links en zodra je dichtbij de weg naar links komt luidt de bel opnieuw. Je partner schrikt en vraagt zich af wie er nu weer in een varken is veranderd. Loop naar het gebied links.

Save, en loop naar links. Ga het huis van de burgemeester in.

Wat blijkt? Het is een varken geworden. Je partner ziet het en vraagt zich af hoe je nu toestemming moet krijgen. Ga het huis weer uit.

Loop naar rechts, save, en ga door naar het gebied rechts.

Opnieuw luidt er een bel. Loop naar rechts, naar de poort toe, en wat blijkt? Het is de poortwachter dit keer. Je partner maakt er een opmerking over. Loop door de poort naar rechts.

[C1202] Twilight Trail

Ga het huisje in en loop naar links voor een Black Key. Loop verder naar rechts, mep het blokje als je wilt (je krijgt er niets voor), en ga door naar het volgende gebied.

Voor de komende gevechten is het het beste om Gale Force te gebruiken, weet dat! Loop naar rechts, versla de Hyper Goomba [TL004], loop verder naar rechts, versla de Hyper Paragoomba [TL005], mep het "?"-Blok voor een muntje, loop verder naar rechts, versla de Hyper Spiky Goomba [TL006], loop door naar rechts, spring tegen het blok aan voor een aantal muntjes en ga door naar het volgende gebied.

Hier loopt nog een varken rond. Gebruik Koops' X-vaardigheid om de Shop Key achter de omgevallen boom te krijgen, en ga terug naar het vorige gebied.

Loop helemaal naar links en ga terug naar het gebied links.

Loop weer helemaal naar links en ga door naar Twilight Town.

[C1203] Twilight Town

Loop naar links en ga het huis met de snif snif in.

Loop naar rechts en doe de deur open met je nieuwe Shop Key. Ga naar binnen.

Pak de Boo Sheet, de Jammin' Jelly en de Life Shroom en open de schatkist voor een Defend Plus badge. Doe nu de zwarte kist open met je Black Key, en je wordt weer vervloekt.

De kist vervloekt je weer en lacht je uit. Je moet R ingedrukt houden en de Control Stick ronddraaien. Doe dit, en je verandert in een tubus. Kies "I don't get it!" als je het nog een keer wilt proberen, en "Yes, I understand..." als je dat niet wilt. Hij zegt dat je op B moet drukken om weer normaal te worden. Hij lacht je nogmaals uit en gaat weer weg. Ga de deur weer door.

Ga de winkel uit. Loop naar rechts en je krijgt een e-mail.

RDM Uitgave 3

ROGUEPORT VANDAAG

Middag, Vandaag

De Excess Express kwam voor de eerste keer in tien jaar te laat wanneer een verdacht incident de station bewaking activeerde. Gebiedsjongere en treinenthousiast Laki (18 jaar) werd gevonden terwijl hij foto's nam in een alleen-medewerkers gebied bij de Express en werd betrapt door lokale samaritanen. "Ik snap hoe mensen veel van treinen houden, maar we hebben veiligheid en bewaking om op te houden!" sputterde de treinconducteur. De jongere werd vrijgelaten met een waarschuwing... deze keer.

WINKEL REPORTER GO

Deze week gaan we Glitzville Sales Stall highlighten!

Al hebben ze nooit zoveel bezoekers als het Hot Dog Kraampje, de eigenaar weet zeker dat ooit op een dag de mensen zullen zien dat zijn winkel bestaat! Eerder in ons interview zette de eigenaar van het Hot Dog Kraampje de journalist vast en moest dit zeggen: "Wie heeft Sales Stall nodig! Mijn Hot Dog geeft je alles wat je wilt! Nu maar voor 10 Muntjes!" Een klein gevecht brak hierna uit, maar we zijn blij dat niemand serieus gewond raakte. Blijkbaar weet iedereen in Glitzville hoe je een mep moet verkopen...

KOKEN VOOR NIEUWELINGEN

Hee daar, nieuwelingen! Flexeer je kronkelige rietjes, want het recept van vandaag is voor Fresh Juice! Meng gewoon Honey Syrup tot je een mooi, schuimig sap hebt en geniet! Probeer er een in de morgen om je dag meteen te starten!

NOTITIES VAN DE REDACTEUR

We zijn pas aan het beginnen, mensen! Wacht maar tot je onze glorieuze nieuwe uitgave ziet!

Gepubliceerd door Rogueport

Restauratie Comité

Loop naar rechts en ga door naar Twilight Trail.

[C1204] Twilight Trail

Loop naar rechts en ga door naar het volgende gebied.

Loop verder naar rechts, versla de hyperactive Goomba's weer, en ga door naar het volgende gebied.

Gebruik je nieuwe tubus-vaardigheid om onder de boom door te komen en kijk aan de rechterkant van de boom voor een Sterrenstukje [SP-62]. Loop naar rechts en gebruik Flurrie's X-vaardigheid om de hooi weg te blazen en zo een pijp zichtbaar te maken. Kijk achter de pijp voor een Sterrenstukje [SP-63], ga de pijp in en loop door de achtergrond naar links.

Loop naar links, versla de Crazee Dayzee [TL060], loop verder naar links en spring tegen het blok aan voor een paar muntjes. Gebruik je R-vaardigheid om door de spleet tussen de bomen te komen en loop daar naar rechts. Spring tegen het "?"-Blok aan voor een Earth Quake, loopo naar links, versla de Crazee Dayzee, loop verder naar links en ga door naar het volgende gebied.

Loop verder naar links, versla de Crazee Dayzee, spring tegen het rode "?"-Blok aan voor een Hammer Throw badge, loop verder naar links, gebruik Flurrie's X-vaardigheid om een gat in de boom te blazen en ga de boom in. Loop in de achtergrond naar rechts.

Loop naar rechts, spring aan de linkerkantkant van de boom in de voorgrond om een blok te tonen met Muntjes, loop verder naar rechts, gebruik Flurrie's X-vaardigheid om een gat in de grond te blazen op de plek met een cirkel op de grond, doe een Spin Jump op het kruis en ga het gat in. Ga, nu in de achtergrond, naar rechts en loop tegen de steen aan om het naar rechts te duwen. Hetzelfde gebeurt met de steen in de voorgrond. Loop terug naar links en ga het gat weer in. Loop naar rechts en ga het gat daar in. Je komt dan aan de andere kant van de steen terecht. Versla de Hyper Cleft [TL082] en loop verder naar rechts. Ga achter de boom in de voorgrond staan en spring voor een Shine Sprite [SS-16]. Loop nu verder naar rechts, naar het volgende gebied.

[C1205] Creepy Steeple

Je bent nu buiten Creepy Steeple. Je partner maakt een opmerking. Gebruik het Hartblok en het Save-Blok, en druk op A voor het hek rechts. Hij wil niet open. Loop verder naar rechts en gebruik je Tubus-vaardigheid om door het gat in het hek te komen (negeer dus de put, die heb je later nodig). Loop naar links en open het hek. Loop nog een stukje naar links en kijk daar achter de muur voor een Sterrenstukje [SP-64]. Loop nu naar de deur toe en ga naar binnen.

Zie je de opening in de muur links van de deur? Gebruik je Tubus-vaardigheid om er in te komen. Open de linkerschatkist voor een Ice Smash badge en de rechter voor een Cookbook. Spring tegen de Shine Sprite [SS-17] aan, en kijk achter het roze krukje voor een Sterrenstukje [SP-65]. Ga nu weer door de opening terug naar de ingang. Loop naar rechts en duw het standbeeld met de ster naar rechts om een gat zichtbaar te maken. Spring het gat in.

Gebruik Flurrie's X-vaardigheid om het papiertje voor de muur achter je weg te blazen en ga de opening hier in, en loop naar rechts. Open het kleine schatkistje hier voor een Flower Saver Badge. Loop weer naar links en ga de deur daar in.

Open het doosje in het midden van de kamer. Een hele bende Boo's komen de kist uit. De laatste Boo vraagt je hoeveel van hen er net uit de doos kwamen. Kies

"200" en je krijgt een Ultra Shroom. Ga weer door de deur rechts.

Spring de springveer op.

Loop naar links en je ziet daar een Boo. Praat tegen hem en hij vraagt of je hem pijn gaat doen. Kies "no" en hij zal zijn maatjes roepen om je pijn te doen. Je kunt nu een optionele baas bevechten, maar save eerst in de tuin. Ga dan terug naar binnen en wacht tot de Boos zich op je lichaam plakken. Doe een Super Hammer-smash wanneer er een paar op zitten en ze zullen van je af gaan. Ga zo door tot er een Boo komt die boos op je wordt omdat je je zou gedragen. Hij en zijn vrienden vormen dan een gigantische Boo, Atomic Boo.

[ATBOO]	[TL072]
Optionele Baas: Atomic Boo	Gebruik gewoon de hele tijd door Power
HP: 40	Bounce en Multibonk. Ga, zodra je FP op 0
Verdediging: 0	verder met gewoon Springen en Headbonken,
Kracht: 4	en Atomic Boo moet zo verslagen zijn.
Aanvallen:	
• Boe!	

De Boo's vallen uiteen en laten een Lucky Start Badge vallen. Pak deze, en ga weer naar buiten om te herstellen en te saven. Ga daarna weer terug naar binnen. Er zullen nu gewoon Boo's [TL071] zijn om mee te vechten. Doe dit als je wat gemakkelijke Star Points wil, en ga dan de deur rechts van het gaatje in de muur in.

Herinner je je Sir Swoop nog? Ja? Nou, dit zijn de echte Swoopers [TL064]. Versla de eerste, loop naar rechts, versla de tweede, en gebruik je R-vaardigheid om door het spleetje in de omheining die je scheidt van de buitenkant te komen. Loop naar rechts en mep de boom voor een Golden Leaf, alleen als je dat wilt. Loop weer terug en ga de deur door.

Zie je de trap? Ga ernaast staan en doe een Spin Jump voor een Sterrenstukje [SP-66]. Spring de trap niet op, dat is zinloos. Achter elke deur op de verdieping ONDERAAN de trap staat nog een "!"-Knop. Deze zorgt ervoor dat de trap die kant op schuift. Ga in dit geval naar de voorste deur.

Loop naar rechts en spring op de "!"-Knop. Ga terug de deur in.

Spring de trap op en ga de deur hier in.

Loop naar links en spring over het gat. Versla de Boo en loop verder naar links, en gebruik Koops' X-vaardigheid om de Steeple Key te krijgen die verderop ligt. Loop weer terug naar rechts en ga de deur in.

Spring naar beneden en ga de deur die het verste van de trap weg is in.

Loop naar rechts en spring tweemaal op de "!"-Knop. Ga terug de deur in.

Spring de trap op, en ga de deur in.

Loop naar links en versla de Boo. Loop verder naar links en gebruik het Save-Blok om je vorderingen op te slaan. Gebruik dan de Steeple Key om de deur binnen te gaan.

Gebruik het Hartblok om te herstellen, en ga de wenteltrap helemaal op. Spring dan op de springveer.

Een figuur met een doek om, een strikje en een hoed op begint tegen je te praten. Je partner maakt een opmerking over het "vreselijke monster", en het ding voelt zich beledigd. Hij wil dat je weggaat, maar weet dat je dat niet doet, dus besluit hij je aan te vallen. Je partner vraagt waarom hij mensen in biggen verandert. Hij zegt dat ze saai en deprimerend zijn. Hij valt je aan.

Mini-Baas: ??????	Gebruik Power Bounce en Multibonk, net als altijd.
HP: 40	Zodra de helft van zijn HP weg is, zal hij Mario
Verdediging: 0	kopieren en zijn aanvallen gebruiken. "Kopieren? Hè?"
Kracht: 4	Ja, kopieren. Hij heeft dan Mario's vorm, maar dan in
Aanvallen:	het paars. Ga door met je Multibonken en Power
• Beuk	Bouncen tot 'ie verslagen is. Hij lacht dan gemeen,
• Kopieer	beseft dan dat hij verslagen is.

De Kristallen Ster komt uit hem. Mario krijgt de Kristallen Ster.

~ EINDE HOOFDSTUK 4 ~
(maar niet echt!)

Mario versloeg de gesel van Creepy Steeple en vond de vierde Kristallen Ster. De mensen van Twilight Town zijn nu zeker genezen van hun verschrikkelijke vloek. Op deze snelheid zal Mario's avontuur om alle zeven Kristallen Sterren te verzamelen zo klaar zijn! Met zijn rug naar Creepy Steeple zet Mario uit naar zijn heldere toekomst...

Save.

En dan zijn we weer in Creepy Steeple. Je partner maakt een opmerking over hoe makkelijk het was en zegt dat je weg moet gaan. Mario en je partner springen weg. Druk op A en wat blijkt? Je bent de paarse Mario geworden. Vervelend, inderdaad, maar het is wel waar. Spring naar beneden.

Ga de wenteltrap af, gebruik het Hartblok als je wilt en ga door de deur.

Save, en spring van de verhoging af. Ga door de deur naar buiten.

[C1206] Twilight Town

Je hoort het gebruikelijke Shadow Sirens liedje. Raad eens. Iemand zegt dat ze nu zeker Mario's kaart gaan afpakken met de Superbombomb die ze heeft. Het is Beldam. Ze zegt tegen Vivian dat ze haar de Superbombomb moet geven. Die heeft ze natuurlijk niet, omdat Beldam die zou hebben. Beldam wil dat ze hem gaat zoeken, en zij en Marilyn zijn weg.

[C1207] Creepy Steeple

Loop naar het hek toe en ga erdoor. Save, en ga naar links.

[C1208] Twilight Trail

Loop naar links en versla de Hyper Cleft als je wilt. Spring het gat in en ga

door naar links. Ga naar het volgende gebied.

Loop in de achtergrond de boom in en loop daarna verder naar rechts. Versla de Crazee Dayzee, en loop verder naar rechts, naar het volgende gebied.

Versla de Crazee Dayzee en gebruik je R-vaardigheid om door de spleet tussen de bomen te komen. Versla de Crazee Dayzee hier en ga door naar het volgende gebied.

Ga in de achtergrond de pijp in. Loop daarna naar links en gebruik je Tubus-vaardigheid om onder de boom door te komen. Loop verder naar het volgende gebied.

Versla de Hyper Spiky Goomba, de Hyper Paragoomba en de Hyper Goomba en ga door naar het volgende gebied.

Loop naar links en ga door tot aan het huisje. Iemand zegt dan dat hij op je heeft gewacht. Het is de ??????. Hij komt uit de lucht gesprongen (letterlijk, het papier wordt gescheurd) en je moet raden wat zijn naam is. Dat is "Doopliss", maar er mist één letter (de p), dus kun je het niet raden. Je gaat dan een gevecht in, maar kan niets bezeren, dus moet je vluchten. Je verliest geen muntjes, maak je geen zorgen. Je vlucht Twilight Town in.

[C1209] Twilight Town

Loop naar links en ga de winkel in.

Daar staat de Franse hond weer, en hij staat te praten met de eigenaar. Je kunt in deze winkel het volgende kopen.

Thunder Rage: 20 Muntjes
Spite Pouch: 10 Muntjes
Stopwatch: 30 Muntjes
Maple Syrup: 20 Muntjes
Super Shroom: 15 Muntjes
Life Shroom: 40 Muntjes

Praat met de mensen als je wilt, en ga de winkel weer uit.

Loop weer naar links en daar zijn de Travelling Sisters 3. Zij waren inderdaad ook biggetjes geworden. Loop verder naar links, naar het volgende gebied.

Daar ziet Mario Vivian zoeken. Save, ga de herberg in als je wilt en praat met haar. Ze zegt dat ze iets belangrijks zoekt en als ze het niet vindt, zal ze gestraft worden. Kijk in het meest linkse bosje en je krijgt de Superbombomb. Geef het aan haar. Ze kijkt ernaar en merkt dat het kapot is. Ze vraagt zich af wat ze moet doen. Kies één van de opties en ze bedankt je. Ze raakt wat opgewekter en vraagt naar je naam. Mario's naam is gestolen, en dat zegt hij ook. Zo gaan ze een tijdje door (je ziet ze wat praten), en Vivian zegt dat jij heel wat meer problemen hebt. Ze besluit je mee te gaan helpen. Dat hoeft niet van Mario, maar ze wil het graag doen. Ze kust je, en Vivian voegt zich toe aan je party!

Partner: Vivian
HP: 15
Kracht: 3
Verdediging: 0
X-aanval:

- Druk op X om Vivian je in de schaduwen te laten trekken, waar je je kunt verstoppen. Op deze manier kun je je verstoppen voor vijanden.

- Druk op X om weer uit de grond te komen.

Gevechtaanvallen:

- Shade Fist

Wacht tot de stipjes zijn gevuld en druk dan op de knop die verschijnt. Dit kan A, B, Y of X zijn.

FP: 0
Minimale Schade: 3
Maximale Schade: 3 + Verbranden
Type: Vuurmep.
Aantal Vijanden: 1

- Veil

Er verschijnen 5 knoppen die je in de gegeven volgorde moet indrukken.

FP: 1
Minimale Schade: 0
Maximale Schade: 0
Type: Verdediging
Aantal Vijanden: 0

Vivian vraagt zich af wat je nu moet doen. Ze heeft een idee, namelijk dat vogels doen alsof ze niet kunnen praten, terwijl ze dat wel kunnen. Met haar kracht kun je ze afluisteren. Als je dat wilt, mag je het doen, maar het is niet nodig. Ze zeggen wat grappige dingen, en ook wat interessante die je misschien wilt weten. Maar met deze walkthrough heb je dat niet nodig. Ga het huis van de burgemeester binnen.

Hier is de faker die je lichaam jatte. De burgemeester bedankt hem en geeft hem blijkbaar iets. Zijn partners zeggen dat Mario vreemd doet. Ga gewoon naar buiten.

Loop naar rechts, save, en ga door naar het volgende gebied.

De vogels dichtbij de poort zeggen wat je moet weten: Dat er iemand in Creepy Steeple is die de naam van de slechterik weet. Als je dan weer naar boven gaat zegt Vivian dat, als je onder Creepy Steeple gaat zoeken, je de echte naam van die persoon zult vinden. Ga door de poort naar Twilight Trail.

[C1210] Twilight Trail

Loop naar rechts en slechte Mario komt weer uit de lucht gesprongen. Doe wat je de vorige keer ook deed, maar je vlucht deze keer naar rechts.

Loop naar rechts, versla de Hyper Goomba, Hyper Paragoomba en Hyper Spiky Goomba en ga door naar het volgende gebied.

Gebruik je Tubus-vaardigheid om onder de boom door te komen en spring de pijp in. Ga in de achtergrond naar links.

Versla de Crazee Dayzee en gebruik je R-vaardigheid om tussen de bomen door te komen. Versla de Crazee Dayzee hier en loop links door naar het volgende gebied.

Versla de Crazee Dayzee en loop verder naar links. Ga de boom in en ga in de achtergrond naar rechts.

Loop naar rechts, langs het gat, en val in het tweede gat. Versla of negeer de Hyper Cleft en ga door naar rechts.

[C1211] Creepy Steeple

Gebruik het Save-Blok en het Hartblok en ga dan de put rechts in die je eerst van mij niet in mocht gaan.

Versla de Buzzy Beetle [TL031] en spring tegen de Shine Sprite [SS-18] aan. Loop naar rechts en bereid je voor op iets pijnlijks.

Ik weet niet hoeveel, maar er komen HEEL VEEL Buzzy Beetles en Spike Tops [TL032] op je afgescheurd. Versla ze allemaal, en spring tegen het rode "?"-blok aan voor een Tornado Jump Badge.

Duw nu de deur rechts opzij en zorg dat hij een eindje naar rechts is. Druk dan snel op X om met Vivian de schaduwen in te gaan. De deur gaat weer naar links en jij kunt er langs. Loop naar rechts en ga de deur door.

Spring tegen de Shine Sprite [SS-19] en het Saveblok aan, en verander in een Tubus. Rol onder het gat rechts door en rol door tot je in een andere kamer komt. Doe een Spin Jump op het kruis hier en val naar beneden.

Ga voor het raam staan en loop naar rechts voor een Sterrenstukje [SP-67]. Verander weer in een tubus en ga door het gat naar links.

Verander weer terug naar je normale jij en kijk in het rechtse schatkistje voor een Mr. Softener. Kijk in het linker voor een Power Plus badge. Loop naar links en open het paarse doosje voor een Steeple Key. Open de gele doos voor de Letter "P". Juist, dit is de letter p die miste toen je met Doopliss praatte. Doe een Spin Jump voor de twee kisten voor een Sterrenstukje [SP-68], en ga naast de vogel staan. Druk wanneer er een tekstballonnetje met "... " boven zijn hoofd verschijnt op X en je gaat de schaduwen in met Vivian. De vogel begint dan te praten. Hij zegt dat het bijna leuk was om wat gezelschap te hebben hier en vindt dat het opsluiten van hem omdat hij de enige is die "zijn" naam weet om hier de letter te bewaken geen manier is om een papegaai te behandelen. Dan noemt hij de naam van het monster: Doopliss. Druk weer op X en de vogel schrikt. Gebruik de Steeple Key om door de deur rechts te gaan.

Vivian zegt triomfantelijk dat het je gelukt is achter de naam te komen, Doopliss. Je moet meteen teruggaan naar die gemenerik. Loop naar rechts, de deur door.

Spring de springveer op.

Loop naar links (versla de Boo's als je wilt), en ga de deur door naar buiten toe.

Loop door het hek naar het Save-Blok toe en gebruik deze en het Hartblok, en loop dan links naar het volgende gebied.

[C1212] Twilight Trail

Loop naar links en versla de Hyper Cleft als je wilt. Spring het gat in en ga door naar links. Ga naar het volgende gebied.

Loop in de achtergrond de boom in en loop daarna verder naar rechts. Versla de Crazee Dayzee, en loop verder naar rechts, naar het volgende gebied.

Versla de Crazee Dayzee en gebruik je R-vaardigheid om door de spleet tussen de bomen te komen. Versla de Crazee Dayzee hier en ga door naar het volgende

gebied.

Ga in de achtergrond de pijp in. Loop daarna naar links en gebruik je Tubus-vaardigheid om onder de boom door te komen. Loop verder naar het volgende gebied.

Versla de Hyper Spiky Goomba, de Hyper Paragoomba en de Hyper Goomba en ga door naar het volgende gebied.

Loop naar links en Doopliss komt weer uit de lucht gesprongen. Nu de letter P er wel is, kun je deze invullen. Vul in "Doopliss", precies zo (dus met de hoofdletter aan het begin) en hij schrikt zich kapot. Hoe kon je het weten? Hij rent weg. Vivian zegt dat het nu jouw beurt is. Ga Twilight Town binnen als je wilt om te herstellen en te saven, en ga weer naar rechts.

Loop naar rechts, versla de Hyper Goomba, Hyper Paragoomba en Hyper Spiky Goomba en ga door naar het volgende gebied.

Gebruik je Tubus-vaardigheid om onder de boom door te komen en spring de pijp in. Ga in de achtergrond naar links.

Versla de Crazee Dayzee en gebruik je R-vaardigheid om tussen de bomen door te komen. Versla de Crazee Dayzee hier en loop links door naar het volgende gebied.

Versla de Crazee Dayzee en loop verder naar links. Ga de boom in en ga in de achtergrond naar rechts.

Loop naar rechts, langs het gat, en val in het tweede gat. Versla of negeer de Hyper Cleft en ga door naar rechts.

[C1213] Creepy Steeple

Wees blij, de Twilight Trail is nu eindelijk voorgoed voorbij. Gebruik het Hartblok en het Save-Blok en ga het hek door. Ga de deur in.

Ga de achterste deur (die naast het tubus-gaatje) in.

Loop naar rechts, versla de Swoopers, en spring op de "!"-Knop. Ga de deur naar de trap in.

Spring de trap op en ga de deur in.

Loop naar links, versla de Boo, spring over het gat heen, Save, en ga de deur in.

Gebruik het Hartblok om te herstellen en ga met de wenteltrap naar boven. Spring de springveer op.

Daar is Doopliss met je partners. Je partners praten ook, en noemt daarbij je naam. Vivian schrikt van het feit dat Mario je naam is, en vraagt of jij dat dan bent. Kies één van de opties en Vivian gaat weg. Doopliss valt je aan.

_ [DOOPL] _ [TL104]	
Baas: Doopliss	Doopliss zal jouw eigen aanvallen gebruiken, Sprong
HP: 40	en Hamer, en ook je partner zal je aanvallen. Val
Verdediging: 0	alleen Doopliss aan, je partner is zinloos. Gebruik
Kracht: 4	Power Bounce en na twee beurten komt Vivian terug.

```

| Aanvallen: | Vivian voegt zich nu dus echt bij je party. Gebruik |
| • Sprong | Vivians Shade Fist en Mario's Power Bounce en het |
| • Hamer | gevecht is zo voorbij. |
| Locatie: Creepy | _____ |
| Steeple | |
| _____ |

```

Doopliss laat de Kristallen Ster vallen en verandert terug in zijn oorspronkelijke gedaante. Je partners schrikken ervan en Mario verandert weer terug naar zichzelf. Doopliss wordt wakker en vlucht. Je partners bieden hun excuses aan en vragen waarom Vivian bij hem is. Mario loopt naar zijn partners toe en knikt naar Vivian. Je partners vinden het goed. Vivian biedt haar excuses aan voor wat ze eerder heeft gedaan en zegt het fijn te vinden met je mee te mogen reizen. Mario knikt. Vivian geeft je de Kristallen Ster. Je krijgt een Kristallen Ster!

~ ECHTE EINDE HOOFDSTUK 4 ~

Mario versloeg de bandiet die zijn naam en uiterlijk had gestolen. Nu heeft Mario vier Kristallen Sterren. Dat laat een kleine 3 meer om te vinden! En DAT betekent dat zijn avontuur om alle Kristallen Sterren te verzamelen meer dan half voorbij is! Nu gaat Mario naar zijn volgende avontuur met zijn nieuwe vriend, Vivian... ..Maar hoe zit het met Beldam en Marilyn? En wat gebeurde er met de doppelganger, Dooliss?

Save.

Nog even in Twilight Town staan Beldam en Marilyn. Beldam is boos op Vivian omdat ze zo laat is. Doopliss komt voorbij gerend.

```

, -, ---.
'|___/ -----_ .-----
, | \ Bowser & Peach IV -----| [C-013] |---+-----+
`-^---' -----'-----' | Mini-Inhoud: |
|-----|
| [C1301] Peach |
| [C1302] Bowser |
'-----'

```

[C1301] Peach

De hoofdjes komen weer voorbij en je bent in X-Naut Fortress. Een X-Naut vertelt Grodus net dat de verzegelende kracht van de Duizend-Jaar Deur verzwakt. Grodus beveelt hem verder te gaan met de zoektocht naar de Kristallen Sterren, wat dus ook de eliminatie van Mario betekent. De X-Naut gaat weg. Binnenkort, zo zegt Grodus, zal hij de wereld kunnen veroveren. Hij lacht maniakaal.

We zijn weer bij TEC, en Peach komt net binnen. Ze vraagt wat ze moet doen. TEC vraagt wat belangrijker is: een bevel volgen, of een kritiek persoon beschermen. Peach snapt het niet. TEC wil een quiz houden. Als ze er vijf goed beantwoordt, mag ze de communicator gebruiken.

1: V: Wat gebeurt er als je de zeven Kristallen Sterren verzamelt?

- A: 1. Je wens komt uit.
2. Duizend-Jaar Deur opent. <--
3. Er verschijnen 100 Muntjes.

2: V: Wat is het doel van Grodus, de leider van de X-Nauts?

- A: 1. Om de wereld te veroveren. <--
 2. Om rijk te worden.
 3. Om een superheld te worden.
- 3: V: Wat is de legendarische schat die achter de Duizend-Jaar Deur wacht?
 (Peach schrikt dat hij haar dit wil vertellen)
- A: 1. 100,000,000 Muntjes.
 2. Een extreem zeldzame badge.
 3. Een 1,000-jaar-oude ziel van een demoon. <--
- 4: V: Wat wil Heer Grodus doen met deze oeroude ziel?
- A: 1. Het altijd bewonderen.
 2. De demoon leven schenken. <--
 3. Ermee rondhangen.
- 5: V: Wat heb je nodig om de demoon weer te verzegelen?
- A: 1. Een legendarisch zwaard.
 2. Een magische spreuk.
 3. Kristallen Sterren. <--

Nu mag Peach dus een mailtje sturen naar Mario. Dat doet ze, en Peach mag weer terug naar haar kamer. Ze zegt dat ze TEC nog steeds een gekke computer vindt en gaat weg.

Save.

 [C1302] Bowser

De hoofdjes verschijnen weer en je bent bij de blimp naar Glitzville. Kammy zegt dat ze iets gehoord heeft over een geweldig geheim in een zwevende stad in de lucht. Ze zegt tegen de Cheap-Cheap dat ze twee tickets wil. De Cheap-Cheap wordt bang en vlucht. Kammy gaat terug naar Bowser, maar die is weg. Hij heeft zijn vliegmobiel al gepakt en zegt dat hij zo weer naar Glitzville kan gaan, net zoals hij de vorige keer deed. Hij vliegt weg, en Kammy verliest haar bezem.

Terwijl Bowser vliegt houdt zijn vliegmobiel er plotseling mee op, en stort in zee.

Nu mag je weer platformen! Zwem naar links (met A), versla de Blooper (vreemd genoeg kun je gewoon vlammenwerper gebruiken onder water), en spring tegen het blok aan voor een biefstuk. Pak het biefstuk, en zwem verder. Verbrandt het blok daar en pak het biefstuk. Je wordt dan weer groot. Zwem verder naar rechts en verbrandt ook de twee blokken daarvoor de biefstukken. Zwem nog verder naar rechts en spring op de springveer. Loop hier weer naar rechts en raak de vlaggenpaal aan.

Bowser komt weer aan land in Rogueport en iedereen in de haven rent bang weg. Kammy Koopa komt aangevlogen met ballonnen en een Rawk Hawk-hoedje en zegt tegen Bowser dat ze het erg naar haar zin heeft gehad in Glitzville. Bowser verbrandt Kammy weer. Hij beveelt haar informatie te krijgen over Prinses Peach en de Kristallen Sterren.

Save.

..	..		
` / -----.		.-----.	
/ an H4 naar H5	-----	[C-014]	---+-----
`' +-----	-----'		Mini-Inhoud:
Badges:			-----
• Spike Shield		[C1401] Twilight Town	

-----	[C1402] Rogueport Riool
Berichten:	[C1403] De Duizend-Jaar
• [D0307] Bericht 07	Deur
-----	[C1404] Rogueport
Mails:	-----
• [D0523] Peach: Slechte Schat!	
• [D0524] Petuni: Joe Hoe!	

Partners:	
• [D0607] Ms. Mowz	

Shine Sprite:	
• [SS-20]	
• [SS-21]	

Voorwerpen (Belangrijk):	
• Old Letter x1	

[C1401] Twilight Town

Kijk weer naar de hoofdjes en je bent in Twilight Town. Burgemeester Dour verontschuldigt zich voor dat ze iemand anders aanzagen voor hem. Hij vraagt of ze je gevoelens gekwetst hebben. Kies één van de opties. Hij bedankt je en Vivian zegt dat je naar Rogueport moet gaan. Ga de pijp links in.

[C1402] Rogueport Riool

Ga de deur uit en je krijgt een e-mail van Prinses Peach.

"Mijn liefste Mario,
Ik ben er eindelijk achter wat de legendarische schat is. Het is de ziel van een demoon! De X-Nauts plannen om dit duizend-jaar-oude monster terug uit de dood te halen... En zijn kracht te gebruiken om de wereld te veroveren! Ze zijn de Kristallen Sterren aan het verzamelen zodat ze de Duizend-Jaar Deur kunnen openen... Ze zullen de ziel van deze demoon vinden... Maar het enige wat het gevangen kan houden zijn de Kristallen Sterren zelf! Je moet zorgen dat ze de Kristallen Sterren niet krijgen! Alsjeblieft, Mario... Je moet hun verschrikkelijke plannen stoppen!

-Prinses Peach-

Je partner maakt een opmerking. Gebruik Yoshi om rechts naar de verhoging toe te vliegen. Spring over de twee platforms en ga door de poort naar de ondergrondse stad.

Loop naar rechts, en gebruik je nieuwe Tubusvaardigheid om onder de gevallen pilaar door te komen. Loop verder naar rechts, door de opening.

Loop naar rechts en gebruik je R-vaardigheid om door de tralies te komen. Spring de pijp in.

Gebruik je R-vaardigheid om door de tralies heen te komen en loop naar rechts. Ga niet de pijp in, maar gebruik je R-vaardigheid om door de tralies voor de opening te komen.

Loop, zodra de spijkers naar beneden gaan, snel verder het pad af, maar zorg dat je Vivian's X-vaardigheid gebruikt voordat ze weer naar boven komen. Na circa 2,5 seconden komen ze weer boven. Gebruik X dus na 2 seconden. Loop het hele pad af en open het schatkistje aan het einde voor een Spike Shield Badge. Dit is één van de beste badges in het spel. Hierdoor mag je op gespijkerde vijanden springen! Doe het dus snel op en ga weer terug.

Loop naar links en ga de pijp in.

Spring de springveer op (als het Super Blok er nog staat, gebruik je Super Hamer!) en ga de opening links door.

[C1403] De Duizend-Jaar Deur

Loop naar links en spring het pedestaal op. De gebruikelijke lichtflitsen verschijnen en er verschijnt een nieuwe locatie op de Magische Map. Het complete eiland wordt vernieuwd, en er staat een grot.

[C1404] Rogueport

Frankly schrikt en somt opnieuw op wat Prinses Peach zei in haar e-mail. Je partner vraagt waar hij achter is gekomen en Frankly zegt dat je goed moet luisteren. Niet alleen Mario, maar ook jij voor de TV! Dit is één van de twee momenten waarin een personage naar "hij voor de TV" refereert, de andere komt in Hoofdstuk 5. Frankly zegt dat zijn boek iets zei over een monster dat een grote stad vernietigde dat ooit op deze plek stond, dat dit monster de zeven Kristallen Sterren maakte en dat het deze wilde gebruiken om de wereld te veroveren. Volgens het boek was het monster verslagen door vier helden. Helaas kon de ziel van het beest niet vernietigd worden. Dus gebruikten de helden de Kristallen Sterren die ze gestolen hadden van de demoon en verzegelde het monster achter de Duizend-Jaar Deur. Je partner stelt voor om de Kristallen Sterren niet te verzamelen, en dat je ze beter kan vernietigen. Volgens Frankly verzwakt de Duizend-Jaar Deur, en zonder de Kristallen Sterren zal de ziel losbreken. Je moet er klaar voor zijn dat de demoon terugkeert. Dus moet je de Kristallen Sterren wel vinden. Volgens Frankly bevindt de volgende Kristallen Ster zich op Kielhaal Key. Hij zegt dat je naar de haven zult moeten gaan voor meer informatie. Ga het kantoor uit.

Loop naar rechts en ga de Trouble Center in. Doe de Trouble van ??? (zo heet ie echt) en je krijgt als beloning een nieuwe partner. En raad eens wie? Ms. Mowz. Jep. Ga het Trouble Center weer uit en loop naar links. Ga het Shine Sprite-huis binnen en upgrade Vivian en Ms. Mowz. Ga het huis uit en loop Centraal binnen.

Op het berichtenbord staat weer een nieuw bericht:

"Toad Bros. Bazaar kondigt een vervolg op best-seller "Super Luigi" aan! Verkrijg je kopie!"

Achterkant:

"Soms denk ik dat ik beter af zou zijn als ik niet kon praten. Aw, ik wou dat ik nog een varken was..."

- Een depressieve Twilighter"

Ga naar de haven.

Als je tegen iemand praat hier, praat deze over Kielhaal Key. Er is ook een schip. Als je tegen de Toad links van het schip praat, zegt deze dat het schip van Flavio is. Flavio is meestal bij de bar van Podley. Ga dus weer naar Centraal.

Ga de bar (waar Luigi is) binnen, en praat tegen de vent met de rode jas en hoed rechts. De zingende. Hij vraagt wat je wil. Zijn naam is Flavio, en hij is een handelaar, de rijkste man in Rogueport. Hij vraagt je wat er mist in zijn leven. Kies een optie, en hij vertelt je over de schat van Cortez, de piratenkoning. Hij vraagt of je het verhaal kent van de piratenschat op Kielhaal Key, en legt deze uit. Veel mensen hebben jarenlang geprobeerd de schat van Cortez te krijgen, maar geen enkele kwam terug. Men zegt dat de geest van Cortez iedereen die de schat zoekt aanvalt. Daarom gaat er niemand meer naar Kielhaal Key. Maar hij gaat het proberen. Hij is Flavio! Extraordinaire Handelaar, Miljonair, zeiler van de zeven zeeën! Mario zegt iets en blijkbaar was dat dat hij ook een schat zoekt. Flavio zegt dat er geen schat is in Rogueport, maar Mario heeft een schatkaart. Flavio wil het zien. Omdat de kaart naar Kielhaal Key wijst denkt Flavio dat Mario "zijn" schat wil stelen. Mario schudt zijn hoofd, want hij zoekt naar de Kristallen Sterren. Volgens Flavio was er inderdaad een steen in de vorm van een ster op het schip van Cortez. Hij zal met je meegaan naar Kielhaal Key! Jij mag de Kristallen Ster hebben, en de rest is van hem! Mario heeft geen schip, maar gelukkig heeft Flavio die wel. Flavio wordt de onverschrokken leider, en Mario mag de kapitein zijn. Je moet meteen naar de haven komen. Ga de bar uit.

Loop naar links en ga door naar West.

Ga het rechtse huis binnen. Spring de trap in het huis op en gebruik je Tubusvaardigheid om door het onzichtbare gat rechts te komen. Loop naar rechts en spring tegen de Shine Sprite [SS-21] aan. Ga het gat links met je Tubusvaardigheid in en ga rechts het huis uit. Loop naar rechts, naar Centraal toe.

Ga naar de haven.

Loop naar het schip toe en spring het schip op. Op het schip staan een paar figuren (onder wie eentje die je mogelijk herkent van een bepaalde groep personen die de Kristallen Sterren willen hebben). Praat tegen Flavio. Hij zegt dat er een klein probleem is. Hij gaat eerst wat pochen over zijn schip en zegt dan wat het probleem is: ze hebben geen navigator. De wateren rond Kielhaal Key zijn dodelijk gevaarlijk, dus heb je een echt goede navigator nodig. De parse Bob-omb (Pa-Patch) zegt dat er een oplossing is: Admiraal Bobbery. Mario zal hem moeten halen. Ga het schip af en ga terug naar Centraal.

Loop rechts door de poort naar Oost. Gebruik Yoshi om over de rivier rechts van de brug helemaal aan het oosten te komen en spring de dozen hier op. Vlieg op het dak naar links en gebruik je Tubusvaardigheid om de schoorsteen in te komen.

Hier is een Bob-omb. Hij vraagt wat je wilt. Praat tegen hem en hij zegt dat hij nooit van Admiraal Bobbery heeft gehoord. Hij doet de deur open en wil dat je weggaat. Ga de achterste deur in en spring tegen de Shine Sprite [SS-20] aan. Ga de deur weer uit en ga Frankly's huis binnen. Praat tegen hem en hij zegt dat Admiraal Bobbery rechts van hem woont. Ga het huis weer uit en ga Bobbery's huis binnen. Praat weer tegen Bobbery en hij zegt wederom dat hij geen Admiraal Bobbery kent. Je partner zal hem tegenspreken en hij vraagt wat je zou willen als hij hem inderdaad was. Je hebt hem nodig als navigator, en Mario's mond beweegt. Hij zal echter nooit meer gaan zeilen. Je partner smeekt hem nog een laatste keer, maar hij weigert. Ga het huis uit.

Je partner vraagt zich af wat je nu moet doen en is benieuwd waarom hij de zee zo haat. Als je met Frankly praat zegt hij dat Podley alles weet. Ga dus naar Centraal.

Ga de kroeg binnen.

Praat tegen de man achter de bar, Podley, en hij vraagt of je zeker weet dat je Bobbery weer op zee wilt hebben. Mario knikt en legt iets uit, blijkbaar dat je hem nodig hebt voor Kielhaul Key. Het verhaal van Bobbery is echter heel zielig. Hij vraagt of je het wil hoeren. Kies de eerste optie en hij zal beginnen. Bobbery was ooit getrouwd met een schoonheid genaamd Scarlette. Bobbery was een zeilman, dus was hij vaak weg van thuis voor lange periodes. Scarlette klaagde er nooit over. Alles was goed, voor een tijdje... Het was een ijzige winter toen het gebeurde. Scarlette werd ziek. Niemand wist wat er was, maar al snel werd het serieus. Bobbery wist door zijn afwezigheid niets van de pijn van zijn bruid. Scarlette was al overleden toen hij terugkeerde. Bobbery gaf zichzelf de schuld, en sindsdien is hij nooit meer op zee geweest. Hij vraagt of je Bobbery nog steeds de zee op wilt hebben. Kies de eerste optie en hij geeft je een Old Letter. Toen ze op sterven lag schreef Scarlette Bobbery nog een laatste brief. Podley weet niet wat er in geschreven is, maar hij weet wel wat ze tegen hem zei toen ze bijna overleed: "Als ik door deze plaag overlijdt, en als my liefde zichzelf de schuld geeft voor mijn dood... geef hem dan deze brief, zodat hij mijn stem mag horen." Dat was haar laatste vraag. Maar toen hij Bobbery met zoveel pijn zag, kon hij de brief niet meer aan hem geven. Jij moet hem de brief geven. Ga de kroeg uit.

Loop naar Oost.

Ga Bobbery's huis binnen.

Praat tegen Bobbery. Mario geeft hem de Old Letter. Hij merkt dat het Scarlettes handschrift is.

"Mijn liefde: als je dit leest, ben ik niet langer bij je zijde. Omdat het lot tussen ons is ingestapt, heb ik besloten je deze brief te schrijven. Als je dit leest, ben ik overleden toen je op zee was... Ik kan alleen maar aannemen dat je jezelf de schuld geeft, mijn lieve Bobbery. Ook al was mijn leven kort, jij gaf me meer dan een leven vol lol. Al zul je rouwen, ik smeed je toch dat je herinnert dat de tijd, net als liefde, een getij is. Jij bent één met de zee, zoals je één was met mij. Verlies niet beide liefdes."

Bobbery snikt of hij wat tijd voor zichzelf mag hebben. Hij gaat de achterkamer binnen. Er gebeurt een tijdje niets en je hoort Bobbery praten. Hij komt de kamer weer uit en zegt dat hij met je meegaat naar Kielhaal Key. Ga het huis uit.

Bobbery zegt dat hij je in de haven ziet en gaat weg. Volg hem naar Centraal.

Loop naar links en je krijgt een e-mail:

Petuni: Joe hoe!

Hoi, Mario! Hoe gaat het met je? Het gaat, uh, goed met mij. Nee, heel goed! Nee!!! GEWELDIG!!!

Er zijn hier een heleboel dingen veranderd. Oh, maar niet de ouderling die boos is op mijn broer. Dat is nog steeds hetzelfde.

Ik zou wel willen dat je eens terug zou komen om met me te spelen. Heb je het echt zo druk? Ga je soms naar een plek ver weg? Zoiets als een plek waar nog nooit iemand is geweest? Wauw! Dat zou LEUK zijn! Ik ben jaloers!

Nou, als je ooit tijd hebt om terug te komen, kom dan met mij spelen, OK? Je moet het BELOVEN!

Van, Petuni.

Ga naar de haven.

Loop naar de boot toe en Save. Spring de boot op en praat tegen Flavio. Hij bedankt je en zegt dat de voorbereidingen klaar zijn. Hij vraagt of je klaar bent om te vertrekken. Kies de eerste optie voor "Ja", en de tweede optie voor "Nee". Heb je de eerste optie gekozen, dan staat Flavio op het punt om te vertrekken. De camera draait een beetje om de boot heen en de boot vaart weg. Een X-Naut komt achter de trap vandaan en zegt dat X-Naut Zwart aan boord is. Hun missie is geslaagd.

```
,-_/,,.
'|_|/ ----- _ .-----
/| | oofdstuk 5: De Sleutel [C-015] |-----+-----+
'| '|.----- naar Piraten | |-----' | Mini-Inhoud: |
| | | |-----| |-----|
| Micro-Bazen: | | [C1501] Zee |
| • [EMB01] Ember x3 | | [C1502] Kielhaal Key |
| • [EMB02] Ember x2 | | [C1503] Piratengrot |
|-----| | [C1504] Kielhaal Key |
| Bazen: | | [C1505] Piratengrot |
| • [CORTE] Cortez | | [C1506] Zee |
| • [CRMP2] Lord Crump | |-----|
|-----|
| Badges: |
| • Defend Plus P |
| • Head Rattle |
| • Ice Power |
| • P-Down, D-Up |
|-----|
| Partners: |
| • [D0606] Admiraal Bobbery |
|-----|
| Shine Sprites: |
| • [SS-22] |
| • [SS-23] |
| • [SS-24] |
| • [SS-25] |
| • [SS-26] |
| • [SS-27] |
| • [SS-28] |
|-----|
| Sterrenstukjes: |
| • [SP-62] |
| • [SP-63] |
| • [SP-64] |
| • [SP-65] |
| • [SP-66] |
| • [SP-67] |
| • [SP-68] |
| • [SP-69] |
| • [SP-70] |
| • [SP-71] |
|-----|
```

```

| Upgrades: |
| • [D1106] Boat Mode |
|-----|
| Vijanden: |
| • [TL031] Buzzy Beetle |
| • [TL033] Parabuzzy |
| • [TL052] Green Fuzzy |
| • [TL053] Flower Fuzzy |
| • [TL057] Putrid Piranha |
| • [TL074] Ember |
| • [TL075] Lava Bubble |
| • [TL087] Bulky Bob-omb |
| • [TL091] Bill Blaster |
| • [TL092] Bullet Bill |
|-----|
| Voorwerpen: |
| • Coconut x1 |
| • Courage Shell x1 |
| • Mini Mr. Mini x1 |
| • Thunder Rage x1 |
| • Whacka Bump x1 |
|-----|
| Voorwerpen (Belangrijk): |
| • Black Key x1 |
| • Chuckola Cola x1 |
| • Gate Handle x1 |
| • Grotto Key x1 |
| • Skull Gem x1 |
|-----|
| Winkels: |
| • [D1411] Kielhaal Key Winkel |
|-----|

```

[C1501] Zee

Flavio schrijft hier een dagboek. Het dagboek gaat als volgt:

Maand *, Dag XO

Over de protesten van mijn bemanning is de S.S. Flavion eindelijk op weg! Is deze reis zo roekeloos als ze zeggen? Ah! Ik moet schamperen! Flavio zal ze lef laten zien!

Maand *, Dag XX

Opnieuw een dag met goede wind. Witte wolken, die duizelen mij. Het is alsof ze mijn reis toejuichen! Flavio bedankt ze hartelijk!

Maand *, Dag XJ

Alles gaat op rolletjes... maar nog steeds ben ik gevuld met vrees... Op deze snelheid zullen we onze bestemming morgenochtend bereiken.

Het is 's nachts. Flavio zit te zingen en zegt daarna dat ze het eiland naderen. Hij begint een verhaal te vertellen, en je partner maakt er een opmerking over. Dan stopt het schip. Pa-Patch gaat naar boven en plotseling verschijnt er een geest achter hem. Hij denkt dat het Flavio weer is. De sterren verdwijnen en de geest verschijnt opnieuw. Dan ziet Pa-Patch de geest. Hij wordt gek en vlucht naar beneden. Dan verschijnt er een hele bende geesten. Iedereen wordt bang en rent rondjes. Er verschijnen meer geestjes en de boot zinkt.

Maand *, Dag X*

Een geluk bij een ongeluk: de vriendelijke zee spoelde ons aan land. Het is ironisch dat dit eiland onze bestemming was, vind je niet? Maar, toch rouwen we. We zijn drie bemanningsleden kwijt, inclusief Bobbery. Het doet me pijn om te denken dat ze meegenomen zijn door de piratenkoning, dat geestending. Wat gebeurt er nu met ons? We zijn misschien verloren zonder hoop, verstrikt in de wildernis...

Maand *, Dag X(')

We hebben het eiland een klein beetje ons thuis gemaakt. Het wrak van het schip is aan komen spoelen, en nu hebben we zout brood en andere zoute dingen... We kunnen een tijdje leven op dit zoute stukje van de zee, maar wat dan, vraag ik je?

Maand *, Dag OO

We hebben een paar hutten gemaakt van de angespoelde houtwaren... Ach, arme, lieve S.S. Flavion! Gelukkig houden de hutjes de wind en regen weg. We hebben nog steeds geen teken van Bobbery en de anderen, en mijn hart twijfelt eraan... Maar, ondanks mijn angsten, moeten we doorgaan te hopen dat ze nog steeds ergens leven.

Maand *, Dag OX

Drie dagen op het eiland nu, en de hutten zijn allemaal af. We hebben hier een leven gemaakt, al dromen we allemaal van de terugkeer naar Rogueport...

[C1502] Kielhaal Key

Mario en zijn partner staan naar de zee te kijken en iemand roept hem. Het is Pa-Patch. Hij zegt dat ze een hut voor je hebben gemaakt, en dat je moet komen kijken. Spring naar boven en loop een stukje naar links. Doe een spin jump achter de steen rechts voor een Sterrenstukje [SP-69], en loop dan helemaal naar links. Hier komt een beestje boven de grond. Mep hem voor een Whacka Bump. Loop helemaal naar rechts en ga door naar het gebied rechts.

Loop een stukje naar rechts en er komt iemand op je af die zegt dat Flavio en Pa-Patch ruzie aan het maken zijn. Mario gaat erheen en ze zeggen wat gemene dingen tegen elkaar. Ze lopen naar rechts. Dan schreeuwt er iemand "ZE ZIJN HIER!" Ze vluchten naar achter Mario en er komen drie geesten aan. Flavio wil dat je ze verslaat. De geesten komen op je af.

[EMB01]	
Micro-Baas: Ember x3	Tattle ze eerst maar even, en gebruik dan een
• Ember [TL074]:	succesvolle Art Attack om ze in één keer uit
HP: 8	de weg te ruimen.
Verdediging: 0	
Kracht: 3	
Aanvallen:	
• Vlam	
Superbeschermt tegen:	
• Fysiek Contact	

De bemanning juicht je toe en Flavio zegt dat je het eiland moet verkennen. Zeg "Can do!" als je het wilt doen. Ga de zee in en pak het sterrenstukje [SP-70] in de linkerhoek. Loop nu naar rechts en kijk achter de stenen daar voor nog een Sterrenstukje [SP-71]. Save nu, gebruik de herberg als je wilt, en ga de winkel in.

Je kunt hier het volgende kopen:

Ice Storm: 15 Muntjes

Fire Flower: 5 Muntjes

Sleepy Sheep: 10 Muntjes

Fright Mask: 2 Muntjes

Honey Syrup: 3 Muntjes

Super Shroom: 12 Muntjes

Koop iets als je dat wilt, en ga de winkel weer uit.

Loop naar rechts, save, en ga rechts naar het volgende gebied.

Meteen komt er een Green Fuzzy op je afgesprongen. Ken je 'm nog? Hij was ook in Glitzville. Versla hem, en druk op A voor het meest linkse bosje voor een Sterrenstukje [SP-72]. Loop nu verder naar rechts, en spring tegen het rode "?"-Blok aan voor een Head Rattle Badge. Mep de verborgen "?"-Blok voorin het scherm voor een Courage Shell, en loop verder naar rechts. Versla de Green Fuzzy hier, en kijk in het bosje voor een Muntje. Ga door naar het volgende gebied.

Loop naar rechts en versla de Putrid Piranha [TL057]. Schud het bosje voor een Mini Mr. Mini, en mep de "?"-Blok rechts voor een Muntje. Ga op het blok staan en spring om nog een blok zichtbaar te maken. Ga door met springen tot er geen Muntjes meer uitkomen en ga dan van het blok af. Versla de Putrid Piranha, en loop verder naar rechts. Kijk achter de wortel voor de verhoging voor een Sterrenstukje [SP-73] en spring de verhoging op. Spring twee platformen naar links. Het is mogelijk dat hier nu een Flower Fuzzy is. Deze hoort boven te zijn, maar om een vreemde reden is hij nu hier. Versla hem als je wilt, hij valt je niet aan, en gebruik Yoshi om naar het blok links te vliegen. Vlieg vanaf het blok naar de verhoging links, en spring naar boven. Vlieg met Yoshi naar links en spring tegen de Shine Sprite [SS-22] aan. Vlieg terug en ga naar rechts. Spring tegen het "?"-Blok aan voor een Thunder Rage, en druk op A voor het rechterbosje voor een Muntje. Loop verder naar rechts en ga door naar het volgende gebied.

Iemand zegt wat en de camera verschuift naar rechts. Het zijn Bobbery, Four-Eyes (oftewel Lord Crump) en de Toad die zijn broer is verloren. Ze zijn omsingeld door geesten. Bobbery merkt je op en zegt tegen Four-Eyes en de Toad dat ze moeten vluchten. Hij zal ze wel bezighouden. Bobbery wordt aangevallen en jij, Four-Eyes, de Toad en je partner vluchten.

Terug in het vorige gebied. De Toad gaat weg en Four-Eyes ook. Four-Eyes komt nog even terug en zegt tegen "hij voor de TV" (net als Frankly!) dat je niet moet zeggen wie hij echt is, want dat weet je vast. Loop naar links, en spring hier aan de linkerkant van de verhogingen af. Loop door naar het gebied links.

Loop verder naar links en ga door naar Flavio.

Praat tegen Flavio. Flavio is blij dat jij nog leeft en merkt dat Bobbery er niet is. Hij zegt tegen jou dat jij Bobbery moet gaan helpen. Loop naar rechts, Save en herstel als je denkt dat het nodig is en ga weer naar het gebied rechts.

Loop naar rechts, versla de twee Green Fuzzy's en ga door naar het gebied rechts.

Loop naar rechts, versla de Putrid Piranha, loop verder naar rechts, versla de Putrid Piranha, Spring de verhogingen op, loop naar links, vlieg naar het blok en verder, spring de verhogingen op, loop naar rechts en ga door naar het gebied daar.

Spring voorin het scherm van de verhoging af en ga het trappetje af. Vlieg naar

rechts en nogmaals naar rechts, en ga de pijp in. Mep de boom in de achtergrond met je hamer en pak één kokosnoot. Die heb je nodig. Spring terug de pijp in, en ga terug naar links. Vlieg de eilandjes over, en ga de trap weer op. Ga nu de brug over naar rechts, en ga rechts van de boom hier staan. Spring voor een Shine Sprite [SS-23]. Ga de brug weer op en gebruik je R-vaardigheid om door de ALLERLAATSTE spleet in deze brug te komen. Pak de Ice Power Badge en doe hem op, en val van de verhoging af. Niet de zee in, natuurlijk, maar naar rechts. Spring de springveer op en ga rechts naar het volgende gebied.

Loop naar rechts en je zult een boom zien die wordt omsingeld door Embers. Val de Embers aan.

[EMB02]	
Micro-Baas: Ember x2	Ik hoop dat je de Ice Power badge op hebt
• Ember [TL074]:	gedaan. Daarmee hoef je twee keer te
HP: 8	Multibouncen en de klus is geklaard. Als je
Verdediging: 0	hem niet op hebt, gebruik dan weer Art Attack.
Kracht: 3	
Aanvallen:	
• Vlam	
Superbeschermt tegen:	
• Fysiek Contact	

Mep de boom en Bobbery valt eruit. Bobbery ligt blijkbaar op sterven, maar hij wil nog één ding hebben. Hij wil je ten eerste bedanken dat je hem weer mee hebt genomen de zee op. Maar voordat hij sterft, wil hij nog een keer Chuckola Cola drinken. Hij wil dat je het ophaalt. Loop naar rechts en gebruik het Hartblok als je wilt. Loop verder naar rechts en kijk achter de steen die in het water en op de grond staat (niet die met de snorren!) voor een Sterrenstukje [SP-74]. Loop weer naar links en ga terug naar het vorige gebied.

Loop de brug over en ga verder naar het gebied links.

Loop naar links, versla de Flower Fuzzy en val links helemaal van de verhogingen af. Loop verder naar het gebied links.

Loop verder naar links en versla de twee Green Fuzzy's. Ga nog verder naar links, terug naar de bemanning.

Ik hoop dat je de Coconut wel hebt meegenomen. Zo niet, kijk dan een stukje terug in de walkthrough. Praat tegen Flavio, en hij vraagt wat je met Chuckola Cola moet. Mario praat en Flavio heeft begrepen dat Bobbery het nodig heeft als laatste wens voordat hij sterft. Flavio wil het wel geven, maar moet daar iets voor terughebben. Geef hem de Coconut en hij geeft je de Chuckola Cola.

Loop naar rechts, save, herstel, en ga weer naar het gebied rechts.

Loop naar rechts en ga door naar het volgende gebied.

Loop naar rechts, versla de twee Putrid Piranha's en de Flower Fuzzy, spring de verhogingen op, loop naar links, vlieg via het blok met Yoshi naar de overkant, spring de verhogingen op, loop naar rechts en ga door naar het volgende gebied.

Loop de hangbrug over en ga door naar het volgende gebied.

Loop door naar rechts en praat tegen Bobbery. Geef hem de Chuckola Cola, en hij bedankt je voor het vervullen van de wens. Hij begint te slapen. Praat twee keer tegen hem en je partner merkt dat hij gewoon slaapt. Sla hem met je hamer en hij

wordt wakker. Hij denkt dat hij in de hemel is, en je partner zegt van niet. Bobbery zegt dat je hem beter mee kan nemen. Hij wordt je partner!

Partner: Admiraal Bobbery

HP: 20

Kracht: 4

Verdediging: 0

X-aanval:

- Druk op X om Mario Bobbery te laten gooien. Hij loopt dan een paar stappen en explodeert.
- Je kunt hem ook laten lopen om vervolgens op X te drukken en hem meteen te laten exploderen.

Gevechtaanvallen:

- Bomb

Houd A ingedrukt en laat deze los wanneer de ster oplicht.

FP: 0

Minimale Schade: 1

Maximale Schade: 4

Type: Explosie

Aantal Vijanden: 1

- Hierbij gaat de cursor net als bij Sweet Treat. Druk op A om een bom te gooien. Een beurt later explodeert deze.

FP: 3

Minimale Schade: 3

Maximale Schade: 9

Type: Explosie

Aantal Vijanden: Meerdere

Dit is de allerlaatste partner die je krijgt, tenzij je Ms. Mowz nog niet hebt. Loop naar rechts, gebruik het hartblok, en loop weer naar links. Ga terug naar het vorige gebied.

Loop naar links en ga de brug over. Ga door naar het volgende gebied.

Loop naar links, versla de Flower Fuzzy en val van de verhogingen af. Loop door naar het volgende gebied.

Loop naar links, versla de twee Green Fuzzy's en loop door naar het volgende gebied.

Loop naar links en praat tegen Flavio. Hij verwelkomt Bobbery en preekt je. Je partner praat over de Kristallen Ster en merkt op dat er daarstraks een vreemd gevormde steen was. Volgens Pa-Patch heeft die schedelsteen iets met de schat te maken. Hij zegt dat jij moet gaan. Je partner vraagt waarom hij niet meekomt. Hij vraagt wie er vindt dat hij mee moet gaan. Iedereen is het er mee eens en dus moet Flavio wel meegaan. Nu volgt Flavio je! Loop naar rechts, save, herstel, en ga door naar het gebied rechts.

Loop naar rechts en ga door naar het volgende gebied.

Loop naar rechts, versla de twee Putrid Piranha's en de Flower Fuzzy, loop door naar rechts, spring de verhogingen op, loop naar links, vlieg met Yoshi over het blok naar de overkant, spring de verhogingen op, loop naar rechts en ga door naar het volgende gebied.

Loop de hangbrug over en ga door naar het volgende gebied.

Loop naar het einde van het gebied, gebruik het Hartblok om te herstellen en loop naar de schedelsteen. Flavio gaat links staan en als je tegen hem praat, zingt hij. Druk op A voor de schedelsteen en je partner merkt op dat Flavio een

steentje heeft dat in het oog van de schedelsteen past. Praat tegen hem en hij vraagt wat je wilt lenen. Kies "Skull Gem" en hij geeft hem aan je. Ga terug naar de schedelsteen en druk op A. De ogen van de standbeelden lichten nu op. Als je met Flavio praat, zul je misschien wat herkennen. Maar doe gewoon wat ik zeg. Doe driemaal een Spin Jump op de rode steen en sla dan de blauwe steen viermaal met je hamer. Een opening verschijnt dan boven de schedelsteen. Gooi Bobbery het gat in en laat hem exploderen en er verschijnt een ingang naar een grot. Flavio merkt dat zijn Skull Gem vernietigd is en wordt boos op Mario. Gelukkig verschijnt de Skull Gem weer en hij pakt hem. Hij gaat dan terug naar het kamp. Ga de grot in.

Maand *, Dag OJ

Schamperend naar gevaar gaan mijn dappere verkenners de grot binnen. Zullen ze echt de schat van de piratenkoning vinden? Ik tril van afwachting.

[C1503] Piratengrot

Loop naar rechts en save. Loop door naar rechts, naar de volgende kamer.

Iets maakt een spookachtig geluid en Mario schrikt. Loop verder naar rechts en val naar beneden. Loop naar links en val ook hier naar beneden. Loop naar rechts en ga de volgende kamer binnen.

Meteen valt een nieuwe vijand je aan: Lava Bubble [TL075]. Versla hem en loop naar rechts. Spring de boot op, en ga naar het uiterste puntje vooraan (de boeg als ik me niet vergis) en spring voor een Shine Sprite [SS-24]. Spring weer naar rechts, versla de Lava Bubble en spring naar het eilandje rechts voor een Sterrenstukje [SP-75]. Spring terug naar links en loop naar rechts waar je naar rechts kunt lopen (dus naar de speren toe). Wacht tot de speren zich naar beneden terugtrekken en loop dan snel naar rechts. Na circa 3 seconden komen ze weer naar boven, dus zorg dat je tegen die tijd je R-vaardigheid gebruikt om te zorgen dat ze je niet raken. Ga door tot de opening en loop verder naar de volgende kamer.

Loop naar rechts en ga door tot er plotseling twee Bullet Bills [TL092] op je af komen. Versla deze, loop verder en wacht op de volgende lading terwijl je loopt. Ga door tot je bij twee Bill Blasters [TL091] komt. Spring op één van hen, en versla ze. Loop door naar het gebied rechts.

Loop naar rechts en spring hier naar beneden. Loop verder naar rechts en spring vanaf de gebroken brug het land op. Loop hier naar rechts en gebruik Yoshi om over de rivier heen te vliegen. Loop verder naar rechts, versla de Bulky Bob-ombs [TL087] en ga door naar de kamer rechts.

Versla de Ember en spring de verhogingen op. Save, en spring verder naar boven. Ga op de allerlaatste trede staan (dus: de laatste waarvan je verder moet springen naar boven) en gebruik Koops' X-aanval naar links. Spring verder naar boven, versla de Parabuzzy [TL033] en ga het blok dat je zojuist zichtbaar hebt gemaakt op. Mep de Shine Sprite [SS-25] en loop door naar de waterval. Spring hier links de rivier over (gebruik Yoshi als het niet lukt) en gooi Bobbery naar de "!"-Knop op de verhoging toe om deze om te zetten en zo de deur te openen. Dezelfde enge stem van eerder zegt dat je terug moet gaan. Ga de deur in.

Loop naar links, versla de Bulky Bob-omb en doe een Spin Jump aan de rechterkant van de deur waar je net door ging voor een Sterrenstukje [SP-76]. Spring links de trap op, spring het smalle riviertje over en ga links de deur door.

Loop naar links en spring de doos in het water op. Laat je naar de "!"-knop

drijven en gebruik Koops' Houd-vaardigheid naar links zodra je ernaast staat. Loop nu naar het platform in het midden van de kamer toe en spring er op. Laat de X-Knop los en je wordt naar boven gedragen. Spring naar rechts en pak de Grotto Key. Wacht tot het platform weer naar beneden komt en spring dan snel via het platform naar de doos die het moet dragen toe. Laat deze doos je naar boven dragen en spring tegen de Shine Sprite [SS-26] aan. Loop naar voren en val de voorste ton in voor een Sterrenstukje [SP-77]. Val weer naar beneden en ga terug naar het vorige gebied.

Loop naar rechts en spring de trap op. Spring over het smalle riviertje en spring rechts weer naar beneden. Ga de deur door naar rechts.

Spring rechts het smalle riviertje over en spring voorin het scherm de verhogingen af. Save, en gebruik de Grotto Key om de deur rechts door te komen.

Versla de drie Parabuzzy's hier en doe een Spin Jump in het midden van de kamer voor een Sterrenstukje [SP-78]. Ga de opening voorin het scherm door.

Gebruik hier Koops' X-aanval naar rechts om de Shine Sprite [SS-27] te krijgen en gebruik je Tubusvaardigheid om onder de spijkers links door te komen. Zorg echter dat je niet geraakt wordt door de spijkers die je als Tubus wel kunnen raken. Ga links de opening door.

Mep de grond onder de Shine Sprite om een blok zichtbaar te maken. Spring op het blok en spring tegen de Shine Sprite [SS-28] aan. Spring nu links de drie tonnen over en ga ook over de boeg van een boot heen, naar het land toe. Loop naar links en versla de Ember en de Lava Bubble hier. Spring de gebroken brug over en gebruik Bobbery om de planken voor de deur te vernietigen. Ga de deur door naar de volgende kamer.

Loop naar links en versla de Bullet Bills wanneer deze op je afkomen. Ga door tot de Bill Blasters en versla ook deze. Spring de trap op en loop naar links. Versla de Bill Blasters hier en ga door naar de kamer links.

Versla de Bulky Bob-omb en spring door naar het platform links. Loop verder naar links en ga hier de boot in.

Kijk een stukje links achter de zwarte kist voor een P-Down, D-Up badge en praat tegen de zwarte kist. Mario valt niet voor de truukjes van deze kist, maar toch zegt de kist dat een geest in deze kamer de sleutel heeft. Er verschijnt een Ember. Versla deze, en geef de Black Key aan de zwarte kist. Uiteraard gaat de kist je weer vervloeken. Hij zegt dat, als je op bepaalde plekken op Y drukt, je in een Papieren Bootje verandert. Hij toont een platform. Komt je bekend voor? We hebben het al een aantal keer gezien in deze dungeon. Druk weer op Y bij een ander paneel en je verandert weer in je normale vorm. Zeg "Yeah, I get it." en je mag weer gaan. Ga de kamer uit.

Loop naar rechts en druk op Y op het bootpaneel. Vaar naar het bootpaneel rechts toe en druk weer op Y. Spring de trap op en ga door de deur rechts.

Loop helemaal naar rechts toe en ga door de deur daar.

Loop naar rechts en spring over de gebroken brug. Loop verder naar rechts en spring de boot op. Spring via de boot naar de drie tonnen in het water en ga zo naar het land rechts. Ga de deur rechts door.

Verander weer in een tubus en ga zo onder de speren door. Ga de opening hier in.

Loop naar links en ga de deur door.

Spring de verhogingen op, Save, en spring verder naar boven. Spring het smalle riviertje over en ga door de deur links.

Loop naar links en gebruik het bootpaneel om in een papieren bootje te veranderen. Vaar naar rechts, ga NIET de waterval af en vaar door naar rechts, door het gat in de muur.

Vaar naar rechts, onder de waterval door. Je komt dan in een verborgen gebied. Open de schatkist hier voor een Defend Plus P badge. Ga het water weer in met het bootpaneel en vaar terug naar de kamer links.

Val de waterval in het midden van de kamer af, en vaar naar links. Vaar door de opening tussen de brug links en het stukje land ernaast en ga door de opening links naar de kamer daar.

Vaar helemaal naar de linkerkant van de kamer en ga door de opening naar de kamer links.

Vaar naar links en druk op Y naast het bootpaneel. Spring via het bootpaneel naar de boeg van een boot links en pak de Gate Handle. Spring links van de boeg af en spring via dit platform naar het land links. Loop naar de speren rechts toe en doe wat je hier eerder deed met je R-vaardigheid. Ga door de opening naar de kamer rechts.

Loop helemaal naar rechts en ga daar naar de kamer rechts.

Loop naar rechts en spring vanaf de brug het land rechts op. Vlieg met Yoshi naar de overkant en doe de Gate Handle in het geval hier. Het hek in het water gaat dan open. Opnieuw luidt de enge stem weer en je partner maakt er een opmerking over. Loop door de opening rechts naar de kamer daar.

Spring de verhogingen op en Save. Spring verder naar boven en spring over het smalle riviertje hier heen. Ga de deur links door.

Loop naar links en gebruik het bootpaneel om het water in te komen. Val de waterval in het midden van de kamer af en doe hetzelfde bij de waterval die je zojuist zichtbaar hebt gemaakt met de Gate Handle.

Vaar naar rechts en ga door de opening daar naar de kamer rechts.

Vaar naar rechts en bereid je voor op een lastig stukje dungeon. Zorg dat je de golven mist, die brengen je terug naar het begin. Vaar helemaal door naar het einde en ga door de opening hier naar de kamer rechts.

Iemand roept dat er iemand aankomt. De camera verschuift naar een hele bende Toads die op een klein vlot proberen te overleven. Ze roepen naar je dat je ze moet komen redden. Vaar naar rechts toe, langs het vlot (negeer de opmerkingen van de Toads aub), en druk op Y naast het bootpaneel. Ga de pijp in. Je bent nu in de achtergrond. Spring over de boot links naar het land links en spring over de twee gaten heen. Spring op het achterste stukje land de verhogingen op en ga de pijp in. Spring links naar boven en gebruik het vliegpaneel hier om de pijp rechts te bereiken. Druk boven deze pijp op B om weer normaal te worden. Ga de pijp in en spring op de "!"-Knop links om twee tonnen in het water rechts van het vlot te laten verschijnen. Spring van de verhoging af en ga de verhogingen links weer op. Ga de pijp in en gebruik opnieuw het > Platform. Probeer nu de rechtse pijp te bereiken, en ga deze in. Spring ook hier weer op de "!"-Knop en ook nu verschijnen er weer twee tonnen. De Toads op het vlot merken het en springen er snel overheen. Ook Francesca en Frankie zitten erbij. Spring rechts van de verhoging af en probeer de boot op te komen. Loop naar rechts en spring de pijp in. Spring over de twee tonnen naar het land rechts en de Toads bedanken

je dat je ze hebt gered. Francesca merkt dat je Mario bent en vertelt je wat er gebeurd is. Ze vraagt je wat jij hier komt doen. Mario's mond beweegt en hij zegt blijkbaar dat hij de Kristallen Ster in de schat van Cortez zoekt. Ze zegt dat Cortez zich waarschijnlijk rechts bevindt. Ga door de opening rechts.

Loop naar rechts en plotseling verschijnt Four-Eyes weer. Hij zegt dat hij op je rekent dat je de piratenkoning verslaat en gaat weer weg. Loop naar rechts, Save, en spring de boot op. Loop naar links en spring tegen het Hartblok aan om te herstellen. Ga nu de deur rechts op de boot in.

De stem luidt weer. Ga de deur rechts door.

Je bent nu in een kamer met veel gouden munten en andere sieraden. Er vinden een paar flitsen plaats en plotseling verschijnt er een gigantische schedel. Rechts van de schedel bevindt zich een Kristallen Ster. Hij is boos op je omdat je achter zijn schat aan zit, en valt je aan.

[CORTEZ]		[TL105]	
Baas: Cortez		Het lijkt misschien makkelijk, die 20 HP, maar	
HP: 20		Cortez komt in 3 opeenvolgende fasen, elk met 20 HP.	
Verdediging: 1		De eerste fase is gewoon hijzelf, met een	
Kracht: 4		steekaanval. Versla deze met Power Bounce en hij	
Aanvallen:		gaat door naar de tweede Fase, een soort vis. Ga	
Fase 1:		door met Power Bouncen en Multibonken, en hij gaat	
• Steek		verder naar de derde en laatste Fase, waarbij ook	
Fase 2:		zijn wapens je aanvallen. Gebruik hierbij Flurrie's	
• Beuk		Gale Force om de wapens weg te blazen en zo de weg	
Fase 3:		vrij te maken. Ga door met Power Bouncen en Lip Lock	
• Beet		en met nog ongeveer 10 HP over zal Cortez zeggen dat	
Sub-Bazen:		hij niet meer kan. Hij zuigt dan de zielen van de	
• Wapens:		helft van het publiek op. Ga door met Power Bouncen	
• Steken		en Lip Locken en het is zo voorbij.	
Locatie: Piraten-			
grot			

Cortez schreeuwt het uit en wordt klein. Hij zegt dat het voorbij is, maar wordt dan weer groot. Hij is niet dood, en kan dat ook niet gaan, dus zal je hem niet kunnen verslaan! Hij zegt dat het wel ongelooflijk saai is om de hele tijd een schat te bewaken. Mario praat en zegt blijkbaar dat hij de schat niet eens hoeft. Hij vraagt waar je dan voor komt. Het is de Kristallen Ster, en die mag je best hebben. Het is toch niets waard. Mario krijgt een Kristallen Ster!

~ EINDE HOOFDSTUK 5 ~
(maar niet volledig!)

Cortez, gesel van de zeeën... Mario versloeg deze angstaanjagende ziel met gemak en kreeg de Kristallen Ster. Misschien hoeven de vreedevolle bewoners van de wereld niet langer bang voor Cortez en zijn schip te zijn... Het enige overgebleven probleem is hoe Mario het geïsoleerde eiland verlaat... En kan er nog een ander probleem zijn, zich onder de neus van onze helde verstoppend?

Save.

Cortez zegt dat je mag gaan.

Maand *, Dag O*

En toen hoorde ik iets dat mijn oren niet konden geloven... We hadden echt de legendarische schat van de piratenkoning Cortez gevonden!

Mario komt de achterkant van de boot uit. Spring de eilandjes af en vlieg met Yoshi naar links. Save, herstel, en loop verder naar links, naar het gebied daar.

De Toad vraagt of het gaat, want ze hoorden een gigantische aardbeving. Mario vertelt (zonder geluid te maken) dat hij Cortez verslagen heeft en iedereen wordt blij. De Toad bij de muur zegt dat het geschud een krak in de muur heeft veroorzaakt. Met een explosie zul je het wel kunnen breken. Spring naar de scheur toe en gebruik Bobbery om een opening zichtbaar te maken. De Toads, Francesca en Frankie gaan naar buiten. Ga de opening ook door.

[C1504] Kielhaal Key

Je bent nu in het gebied van Kielhaal Key die je als eerste zag toen je hier aan kwam. Zodra je aanstalten maakt om het gebied met Flavio en de anderen binnen te treden, komen Flavio, Pa-Patch en de Toad die zijn broer is verloren naar je toe. Hij vraagt hoe de expeditie is gegaan. Mario zegt iets en blijkbaar was dat dat de ziel van Cortez de schat bewaakt, en dat hij hem heeft verslagen. Hij heeft de schat daar gelaten. De Toad die zijn broer is gelopen merkt iets op en loopt naar een andere Toad toe. Het is zijn verloren broer. Ze praten wat bij en plotseling klinkt er een kanonschot. De camera gaat naar de zee toe en er wordt meer geschoten. Het is het schip van de X-Nauts, en Four-Eyes springt het kanon op. Hij doet zijn vermomming uit en blijkt, uiteraard, Lord Crump te zijn. Hij wil dat je hem de Kristallen Ster geeft. Flavio raakt in paniek, maar krijgt dan een idee. Hij wil dat je hem naar Cortez meeneemt, omdat hij zijn schip nodig heeft. Ga het gat in de rotswand weer in.

[C1505] Piratengrot

Loop naar rechts en ga naar het gebied met Cortez' schip binnen.

Loop naar rechts, Save, spring de boot op, herstel, en ga de deur op de boot in.

Loop naar rechts en ga de deur daar in.

Cortez verschijnt weer en vraagt wat je moet. Flavio is nu ongelooflijk bang en vraagt stotterend of hij zijn schip mag lenen. Cortez vraagt waarom en wie hij eigenlijk is. Flavio zegt wie hij is en dat hij het schip nodig heeft om zijn bemanning te redden van slechte piraten. Cortez zegt dat het schip niet kan verplaatsen, en dat je daar de mystieke Skull Gem voor nodig hebt. Cortez heeft deze, en geeft het aan Cortez in ruil voor het lenen van het schip. Cortez is het er niet mee eens, maar Flavio dreigt Mario weer op hem af te sturen. Terwijl hij vecht zal hij dan de Skull Gem in de zee gooien. Cortez moet het dus wel accepteren. Cortez verdwijnt. Ga links de deur uit.

Loop naar links en ga de deur daar in.

Iedereen is hier nu. Cortez verschijnt weer en hij laat Embers verschijnen.

[C1506] Zee

Terug bij zee. De rotswand wordt vernietigd en Cortez' schip komt eruit. De twee schepen nemen een duel-houding aan en de X-Nauts, Toads en Embers beginnen te

vechten.

[CRMP2]	[TL119]
Baas: Lord Crump	Gebruik eerst Art Attack om Crump veel schade te
HP: 30	doen, en vervolg daarna met wat Multibonks en Power
Verdediging: 0	Bounces. Zodra hij nog 10 HP over heeft, laat hij
Kracht: 3	X-Nauts het plafond beklimmen. Zorg dat je hem nu
Aanvallen:	verslaat, het X-Naut Plafond is irritant. Nu zal hij
• Sprong	zich laten herstellen en een groep X-Nauts naar
Sub-Bazen:	voren halen. Ga verder met Power Bouncen en
• X-Naut Stapel	Multibonken tot hij verslagen is.
• Verdediging	
• X-Naut Plafond	
• Voorwerpen- regen	
• Groep X-Nauts	
• Balaanval	
Locatie: Kielhaal Key	

Lord Crump heeft opnieuw verloren. Zijn boot vaart weg en je partner is blij dat het je is gelukt. De rest van de bemanning is ook blij. Save.

-----	-----	-----
' ___/	-----	-----
, \ Bowser & Peach V	----- [C-016]	-----+-----
'^-----	-----	Mini-Inhoud:

		[C1601] Peach
		[C1602] Bowser

[C1601] Peach

De hoofdjes komen weer voorbij, en je bent in X-Naut Fortress. Grodus is kwaad op Lord Crump omdat hij het weer verknald heeft. Hij wil dat hij vertrekt. Grodus roept een X-Naut. Grodus wil dat hij de X-Nauts vertelt om Mario weer aan te vallen. De X-Naut heeft het begrepen en is weg. Grodus zegt dat hij wat maatregelen moet nemen, omdat Mario met een voorsprong van 4 Kristallen Sterren (hij heeft er zelf ook een) de leiding heeft.

We zijn weer bij TEC. Peach vraagt zich af wat er is. TEC zegt dat hij haar iets gevaarlijks wil laten doen. Hij wil graag Heer Grodus' kamer binnensluipen om een datadisk te vinden. Peach vraagt waar hij het voor nodig heeft. Hij zegt dat Heer Grodus informatie heeft die hij niet kan bereiken. Peach vraagt hoe ze daar binnen moet komen. TEC zegt dat je je niet kan vermommen omdat er bewakers zijn in Grodus' kamer, maar hij weet wel wat je moet doen. Hij zegt het niet. Peach vindt het goed, en TEC zegt waar je heen moet. Ga de kamer uit.

Loop naar links en druk op A voor de lift. Laat de lift je naar boven nemen en TEC zegt dat je de directie in de tegenovergestelde richting van Heer Grodus' kamer in moet lopen. Je moet de kamer met de groene lamp binnengaan. Loop naar de deur links van de lift links (dus niet links van de lift waar je uit kwam!) en ga er in.

TEC zegt dat je nu een drankje moet maken die je onzichtbaar zal maken. Je moet de drankjes in de machine zetten, maar zelfs TEC weet niet wat de goede combinatie is. Voor de juiste combinatie zul je de memo's moeten bekijken. Pak de Red Potion, de Blue Potion, de Green Potion en de Orange Potion van de tafel af en plaats ze in de volgende volgorde:

Rood - Blauw - Oranje - Groen.

TEC vraagt of deze combinatie juist is. Kies "Yes", en hij zegt dat je de knop links moet indrukken. Bij de knop brandt een lichtje, zodat je weet welke het is. Druk deze knop in met A, en er wordt een glas gevuld. Het glas moet dan gevuld worden. Het gaat langs de drankjes, en je moet de knop indrukken waar het glas stopt. Ik weet niet precies welke volgorde het is, dat moet je zelf maar bekijken. Uiteindelijk gaat het glas naar rechts toe, waar deze 30 seconden moet blijven. Je moet PRECIES 30 seconden wachten, dus let goed op de tijd (horloge, klok, etc.). Druk de knop in, en doet dit na 30 seconden nog eens. Als het is gelukt, is het drankje in het glas groen. Kies "Yes" als je het dan wilt drinken en druk op A om onzichtbaar te worden. Als het niet lukt, moet je opnieuw beginnen. Zodra je onzichtbaar bent zegt TEC dat je je jurk uit moet doen, omdat deze niet onzichtbaar is. Peach loopt naar links, doet haar jurk uit (je ziet het niet, viespeuk!), en komt weer terug. TEC zegt dat je eerst de disk moet vinden, en het daarna in de computer op het bureau moet doen. Zodra je klaar bent moet je teruggaan naar deze kamer. Ga de kamer uit.

De X-Naut naast de deur vraagt zich af wie de deur opent. Loop naar rechts (je ziet de schaduw wel), en open de deur helemaal aan het einde van de hal.

Loop naar rechts en ga de deur achter het paneel waar Grodus altijd staat binnen. De bewaker vraagt zich uiteraard af wat er gebeurt.

Loop naar rechts, en ga naast de kast in de hoek van de kamer staan. Druk op A en je krijgt de Data Disk. Loop naar de computer toe en gebruik de Data Disk om het op te starten. Wacht een tijdje tot Peach zegt dat het klaar is en druk weer op A voor de kast in de hoek van de kamer. Ga de kamer weer uit.

Loop naar links en ga de kamer uit.

Loop naar links en ga de deur met de groene lamp erboven weer in.

TEC zal je nu vertellen hoe je weer zichtbaar wordt. Je moet de Green Potion weer drinken. Peach loopt naar links en doet haar jurk weer aan. Loop naar de machine toe en druk op A voor de Green Potion (de rechtse). Peach drinkt het op en is weer zichtbaar. Je moet weer terug naar de computerkamer. Ga de kamer uit.

Weer terug bij TEC. Peach vraagt wat de data eigenlijk was. TEC zegt dat hij nog niet klaar is met analyseren, maar dat, als zijn voorspelling correct is... Meer zegt hij niet. Hij zal het Peach laten weten wanneer zijn analyse compleet is. Peach mag de communicator gebruiken als ze dat wil. Dat doet ze en de mail wordt verstuurd. Peach mag terug naar haar kamer gaan. Als ze de deur uit is, zegt TEC nog "Prinses Peach... Ik zal je beschermen."

Save.

[C1602] Bowser

Bowser is in Twilight Town. Hij is boos omdat er geen licht is, en Kammy stelt voor de Kristallen Ster te vinden. Loop naar Lord Crump toe en praat tegen hem. Hij is aan het zoeken naar de Superbombomb die Beldam was verloren. Hij praat wat in zichzelf en ziet dan plotseling iets. Hij loopt naar een struikje toe en pakt daar de Superbombomb. Nu kan hij eindelijk Mario vernietigen en de

Kristallen Sterren krijgen. Kammy merkt dat hij iets over de Kristallen Sterren weet en zegt dat tegen hem. Lord Crump wil dat je hem alles vertelt over de Kristallen Sterren. Bowser zegt dat Lord Crump dat moet doen, en Lord Crump wordt bang voor Bowser, maar herinnert zich dan dat hij een hoge rang heeft bij de X-Nauts, en roept deze dus op. Een hele bende X-Nauts komen eraan en Lord Crump lacht Bowser uit. Bowser pikt het niet en roept een bende Koopa's op. Bowser vraagt spottend wat Lord Crump nu wil uithalen. Hij gooit de Superbombomb naar Bowser. De Superbombomb gaat niet af. Bowser lacht erom en doet er een vlammenwerper naar, waardoor de Superbombomb explodeert.

Save.

```

.. ..
\ | / -----
| / an H5 naar H6 |-----| [C-017] |-----+
`' +-----|-----' | Mini-Inhoud: |
| Badges: | |-----|
| • Defend Plus | | [C1701] Kielhaal Key |
| • Double Dip | | [C1702] Zee |
| • HP Drain | | [C1703] Rogueport |
|-----| | [C1704] Rogueport Riool |
| Berichten: | | [C1705] De Duizend-Jaar |
| • [D0308] Bericht 08 | | Deur |
|-----| | [C1706] Rogueport |
| Mails: | | [C1707] Rogueport Riool |
| • [D0525] Peach: Good Nieuws... | | [C1708] Petal Meadows |
| • [D0526] RDM Uitgave 4 | | [C1709] Hooktail Kasteel |
| • [D0527] Boo: Mail? | | [C1710] Petal Meadows |
|-----| | [C1711] Rogueport Riool |
| Shine Sprites: | | [C1712] Rogueport |
| • [SS-29] | | [C1713] Rogueport Riool |
| • [SS-30] | | [C1714] Rogueport |
| • [SS-31] | | [C1715] Zee |
| • [SS-32] | | [C1716] Kielhaal Key |
|-----| | [C1717] Zee |
| Sterrenstukjes: | | [C1718] Rogueport |
| • [SP-79] | |-----|
| • [SP-80] | |
|-----|
| Vijanden: |
| • [TL018] Koopatrol |
| • [TL024] Hammer Bro |
| • [TL036] Magikoopa |
| • [TL048] Spania |
| • [TL049] Spunia |
| • [TL053] Flower Fuzzy |
| • [TL057] Putrid Piranha |
|-----|
| Voorwerpen (Belangrijk): |
| • Train Ticket x1 |
| • Up Arrow x1 |
| • Wedding Ring x1 |
|-----|

```

[C1701] Kielhaal Key

De hoofdjjes verschijnen weer en je bent op Kielhaal Key, bij het schip van

Cortez, waarop de verdwenen Toads staan. Cortez zegt dat jij het waardig bent zijn schip te gebruiken wanneer je dat wilt. Flavio is blij omdat ze nu naar Rogueport kunnen. Een paar Toads zeggen dat ze blij zijn om terug naar huis te kunnen en Flavio springt de boot op. Iemand zegt "Ahh... Mario...". De camera verschuift naar rechts, waar Pa-Patch, Frankie, Francesca en twee Toads staan. Francesca zegt dat ze hier wil blijven. Frankie wil dat je de groeten aan de baas doet. Ook Pa-Patch wil blijven. Ook Mario en zijn partner springen de boot op. Het schip vaart weg.

[C1702] Zee

Maand *, Dag O

En dus kwam ons avontuur aan een spannend eind, niet? Het schip zeilde eenvoudig naar Rogueport toe, en al snel zagen we de haven. Ik heb de schat niet gevonden, maar ben ook zonder tevredengesteld, al klinkt het misschien raar. Ik heb namelijk iets beters gevonden dan dubloenen. Ja... Zelfs nu hoor ik de bemanning zich klaar maken om aan wal te gaan. De tijd om deze reis te beëindigen is gekomen. Aan iedereen die de zeeën bevaren... Flavio zegent jullie allen!
Flavio

[C1703] Rogueport

Flavio is blij terug te zijn en zegt dat tegen zijn bemanning. De bemanning vluchten snel weg. Flavio wenst je succes met je verdere zoektocht naar de Kristallen Sterren, en Cortez zegt dat, als je ooit weer naar Keilhaal Key wilt, je gewoon zijn schip mag gebruiken. Ook Flavio vlucht snel naar Centraal toe. Loop naar links en je krijgt een mail van Prinses Peach.

"Liefste Mario,
Ik heb goed nieuws!

Ik weet niet waar ik gevangen wordt gehouden, maar er is hier een vreemde computer genaamd TEC. Door samen te werken met deze TEC is het me gelukt wat informatie te verkrijgen over deze slechteriken. TEC analyseert het nu... en hoe vreemd het ook klinkt, ik vertrouw hem. Zodra zijn analyse klaar is, zal ik je informeren over de details van hun plannen. Ik e-mail je weer zodra ik meer leer. Wees braaf, oké?
-Prinses Peach-

Loop naar links en save. Loop naar rechts toe, naar de trap toe, en in de hoek rechts zal Luigi staan, met een nieuw verhaal. Luister naar hem als je wilt, en ga dan op het bootpaneel achter hem staan, en druk op Y. Vaar helemaal naar links toe en je komt bij een geheime ruimte. Kijk achter de ton rechts voor een Sterrenstukje [SP-79], en open de schatkist achter de kist in het midden van het gebiedje voor een HP Drain Badge. Ga het bootpaneel weer op en druk op Y. Vaar terug naar het eerste bootpaneel en ga daar het land weer op. Ga de trap op, naar Centraal toe.

Loop een stukje welke kant dan ook op en je krijgt opnieuw een mail.

RDM Uitgave 4
ROGUEPORT VANDAAG
Dusk, Vandaag

Goomez (40 jaar), bekend voor het stelen van bloemen in het parkje in het westen van Rogueport, is betrapt op het eten van de bloemen en heeft een harde

waarschuwing gekregen van autoriteiten. Toen we vraagden om wat commentaar, zei Goomez, "Nou, ik hou heel, heel veel van bloemen, en ik zat wat rond te hangen, en voor ik het wist, zaten ze in mijn mond... Ik schaam me zo diep." Bewoners van Rogueport reageerden met ongeloof en rancune goedkeuring voor de versterking van bloemenconservatie pogingen.

WINKEL REPORTER GO!

Deze keer introduceren we de Twilight Winkel!

Het bekijken van het getrouwde eigenarenpaar is een hartverwarmend gezicht, maar zorg dat manlief niet zijn slechte kant toont! "Glimlach niet naar MIJN vrouw!" zegt de gemoedelijke, jaloerze eigenaar. "Ik ben de hare voor het leven, en je leuke grote-studentanden zullen dat niet veranderen!" Nou, wie kan er twijfelen aan hun permanente liefde? Zeker niet deze journalist. We vroegen de eigenaar voor meer commentaar, maar vinden het jammer dat deze woorden hier onprintbaar zijn.

...Maar we hebben wel geleerd van de vrouwelijke eigenaar dat er een dubbel-punt verkoop voor alle RDM lezers is! Laat haar gewoon dit scherm zien in de komende 15 minuten om je punten te verdubbelen voor elke aankoop!

KOKEN VOOR NIEUWELINGEN

Oké, mijn kleine nieuwelingen, we zijn bij een meer geavanceerd recept gekomen vandaag! De maaltijd is een Healthy Salad... Snij gewoon een Turtley Leaf en een Horsetail in stukjes, mix ze samen, en je bent klaar! Perfect voor een dieet!

NOTITIES VAN DE REDACTEUR

Dat is alles voor vandaag! Maar bekijk je mailbox snel voor weer een opwindende uitgave!

Gepubliceerd door Rogueport
Restauratie Comité

Loop naar links, naar West toe.

Loop naar links, naar de muur links van Westzijdse Goederen, en gebruik Bobbery om de muur op te blazen. Ga de opening en en mep de Shine Sprite [SS-29]. Ga de opening weer uit en loop naar rechts, naar Centraal toe.

Loop naar rechts en loop verder naar Oost.

Loop naar rechts en praat tegen Merlon. Hij geeft je een voorspelling: "In het huis van de draak die door de lucht vloog... Langs de omkeerbare trap... Dichtbij de lege zwarte kist die je vervloekte... ligt een hint om je te helpen je partners te leren...". Hij weet niet wat het betekent. Je moet inderdaad naar Hooktail Kasteel, maar dat doen we straks. Ga het huis in en upgrade al je partners (zie het de sectie "Shine Sprites" voor locaties van de Shine Sprites indien je te weinig hebt), en loop naar rechts. Ga de spleet tussen Bobbery's huis en het Trouble Center in. Loop verder naar het bootpaneel in dit achtersteegje en druk op Y. Vaar de rivier af en ga het bootpaneel links weer op. Loop naar rechts en open het schatkistje voor een Double Dip Badge. Ga het bootpaneel weer op, druk op Y en vaar naar rechts, de rivier weer op. Ga het bootpaneel in het achtersteegje weer op en ga de spleet weer in met je R-vaardigheid. Loop naar links en ga de pijp naar Rogueport Riool in.

[C1704] Rogueport Riool

Save, en loop naar links. Gebruik Bobbery om de scheur in de muur links van het Save-Blok te vernietigen en ga de pijp hier in. Loop naar rechts en ga het huisje in de achtergrond in.

Dit is Chet Ripppo's huis. Chet Ripppo kan de levels van je partners verhogen en verlagen. Ga het huis maar uit.

Loop naar links en ga de pijp in. Loop naar rechts, Save, en gebruik je R-vaardigheid om door de tralies te komen. Ga de pijp in.

Er zijn nu nieuwe vijanden. Ik zal ze aan je voorstellen. Loop naar rechts, en je zult een Hammer Bro zien. Versla deze, en loop verder naar rechts. Ga de trap links af, en loop naar links. Versla de Magikoopa [TL036] en loop verder naar links. Ga de pijp in.

Hier bevinden zich nu een Koopatrol [TL018] en nog een Magikoopa [TL036]. Versla beide en spring de veer op. Loop naar links, de deur daar in.

[C1705] De Duizend-Jaar Deur

Loop naar links en spring het pedestaal op. De gebruikelijke lichtshow vindt plaats, en er verschijnt een soort museum op de rechterkant van Mario's Magische Kaart.

[C1706] Rogueport

Frankly zegt dat de volgende Kristallen Ster in Poshley Heights is. Dat is waar alle rijke en beroemde mensen wonen. Er is ook een Poshley Sanctum, en er zijn totaal geen monsters of vreemde dungeons! En het beste van alles is dat je in de Excess Express mag reizen! Het enige probleem is een kaartje ervoor krijgen. Je zult hiervoor Don Pianta om hulp moeten vragen. Ga het huis uit.

We gaan nog niet naar Don Pianta toe. Eerst moeten we doen wat Merlon voorspelde. Als je dat niet wilt, druk dan op Ctrl en F en typ "[ABCDE]". Je zult dan meteen weer naar het punt van Don Pianta gaan. Ga de pijp naar Rogueport Riool in.

[C1707] Rogueport Riool

Loop naar rechts, val van de trap af, ga de trap rechts weer op en gebruik het vliegpaneel om naar de overkant te komen. Ga de deur door.

Loop naar rechts en ga op het bootpaneel staan. Druk op Y en je verandert in een bootje. Vaar helemaal naar rechts, langs de pijp, en spring het eerste bootpaneel op dat je ziet. Spring tegen de Shine Sprite [SS-30] aan, en vaar weer naar links. Spring het bootpaneel weer op, spring over de platforms heen (gebruik Yoshi, da's handig), en ga de pijp in.

[C1708] Petal Meadows

Loop naar rechts, val naar beneden en ga de pijp rechts in. Loop in de achtergrond naar Hooktail Kasteel toe.

[C1709] Hooktail Kasteel

Loop naar rechts, save, en ga rechts naar buiten.

Vlieg met Yoshi over de kapotte brug heen en ga aan de overkant de deur daar in.

Loop naar rechts, versla de Koopa Troopa's, en ga de deur rechts in.

Loop helemaal naar rechts en ga de deur daar in.

Loop naar rechts, versla of negeer de twee Dull Bones, spring de trap op, en ga de deur daar in.

Loop naar rechts, Save, en ga de deur rechts in.

Loop naar rechts, versla de Paragoomba en de Dull Bones, gebruik je R-vaardigheid om door de middelste tralies heen te komen en doe een Spin Jump voor een Sterrenstukje [SP-80]. Ga de cel weer uit en gebruik nu je R-vaardigheid om de achterste cel in te komen. Ga de opening in. Loop langs de zwarte kist en ga de deur rechts in.

Loop naar rechts en gebruik Bobbery's X-aanval om de scheur in de muur rechts te vernietigen en ga de opening in.

Loop naar rechts en spring tegen de blauwe "!"-Knop aan. Er verschijnt dan een kist. Open de kist voor een Up Arrow. Ga de opening weer in, terug naar het vorige gebied.

Loop naar links en ga de deur daar in.

Loop naar links, ga de opening door, gebruik je R-vaardigheid om door de tralies van de cel heen te komen, loop helemaal naar links en ga de deur daar in.

Loop naar links, Save, en ga de deur links in.

Loop naar links, spring de trap af, loop verder naar links en ga de deur daar in.

Loop helemaal naar links en ga de deur daar in.

Loop helemaal naar links en ga de deur daar ook in.

Gebruik Yoshi om over de kapotte brug heen te vliegen en ga de deur links in.

Save, en ga links het kasteel uit.

[C1710] Petal Meadows

Loop naar links, ga de pijp in, loop weer naar links, spring de verhogingen op en ga de pijp in.

[C1711] Rogueport Riool

Loop naar links, vlieg over de platforms heen en ga de deur links in.

Loop naar links, spring naar de trap links toe, ga de trap op, ga de trap links af, ga de andere trap links weer op, Save, en ga de pijp naar Rogueport in.

[C1712] Rogueport

Loop naar het Shine Sprite huis toe en ga het huis in.

Praat tegen Merlon en geef hem de Up Arrow. Merlon springt naar boven, er klinkt een schok en er valt een rode bal naar beneden. Hiermee kan hij je partners nog meer upgraden. Upgrade welke partner je wilt upgraden (ik zou niet weten welke, doe maar gewoon Goombella), en ga het huis weer uit.

Loop naar links, door de poort naar Centraal.

Loop naar links en kijk op het berichtenbord voor een nieuw bericht:

"Verdwenen mensen keren terug van het vervloekte eiland van Kielhaal Key! Met een schat misschien?"

Achterkant:

"Snorremans is terug van Kielhaal Key! Ik wil gaan! Wat maakt het nou uit als ik wordt vervloekt?"

- Een vent die wat gemakkelijk geld wil verdienen

Loop naar links, naar West toe.

Loop naar links en gebruik je R-vaardigheid om de put in te komen.

[C1713] Rogueport Riool

Spring rechts van de verhoging af. Hier is nu een Hammer Bro. Links loopt een Koopatrol rond. Versla beide als je wilt, en ga de pijp die naar beneden leidt in.

Loop naar links en versla de Magikooopa. Loop rechts de trap af en versla de Koopatrol. Gebruik Flurrie's X-aanval om het papier op de muur weg te blazen en ga de opening in. Negeer de pijp en loop naar links. Ga het bootpaneel hier op en vaar helemaal naar rechts toe.

Vaar hier helemaal naar rechts toe.

Vaar ook hier helemaal naar rechts toe.

Vaar nogmaals helemaal naar rechts toe.

Vaar naar rechts en ga het bootpaneel op. Versla de 5 Spania's hier, en spring tegen de twee lage Shine Sprites [SS-31], [SS-32] aan. De hogere Shine Sprite kun je nog niet krijgen, helaas. We zullen na Hoofdstuk 6 moeten terugkeren. Spring de verhogingen links op, versla de Spunia [TL049] en gebruik Yoshi om via het platform rechts naar de verhoging met de Defend Plus Badge te komen. Spring de verhoging af, en gebruik het bootpaneel om het water weer in te komen. Vaar naar links.

Vaar helemaal naar links.

Vaar ook hier helemaal naar links.

Vaar nogmaals helemaal naar links, en druk naast het bootpaneel hier op Y. Loop naar rechts en ga de opening uit. Spring de trap links op, loop naar rechts en ga de pijp daar in.

Loop naar rechts en ga de pijp naar boven in.

[C1714] Rogueport

[ABCDE] Voor wie net de Ctrl + F methode heeft gebruikt, we zijn nu in West, dus loop daar even naar toe. Spring de pijp af en loop naar links. Ga de Westzijdse Goederenwinkel in.

Loop naar links en ga de deur daar in.

Spring de trap op en ga de deur in.

Loop naar rechts en je zult zien dat Don Pianta ziek op zijn bed ligt. Praat tegen hem en hij zegt "Francesca...". Zijn assistent zegt dat hij ziek is geweest van de eenzaamheid sinds Francesca is weggegaan, en dat het syndicaat zo op sterven ligt. De andere assistent vraagt aan Mario wat er is. Mario beweegt zijn mond en blijkbaar zegt hij dat hij tickets voor de Excess Express nodig heeft. Zij hebben die niet, daarvoor zul je bij Don Pianta moeten zijn. Don Pianta kreunt weer wat en zijn assistent zegt dat hij wenste dat ze wisten waar Frankie en Francesca waren. Je partner zegt dat deze op Kielhaal Key waren. De assistenten doen je een voorstel: Jij zorgt dat Frankie en Francesca terugkomen, en zij zullen zorgen dat je tickets voor de Excess Express krijgt. Zeg "Deal!", en je mag gaan. Loop naar links, en ga het syndicaat uit.

Spring de trap af en ga de deur rechts in.

Loop naar rechts en ga de winkel uit.

Loop naar rechts en ga door de poort naar Centraal.

Loop naar rechts, naar de haven toe.

Spring de trap af en loop naar het schip van Cortez toe. Spring het schip op en praat tegen Cortez. Hij vraagt of je naar Kielhaal Key wilt gaan. Kies "Yes" en het schip zal draaien en de zee op varen.

[C1715] Zee

Kijk hoe de boot vaart, dag, nacht, en weer dag, en je bent weer op Kielhaal Key.

[C1716] Kielhaal Key

Spring het schip af en loop naar rechts. Loop rechts door naar waar Pa-Patch en de anderen zijn.

Loop naar rechts, save, en loop door naar het gebied rechts.

Loop naar rechts, langs het kleine meertje, en praat tegen Frankie of Francesca. Ze vragen wat ze voor je kunnen doen. Mario vertelt ze dat Don Pianta ziek is en Francesca schrikt. Ze is zojuist haar trouwring verloren en ze kan onmogelijk vertrekken. Het is ergens tussen hier en de schedelsteen. Frankie stelt voor om de ring te vergeten om naar de baas te gaan, maar Francesca zegt dat ze de ring moeten vinden omdat het een symbool van hun liefde is. Ze denkt opnieuw dat Frankie niet van haar houdt, en dit keer zal hij dat 100 keer moeten zeggen. Druk gewoon zo snel als je kunt op de B-knop en de 100 keren vliegen voorbij. Je partner stelt voor de ring te gaan zoeken. Loop naar rechts, naar het gebied daar.

Loop naar rechts, versla de twee Putrid Piranha's en de Flower Fuzzy, en spring de verhoging rechts op. Loop naar links en gebruik Yoshi om via het blok naar de overkant te vliegen. Spring de verhogingen hier op en loop naar rechts toe. Ga hier naar het volgende gebied toe.

Loop naar rechts en loop de hangbrug over. Loop door naar het volgende gebied.

Loop naar rechts en je zult een blauw stipje ergens tussen de grote boom in het midden van het gebied en hier zien. Loop tegen het stipje aan en het blijkt de Wedding Ring te zijn. Loop weer naar links en ga terug naar het vorige gebied.

Loop de hangbrug over en ga door naar het volgende gebied.

Loop naar links, versla de Flower Fuzzy en spring helemaal links van de verhogingen af. Loop door naar het volgende gebied.

Loop naar links en praat tegen Francesca of Frankie. Geef ze de Wedding Ring, en ze zijn dolgelukkig. Ze zeggen dat ze meteen naar de haven gaan. Loop naar links, terug naar Shantytown, zoals je het kunt noemen.

Loop naar links en ga door naar het gebied links.

Loop de steiger op en Frankie en Francesca zullen op de boot staan. Praat tegen Cortez en kies "Yes". De boot draait om en gaat weer weg.

[C1717] Zee

Kijk hoe de boot vaart.

[C1718] Rogueport

Frankie en Francesca springen snel de boot af en vluchten naar Don Pianta toe. Volg ze naar Centraal toe.

Loop naar links en ga naar West.

Ga links de Westzijdse Goederenwinkel in.

Loop naar links en ga daar de deur in.

Spring de trap op en ga het Pianta Syndicaat binnen.

Loop naar rechts toe en praat tegen Don Pianta. Hij merkt dat Francesca er is en

wordt wakker. Hij vraagt of ze hem willen vergeven dat hij ze niet wilde laten trouwen. Hij wordt oud, en moet stoppen met zijn baan. Frankie moet zijn opvolger zijn. Don Pianta bedankt je voor wat je gedaan hebt en zijn assistenten proberen hem uit te leggen dat ze Mario een ticket voor de Excess Express hebben beloofd. Don Pianta zal Mario er graag een geven. Je krijgt een Train Ticket. Don Pianta vertrekt. Francesca doet meteen krenzig en de assistenten beloven Frankie dat ze trouw zullen zijn. Frankie en Francesca bedanken je weer en je mag gaan. Loop naar links en ga het syndicaat uit.

Spring de trap af en ga rechts de winkel in.

Loop naar rechts en ga de winkel weer uit.

Je partner is blij dat je nu naar Poshley Heights kunt. Plotseling verschijnt Beldam weer. Ze heeft gehoord waar de Kristallen Ster is en zegt dat ze daar heen gaat. Loop naar het station toe.

Save, en loop naar links. Je krijgt een e-mail.

Boo: Mail?

"Ben jij Mario? Heeft deze e-mail... heb je deze e-mail gekregen? Kijk, ik vind technologie vreemd, dus als je niet Mario bent, vernietig deze e-mail dan, oké?"

Maar als je hem wel bent, bedankt voor het redden van mijn gevangen vrienden. Het leek me goed om een goede tip met je te delen, dus hier is het: er zijn nog steeds heel veel schatten in Creepy Steeple!

Waarschijnlijk, jou kennende, heb je het allemaal al gevonden... ugh... ik ben zo zinloos...

Nou, veel plezier met je niet-zo-zinloze avontuur.

De Creepy Steeple Boo"

Loop naar links, spring de trap op en praat tegen de Toad met het blauwe hoedje. Hij vraagt of je mee gaat met de trein. Kies "Yes" en hij vraagt of hij je ticket mag zien. Mario laat hem zijn ticket zien en je mag aan boord gaan. Mario doet dit, en de camera verschuift naar voor de trein. De trein vertrekt, naar hoofdstuk 6!

```
, -_/, .
' |_/ -----_ .-----
/| | oofdstuk 6: 3 Dagen van _-----| [C-018] |-----+
`' `'.-----'. Overvloed | |-----' | Mini-Inhoud: |
| |-----' | |-----|
| Bazen: | | [C1801] Dag 1 - Ochtend |
| • [SMORG] Smorg | | [C1802] Dag 1 - Middag |
|-----| | [C1803] Dag 1 - Avond |
| Badges: | | [C1804] Dag 2 - Ochtend |
| • Close Call P | | [C1805] Dag 2 - Middag |
| • L Emblem | | [C1806] Riverside Station |
| • P-Up, D-Down | | [C1807] Dag 2 - Middag |
|-----| | [C1808] Riverside Station |
| Mails: | | [C1809] Dag 2 - Avond |
| • [D0528] RDM Uitgave 5 | | [C1810] Dag 3 - Ochtend |
| • [D0529] King K: 'Sup, dog? | | [C1811] Poshley Heights |
| • [D0530] Pa-Patch: Oy, jij! | | [C1812] Poshley Sanctum |
|-----| |-----'
| Shine Sprites: | |
```

```

| • [SS-33] |
| • [SS-34] |
| • [SS-35] |
| • [SS-36] |
| • [SS-37] |
| • [SS-38] |
|-----|
| Sterrenstukjes: |
| • [SP-73] |
| • [SP-74] |
| • [SP-75] |
| • [SP-76] |
| • [SP-77] |
| • [SP-78] |
| • [SP-79] |
| • [SP-80] |
| • [SP-81] |
| • [SP-82] |
|-----|
| Upgrades: |
| • Ultra Boots |
|-----|
| Vijanden: |
| • [TL001] Goobma |
| • [TL032] Spike Top |
| • [TL034] Spiky Parabuzzy |
| • [TL055] Poison Pokey |
| • [TL068] Ruff Puff |
| • [TL073] Dark Boo |
|-----|
| Voorwerpen: |
| • Dried Shroom x2 |
| • Mushroom x1 |
| • Thunder Rage x1 |
|-----|
| Voorwerpen (Belangrijk): |
| • Autograph x1 |
| • Blanket x1 |
| • Briefcase x1 |
| • Elevator Key x1 |
| • Galley Pot x1 |
| • Gold Ring x1 |
| • Ragged Diary x1 |
| • Shell Earrings x1 |
| • Station Key x2 |
| • Vital Paper x1 |
|-----|
| Winkels: |
| • Verkoopstalletje |
| • Fresh Pastakraampje |
|-----|

```

```

-----
[C1801] Dag 1 - Ochtend
-----

```

Je bent in Mario's Kamer. Je partner maakt een opmerking over hoe geweldig het hier is en ziet iets op de grond liggen. Het is een briefje. Mario en zijn partner lopen ernaartoe en bekijken het.

"Ga niet naar Poshley Heights! Ga nu de trein uit, of een plakkerige, lekkere dood staat je te wachten!"

Je partner denkt dat Beldam er misschien iets mee te maken heeft. Omdat deze persoon waarschijnlijk op de trein is, stelt je partner voor hem/haar te zoeken en hem te grazen nemen voor hij iets probeert. Loop naar het kastje rechts van het bed toe en druk op A voor een Dried Shroom. Ga voor het bed staan en mep de Shine Sprite [SS-33]. Ga de kamer uit. Loop naar links en Save. Voordat we echt beginnen ga ik je alle voorwerpen in de trein laten vinden. Loop naar rechts en ga Kamer 4 binnen. Doe meteen als je hier binnenkomt een Spin Jump en er komt een Sterrenstukje [SP-81] uit de grond. Als je nu Vivians X-vaardigheid gebruikt, zal er een spook verschijnen. Doe dit eerst maar niet, hem heb je later nodig. Ga de kamer uit, negeer Kamer 3, en loop ga rechts de deur door.

Ga rechts Kamer 2 binnen. Herken je de vrouw? Zij was ook in Glitzville. Negeer haar maar, en ga de kamer uit. Loop naar rechts en ga Kamer 1 binnen. De kamer is van Zip Toad, een beroemde acteur. Ga ook deze kamer uit, en ga rechts de deur door. Uiteraard niet de deur naar buiten, maar die naar het volgende deel van de trein.

Ga voor het Save-Blok staan en doe een Spin Jump voor een Sterrenstukje [SP-82]. Gebruik het Save-Blok om te saven en loop naar rechts. Hier is de machinist. Ook hem heb je later nodig. Loop naar links en ga terug naar het vorige deel van de trein.

Loop helemaal naar links en ga naar het treingedeelte met Kamers 4, 5, en 6.

Loop helemaal naar links, Save, en ga door naar het treingedeelte achter de deur links.

Loop naar links, negeer de Toad en de Cheep-Cheep, en ga het winkeltje binnen. Dit is het Verkoopstalletje. Je kunt hier het volgende kopen:

Thunder Rage: 15 Muntjes

Mystery: 3 Muntjes

Boo's Sheet: 20 Muntjes

Tasty Tonic: 3 Muntjes

Maple Syrup: 15 Muntjes

Super Shroom: 15 Muntjes

Koop iets als je dat wilt, en ga het winkeltje uit. Loop naar links en ga de deur daar door.

Loop naar links, negeer Kamer 6 en 7 en ga Kamer 8 binnen. Ook deze mensen waren in Glitzville: Goldbob, Sylvia en Bub. Praat met ze als je wilt, en kijk in het kastje naast het bed voor een Sterrenstukje [SP-83]. Ga de kamer uit, en praat tegen de Toad links. Het is de conducteur. Mario vraagt hem naar de plakkerige, lekkere bedreiging en de conducteur zegt dat hij meteen contact opneemt als hij iets hoort. Je MOET tegen hem praten, anders kun je niet verder. Loop nu terug naar rechts en ga terug naar het treingedeelte met het Verkoopstalletje.

Loop naar rechts en je zult een aantal mensen zien staan bij Chef Shimi, de Cheep-Cheep. Praat tegen de rechtse persoon, Pennington de Pinguin, en hij zegt dat ze te maken hebben met een "zaak". Hij noemt het "De Zaak van de Pot met Stampot voor het Diner Dat Plotseling en Mysterieus Verdween". De mensen schreeuwen "WAT? EEN MYSTERIE?". Chef Shimi vraagt wat voor maaltijd dat is. Juist. Pennington zegt dat hij Pennington heet, en dat hij een detective is. Hij geeft wat aanwijzingen en beschuldigt dan de serveerster als dader. De serveerster schrikt en wordt boos. Pennington verontschuldigt zich en zegt dat hij het mis had. Hij denkt weer na. De muis links somt op wat ze tot nu toe weten (één ding, niet echt een opsomming maar goed) en Zip Toad zegt dat hij terug naar zijn kamer gaat. Pennington vindt dat verdacht en beschuldigt nu hem

van de daad. De serveerster wordt nu nog bozer omdat ze een fan van Zip Toad is. Opnieuw geeft Pennington toe dat hij het mis had en het gesprek houdt op. Als de camera nu weer normaal wordt zul je wat vlekken op de grond zien. Druk op A voor de vlekken en het spel zegt dat je een hint hebt. Je partner zegt hetzelfde, en zegt dat je de vlekken moet volgen. Loop naar rechts en ga de deur door.

Save, en loop verder naar rechts. De vlekken leiden naar Kamer 3, dus ga deze kamer binnen. Praat tegen de dikke Toad hier en hij vraagt wat je wilt. Hij zegt dat hij niets van de gestolen pot weet, en zegt dat je zeker niet in de laden moet kijken. Druk dus op A voor het kastje en je krijgt een Galley Pot. De dikke Toad geeft toe het te hebben gestolen en het scherm wordt zwart. Als het scherm weer normaal is is Pennington bij je in de kamer. Hij hoort de dikke Toad uit. Pennington is trots het mysterie te hebben opgelost en richt zich tot Mario. Hij zegt dat hij van het briefje in je kamer weet, maar hij kan er niet met je over praten in deze kamer. Je moet met hem mee naar Kamer 6. Hij loopt weg, en zegt dat je de pot naar de chef terug moet keren. Ga de kamer uit. Loop naar links, Save, en ga door naar het volgende treingedeelte.

Loop naar links en praat tegen Chef Shimi. Geef hem de Galley Pot, en hij geeft je een Sterrenstukje [SP-84]. Loop naar links en ga de deur door, naar het volgende treingedeelte.

Loop naar links en ga Kamer 6 binnen. Praat tegen Pennington, en hij zegt dat hij niet denkt dat de dikke Toad degene is die je het briefje heeft gestuurd. Hij vindt dat je goed bent als een detective, en zegt dat je dus zijn nieuwe assistent bent. Hij stelt zich aan je voor. Zijn naam is Pennington, en hij is een detective uit Poshley Heights. Hij staat bekend als "De Pinguin Met het Onwaarschijnlijke Grote Brein". Hij gaat nu jouw naam raden. Die neus, die snor... Het is duidelijk dat jij Luigi bent. Juist. Mario schudt zijn hoofd, maar Pennington blijft denken dat jij Luigi bent. Pennington denkt nu dat de Bob-omb Familie verdacht zijn. Jij moet verder gaan met het onderzoek. Ga de kamer uit.

[C1802] Dag 1 - Middag

De omgeving is nu een beetje geelgekleurd. Loop naar links en ga Kamer 8 binnen. Praat tegen Bub, de oranje Bob-omb. Hij zegt dat zijn ouders aan het vechten zijn over wat ze hem moeten geven voor zijn verjaardag, en zegt dat hij zich erg verveelt. Praat tegen Goldbob of Sylvia en ze geven wat suggesties over wat ze moeten kopen. Bub zegt dat hij er niets van wil, maar zijn ouders horen hem niet. Mario loopt naar Bub toe. Bub vraagt of je nu een detective bent geworden, en vraagt of je wilt uitvinden wat hij voor zijn verjaardag wil. Kies "Sure, I'm a pro!". Als je weer tegen hem praat, geeft hij twee hints: Het begint met een "A" en het is iemands handtekening (Engelse woord is "Autograph"). Ga de kamer uit, en loop naar links. Praat tegen de conducteur en hij zegt dat Bub graag machinist wil worden. Loop dus naar rechts en ga door naar het treingedeelte met de winkel.

Loop naar rechts en praat tegen de serveerster. Ze zegt dat ze je hulp nodig heeft. Kies "Yes", en ze vertelt je dat ze drie Shell Earrings is verloren. Ze moet ze echt terug hebben, dus wil ze dat jij ze gaat zoeken. Loop naar rechts en ga door naar het volgende treingedeelte.

Save, loop naar rechts en ga door naar het volgende treingedeelte.

Loop naar rechts en ga Kamer 2 binnen. Praat tegen de Toad in deze kamer en ze vraagt of je haar ook met iets wilt helpen. Kies "I'll help" en ze zegt dat ze naar een Gold Ring zoekt die ze ergens is verloren. Ze wil graag dat jij hem

terugvindt. Ga de kamer uit en loop door naar rechts, naar het treingedeelte daar.

Save, en loop door naar rechts. Praat tegen de machinist en hij geeft je zijn handtekening. Je krijgt een Autograph. Loop weer naar links, Save, en ga door naar het vorige treingedeelte.

Loop naar links en ga door naar het volgende treingedeelte.

Loop naar links en ga door naar het treingedeelte met de winkel.

Loop naar links en ga door naar Penningtons treingedeelte.

Loop naar links en ga Kamer 8 binnen. Praat tegen Bub en geef hem de Autograph. Hij zegt dat het inderdaad was wat hij wilde, en geeft je een Shine Sprite [SS-34]. Ga de kamer uit.

[C1803] Dag 1 - Avond

Loop naar links en praat tegen de conducteur. Hij zegt dat hij een mysterie heeft. Hij had niet genoeg dekens voor alle passagiers, en heeft zijn eigen deken dus aan de laatste gegeven. Dit is vreemd, want hij heeft altijd genoeg dekens. Dat betekent dat er één persoon te veel is, en dat dus illegaal aan boord is. Hij vraagt of jij het wil oplossen. Kies "Call me "Blanket P.I."!". Loop naar rechts en ga Kamer 6 binnen. Praat tegen Pennington en hij zegt dat je met deze hint de familie in Kamer 8 onschuldig kunt verklaren. De persoon zonder ticket is zonder twijfel de persoon die je het briefje stuurde. Ga de kamer uit en loop door naar het treingedeelte rechts.

Loop naar rechts en ga door naar je eigen treingedeelte.

Save, en ga Kamer 4 binnen. Gebruik Vivians X-vaardigheid en wacht een tijdje tot er een geest verschijnt. Druk nogmaals op X en praat tegen de geest. Hij zegt dat hij een geest is en dat hij voor altijd in deze trein moet spoken. De conducteur had hier inderdaad een deken neergelegd, en wist niet dat hij een geest was. Hij heeft echter geen briefje naar je toegestuurd. Mario wil de blanket, en die krijg je als je iets voor de spook doet. Kies "Fine!" en zegt dat hij alleen JE LEVEN nodig heeft, met een hard spook-geluid. Hij maakte een grapje, en zegt dat hij jaren geleden in deze cabine overleed. Zijn bagage is nog steeds in het bagagekarretje, en in zijn tas heeft hij nog een dagboek uit zijn vroegste jeugddagen. Hij wil niet dat iemand het leest, dus zou hij graag willen dat jij het ophaalt. Als je dat doet, zegt hij je waar de deken is. Ga de kamer uit en hij waarschuwt je dat je zijn dagboek niet moet lezen. Loop naar het treingedeelte links.

Loop naar links en ga naar het volgende treingedeelte toe.

Loop naar links en praat tegen de conducteur. Mario beweegt zijn mond en de conducteur gilt het uit, want Mario zei dat er een geest is. Hij gaat uit de weg en jij kunt de deur achter hem in. Doe dit.

Loop naar links en gebruik je R-vaardigheid om door de spleet tussen de twee dozen te komen. Pak de Ragged Diary, en gebruik je R-vaardigheid om weer door de spleet te komen. Loop naar rechts en ga de deur door.

LEES HET DAGBOEK NIET! Als je dat doet zul je een Game Over krijgen, en moet je het allemaal opnieuw doen. De conducteur zegt dat hij wel wil weten wat er in het dagboek staat, maar hij moet op zijn post blijven. Loop naar rechts en ga

door naar het volgende treingedeelte.

Loop naar rechts en ga door naar het volgende treingedeelte.

Loop naar rechts en ga Kamer 4 in. Praat tegen de geest en geef hem de Ragged Diary. Hij geeft je je Blanket en zegt dat het verstandig was zijn dagboek niet te lezen. Hij zegt dat hij nu naar een vredige wereld kan gaan. Hij bedankt je, en begint in een licht op te stijgen. Als hij aan de top is valt hij nar beneden en zegt dat hij misschien gewoon blijft. Ga de kamer uit.

Loop naar links en ga door naar het volgende treingedeelte.

Loop naar links en ga door naar het volgende treingedeelte.

Loop naar links en praat tegen de conducteur. Geef hem de Blanket en hij geeft je een Mushroom. Hij zegt dat het al laat is en dat het tijd is om naar bed te gaan. Loop naar rechts en ga door naar het volgende treingedeelte.

Loop naar rechts en ga door naar het volgende treingedeelte.

Save, loop naar rechts, ga Kamer 5 binnen en ga naast het bed staan. Druk op A en je gaat slapen.

[C1804] Dag 2 - Ochtend

Ga je kamer uit en Save. Ga door de deur naar het treingedeelte links.

Loop een stukje naar links en je krijgt een e-mail.

RDM Uitgave 5

ROGUEPORT VANDAAG

Locale magiër Merlurvee (25 jaar) werd vandaag naar het ziekenhuis meegenomen, gevolgd door hordes bezorgde fans. Gelukkig leed Merlurvee volgens woordvoerder van het ziekenhuis onder niet meer dan een heftige zaak van indigestie veroorzaakt door de wilde zwelgp partij op acht Shroom Steaks. The glorieuze deler beweerde dat haar "aura gevuld was met de kracht van de steak," maar deze journalist kan het niet helpen om er nieuwsgierig naar te zijn waarom ze faalde om dit allemaal te voorspellen...

WINKEL REPORTER GO!

Deze keer gaan we naar de Kielhaal Gallerij!

We zijn er trots op de geestondernemer die getoond werd door het managende team die deze gratis handel naar dit uitgestorven eiland bracht te eren! "Ik wilde graag iets doen wat nog nooit eerder gedaan was," gutste de onzinkbare eigenaar en ex-vechtfan. "Dus noem me van nu af aan 'De Onzichtbare Winkelmeester'. Ik ben 100% serieus. Print dat." We wensen hem allen het succes dat hij met twee handen kan grijpen en mee kan worstelen naar de mat!

KOKEN VOOR NIEUWELINGEN

Luister goed, nieuwelingen, want hier is nog een meer geavanceerd recept! De maaltijd van vandaag is de enkel-geserveerde Peach Tart! Neem een Peachy Peach, voeg Cake Mix toe, roeren, en bakken maar! Probeer dat bij teetijd, nieuwelingen...

NOTITIES VAN DE REDACTEUR

Bedankt voor het lezen van het grootste vod van het land! Tot de volgende uitgave!

Gepubliceerd door Rogueport

Restauratie Comité

Loop verder naar links, en ga door naar het volgende treingedeelte.

Ga Kamer 6 binnen en praat tegen Pennington. Hij zegt dat er een nieuwe zaak is. Hij vraagt de muis het te vertellen. De muis zegt dat, toen hij vanochtend wakker werd, zijn koffer weg was. Het bevat belangrijke dingen, en als hij het niet terugkrijgt verliest hij zijn baan zeker. Het nieuwste product van zijn bedrijf is "Nitro Honey Syrup". Als je het goed gebruikt kan het zelfs de dood laten leven, maar als je het met de calcium van een zeeschelp en wat goud mixt, zijn de resultaten explosief. Pennington bekijkt de feiten: iemand heeft zijn koffer gestolen, en de trein is in de tussentijd niet gestopt. Dus kan dat maar één ding betekenen: de dief is nog op de trein! Hij bedenkt zich dat de serveerster en de mevrouw in Kamer 2 allebei iets hebben verloren op deze trein. De serveerster verloor Shell Earrings, en Toodles de Gold Ring. Gemixt met een Nitro Honey Syrup zijn de resultaten dus explosief. Het kan dus iets met de bedreiging te maken hebben. Ga de kamer uit.

Loop naar rechts en ga door naar het volgende treingedeelte.

Loop naar rechts, Save, en ga door naar het volgende treingedeelte.

Loop naar rechts en ga Kamer 1 binnen. Druk op A naast het briefje op de grond, de Vital Paper. Ga de kamer uit, loop naar links, en ga door naar het volgende treingedeelte.

Loop naar links, Save, en ga door naar het volgende treingedeelte.

Loop naar links en ga door naar het volgende treingedeelte.

Loop naar links en ga Kamer 6 binnen. Praat tegen Pennington en geef hem de Vital Paper. De muis zegt dat het een van de contracten is van zijn komende zakendeal. Pennington vraagt waar je deze hint hebt gevonden. Het is Kamer 1, en dat zegt Mario. Volgens Pennington is dat Zip Toads kamer. Hij heeft hem vandaag nog niet gezien, dus verstopt hij zich misschien ergens op deze trein. Jij moet Zip Toad vinden. Ga de kamer uit, loop naar rechts en ga door naar het volgende treingedeelte.

Loop naar rechts, save, en ga Kamer 5 binnen. Druk op A naast het papiertje op de grond en het spel zegt dat het nog een hint is. Volgens je partner is de verdachte dus ergens hier. Gebruik Vivians X-vaardigheid en wacht tot Zip Toad van achter het bankje verschijnt. Druk nogmaals op X en hij merkt je op. Hij springt van de ene plek naar de andere, en jij moet hem pakken. Ga gewoon op de rechterkant van het bankje staan en hij komt vanzelf tegen je aan. Het scherm wordt zwart.

[C1805] Dag 2 - Middag

Je bent nog in dezelfde kamer, en Pennington zegt dat je de dader hebt, en dat deze zich had verkleed als Zip Toad. Pennington vertelt de neppe Zip Toad wat hij gedaan heeft en Zip Toad vervloekt het dat hij de trein niet was afgekomen bij Riverside Station. Pennington wil dat hij hem de dingen die hij heeft gestolen teruggeeft. Je krijgt de Briefcase, de Gold Ring en de Shell Earrings. Geef de muis de Briefcase terug en de muis is blij dat zijn Nitro Honey Syrup

gered is. Dan klinkt er een mededeling, namelijk dat ze zometeen even gaan stoppen bij Riverside Station.

[C1806] Riverside Station

Pennington en Zip Toad komen de trein uitgestapt en Zip Toad zegt dat Pennington hem niet zal kunnen pakken, omdat Beldam dan zal flippen. Hij verandert in Doopliss. Hij vlucht.

[C1807] Dag 2 - Middag

Ga de kamer uit, Save, en ga door naar het linkse treingedeelte.

Loop naar links en praat tegen de serveerster. Geef haar de Shell Earrings en ze geeft je een Sterrenstukje [SP-85]. Ga terug naar het vorige treingedeelte.

Save, loop naar rechts en ga door naar het volgende treingedeelte.

Loop naar rechts en ga Kamer 2 in. Praat tegen Toodles en geef haar de Gold Ring. Je krijgt er 30 Muntjes voor terug. Ga de kamer uit, en gebruik de deur in de vierde muur (dus de muur die onzichtbaar is, tegenover de deuren van de kamers) om naar buiten te gaan.

[C1808] Riverside Station

Loop naar rechts en spring de trap af. Loop verder naar rechts en praat tegen de Toad met de blauwe hoed. Hij zegt dat ze niet verder kunnen gaan doordat iemand de brug heeft geopend. Hij zag een verdacht-uitziend, schaduwachtig persoon die een hoed droeg het station in gaan. Deze heeft vast de knop in de besturingskamer van de brug ingedrukt. De knop is al lang niet gebruikt, dus hij weet niet waar de besturingskamer is. Hij vraagt of jij de knop wilt vinden en hem indrukken. Kies "Sure thing!". Hij geeft je de Station Key. Spring de trap op, herstel, Save, en gebruik de Station Key om de deur open te maken. Ga de deur in.

Loop naar rechts, en ga de deur daar in.

Loop naar rechts en gebruik je Tubusvaardigheid om onder de opening door te komen. Loop naar rechts en spring op de blauwe "!"-Knop. Loop terug naar links, gebruik je Tubusvaardigheid om onder de opening door te komen, loop naar rechts en spring de trap op. Spring alle andere trappen links ook op en ga de deur hier in.

Versla de twee Ruff Puffs [TL068] en spring de trap links op. Wat nu volgt kan misschien irritant zijn. Je moet over vier platforms heen springen, en ik kan niet echt uitleggen wanneer je daar precies mee moet beginnen. Probeer gewoon wat tot het lukt en gebruik dan je Tubusvaardigheid om onder het draaiende cylinder door te komen. Loop helemaal naar rechts toe en kijk achter de verhoging met de Station Key erop voor een Sterrenstukje [SP-86]. Ga weer terug en spring op het eerste draaiende wiel achter het cylinder waar je onder door rolde. Spring vanaf het wiel naar het draaiende cylinder rechts wanneer de opening hier zichtbaar voor Mario is. Spring het verhoginkje of en spring vanaf daar naar de verhoging rechts. Wacht tot de muur rechts naar boven gaat en gebruik dan Yoshi om naar de Station Key te vliegen. Het kan moeilijk zijn, maar

oefening baart kunst. Of blijf gewoon doorproberen. Spring, zodra het je lukt, van de verhoging af en rol weer onder het draaiende cylinder links door. Spring naar beneden, en ga de deur weer door.

Loop naar rechts, loop de trappen af en gebruik de Station Key om de deur te openen. Ga de deur in.

Loop naar rechts en versla de twee Poison Pokey's [TL055]. Spring het blok op en spring nu nogmaals voor een Thunder Rage. Spring de trap af, mep de Shine Sprite [SS-35] en versla de twee Ruff Puffs en de Poison Pokey. Loop naar links, spring de trap af en gebruik Flurrie's X-vaardigheid om de papieren op de muur links weg te blazen. Ga de deur in.

Loop naar links, versla de twee Spiky Parabuzzy's [TL034] en loop rechts de trap af. Val hier helemaal naar beneden en loop naar links. Versla de drie Poison Pokey's en spring de springveer weer op. Loop naar links en gebruik je Tubusvaardigheid om het gaatje in de muur in te rollen. Rol naar links toe en rol zodra je de grond raakt naar rechts. Spring zodra je op het punt staat te vallen naar rechts en val het gat daar in. Rol naar links en spring over het gat heen. Spring de trap op en pak de P-Up, D-Down Badge. Rol terug naar rechts en val naar beneden. Zorg nu dat je naar de linkerkant toe rolt, en val ook daar naar beneden. Spring de trap links op en rol verder. Je komt dan in een bak terecht met een Dried Shroom. Word weer normaal, spring de bak uit, versla de Spiky Parabuzzy en ga de deur door.

Loop naar links en ga de deur door.

Loop naar links, versla de drie Goomba's (lachtertje!) en er verschijnen drie knoppen, elk met een nummer. Het nummer geeft aan hoe vaak je deze knop moet raken totdat hij rood wordt. Zorg dat ze allemaal rood worden en er verschijnt een trap. Spring de trap op en spring door tot de een-na-laatste tree. Gebruik hierbij Koops' X-aanval naar links om de Shine Sprite [SS-36] te krijgen en spring verder de trap op. Ga de opening in.

Spring naar beneden en open de kist voor Ultra Boots. Nu komt Toadette er weer aangewaggelt. Ze gaat je uitleggen hoe de Ultra Boots werken. Houd de A-knop ingedrukt en draai dan rondjes met de Control Stick om Mario's lichaam te laten vouwen. Laat de A-knop los en Mario schiet omhoog. Je moet het uitproberen. Doe dit, en Mario komt tegen een pijp aan, waar hij aan blijft hangen. Gebruik de Control Stick om naar links of rechts te klimmen en druk op B om weer te laten gaan. Ze vraagt of je het nog een keer wil proberen. Kies "One more time..." als je dat wilt en "No, I've got it!" als je dat niet wilt. Toadette zegt waar je de Spring Jump voor kunt gebruiken en gaat weg.

Ga naast de kist staan en gebruik een Spring Jump op de plek met de vlekken om je naar de buis boven je toe te laten schieten. Klim naar rechts en val weer naar beneden. Gebruik je R-vaardigheid om door de tralies van de put heen te komen. Spring de dozen rechts van de deur op en gebruik Yoshi om naar de dozen links te vliegen. Gebruik hier een Spring Jump om jezelf naar de buis toe te laten schieten en klim naar links. Val weer naar beneden en ga onder het dakje met de Elevator Key staan. Doe hier een Spring Jump en de Elevator Key schiet van het dakje af. Pak de Elevator Key, spring de dozen rechts op, doe een Spring Jump onder de buis, klim naar rechts, val naar beneden en ga de deur door.

Loop naar rechts, val naar beneden, loop helemaal naar rechts toe en spring de veer op. Loop de twee trappen op en ga de deur door.

Loop naar rechts en spring de trap rechts op. Loop boven weer naar links en ga de deur door.

Loop naar links en ga de deur daar door.

Ga rechts van de lift staan en druk op A voor de knop. Gebruik je Elevator Key en het hek voor de lift gaat open. De lift gaat naar beneden. De deur gaat weer open en je bent in een kamer met vreemde wezens. Je partner maakt er een opmerking over. Mep de beestjes en ze schieten, net als bij de Dull Bones in Hooktail Kasteel en de Fans in Glitzville, het scherm af. Mep door tot ze allemaal weggaan en druk dan op A naast de hendel. Er verschijnt dan een trap en een knop. Spring de trap op en mep de knop.

Bij de trein gaat de brug eindelijk dicht.

Loop naar rechts en ga de lift weer in. De lift gaat weer naar boven, en Mario stapt daar de lift uit. Loop naar links en doe een Spring Jump tegen het dakje met de Close Call P Badge erop. De badge schiet er af. Pak de badge en ga door de deur naar buiten toe.

Loop naar rechts, herstel, Save, en spring de trap af. Spring de trap voorin het scherm weer op en loop naar links. Nu krijg je weer een e-mail.

King K: Hoe is 't, dog?

Yo, G-money! Ik ben het, King K! Je maatje uit de Glitz Pit!

Ik WEET dat je me herinnert, dog! Hoe gaat 't met je? Wat is er, ben je ergens anders bezig met sukkels KO'en?

Ik leef nog steeds groots in de minor league, maar ik word bezig gehouden, je weet hoe het is. Ik moet je bedanken voor dat je me hebt overtuigd om te blijven, dog. Je hebt moe good opgepompt!

Dus, gaan we ooit nog chillen, of wat? Of zien we elkaar gewoon in de ring? Wees voorzichtig, dog: de volgende keer dat je tegenover King K staat, ben ik veel, veel, veel, veel, veel, veel, VEEEEEL BETER!

Hou het echt, King K

Loop naar links en ga de trein in. De deur gaat dicht en de Toad zegt "LATEN WE GAAN!". De trein rijdt weer weg.

[C1809] Dag 2 - Avond

Er klinkt weer een mededeling die je bedankt voor het rijden met de Excess Expres. De volgende stop is je laatste, Poshley Heights. Ga de kamer uit en weer in, en je partner maakt een opmerking over dat je de Kristallen Ster moet zien te krijgen voordat Beldam die krijgt. Ga naast het bed staan en druk op A.

[C1810] Dag 3 - Ochtend

Ga de kamer uit. Loop naar rechts en je krijgt opnieuw een e-mail

Pa-Patch: Oy, jij!

Oy, Mario, hoe is 't met je snor? Het leven op het eiland voelt geweldig! Wanneer de zon opkomt, word ik wakker, en wanneer het ondergaat, ga ik slapen! Perfect voor een simpele gozer als ik, niet?

Soms lult die Flavio wat over watertrappelen in plaats van een leven

bemachtigen, maar dan zet ik hem gewoon uit.

Dus jij bent bezig met een nieuw avontuur? Ik denk dat dat het beste bij je past. Geef die hooligans een pak slaag en red je prinses!

Van, Pa-Patch

Loop naar rechts en ga door naar het volgende treingedeelte.

Loop naar rechts en ga door naar het treingedeelte met de machinist.

Save, loop naar rechts en praat tegen de machinist. De machinist zegt dat het erg stil is deze ochtend. Plotseling verschijnt er een beestje van gisteren op het raam. De machinist merkt het op en het raam wordt bedekt met de beestjes. De machinist schrikt zich rot, en je partner merkt op dat het de beestjes van gisteren waren. De machinist zegt dat hij moet kijken of de passagiers veilig zijn, maar vraagt of jij dat wil doen omdat hij de trein moet besturen (die overigens onbestuurbaar is geworden, de scheitluis). Loop naar links, save, en ga de deur door.

Loop naar links en ga door naar het volgende treingedeelte.

Loop naar links en ga weer door naar het volgende treingedeelte.

Loop naar links en ga de winkel binnen. Praat tegen de eigenaar, die op de grond ligt, en hij wordt wakker. Hij, jij, je partners, de machinist en de geest in Kamer 4 zijn de enigen die nog aanwezig zijn in de trein. Zorg dat je al je Life Shrooms, Ultra Shrooms en Jammin Jelly's bij je hebt en ga de winkel uit. Loop naar links en ga door naar het volgende treingedeelte.

Loop naar links en ga door naar de opslagkamer.

Hier zijn de beestjes ook. Je partner merkt op dat de beestjes nu binnen zijn. Mep de beestjes tot de gillende serveerster vrij komt, en mep de beestjes ernaast om de conducteur te redden. De beestjes vluchten dan de trein uit. Loop naar links en gebruik een Spring Jump onder de rode buis. Klim naar links en laat je vallen. Ga door de opening naar buiten.

Spring de trap op naar het dak en mep de beestjes weg. Zorg dat je helemaal naar rechts kunt komen (gebruik Yoshi, dan kunnen ze je niet blokkeren), en loop door tot de beestjes zich samenvoegen en één groot monster wordt. De passagiers zitten tussen de beestjes, en dat merkt je partner. Je begint aan een gevecht.

[SMORG]		[TL106]	
	Baas: Smorg		Begin met Vivians Fiery Jinx om alle Smorg Miasma's
	HP: 50		uit de weg te ruimen. Hou Vivian bij je zij en
	Verdediging: 1		gebruik Power Bounce, Spring Jump en Vivians Shade
	Kracht: 5		Fist om Smorg veel schade te doen. Zodra de Smorg
	Sub-Bazen:		Miasma's weer verschijnen, gebruik je Fiery Jinx. Ga
	• Smorg Miasma		zo door tot Smorg verslagen is.
	HP: 4		
	Verdediging: 0		
	Kracht: 5		
	Aanvallen:		
	• Mep		

De Smorgs worden van de trein geblazen.

Je bent weer in de trein en de conducteur, de serveerster en Chef Shimi bedanken je. De conducteur zegt dat je zo in Poshley Heights aankomt.

De trein komt in Poshley Heights aan.

Er luidt een mededeling: Je bent aangekomen in Poshley Heights. Ga de kamer uit, Save, en loop naar rechts. Ga de deur door.

Loop naar rechts en ga door de deur die naar buiten leidt.

[C1811] Poshley Heights

Loop naar rechts en ga de trap af. Doe een Spin Jump zodra je op de rode grond staat en er schiet een Sterrenstukje [SP-87] uit de grond. Save, loop naar links en loop naar de deur van het blauwe huis toe. Loop voordat je naar binnengaat naar links en kijk achter de blauwe ligstoel voor een Sterrenstukje [SP-88]. Ga het huis niet in, dat is zinloos, en loop naar rechts. Loop verder naar rechts tot je bij een heg komt en loop een scheur in die heg binnen (de scheur is zwart). Loop door de heg heen totdat je een Sterrenstukje [SP-89] krijgt en loop dan weer terug. In het roze huis woont Toodles. Praat tegen haar als je wilt, en ga dan verder naar het volgende gebied.

Kijk achter de heg links van het huis rechts voor een Sterrenstukje [SP-90] en praat tegen het meisje in het karretje links. Zij verkoopt een Fresh Pasta voor 50 muntjes. Koop dat als je wilt, en loop naar rechts. Hier zijn de Travelling Sisters 3 weer. Negeer ze, en ga het hotel in.

Dit is het enige echte hotel in het spel. Je kunt hier voor 30 Muntjes verblijven om je te herstellen, dus doe het maar niet. Tenzij je natuurlijk veel bent kwijtgeraakt tijdens het gevecht met Smorg. Ga het hotel uit.

Loop naar rechts en ga door naar het volgende gebied.

Loop langs het Poshley Sanctum en doe een Spring Jump onder de Shine Sprite [SS-37]. Loop naar links en lees het briefje links van het slot op de deur. Er staat op "Aan het reizen... Sanctum Manager". Je partner vraagt zich af wat je nu moet doen. Dan vraagt een stem wat je voor zijn deur doet. Het is Pennington. Je partner is verbijsterd dat Pennington de manager van het Poshley Sanctum is. Detective is meer een hobby. Hij vraagt of je mee naar binnen komt. Hij doet de deur van slot. Ga de deur binnen.

[C1812] Poshley Sanctum

Beldam, Marylin en Doopliss staan bij de Kristallen Ster en pakken hem. Ze vluchten, met de Kristallen Ster. Doopliss springt het raam uit. Je partner vindt het vervelend dat ze je voor waren. Pennington vraagt wat er aan de hand is. Mario's mond beweegt en blijkbaar zegt hij dat hij naar de Kristallen Ster zocht. Pennington zegt dat de Kristallen Ster veilig is, en dat de Kristallen Ster die de slechteriken jatten een namaak was. De echte is ergens in dit sanctum verstopt. Pennington mag je niet vertellen waar de echte Kristallen Ster is, maar jij moet hem zelf met je detective skillz vinden. Loop naar de plek waar de Kristallen Ster was toe en ga op de tegel met de ster staan. Doe een Spring Jump en klim naar rechts. Laat je vallen zodra je boven de rechtermuur hangt en loop naar voren, naar een andere ster-stempel. Doe hier ook een Spring Jump en klim naar rechts. Laat je vallen en loop naar de volgende ster-stempel toe. Doe ook hier weer een Spring Jump, en klim wederom naar rechts. Loop nu

naar voren en ga op het vliegpaneel staan. Druk op Y en vlieg naar de overkant toe. Loop naar het hekje toe en doe een Spring Jump op de ster-stempel hier. Klim naar links en laat je vallen. Loop naar de andere ster-stempel toe en doe ook hier een Spring Jump. Klim wederom naar links en laat je opnieuw vallen. Loop naar de blauwe "!"-Knop en spring erop. Er verschijnt dan een pijp links van waar de Kristallen Ster was. Spring naar beneden en ga de pijp in. Je verschijnt dan in het schilderij. Ga de deur in het schilderij binnen.

Er zijn hier 9 Dark Boo's [TL073]. Versla ze allemaal, maar pak de Kristallen Ster nog niet. Gebruik eerst een Spring Jump op de ster-stempel op de grond en klim aan deze buis naar rechts. Laat je vallen en loop naar voren. Doe ook een Spring Jump op deze ster-stempel en klim weer naar rechts. Laat je opnieuw vallen en loop naar de andere ster-stempel toe. Doe ook hier een Spring Jump, klim opnieuw naar rechts en laat je wederom vallen. Loop naar voren en loop het vliegpaneel op. Vlieg naar de overkant (zorg dat je bij de plek met de Shine Sprite komt) en spring tegen de Shine Sprite [SS-38] aan. Loop naar de ster-stempel op deze muur toe en doe er een Spring Jump op. Klim naar links, laat je vallen, en loop naar de badge toe. Pak deze L Emblem Badge, en val helemaal naar beneden. Pak de Kristallen Ster door op A te drukken als je ervoor staat. Je krijgt een Kristallen Ster, en leert Showstopper!

~ EINDE HOOFDSTUK 6 ~

Mario vond de zesde Kristallen Ster, goed verborgen in het Poshley Heights sanctum. Nu is er nog maar één Kristallen Ster over... Maar onze held weet nog steeds niet waar Prinses Peach gevangen wordt gehouden. Waar kan de laatste Kristallen Ster zijn? En waar wordt Peach gevangengehouden? Hopend dat deze Kristallen Ster misschien de antwoorden geeft keren Mario en zijn vrienden terug naar Pennington.

Save.

Loop terug naar de deur toe en ga erdoor.

Loop naar links en ga de pijp in. Pennington heeft zich net beseft waar de Kristallen Ster was en feliciteert je met het vinden van de echte Kristallen Ster. Je mag het meenemen, hij zal gewoon een nieuwe namaak plaatsen. Hij geeft toe dat met jou reizen best leuk was, en wenst je succes met je komende avontuur. Loop naar de deur toe en ga het Poshley Sanctum uit.

```
,-,---.
'|___/  -----_          .-----.
,|  \  Bowser & Peach VI -----| [C-019] |-----+-----+-----+
`-^---' -----'-----' |           Mini-Inhoud:           |
                                     |-----|
                                     | [C1901] Peach           |
                                     | [C1902] Bowser           |
                                     |-----|
```

[C1901] Peach

De hoofdjes verschijnen weer en je bent in X-Naut Fortress. Grodus is boos omdat de Shadow Sirens een neppe Kristallen Ster meenamen. De X-Naut voor hem zegt dat Mario de Kristallen Ster heeft en Grodus vindt het vervelend dat Mario zijn Kristallen Sterren jat. Hij gaat zijn plan veranderen. De X-Naut wil hem iets vertellen. Hij gaat naast Grodus staan en mompelt wat. Grodus schrikt en wordt boos.

Terug bij Peach. Peach vraagt zich af waarom TEC haar niet oproept en dan gaat de deur weer open. Loop naar rechts en ga de deur door.

Loop naar rechts en ga de deur naar TECs kamer binnen.

Peach vraagt wat TEC wil. TEC zegt dat hij een conclusie heeft bereikt; al een tijdje zit hij te worstelen tussen het volgen van bevelen of met haar te spreken. En hij kan niet bevestigen wat hij moet geloven. Peach vraagt wat er met hem aan de hand is. TEC zegt dat ze zo snel mogelijk van deze plek moet ontsnappen. Peach vraagt waarom, en TEC zegt dat hij de data van laatst heeft geanalyseerd en dat deze verschrikkelijk is. Hij is erachter gekomen wat Grodus' plan is. Tussen de plannen zat de reden waarom Peach hier zit. Volgens de data... Het scherm wordt zwart. Peach is geschokt en zegt dat ze het niet kan geloven. TEC zegt opnieuw dat ze zo snel mogelijk moet vluchten. Peach heeft geen idee hoe dat zou moeten, en TEC zegt dat hij niets meer voor haar zal verzwijgen. Hij zegt dat ze op de maan gevangen zit, en dat ze kan ontsnappen door zijn instructies te volgen. Peach maakt zich zorgen omdat TEC dan ook problemen krijgt. TEC zegt dat dat hem niets uitmaakt, want hij wil alleen dat zij veilig is. Opnieuw zegt hij dat ze zo snel mogelijk moet vluchten. Peach vindt het goed, maar wil eerst Mario informeren. Ze gebruikt de communicator, en terwijl ze dat doet doet er iemand een deur open. Het is Grodus, vergezeld door twee X-Nauts. Grodus is boos op TEC. Hij weet wat hij probeert te doen. Hij gaat dit nu beëindigen. Hij zal alle data en programma's in de computer wissen, en daarmee dus ook de data over Prinses Peach. TEC wil dat de X-Nauts gelijktijdig de rode knoppen aan beide kanten van het scherm indrukken. Dit doen ze, en TEC zegt dat de mail is verstuurd. Er volgen een aantal tekentjes, en TEC is gewist. TEC gaat uit. Grodus lacht gemeen en zegt dat hij iets heel belangrijks met haar moet doen.

Save.

[C1902] Bowser

De hoofdjes verschijnen weer en je bent in Rogueport. Moe komt Bowser aangelopen, en iedereen om hem heen vlucht. Hij jammert erover dat hij nog geen Kristallen Sterren heeft en Kammy Koopa komt aangevlogen. Ze zegt dat de Magikoopa scouts een verdachte ondergrondse kamer hebben gevonden. Er MOET wel iets zijn. Bowser zal ernaar toe gaan om te kijken. Hij loopt weg. Luigi komt aangelopen en er verschijnt een vraagteken boven zijn hoofd.

Het is weer tijd voor een platformspelletje! Loop naar rechts en spring over de lava heen. Zorg dat de vlammen beneden zijn, zodat jij over het blok heen kunt springen, en spring dan ook over het gat rechts heen. Loop verder naar rechts en spring over dit vlammenblok heen wanneer de vlammen beneden zijn. Loop onder het vlammenblok boven je hoofd door en spring tegen het gele blok boven je aan voor een biefstuk. Pak de biefstuk, en loop naar rechts. Versla de drie X-Nauts, en spring over de lava rechts. Spring over het vlammenblok rechts heen, en zorg dat de X-Naut rechts je niet raakt. Spring tegen het gele blok waarop hij staat aan en pak de biefstuk, en loop verder naar rechts. Spring de springveer op. Loop naar rechst, spring de blokken op en spring tegen de vlag aan.

En je bent in een kamer met wat halters en andere trainingstoestellen. Bowser vraagt waar hij is en Kammy zegt dat hij naar de muur moet kijken. Dit doet Bowser en hij ziet er een Kristallen Ster. Kammy loopt ernaar toe en iemand zegt dat ze moeten stoppen. Het is Rawk Hawk. Hij zegt dat hij het bijzonder vindt dat Bowser zijn geheime trainingplaats heeft gevonden, maar zal niet toelaten dat hij zijn riem steelt. Bowser loopt naar hem toe en lacht hem uit. Rawk Hawk

is verontwaardigd en valt Bowser aan. Bowser ontwijkt de aanval waardoor Rawk Hawk Kammy raakt en Bowser springt bovenop Rawk Hawk. Deze is geplet, en de Kristallen Ster valt van de riem af, en breekt. Kammy merkt dat het nep is en Bowser wil weten waar de echte is. Rawk Hawk zegt dat de Great Gonzales die heeft, maar Bowser weet niet wie dat is. Bowser wordt boos en begint te stampvoeten.

Save.

```
..  /..
\  /  -----
| /  an H6 naar H7  |-----| [C-020] |-----+
`' +-----| |-----' |           Mini-Inhoud: |
| Badges: | |-----|-----|
| • Defend Plus P | | | [C2002] Rogueport |
| • Flower Saver P | | | [C2002] Rogueport Riool |
| • FP Plus | | | [C2003] De Duizend-Jaar |
|-----| |           Deur |
| Berichten: | | | [C2004] Rogueport |
| • [D0309] Bericht 09 | | | [C2005] Rogueport Riool |
|-----| | | [C2006] Rogueport |
| Mails: | | | [C2007] Rogueport Riool |
| • [D0531] Peach: Mijn Locatie... | |-----|
| • [D0532] De Echte Zip Toad: ! |
|-----|
| Shine Sprites: |
| • [SS-39] |
| • [SS-40] |
|-----|
| Sterrenstukjes: |
| • [SP-83] |
|-----|
| Upgrades: |
| • Ultra Hammer |
|-----|
```

[C2001] Rogueport

De hoofdjes verschijnen weer, en je komt aan in Rogueport. Loop naar rechts, en je krijgt een e-mail van Prinses Peach.

"Mario,

Ik weet waar ik gevangen wordt gehouden. Ik ben op de maan. Juist. De maan die in de ruimte zweeft. En ik ben achter iets veel afschrikwekkenders gekomen. Om de ziel van het monster te laten herrijzen, hebben ze mijn..."

Je partner maakt een opmerking en vraagt zich af waarom de e-mail niet is afgemaakt. Loop naar rechts, negeer Luigi of luister naar zijn verhaal, spring de trap af, save, en ga door naar Rogueport West.

Loop naar rechts en ga door naar Centraal.

Loop naar rechts, en loop door naar Oost.

Loop naar rechts en ga de pijp naar Rogueport Riool in.

[C2002] Rogueport Riool

Loop naar links en ga door naar de Ondergrondse Stad.

Loop naar links en gebruik je Tubusvaardigheid om onder de pilaar door te rollen. Loop verder naar links en spring de schuivende verhoging op. Wacht tot deze bovenaan is en loop dan naar voren, tussen de twee gebouwen in. Doe een Spring Jump rechts van de buis en klim naar rechts. Laat je vallen, en loop door de opening rechts naar het volgende gebouw toe. Loop verder naar rechts en spring naar de Shine Sprite [SS-39] toe. Doe een Spring Jump om deze te raken en spring van de pilaar af. Loop nu naar rechts, naar het vorige gebied.

Loop naar rechts, spring de trap af, spring de andere trap op, loop naar rechts, gebruik het vliegpaneel om naar de overkant te vliegen en ga door naar het volgende gebied.

Loop naar rechts, naar de buis toe. Doe een Spring Jump als je links van de buis staat en klim naar links. Gebruik Bobbery's X-vaardigheid om de muur links te vernietigen en ga door de opening naar het vorige gebied.

Doe de kist open voor een Defend Plus P badge en loop terug naar het vorige gebied.

Spring van de verhoging af en ga nu rechts van de buis staan. Doe een Spring Jump en klim naar rechts. Ga door tot aan het einde van de buis en val hier naar beneden. Ga de pijp in, en loop in de achtergrond het huisje binnen.

Loop naar links, spring de dozen op, en pak het Sterrenstukje [SP-91]. Spring van de hangmat af en loop het huisje uit.

Loop naar rechts en ga de pijp in. Doe een Spring Jump achter de pijp, en klim naar links. Klim door naar links tot je terug bij het begin van het gebied komt en val naar beneden. Loop naar links, naar het volgende gebied.

Loop naar links, spring naar beneden, spring de trap op, spring de trap links af, spring de andere trap links weer op en gebruik je R-vaardigheid om door de tralies heen te komen. Ga de pijp in.

Gebruik je R-vaardigheid om door de tralies heen te komen en ga de pijp in de opening in.

Spring de springveer links op en ga door de opening links naar de Duizend-Jaar Deur toe.

[C2003] De Duizend-Jaar Deur

Loop naar links en spring het pedestaal op. De gebruikelijke lichtflitsen vinden plaats en er verschijnt een gebouw op de maan op Mario's Magische Kaart.

[C2004] Rogueport

Weer terug in Frankly's kantoor. Hij zegt dat de laatste Kristallen Ster volgens de kaart op de maan is. Je partner merkt op dat de prinses daar ook is en Frankly vraagt zich af hoe je naar de maan moet gaan. Hij zegt dat hij een momentje moet nadenken. Hij pakt een boek, legt het op tafel en zegt dat je best

even weg mag gaan. Ga het kantoor uit.

Loop naar links en je krijgt een e-mail van de echte Zip Toad.

De Echte Zip Toad: !

Hoe is het, super-detective! Ik heb gehoord dat je het mysterie achter mijn bedrieger hebt ontrafeld! Jij bent de beste, man, serieus!

Zie je, als je zo'n grote ster als Zip Toad bent zullen dit soort dingen constant gebeuren. Het is de biz.

Maar, levende man! Voor een geen-naam als jij om gevaar te trotseren om mijn bedrieger te vinden! Herinnert me aan een jongere, maar minder succesvolle, ik.

Juist, dus ik ben op weg naar Toad Town om in mijn volgende film te spelen: de komende hit On Golden Toad 2. Het zal groots zijn.

Ik heb gehoord dat je op een avontuur bent ofzo, dus zal ik je verlaten met een regel van mijn laatste film, The Toad Warrior: "Je bent cool, baby... Maar ik ben cooler!

Loop verder naar links en ga door naar Centraal. Ga onder het afdakje met de grote schatkist links staan en doe een Spring Jump. De grote schatkist vliegt dan van het afdakje af. Ga voor de kist staan en druk op A voor de Ultra Hammer.

En dit is de laatste keer dat je Toadette zult zien! Ze feliciteert je met het vinden van de Ultra Hammer en vertelt je dat de Ultra Hammer net zo functioneert als de Super Hamer, behalve dat het sterker is. Houd B ingedrukt en draai rondjes met de Control Stick tot Mario's lichaam roteert. Laat dan B los om de Ultra Hammer-techniek te doen. Je moet het uitproberen. Doe dit en Toadette vraagt of je het nog een keer wilt proberen. Kies "One more time." als je dat wilt en "No, I've got it." als je dat niet wilt. Ze toont je nu een nieuw blok dat je kan vernietigen: een grijs gespikkeld blok. Je kunt de Ultra Hammer ook in gevechten gebruiken. Toadette wordt nu verdrietig omdat dit de laatste keer was dat ze je zag. Ze wenst je succes met je avontuur en rent dan snel weg.

Loop naar links en druk op A voor het berichtenbord voor een nieuw bericht:

"Don Pianta gaat met pensioen! Frankie neemt de kroon over! Maak een dikke envelop klaar!"

Achterkant:

"-Vloek Hoek-

Oh, MAN ben jij blij dat je mijn dagboek niet hebt gelezen... Hoo...

- De Geest in Kamer 4"

Loop naar links en ga door naar West.

Loop naar links en gebruik je R-vaardigheid om de put in te komen.

[C2005] Rogueport Riool

Spring de verhoging af en ga op het kruis aan de linkerkant ervan staan. Doe een Spring Jump en je vliegt naar een buis boven je toe. Klim naar links en val zodra je langs het gat bent naar beneden. Open de schatkist voor een Flower Saver P Badge. Ga op het kruis staan en doe weer een Spring Jump. Klim naar rechts en val weer naar beneden. Loop naar rechts en ga de pijp die naar beneden

leidt in.

Gebruik je R-vaardigheid om door de tralies heen te komen en ga langs de pijp links, de gang daar in. Spring op het bootpaneel en druk op Y om in een boot te veranderen. Vaar naar rechts en ga door naar het volgende gebied.

Vaar helemaal naar rechts en ga door naar het volgende gebied.

Vaar opnieuw helemaal naar rechts en ga door naar het volgende gebied.

Vaar wederom helemaal naar rechts en ga door naar het volgende gebied.

Vaar naar rechts en gebruik de Y-Knop om het bootpaneel weer op te komen. Versla alle Spania's hier en gebruik dan je Spring Jump om de overgebleven Shine Sprite [SS-40] van laatst te krijgen. Ga het bootpaneel weer op en vaar door naar het vorige gebied.

Vaar helemaal naar links en ga door naar het volgende gebied.

Vaar opnieuw helemaal naar links en ga door naar het volgende gebied.

Vaar wederom helemaal naar links en ga door naar het volgende gebied.

Vaar naar links en gebruik de Y-Knop om het bootpaneel weer op te komen. Loop naar rechts, langs de pijp, en ga door naar het volgende gebied.

Gebruik je nieuwe Ultra Hammer om het grijze gespikkelde blok te vernietigen. Spring de schuivende verhoging op en spring door naar rechts. Spring vanaf deze verhoging de grote "!"-Knop op en doe een Spin Jump om een pijp te laten verschijnen. Deze pijp leidt naar Kielhaal Key. Spring weer de schuivende verhoging op en spring dit keer naar links. Open de kist voor ene FP Plus badge en spring naar de grote "!"-knop toe. Doe nogmaals een Spin Jump en er verschijnt wederom een pijp. Deze keer leidt het naar Poshley Heights. Loop naar links en ga door naar het vorige gebied.

Loop naar links, spring de trap op, loop naar rechts en ga de pijp daar in.

Loop naar rechts en ga de pijp naar boven in.

[C2006] Rogueport

Loop naar rechts en ga door naar Centraal.

Loop naar rechts en ga door naar Oost.

Loop naar rechts en ga het Shine Sprite huis binnen. Upgrade zoveel partners als maar kan en ga het huis weer uit. Ga nu Frankly's kantoor binnen.

Praat tegen Frankly. Hij zegt dat hij een manier heeft gevonden om je naar de maan te krijgen. Je moet naar Fahr Outpost gaan en het kanon daar gebruiken. Je partner maakt een opmerking en Frankly zegt dat hij niet veel weet over het kanon. Wel weet hij dat het kanon je overal naar toe kan schieten, zelfs naar de maan. Je partner vraagt waar Fahr Outpost is. Frankly zegt dat er onder Rogueport een pijp naar Fahr Outpost is, maar hij kent de exacte locatie niet. Wel weet hij dat je de Ultra Hammer nodig hebt. Je partner zegt dat je die al hebt en Frankly zegt dat je die moet gebruiken om de pijp naar Fahr Outpost te vinden. Frankly waarschuwt je nog wel dat de Bob-ombs in Fahr Outpost je misschien niet het kanon laten gebruiken. Hij wenst je succes. Ga het kantoor

• [TL112] Z-Yux	
• [TL113] Mini Z-Yux	
• [TL114] X-Yux	
• [TL115] Mini X-Yux	
• [TL118] Magnus 2.0	

Voorwerpen:	
• Courage Shell x1	
• HP Drain	
• Inn Coupon x1	
• Power Punch x1	
• Ruin Powder x1	
• Sleepy Sheep x1	
• Stopwatch x1	
• Ultra Shroom x1	
• Volt Shroom x1	

Voorwerpen (Belangrijk):	
• Card Key x4	
• Cog x1	
• Elevator Key x2	
• Goldbob Guide x1	

Winkels:	
• Noorderwindse Markt	

[C2101] Buiten Fahr Outpost

Je partner maakt een opmerking over deze plek en zegt dat Fahr Outpost verderop ligt. Loop naar links en doe een Spin Jump voor een Sterrenstukje [SP-92]. Loop naar rechts en ga door naar het volgende gebied.

Loop naar rechts, versla de Ice Puff [TL069] en ga achter de boom rechts staan. Loop een klein beetje van de boom af (naar het noorden) en spring dan voor een Shine Sprite [SS-41]. Loop verder naar rechts en versla ook de Ice Puff daar. Loop verder naar rechts en kijk achter het bosje links van de boom daar voor een Sterrenstukje [SP-93]. Loop naar rechts, versla de Frost Piranha [TL058] en ga door naar het volgende gebied.

Loop naar rechts, versla de Ice Puff en de twee Frost Piranha's, mep het rode "?"-Blok voor een HP Plus P Badge en ga achter de muur voorin het scherm staan. Loop naar rechts tot je een Sterrenstukje [SP-94] krijgt en loop dan door naar het volgende gebied.

[C2102] Fahr Outpost

De camera maakt een kijkje in Fahr Outpost en je partner vraagt zich af waar het kanon kan zijn. Loop naar de muur voorin het scherm toe en ga erachter staan. Loop naar rechts tot je een Sterrenstukje [SP-95] krijgt en loop verder naar rechts. Hier zijn de Travelling Sisters 3. Praat met ze als je wilt, en loop door naar het volgende gebied.

Loop naar rechts, Save, en ga, als je het nodig hebt, de herberg binnen om te herstellen. Ga de herberg daarna weer uit en kijk achter het trappetje naar de herberg toe voor een Inn Coupon. Loop naar rechts en doe een Spin Jump links van

het standbeeld van een kanon voor een Sterrenstukje [SP-96]. Ga het middelste huis binnen.

Dit is Noorderwindse Markt, de laatste winkel in het spel. Je kunt hier het volgende kopen:

Shooting Star: 30 Muntjes
Ice Storm: 6 Muntjes
Ruin Powder: 15 Muntjes
Stopwatch: 12 Muntjes
Maple Syrup: 20 Muntjes
Super Shroom: 15 Muntjes

Ga het huis uit en loop naar rechts. Kijk rechts van het laatste huis en mep de Shine Sprite [SS-42] daar. Ga nu het huis binnen.

Kijk links van de doos voor een Sterrenstukje [SP-97] en ga het huis weer uit.

Wissel van partners met Admiraal Bobbery (je MOET hem hebben, anders werkt het niet) en praat tegen de groene Bob-omb voor het kanon. Hij vraagt wat je wilt. Mario heeft het kanon nodig, en dat zegt hij zonder geluid te maken. De Bob-omb zegt dat er hier geen kanon is, maar Bobbery spreekt hem tegen (hiervoor heb je hem dus nodig). Hij vraagt hoe iemand als de burgemeester nou kan liegen. Bobbery weet zeker dat hij het kanon de laatste keer dat hij hier was zag, en de burgemeester wordt boos op hem, omdat Bobbery als Bob-omb moet weten dat praten over het kanon tegen een niet-Bob-omb verboden is. Het mag niet voor slechte dingen gebruikt worden. Bobbery zegt dat ze het kanon nodig hebben om naar de maan te gaan. Als ze dat niet doen kan de wereld eindigen. De burgemeester zegt dat je toestemming van Goldbob nodig hebt om het kanon te gebruiken, en dat je de sleutel van het kanon van Generaal White moet krijgen. Bobbery zegt dat je die twee snel moet vinden. Loop naar links, Save, en ga terug naar het vorige gebied.

Loop naar links en ga door naar het volgende gebied.

[C2103] Buiten Fahr Outpost

Loop naar links, versla de twee Frost Piranha's en de Ice Puff, en ga door naar het volgende gebied.

Loop naar links, versla de Frost Piranha en de twee Ice Puffs, en ga door naar het volgende gebied.

Loop naar links en ga de pijp in.

[C2104] Rogueport Riool

Eerst gaan we Goldbob opzoeken. Ga de opening rechts door en val naar beneden. Versla de Koopatrol en de Hammer Bro die hier rondlopen en gebruik de pijp die naar beneden leidt om naar beneden te gaan.

Gebruik je R-vaardigheid om de tralies door te komen en ga door naar het gebied rechts.

Spring de schuivende verhoging op en loop naar links. Ga de pijp in.

Loop naar het gouden hek toe en ga door naar het volgende gebied.

Loop naar links en ga door naar het volgende gebied.

Loop naar links, Save, en praat tegen Goldbob, de Gouden Bob-omb en de vader van Bub. Hij vraagt wat hij voor je kan doen. Mario's mond beweegt en blijkbaar vraagt hij of hij het kanon in Fahr Outpost mag gebruiken om de wereld te redden. Hij zou graag iets voor je doen, maar het kost wel wat geld. Hij vraagt hoeveel je ervoor over hebt. Kies "Everything I have!" en daarna "Yes". Kies nogmaals "Yes" en daarna nog een keer "Yes". Kies hierna opnieuw "Yes" en doe dat daarna nog een keer. Je verliest al je Muntjes. Het klinkt misschien vervelend, maar je krijgt ze straks weer terug. Goldbob geeft je de Goldbob Guide en hij zegt dat hij een grapje maakte over het geld, en geeft je al je Muntjes terug. Nu zijn we klaar met Goldbob. Leek gemakkelijk, niet? Nou, Generaal White is heel wat moeilijker. Loop naar rechts en je krijgt een e-mail.

RDM Uitgave 6

ROGUEPORT VANDAAG

Een onbekende zakenman (30 jaar) is vandaag door de havenautoriteiten in gevangenschap genomen terwijl hij probeerde aan boord te komen bij de blimp die grote hoeveelheden vergankelijk rode vloeistof droeg. Na een paar spannende momenten identificeerde autoriteiten de vloeistof als een pittige specerij, en de zakenman werd vervolgens vrijgelaten. Onze RDM journalisten werden ge-mystificeerd door het volgende onaangetrokken commentaar: "Koop onze nieuwe Hot Sauce, mensen!"

WINKEL REPORTER GO!

Deze week krijgen we het plezier om de fabuleus luxurieuze winkel op de Excess Express te introduceren, het Verkoopstalletje!

Deze unieke boetiek op de exclusieve trein van onafhankelijke welvarendheid puilt uit van het geld, maar misschien zullen de idyllische landschappen doe langsrazen je portemonneedraden doen verliezen! Zegt de onberispelijk geklede manager van verkoop: "Kom op, kom allen, ben je rijk of helemaal niet, naar ons charmante Verkoopstalletje! Hij kondigde toen een dubbel-punt verkoop voor alle RDM lezers aan! Laat hem gewoon dit beeld zien in de komende 15 minuten om het aantal punten op elke verkoop te verdubbelen!

KOKEN VOOR NIEUWELINGEN

Dit is het dan, nieuwelingen! Jullie hebben het eindelijk naar de grote federaties geschopt! Het recept van vandaag is geavanceerder. Vandaag maken we Ink Pasta. Kook gewoon Fresh Pasta tot je een perfect al dente en mix licht met Inky Sauce. Perfecto! Maak je klaar voor gourmet vreten vanavond!

NOTITIES VAN DE REDACTEUR

Kunnen jullie het geloven, beste lezers? De volgende uitgave zal onze laatste zijn! Mis het niet!

Gepubliceerd door Rogueport
Restauratie Comité

Save, en ga door naar het vorige gebied.

Loop naar rechts en ga door naar het volgende gebied.

Loop naar links en ga de pijp in.

[C2106] Rogueport Riool

Spring van de verhoging af en ga door naar het gebied rechts.

Loop naar rechts, spring de schuivende verhoging op en loop naar rechts. Ga de pijp hier in.

[C2107] Petalburg

Ga de brug over, loop naar links en ga het huis van de burgemeester binnen.

Loop naar links en praat met burgemeester Kroop. Hij zegt dat hij Generaal White de laatste tijd niet meer heeft gezien. Hij heeft mogelijk gezegd dat hij naar een tropisch locatie zou gaan in het zuiden... Creaky Key ofzo. Ga het huis weer uit.

Loop naar rechts, ga de brug over en ga de pijp in.

[C2108] Rogueport Riool

Spring van de verhoging af en ga door naar het gebied links.

Loop naar links, spring de schuivende verhoging op en loop naar rechts. Ga de pijp hier in.

[C2109] Kielhaal Key

Loop naar links en ga door naar het volgende gebied.

Loop naar links en praat tegen Pa-Patch. Hij zegt dat Generaal White hier een tijdje geleden nog was, maar hij ging snel weg, naar een arena toe ofzo. Loop naar rechts en ga door naar het vorige gebied.

Loop naar rechts en ga de pijp in.

[C2110] Rogueport Riool

Spring van de verhoging af en ga door naar het gebied links.

Loop naar links, versla de Koopatrol, spring de trap op, loop naar rechts, versla de Magikooopa en ga de pijp naar boven in.

Loop naar de pijp die naar Rogueport West leidt toe en ga deze in.

[C2111] Rogueport

Spring van de pijp af en loop naar Rogueport Station toe.

Loop naar het Save-Blok toe en gebruik het. Loop naar rechts en praat tegen de Cheep-Cheep. Loop verder naar rechts en spring de pijp in. Loop in de achtergrond naar links en druk in het mandje van de blimp op A. De blimp vliegt weg.

[C2112] Glitzville

Loop zodra je weer kan lopen naar rechts en ga de bar in.

Praat tegen de eigenaar, de groene hond die een glas zit te wassen, en hij zegt dat Generaal White hier heel vaak kwam. Hij heeft hem de laatste tijd echter niet gezien. Hij zou naar een of andere gigantische boom gaan... of niet. Ga de bar weer uit.

Loop naar links en praat tegen de Cheep-Cheep om weer met de blimp naar Rogueport te reizen.

[C2113] Rogueport

Loop naar rechts en ga de pijp in. Loop naar links, save, en ga door naar Rogueport West.

Loop naar de put toe en gebruik je R-vaardigheid om erin te gaan.

[C2114] Rogueport Riool

Spring rechts van de verhoging af en ga de pijp naar beneden in.

Gebruik je R-vaardigheid om door de tralies heen te komen en ga door naar het gebied rechts.

Loop naar rechts en ga door naar het volgende gebied.

Loop naar rechts en spring de schuivende verhoging op. Loop naar links en ga de pijp hier in.

[C2115] De Grootse Boom

Loop naar links en ga de boom in.

Loop naar rechts en praat tegen de eerste Puni die je ziet. Hij zegt dat Generaal White naar een donkere plek toe zou gaan. Loop naar links en ga de deur weer door.

Loop naar rechts en ga de pijp in.

[C2116] Rogueport Riool

Loop naar rechts en ga door naar het volgende gebied.

Loop naar rechts, versla de Magikoopa, spring de trap op, loop naar links, versla de Hammer Bro en ga de pijp links in.

Gebruik je R-vaardigheid om door de tralies heen te komen en loop naar links. Ga door naar de Ondergrondse Stad.

Loop naar links en gebruik je Tubusvaardigheid om onder de pilaar door te komen. Loop verder naar links en ga helemaal aan de linkerkant door naar het volgende gebied.

Loop naar links en spring de twee platforms over. Gebruik Yoshi om naar de overkant te vliegen en ga dan de deur naar de pijp naar Twilight Town in.

Ga de pijp in.

[C2117] Twilight Town

Loop naar rechts en praat tegen de Twilighter die links van de herberg staat. Hij zegt dat Generaal White hier een tijdje geleden nog was. De Twilighter weet niet waar hij heen ging, maar hij was in ieder geval moe. Loop naar links en ga de pijp weer in.

[C2118] Rogueport Riool

Spring van de pijp af en ga door de deur naar buiten.

Loop naar links en ga door de opening naar de pijp toe. Spring de pijp in.

[C2119] Buiten Fahr Outpost

Loop naar rechts en ga door naar het volgende gebied.

Loop naar rechts, versla de twee Ice Puffs en de Frost Piranha, en ga door naar het volgende gebied.

Loop naar rechts, versla de Ice Puff en de twee Frost Piranha's, en ga door naar het volgende gebied.

[C2120] Fahr Outpost

Loop naar rechts en je krijgt een e-mail.

Rawk Hawk: JIJ!!!

Is dit de zogenaamde Great Gonzales? Unh! Nou, ik ben het, je ergste nachtmerrie! De nieuwe en verbeterde Rawk hawk! Denk niet dat ik je ben vergeten, punk!

Ik ben wedergeboren, jij lafaard! Mijn leefregel betreffende training zal je geest wegblazen! Ik ben op het snelle pad terug naar de top, en er is NIEMAND die me in de weg staat! Rawk!

En nog steeds... op regenachtige dagen voel ik de bulten van je hamer der schaamte nog steeds, en voel ik de RAZERNIJ weer!

Als je ooit je gezicht nog in deze ring laat zien, zal ik je zou hard verslaan dat je moeder je niet eens meer zal herkennen! Herinner de RAAAWK!

Nummer 1
Rawk Hawk

Loop naar rechts en ga door naar het volgende gebied.

Loop naar rechts, Save, en ga het achterste huis binnen.

Daar is hij dan, Generaal White! Hij ligt fijn te slapen in zijn bed. Druk op A als je voor hem staat en kies "Yes". Blijf doorgaan met "Yes" kiezen tot hij wakker wordt en hij vraagt wie je bent. Hij zegt dat het hem niet uitmaakt, omdat hij genoeg heeft van de hopeloosheid. Mario's mond beweegt en Generaal White merkt dat je Mario bent. Hij heeft je overal gezocht. Hij moest namelijk het kanon weer terug online brengen. Hij had de reden om te leven verloren, maar een waarzegger in Rogueport zei "Zoek de man met de rode "M" hat... degene met de hamer en snor... Hij zal je dromen uit laten komen". Mario vertelt hem dat hij hem nodig heeft om het kanon te gebruiken om de hele wereld te redden en Generaal White is blij dat de waarzegger gelijk had. Je moet de burgemeester vertellen dat hij het kanon klaar gaat maken. General White loopt weg. Ga het huis uit.

Loop naar de burgemeester en praat tegen hem. Hij zegt dat hij je naar de maan zal laten schieten en je partner is blij dat het je gelukt is. De burgemeester zegt dat je hem moet volgen. Hij loopt weg. Loop naar links, save, en ga verder naar het volgende gebied.

Loop naar links en praat tegen de burgemeester. Hij zegt dat je hier moet blijven staan. De grond opent en Mario valt naar beneden. De burgemeester loopt naar voren en vraagt Generaal White of het kanon klaar is. Dat is zo, en de burgemeester beveelt ze hun posities in te nemen. Generaal White en drie Bob-ombs gaan het huisje binnen. Ze brengen het systeem online, checken het systeem, openen de buitenste onderdeur en het binnenste luik en halen het kanon naar boven. Een gigantisch ding is het inderdaad. Ze zoeken hun doelwit, de maan, en zodra deze gelokt is openen ze de afsteekkamer. De burgemeester beveelt iedereen erin te gaan en dat gebeurt: honderden Bob-ombs springen het gat in en de kamer gaat dicht. De burgemeester zegt "VUUR" en het kanon wordt afgeschoten. Mario en zijn partner vliegen weg, en de Bob-ombs zweven aan parachutes naar beneden. De burgemeester wenst Mario nog even geluk.

[C2121] De Maan

Mario en zijn partner landen op de maan en je partner maakt een opmerking over het kanon. Mario kijkt wat rond en je partner zegt dat je de Kristallen Ster en Prinses Peach met vinden. Als je op de maan springt of loopt gaat dat heel langzaam, maar wel heel hoog. Loop naar rechts en save. Loop naar links en blaas de steen daar op voor een Stopwatch. Loop naar rechts en ga door naar het gebied daar.

Loop naar rechts en versla alle vijf de Moon Clefts [TL083]. Gebruik Bobbery om de steen voor het middelste gat op te blazen en pak de Volt Shroom daar. Loop door naar het gebied rechts.

Versla de vier Moon Clefts die hier liggen en ga door naar het gebied rechts.

Versla de drie Z-Yuxes [TL112] en de twee Moon Clefts. Negeer het gebouw in de achtergrond nog even en blaas het steentje in de rechterkant van de voorgrond op voor een Power Punch. Kijk achter de steen links van een van de Moon Clefts voor een Sterrenstukje [SP-98]. Blaas de grote steen nog niet op, maar ga eerst verder naar het gebied rechts.

Versla de vijf Moon Clefts en vernietig de meest rechtse steen voor een Ruin Powder. Ga door naar het gebied rechts.

Versla ook hier weer vijf Moon Clefts en blaas de steen voorin het scherm op met Bobbery voor een Courage Shell. Ga terug naar het vorige gebied.

Loop naar links en ga verder naar het volgende gebied.

Loop nu naar links en blaas de grootste steen op om een pijp zichtbaar te maken. Ga de pijp in en loop in de achtergrond naar rechts. Ga het gebouw in.

[C2122] X-Naut Fortress

Je partner maakt een opmerking over dit gebouw. Loop naar rechts en ga de roltrap op. Ga de deur door.

Twee Elite X-Nauts merken je op en vallen je aan.

[LEETX]	
Micro-Baas: Elite	Ik suggereer je gewoon te Multibonken en te
X-Naut x2	Power Bouncen. Je kunt ook gewoon springen,
• Elite X-Naut [TL109]:	maar er is zometeen toch weer een Hartblok dus
HP: 10	FP verliezen maakt niet veel uit.
Verdediging: 1	
Kracht: 5	
Aanvallen:	
• Beuk	
• Sprong	
• Versterk	

De Elite X-Nauts vluchten en je partner zegt dat, als deze X-Nauts hier zijn, de Kristallen Ster hier ook moet zijn, en prinses Peach ook. Gebruik het Hartblok om te herstellen en het Save-Blok om te saven, en ga de deur rechts door.

Loop naar rechts, langs de lift, en versla de Elite X-Naut. Loop verder naar rechts en ga de deur door.

Dit is een kamer met vloertegels en een schatkist die je alleen via een bepaalde weg kan volgen. Er zijn drie verschillende mogelijkheden:

1.


```

_____
|_|_|_|_|x|x|x|x| |
|_|_|_|_|x|x|_|_|x|
|  |_|x|_|_|  |
|___|_|x|_|_|___|
|_|x|_|x|_|_|_|_|
|_|x|x|x|_|_|_|_|

```

2.

```
_____  
|x|x|x|x|_|_|_|_|  
|x|_|_|x|_|_|_|_|  
|_|_|x|_|_|_|_|  
|_|_|x|_|_|_|_|  
|_|_|x|_|_|_|x|  
|_|_|x|x|x|x|x|
```

3.

```
_____  
|_|_|_|_|_|_|_|_|  
|_|_|_|_|_|_|_|_|  
|_|_|x|x|_|_|_|_|  
|_|_|x|_|_|_|_|_|  
|x|_|_|_|x|_|_|_|  
|x|x|x|x|x|_|_|_|
```

Kijk goed naar welke van de drie bij jou aanwezig is en open dan de kist voor een Elevator Key. De tegels worden normaal zodat jij er overheen kan lopen. Spring tegen het "?"-Blok aan voor een Power Punch en ga terug naar het vorige gebied.

Loop naar de lift toe en ga voor het rode ding staan. Druk op A en doe de Elevator Key erin. Druk nogmaals op A en de lift verschijnt. Kies "Sublevel 2" en de lift gaat naar beneden.

Loop naar links en versla de X-Naut PhD [TL108]. Negeer de eerste deur en ga de meest linkse deur in.

Zoals je op de plattegrond die in deze kamer hangt kunt zien is het juiste pad voor dit tegelveld als volgt:

```
_____  
|_|_|_|_|x|x|x|x|_|_|_|_|  
|_|_|_|_|x|_|_|x|_|_|_|_|  
|_|_|x|_|_|x|_|_|_|_|  
|_|_|x|_|_|x|_|_|_|_|  
|x|_|_|x|x|_|_|x|x|_|_|x|  
|x|x|x|x|_|_|_|_|x|x|x|x|
```

Open de kist voor een Card Key en het tegelveld wordt weer normaal. Spring tegen het "?"-Blok aan voor een Sleepy Sheep en ga de deur rechts weer door.

Loop naar rechts, langs de lift, versla de Z-Yux die je aanvalt en ga de kamer rechts van de lift in.

Druk de knop achter de teleport in en de teleport gaat aan. Deze kun je gebruiken om naar Rogueport Riool te warp. Ga de kamer weer uit.

Loop naar rechts en ga de volgende deur in.

Versla de X-Naut PhD in deze kamer en gebruik een Spring Jump om het gat in de noordoosterste hoek binnen te komen. Klim naar links en laat de buis los. Loop helemaal naar links en pak het Sterrenstukje [SP-99] in de hoek van de kamer en gebruik je R-vaardigheid om de het tweede rooster van links in te komen.

Loop naar links en gebruik Yoshi om over het gat tussen de twee kasten heen te vliegen. Pak de Cog en val weer naar beneden. Ga de deur door.

Loop naar rechts, langs de tweede lift, versla de Elite X-Naut en ga de deur rechts van de tweede lift in.

Dit is de kleedkamer waar Peach ook is geweest. Op de twee briefjes staan codes die je moet onthouden. Deze hoeft jij niet te onthouden omdat deze wel in de gids staan. Als je de kamer vanuit het rooster inkomt zul je veranderen in een oude Mario Brothers-sprite. Ga de kamer gewoon maar uit.

Ga de kamer rechts in.

En we zijn in Grodus' kamer! Versla de X-Yux [TL114] in deze kamer en loop door naar de kamer achter Grodus' troon.

Loop naar rechts en pak de Card Key op het bureau. Ga de kamer weer uit.

Loop naar links en ga Grodus' kamer uit.

Loop naar links en ga de linkse lift in. Kies "Sublevel 1" en de lift gaat naar boven. Loop naar links, versla de X-Naut en ga door de deur links.

Ga voor de machine met de rode wielen erin staan en druk op A voor het gat. Doe de Cog erin en de machine begint te werken. Druk nu de rode knoppen in de volgende volgorde in: Links, rechts, midden. De machine gaat dan volledig aan. Ga voor het ding links staan en druk op A. Zolang als je A ingedrukt houdt zal de kraan naar links gaan. Als je die loslaat gaat de machine naar achteren zolang je B ingedrukt houdt. Laat B los en de machine pakt het voorwerp dat hij dan kan pakken. Probeer zo het Sterrenstukje [SP100], de Feeling Fine Badge en de Feeling Fine P Badge. Ga de kamer weer uit.

Loop naar rechts, versla de Elite X-Naut en ga voor het roze ding links van de deur staan. Voer de code "014029" in en ga de deur rechts door.

Hier is weer een Quiz Thwomp! Druk op A voor het standbeeld en kies "Challenge this chump!". Als je 5 vragen goed hebt zul je winnen, als je 3 vragen fout hebt verliezen. Hier zijn alle 7 vragen:

1: V: Wat is er in deze plek verstopt?

- A: 1. Card Key
2. Monkey
3. Elevator Key <--
4. Pretty Lucky

2: V: Wat is de naam van het meisje in Petalburg dat geduldig op Koops' terugkeer wacht?

- A: 1. Petuni
2. Marilyn
3. Flavio
4. Koopie Koo <--

3: V: Hoeveel voeten hebben een Goomba, een Lava Bubble, een Buzzy Beetle en een Boo samen?

- A: 1. 4 voeten
2. 6 voeten <--
3. 8 voeten
4. Versla

4: V: Waar was de enige echte Diamanten Ster?

- A: 1. Glitzville Arena
2. Cortez' Schip
3. Hooktails Buik <--
4. Poshley Sanctum

5: V: Wat was de naam van de allereerste kampioen in de Glitzville Arena?

- A: 1. Prins Mush <--

2. Prins Macho
3. Prins Marsh
4. Prins Matthew

6: V: Wat waren Francesca en Frankie van Rogueport verloren op Kielhaal Key?

- A: 1. Een Ketting
2. Een Armband
3. Een Ring <--
4. Een Bling

7. V: De hoeveelste vraag is dit?

- A: 1. Vraag 4
2. Vraag 5
3. Vraag 6
4. Vraag 7 <--

De Thwomp is boos dat hij verloren heeft en hij geeft je een Elevator Key. Ga de kamer uit.

Loop naar links en gebruik de lift om naar Sublevel 2 te gaan. Loop hier naar rechts en ga voor het roze ding rechts van de lift staan. Druk op A en gebruik je Elevator Key om de lift naar boven te halen. Druk nogmaals op A en je gaat de lift in. Kies "Sublevel 4" en de lift gaat naar beneden. Loop naar links en ga de deur daar in.

Dit is Peach haar oude kamer. Loop naar links en ga de deur daar in.

Loop naar links en versla de Elite X-Naut die achter het bad staat. Ga de badkamer weer uit.

Loop naar rechts en ga de deur daar door.

Loop naar rechts en ga de lift weer in. Kies "Sublevel 3" en de lift gaat naar boven. Loop naar links en versla de X-Naut daar. Ga de deur links in.

Ga op de opgelichte tegel staan en kijk hoe de lichten zich verplaatsen. Blijf de opgelichte tegels volgen tot je bij de overkant bent en open de kist daar voor een Card Key. De tegels worden weer normaal. Loop naar rechts, spring tegen het "?"-Blok aan voor een HP Drain. Ga de deur rechts weer door.

Loop naar rechts, versla de X-Naut, en ga door de deur rechts.

Loop naar rechts en gebruik je drie Card Key's om de roze dingen te activeren. De deur rechts wordt dan geopend. Ga de deur door.

Loop naar rechts en versla de X-Naut PhD. Wissel van partners met Admiraal Bobbery en gooi hem over het hek rechts om zo de "!"-Knop te raken. De lopende band gaat dan rollen. Gebruik je R-vaardigheid om door de tralies voor de lopende band te komen en gebruik Vivians X-vaardigheid om onder het hekje rechts door te komen. Wacht tot het platform rechts beneden is en spring er dan op. Laat het platform je mee naar boven nemen en spring dan naar het andere platform links toe. Spring naar de pijp links toe en ga de pijp in. Loop naar rechts en spring het platform hier op. Laat het platform je naar rechts meenemen en spring dan het platform daar op. Laat dit platform je naar boven meenemen en spring dan de twee platforms links over. Laat het platform je naar de Ultra Shroom links meenemen en pak de Ultra Shroom. Ga terug naar rechts en spring naar het wiel rechts toe. Spring over de tanden van het draaiende wiel heen en spring naar het andere wiel rechts toe. Spring vanaf dit wiel naar het platform en spring hiervanaf naar de pijp toe. Spring over het gat heen en spring de trap op. Ga de pijp in. Loop het platform op en loop vanaf dit platform naar het platform rechts. Laat dit platform je naar een "!"-Knop meenemen en mep deze knop met je hamer. Er verschijnt dan een trap die naar boven leidt. Spring naar het platform

links en loop vanaf dit platform naar het andere platform links. Loop vanaf dit platform naar de pijp toe, maar ga de trap nog niet op. Ga de pijp in en loop naar links in de achtergrond. Spring over het gat heen en spring het platform op. Laat het platform je naar boven meenemen en spring naar rechts. Spring het platform rechts op en spring vanaf dit platform naar het andere platform rechts. Laat dit platform je naar een ander platform meenemen en spring vanaf dit platform en het platform daarnaast naar de pijp rechts toe. Ga de pijp in, en loop naar voren. Gebruik het vliegpaneel om naar een verhoging met een Card Key te vliegen en pak de Card Key. Spring van de verhoging af en versla de Z-Yux. Gebruik het Hartblok om te herstellen en het Save-Blok om je vorderingen op te slaan en ga dan de pijp links in. Loop naar het platform toe en spring het platform op. Laat het platform je mee naar boven nemen en spring vanaf het platform naar het platform links. Laat dit platform je naar een pijp meenemen en spring de pijp in. Spring naar het platform rechts toe en laat deze je meenemen naar een wiel. Spring het wiel op en spring over de tanden van het wiel heen naar een ander wiel. Spring vanaf dit wiel naar een platform toe en spring vanaf dit platform naar de pijp rechts. Spring over het gat heen en spring de trap op. Ga de pijp in. Spring de trap op en gebruik je Card Key om het roze ding te activeren en zo de deur te openen. Ga de deur door.

In deze kamer is Lord Crump. Hij zegt dat hij op je gewacht heeft en je partner vraagt wat hij daarmee bedoelt. Hij heeft de Kristallen Ster gebruikt om je hierheen te lokken zodat hij al jouw Kristallen Sterren kan stelen. Ook is Peach hier niet meer. Je partner vraagt waar ze dan is. Lord Crump zal je dat niet vertellen, want hij gaat je helemaal kapot maken met Magnus Von Grapple 2.0! Hij springt de robot in, activeert het en valt je ermee aan.

[MVG2]	[TL118]
Baas: Magnus von Grapple 2.0	Als je twee Power Plus Badges op hebt is
HP: 70	dat goed, want dan kun je zijn vuisten
Verdediging: 2	met een Multibounce aan. Gebruik als dat
Kracht: 6	niet het geval is een Bob-ombast of
Aanvallen:	Vivians Fiery Jinx. Gebruik Spring Jump
• Stomp	of Power Bounce op Magnus zelf en gebruik
• Losse Vuisten	Goombella's Rally Wink om Mario dit twee
• Drilaanval	keer te laten doen. Zodra hij nog
• Publiekaanval	ongeveer 20 HP over heeft zal hij het
Sub-Bazen:	publiek gebruiken om je aan te vallen.
• Vuisten:	Probeer zoveel mogelijk te Supergarden
HP: 5	en ga dan door met mijn strategie totdat
Verdediging: 0	Magnus von Grapple 2.0 is verslagen.
Kracht: 9	
Aanvallen:	
• Raketaanval	
Locatie: X-Naut Fortress	

Lord Crump schiet de ruimte in en de Kristallen Ster verschijnt naast Mario. Mario pakt de Kristallen Ster. Mario krijgt een Kristallen Ster! En Mario kan nu Supernova gebruiken!

~ EINDE HOOFDSTUK 7 ~

De laatste Kristallen Ster was verstopt geweest in de X-Naut verstopplaats op de maan... Maar tegen de tijd dat Mario het had gekregen was Peach alweer meegenomen naar een andere plek... Waar kan Peach nu zijn? En hoe zit het met de ongrijpbare Grodus? Misschien houdt hij de sleutel naar de overgebleven puzzel... Mario heeft eindelijk alle zeven Kristallen Sterren... Waar zullen ze hem als volgende naartoe leiden?

Save.

```
,-,---.
'|___/ ----- .-----
,|   \ Bowser & Peach VII -----| [C-022] |---+-----+
'^---' ----- '-----' |           Mini-Inhoud:           |
|-----|
| [C2201] Bowser           |
'-----'
```

[C2201] Bowser

De hoofdjes verschijnen weer en Bowser en Kammy zijn in Poshley Heights. Bowser vraagt zich af waar Poshley Sanctum is. Kammy zegt dat die achter hem is en Bowser kijkt ernaar. Loop naar rechts (je kunt ook wat mensen bang maken als je dat wilt) en druk op A voor de deur naar Poshley Sanctum. Het zit op slot. Bowser begint te stampvoeten, waardoor het slot breekt. Bowser gaat naar binnen.

Bowser en Kammy lopen naar de neppe Kristallen Ster toe en Bowser is blij dat het hem eindelijk gelukt is. Dan komt Pennington aangelopen, en zegt dat ze gewone dieven zijn. Bowser zegt dat hij geen kleine dief is, maar... Kies één van de drie opties. Bowser zegt dat hij de Kristallen Ster mee gaat nemen. Pennington moet hem helaas teleurstellen omdat het niet eens een echte Kristallen Ster is. Bowser schrikt als hij dit hoort en laat de Kristallen Ster vallen, waardoor deze breekt. Kammy loopt naar Pennington toe en vraagt waar dan de echte Kristallen Ster is. Pennington zegt dat hij deze aan Luigi heeft gegeven. Opnieuw begint Bowser te stampvoeten en Kammy vraagt zich af waar Mario en zijn broer naartoe willen gaan. Dan breekt er ergens wat glas, en roept iemand "Heer Bowser!!!". Het is een Paragoomba. Kammy vraagt wat er is en de Paragoomba zegt dat Mario de zeven Kristallen Sterren allemaal heeft verzameld en nu op weg is naar de Duizend-Jaar Deur. Bowser weet niet wat de Duizend-Jaar Deur is en vraagt wat het dan is. Kammy zegt dat daarachter een ongelooflijk legendarische schat ligt verborgen en Bowser wordt opnieuw boos. Hij wil er onmiddellijk naartoe gaan. Kammy en Bowser lopen weg, en de Paragoomba vliegt terug naar zijn raam. Pennington feliciteert Mario in gedachten.

Save.

```
/. /.
'| / ----- .-----
| / an H7 naar H8 -----| [C-023] |---+-----+
'| +-----| |-----' |           Mini-Inhoud:           |
| Berichten:           | |-----|
| • [D0310] Bericht 10 | | [C2301] X-Naut Fortress |
|-----| | [C2302] Rogueport Riool |
| Mails:           | | [C2303] Rogueport |
| • [D0535] Ghost T.: Hallooooooo | | [C2304] Rogueport Riool |
| • [D0536] RDM Laatste Uitgave | | [C2305] De Duizend-Jaar |
'-----' |           Deur           |
'-----'
```

[C2301] X-Naut Fortress

Mario en zijn partner zijn weer in X-Naut Fortress en je partner is blij dat het je eindelijk gelukt is alle Kristallen Sterren te verzamelen. Je kunt nu de Duizend-Jaar Deur openen, maar je weet nog steeds niet waar Prinses Peach is. Loop naar links en ga de deur door.

Loop naar links en gebruik de lift daar om naar Sublevel 4 te gaan. Loop naar rechts en ga de deur daar door.

En hier is TEC. Je partner vraagt zich af waar je nu weer bent en de lampen en TEC gaan aan. TEC weet dat jij Mario bent en zegt dat het een plezier is je te ontmoeten. Hij zegt dat hij de hoofdcomputer is van X-Naut Fortress en dat zijn naam TEC is. Hij moet je iets vertellen. Hij vraagt of Mario weet dat Peach hier niet is. Hij vraagt je of je prinses Peach wil redden. Ze is met Grodus in het Paleis der Schaduw. Het beeld valt even weg en TEC zegt tegen Mario dat hij de teleporter moet gebruiken om terug naar Rogueport te gaan. De teleporter is op sublevel 2, en hij zal het slot verwijderen. TEC heeft weinig kracht over, en zal dat gebruiken om de teleporter te activeren. Je partner vraagt wat er dan met hem gebeurt. TEC vertelt wat er dan gebeurt, maar als het prinses Peach redt zal hij het graag doen. Voordat hij Peach ontmoette wist hij niets van liefde. Je moet je geen zorgen maken over hem. Hij is slechts een computer. Hij vraagt je nogmaals Peach te redden, en haar dan bedanken namens TEC. Het beeld vervaagt nu volledig. De kamer wordt rood. Ga de kamer uit.

Loop naar links en gebruik de lift om naar Sublevel 2 te gaan. Lop naar links en ga de tweede kamer binnen. Druk op A voor de knop achter de teleporter en de teleporter wordt geactiveerd. Ga in het licht staan en Mario wordt geteleporteerd. TEC zegt nog één keer "tot ziens" tegen Peach en er vervolgt een lichtflits op een kant van de maan.

[C2302] Rogueport Riool

Ga het huisje uit.

Iemand ziet Mario en roept zijn naam. Het is professor Frankly. Mario loopt naar hem toe en vraagt of hij de Kristallen Ster heeft. Ook vraagt hij of Prinses Peach er was. Je partner zegt dat dat zo WAS, maar de X-Naut baas heeft haar meegenomen naar de Duizend-Jaar Deur. Frankly zegt dat hij iemand met een cape de Duizend-Jaar Deur met Peach binnenging toen hij er een kijkje kwam nemen. Volgens je partner hoort de deur niet open te gaan zonder de zevende Kristallen Ster, maar Frankly weet zeker dat hij het heeft gezien. Je moet onmiddellijk naar de Duizend-Jaar Deur gaan om Peach te redden. Hij zal er alvast naartoe rennen om je daar te ontmoeten. Hij loopt weg. Ga de schuivende verhoging op en loop naar rechst. Ga Deepdown Depot binnen en koop wat Ultra Shrooms en Jammin' Jelly's. Ga de winkel uit, loop naar rechts en gebruik je Tubusvaardigheid om onder de pilaar door te komen. Loop naar rechts en je krijgt twee e-mails.

Ghost T.: Hallooooooo

Oooo hoo hoo hoo! Lange tijd geen spook! Het is ik, de geest van de Excess Express!

Ik durf te wedden dat je je afvraagt hoe een ethereaal iets als ik een e-mail can typen... Nou, eigenlijk nam ik de geest van de trein conducteur over om het te doen. Ooo hoo hoo hoo! Geen zorgen, echter! Het gaat hartstikke goed met hem!

Ik denk dat ik mijn nieuwe dagboek op deze manier ga doen... E-mail is gelegen, snap je wel? En een verslag maken van mijn leven na de dood is cool, in een spiritueel verstand, bedoel ik...

Dus... veel geluk met je avontuur. Het is nog geen tijd voor jou om naar mijn zijde te gaan. Maar wanneer je dat ook doet, ik zal je verwelkomen. Ooo hoo hoo hoo hoo! Vaarwel!

Ghost T., van Kamer 4

RDM Laatste Uitgave

ROGUEPORT VANDAAG

In een schokkende series van evenementen vandaag berichten lokale autoriteiten dat Zess T. (55 jaar) laat deze middag een linkerhaak aan de prietpratige uithuizige Flavio (25 jaar) bezorgde. Ons onderzoek ontsluitte dat de oorzaak van de feistige fisticuffen (?????) misschien Zess T.'s woede dat een bezorging van gourmetingrediënten op het dek bederfde omdat Flavio een tweedaags verhaal aan de dekbemannig vertelde over avonturen op de hoge zeeën. Terwijl Flavio aan het herstellen is van het tijdelijke geheugenverlies is Zess T. al benaderd door een Glitz Pit talentenscout, Don Goombatti. "Ik vind dat ze puf heeft. We zullen de wereld overnemen!" zei Goombatti.

WINKEL REPORTER GO!

Deze week nemen we een explosieve, exclusieve kijk op de winkel in Fahr Outpost, Noorderwindse Markt!

Het is zo koud dat alle handelwaren is bevroren op de toonbank... Geintje! De glimlachende winkelmanager liet ons een fascinerende variatie van goederen terwijl de kleine mevrouw uitlegde, "Het is buiten koud, maar ik doe best om exploderen in winkel om plaats op te warmen, da? Dus binnenkomen!" Deze plek is ook groot, mensen, dus we hebben het niet eens helemaal gezien! Kom op en zie het zelf!

KOKEN VOOR NIEUWELINGEN

Dit is de laatste uitgave van Koken voor Nieuweligen! Om te zorgen dat we je met een glimlach verlaten is ons laatste recept Couple's Cake! Smeul Spicy Soup voor een aantal minuten, doe er een Snow Bunny in... en presto! Voor je ogen zal de mix klonteren en de vorm aannemen van een cake! Eet het met iemand die je liefhebt!

NOTITIES VAN DE REDACTEUR

Dit is het, beste lezers! De laatste uitgave! Wij in het RDM kantoor hebben van iedere minuut van ons harde werk genoten om je het beste nieuws en rubrieken te brengen! Mogen we je ooit nog ontmoeten... misschien sneller dan je denkt!

(Knipoog, knipoog...)

Gepubliceerd door Rogueport

Restauratie Comité

Loop naar rechts en ga door naar het volgende gebied.

Loop naar rechts en Save. Ga de pijp naar Rogueport in.

[C2303] Rogueport

Ga het Shine Sprite-huis in om al je partners te upgraden (zie de Shine Sprites sectie als je denkt niet alle 42 Shine Sprites te hebben gevonden) en ga door naar het gebied links.

Loop naar links en kijk op het Berichtenbord voor een nieuw bericht.

"Oeroude profeet ontdekt! Wanneer de maan helder schijnt, zal het einde naderen..."

Achterkant:

"Wat gebeurt er deze nacht? Is de man in de maan gek geworden ofzo?

- De Starstruck Astronomier."

Luigi is nu in de herberg, met zijn laatste verhaal. Kijk in de Verhalen sectie voor zijn nieuwe avontuur. Dit is verder alles wat we nog in Rogueopt moeten doen. Loop naar rechts en ga door naar Rogueport Oost.

Loop naar rechts en ga de pijp naar Rogueport Riool in.

[C2304] Rogueport Riool

Save, loop naar rechts en gebruik je R-vaardigheid om door de tralies voor de pijp te komen. Ga de pijp in.

Gebruik je R-vaardigheid om door de tralies heen te komen en ga de pijp in.

Spring de springveer op en loop door naar links, naar de Duizend-Jaar Deur.

[C2305] De Duizend-Jaar Deur

Loop naar links toe en spring het pedestaal op. Alle zeven Kristallen Sterren worden dit keer rond Mario geplaatst en de Duizend-Jaar Deur gaat open. Frankly is blij dat het Paleis der Schaduw eindelijk geopend is en zegt dat je snel de prinses moet redden en het cataclisme moet stoppen. Loop naar links en save. Ga het Paleis der Schaduw binnen, op weg naar het laatste hoofdstuk!

```
, -_/.
'|_|/ -----_ .-----
/| |  oofdstuk 8: De Duizend-Jaar _-| [C-024] |-----+
`' `'.----- . Deur | '---+-----' |           Mini-Inhoud: |
|           '-----' |           |-----|
| Mini-Bazen: |           | [C2401] Paleis der Schaduw |
| • [DARKB] Dark Bones |           | [C2402] Rogueport |
| • [GLOOM] Gloomtail |           | [C2403] Zee |
| • [SIRE2] Shadow Sirens |           | [C2404] Mario's Huis |
|-----|           |-----|
| Bazen: |           |
| • [GRODU] Grodus |           |
| • [BOKAM] Bowser & Kammy |           |
| • [SHAQ1] Shadow Queen Fase 1 |           |
| • [SHAQ2] Shadow Queen Fase 2 |           |
|-----|           |-----|
| Badges: |           |
| • All or Nothing |           |
| • P-Up, D-Down |           |
|-----|           |-----|
| Vijanden: |           |
```

• [TL022] Dry Bones	
• [TL023] Dark Bones	
• [TL040] Kammy Koopa	
• [TL041] Bowser	
• [TL065] Swoopula	
• [TL076] Phantom Ember	
• [TL089] Chain-Chomp	
• [TL093] Bombshell Bill Blaster	
• [TL094] Bombshell Bill	
• [TL095] Dark Wizzerd	
• [TL100] Gloomtail	
• [TL104] Doopliss	
• [TL116] Grodus X	
• [TL120] Grodus	
• [TL121] Beldam	
• [TL122] Marilyn	
• [TL124] Shadow Queen	

Voorwerpen:	
• Boo's Sheet x1	
• Jammin' Jelly x2	
• Life Shroom x3	
• Repel Cape x1	
• Shooting Star x3	
• Stopwatch x1	
• Thunder Rage x1	
• Ultra Shroom x2	

Voorwerpen (Belangrijk):	
• Palace Key x11	
• Star Key x1	

[C2401] Paleis der Schaduw

Je partner maakt een opmerking over deze plek en zegt dat je Peach snel moet vinden. Loop naar rechts en ga door de deur daar.

Loop de trap links van Mario af (dus die je niet kunt zien!) en je krijgt een Stopwatch. Spring de trap weer op en loop naar rechts. Loop deze trap helemaal af en versla de drie Swoopula's [TL065] die je onderweg tegenkomt. Ga de deur door.

Spring tegen het "?"-Blok aan voor een Shooting Star en loop naar rechts. Versla de Dry Bones [TL022]. Versla ook de Swoopula en loop verder naar rechts. Spring de trap af, versla de twee Dry Bones op deze verdieping en spring de trap links ook af. Loop nu naar rechts en versla de Bombshell Bills [TL094] wanneer deze op je af komen. Loop verder naar rechts en ga door met Bombshell Bills verslaan tot je bij de Bombshell Bill Blasters [TL093] komt. Versla deze en ga door naar de volgende kamer.

Loop hier voorzichtig, er kunnen spijkers uit de grond komen. Dit keer bedoel ik met "naar voren" in ^ richting, en "naar achteren" in v richting. Loop naar voren en ga naar rechts. Mep het rode "?"-Blok voor een All or Nothing badge, versla de Swoopula en ga terug naar het begin. Gebruik nu deze kaart om naar de overkant te komen:

|-----|
| ? ooo ooo |

```

|          ooo          ooo xxxxxxxx |
D|          ooo          ooo          x ooo xx|D
D| xxxx ooo xxxxxxxx ooo xxxxxxxx ooo  |D
|ooo xxxxxxxx ooo xxxxxxxx ooo      ooo|
|ooo_____ooo_____ooo_____ooo|

```

Legenda:

D = Deur

x = Pad

ooo

ooo = Spijkers

? = Rode "?"-Blok

Naast de Swoopula van net zijn er nog twee Swoopula's. Versla ook deze, en ga de deur door.

Gebruik het Save-Blok om je vorderingen op te slaan en loop naar rechts. Hier zijn drie rijtjes vlammen die ronddraaien. Spring over elk van deze rijtjes heen (het kan moeilijk zijn, blijf gewoon proberen) en loop door naar rechts. Versla de Phantom Ember [TL076] en spring op het ronde ding waarop hij zweefde om niet door de vlammen geraakt te worden. Spring een keertje voor een Boo's Sheet en spring dan naar rechts zodra er geen vlammen zijn. Spring de trap af en verander in een tubus. Nu komt er een reeks vlammen waar je onderdoor moet rollen of overheen moet springen. Kijk goed of de vlammen zweven of niet en rol door naar rechts tot je bij een deur komt. Ga de deur door.

Loop naar rechts en ga door tot je bij een blauwe Bones komt. Druk op A als je hiernaast staat en er verschijnen, net als in Hooktail Kasteel, allemaal Dry Bones (alhoewel in Hooktail Kasteel dat Dull Bones waren). Hamer je weg door deze Dry Bones en zorg dat je de blauwe Bones vindt. Raak hem aan.

___ [DARKB] ___ [TL023]	
Mini-Baas: Dark Bones	Gebruik eerst Art Attack om van de Dry Bones af
HP: 20	te komen en ga dan door met Spring Jumps of
Verdediging: 2	Power Bounces.
Kracht: 5	
Aanvallen:	
• Botworp	
• Herrijzen	
• Dry Bones Maken	
Sub-Bazen:	
• Dry Bones x4	
HP: 8	
Verdediging: 2	
Kracht: 5	
Aanvallen:	
• Botworp	
• Herrijzen	
• Dry Bones Maken	

Pak de Palace Key die de Dark Bones laat vallen en gebruik het om de deur rechts te openen. Ga de deur door.

Spring tegen het "?"-Blok aan voor een Ultra Shroom en loop naar rechts. Versla de Bombshell Bills wanneer deze op je afkomen en loop door naar rechts tot je bij twee Bombshell Bill Blasters komt. Versla de Bombshell Bill Blasters en spring de trap af. Loop naar links, versla de twee Phantom Embers en spring de trap links ook af. Loop naar rechts, versla Bombshell Bills wanneer deze op je

afkomen en loop door naar rechts tot je bij nog twee Bombshell Bill Blasters komt. Versla ook deze en ga de deur rechts door.

Versla de twee Dry Bones en de Phantom Ember die in deze kamer rondwaggelen en rondzweven en spring tegen het linkse "?"-Blok aan voor een muntje. Spring tegen het rode "?"-Blok aan voor een P-Up, D-Down P badge en spring tegen het rechtse "?"-Blok aan voor een Jammin' Jelly. Ga de deur rechts door.

Je moet nu de kant opgaan waar de fakkel brandt. Je moet elke keer één van de deuren rechts door, in de volgende volgorde:

Beneden, Beneden, Boven, Boven, Beneden, Boven, Beneden.

Je bent nu in een compleet ander soort kamer. Je partner maakt een opmerking over de kamer. Loop naar rechts, loop de brug over, versla de Chain-Chomp [TL089] en gebruik het Save-Blok om je vorderingen op te slaan. Loop naar rechts, de brug over, versla ook deze Chain-Chomp en gebruik het Hartblok om te herstellen. Loop de brug rechts over en ga de deur rechts door.

Loop naar rechts, versla de Dark Wizzerd [TL095] en ga door de deur rechts naar de volgende kamer.

Loop naar rechts, versla de Chain-Chomp en ga door de deur rechst naar de volgende kamer.

Loop naar rechts en ga door naar de volgende kamer.

Loop naar rechts, versla de twee Phantom Embers en gebruik het Save-Blok om je vorderingen op te slaan. Ga door de deur rechts naar de volgende kamer.

Iets vraagt wie je bent. De camera verschuift naar rechts en toont een draak, net als Hooktail, maar dan zwart. Je partner denkt dat het Hooktail is, en vraagt zich af waarom zij hier is, want jij hebt haar verslagen. De draak wordt boos, want Hooktail is zijn jongere zusje. Hij zegt dat zijn naam Gloomtail is en zegt dat hij wraak zal nemen op zijn zusje en jullie levens zal nemen.

[GLOOM]	[TL100]
Mini-Baas: Gloomtail	Tattle het beestje eerst, en gebruik dan
HP: 80	Supernova om meteen een groot deel van Gloomtails
Verdediging: 2	HP af te halen. Vervolg je aanvallen met Spring
Kracht: 8	Jump, Power Bounce en Multibonk, en zodra
Aanvallen:	Gloomtail nog ongeveer 50 HP over heeft zal hij
• Stomp	een aardbeving-aanval doen. Ga door met Spring
• Bijt	Jumpen en wissel van partners met Vivian. Zodra
• Vlammenwerper	Gloomtail nog 35 HP over heeft zal hij zijn
• Giftige Adem	kracht verhogen. Gebruik snel Vivians Veil en
• Aardbeving	wacht tot Gloomtails aanval voorbij is. Ga nu
• Versterk	door met deze strategie tot Gloomtail verslagen
	is.

Gloomtail spuugt een schatkistje uit. Open het schatkistje voor een Star Key en loop links de kamer uit.

Gebruik het Save-Blok om je vorderingen op te slaan, en loop naar links. Ga de deur door.

Loop naar links en ga door naar de volgende kamer.

Loop naar links en ga weer door naar de volgende kamer.

Loop naar links en ga de deur door.

Loop naar links, loop de brug over, gebruik het Hartblok om te herstellen, loop de brug links over, gebruik het Save-blok om je vorderingen op te slaan en ga de brug links over. Loop naar de pijp met het Chain-Chomp standbeeld erop en gooi Bobbery de mond van het standbeeld in om het standbeeld te vernietigen. Ga de pijp in en loop in de achtergrond naar rechts. Mep de "!"-Knop en het standbeeld met de ster erop voorin het scherm verdwijnt, waardoor een bootpaneel zichtbaar wordt. Loop terug naar de pijp. Ga de pijp weer in en loop alle bruggen rechts over. Gebruik opnieuw Bobbery om het standbeeld te vernietigen en spring hier weer de pijp in. Loop weer naar de "!"-Knop toe en mep het met je hamer. Het ster-standbeeld achterin het scherm verdwijnt nu ook, waardoor nog een bootpaneel zichtbaar wordt. Ga de pijp weer in en loop naar het voorste bootpaneel toe. Ga erop staan, druk op Y en vaar naar het andere bootpaneel toe. Druk hier weer op Y en ga de deur in.

Loop de wenteltrap helemaal op en je partner merkt het standbeeld op. Hij/zij vraagt zich af wat het is. Druk op A voor het paneel voor het standbeeld en gebruik je Star Key erop. Er verschijnen 8 paaltjes met sloten erin. Loop de wenteltrap weer helemaal af en ga de deur links in.

De hint in deze kamer is "Voorbij, voorbij, voorbij... Behaal Alle Zeven... Ervoor, ervoor...". Wat je moet doen is drie keer tegen de linkse "!"-Knop aanspringen, naar de rechtse toe lopen en hier twee keer tegen aanspringen. Er verschijnt dan een kistje. Open het voor een Palace Key. Ga de kamer uit.

Ga nu de andere kamer aan de linkerkant binnen.

De hint in deze kamer is "Vier stenen, tweelingstenen... Meester der Schaduw en Duisternis... Twee zijn één, één is twee...". Wat je moet doen is eerst het grijze, gespikkelde blok links meppen, de kamer uit gaan en de kamer boven deze kamer ingaan (de wenteltrap dus oplopen). De hint in deze kamer is "Vier stenen, tweelingstenen... Kan Weer Leven door de Steen... Twee zijn één, één is twee...". Spring de trap links op en mep het grijze, gespikkelde blok hier. Mep het grijze, gespikkelde blok rechts ook en ga weer naar de kamer beneden. Spring de rechtse trap op en mep het grijze, gespikkelde blok hier. Loop naar links en spring de trap hier op. Spring tegen de blauwe "!"-Knop aan en er verschijnt een schatkist. Open het voor een Palace Key en ga weer naar de kamer boven. Spring hier ook tegen de blauwe "!"-Knop aan en ook hier verschijnt een schatkist met een Palace Key erin. Ga de kamer weer uit, loop weer naar beneden en ga de kamer rechts van de onderste kamer waar we zojuist een Palace Key hebben gevonden in.

De hint in deze kamer is "Alles wat je ziet is niet altijd wat daar is... Stenen Hebben Kracht van Sterren... Raak het aan om door te gaan...". Wat je moet doen is gewoon naar de muur rechts toe lopen, en doorgaan tot je er doorheen loopt. Spring tegen de "!"-Knop aan en er verschijnt een schatkist aan de andere kant van de kamer. Loop weer door de muur heen en open de schatkist voor een Palace Key. Ga de kamer uit.

Ga nu de overgebleven kamer op deze verdieping in, de andere kamer aan de rechterkant.

De hint in deze kamer is "Het ongeziene mag wel gevoeld worden... Zodat Wij, de Grootsten... Is het hier? Is het daar?". Wat je moet doen is vanaf de ingang naar het midden van de kamer toe lopen en Flurrie's X-vaardigheid gebruiken zodra je niet meer verder kan lopen om een schatkist zichtbaar te maken. Open de schatkist voor een Palace Key en ga de kamer weer uit.

Loop de wenteltrap op en ga de kamer links waar je nog niet bent geweest in.

De hint in deze kamer is "Laat de zwakste vallen... En Dat de Luchten Liegen... En bouw dan op naar de sterkste...". Wat je moet doen is eerst de Dull Bones links te verslaan, dan de Red Bones, dan de Dry Bones en uiteindelijk de Dark Bones. Er verschijnt dan een blauwe "!"-Knop. Spring tegen de knop aan en er verschijnt een schatkist in het midden van de kamer. Open de schatkist voor een Palace Key en ga de kamer uit.

Loop naar rechts en ga de kamer daar in.

De hint in deze kamer is "De verlegene verstopt zijn vorm... Maar de Sterren Brengen Balans. De verlegene verstopt zijn gezicht...". Wat je moet doen is Vivians X-vaardigheid gebruiken in de kamer, waardoor een "!"-Knop verschijnt. Spring tegen de knop aan en er verschijnt opnieuw een schatkist. Open de schatkist voor een Palace Key en ga de kamer uit.

Ga de enige overgebleven kamer in.

De hint in deze kamer is "Rechtdoor, recht voorwaarts... We Weten dat de Sterren Ons Afwijzen... Vernietig alles in je pad...". wat je moet doen is vanaf de ingang recht naar rechts lopen en dan Bobbery gebruiken om de muur daar te vernietigen. Ga de opening door en open de schatkist daar voor de laatste Palace Key. Ga de opening weer door en ga de kamer uit.

Loop nu de wenteltrap op en gebruik alle 8 Palace Key's bij alle palen en de palen draaien stuk voor stuk om. Het gigantische ding dat blijkbaar een sterrenstelsel moet voorstellen beweegt. Plotseling klinkt er een aardbeving.

In langwerpige hallen voor Gloomtail zakt de vloer naar beneden, waardoor er een trap verschijnt.

Je partner vraagt zich af wat dat was. Loop de wenteltrap helemaal af en ga naar buiten toe.

Gebruik het bootpaneel om in een boot te veranderen en vaar naar het andere bootpaneel toe. Loop naar rechts, herstel jezelf van de Bones-gevechten, loop naar links, Save, en loop alle bruggen naar rechts over. Zodra je de laatste brug hebt gepasseerd zal iemand zeggen dat hij op je gewacht heeft. Het is Beldam, en zij, Marilyn en Professor Frankly verschijnen. Je partner vraagt wat Frankly daar doet en voordat iemand antwoord geeft bedankt Beldam je voor het openen van de deur. Je partner vraagt wat ze daarmee bedoelt en Beldam zegt dat de Professor Frankly waarmee je was toen je de Duizend-Jaar Deur opende niets anders was dan een Doopliss. Frankly verandert in Doopliss. De echte Frankly slaapt volgens Beldam ergens in een kast. De Shadow Sirens vallen je aan.

[SIRE2]	
Mini-Baas: Shadow Sirens	Zorg dat je Goombella als partner hebt, en
• Doopliss [TL104]:	Tattle de drie als je dat eerder nog niet
HP: 40	hebt gedaan. Gebruik daarna de hele tijd haar
Verdediging: 0	Rally Wink en zorg dat je met Mario eerst
Kracht: 7	Beldam, dan Marilyn, en dan Doopliss
• Beuk	verslaat. Gebruik Spring Jump of Power
• Kopieer	Bounce, en het gevecht is zo voorbij.
• Marilyn [TL122]:	
HP: 40	
Verdediging: 0	
Kracht: 7	
Aanvallen:	

	• Bliksemschicht	
	• Mep	
	• Beldam [TL121]:	
	HP: 30	
	Verdediging: 0	
	Kracht: 5	
	Aanvallen:	
	• Mep	
	• Blizzard	
	• Verklein	
	• Vergroot	

De Shadow Sirens liggen op de grond te jammeren. Loop naar links, herstel, save, en ga de deur rechts door.

Spring de trap af, versla de Dark Wizzerd en gebruik een Spring Jump tegen het "?"-Blok aan voor een Thunder Rage. Loop naar rechts, versla de Dark Wizzerd en gebruik Flurrie's X-vaardigheid onder het platform rechts om een deel van de muur weg te blazen. Ga de opening in en loop naar links. Je loopt dan een trap op. Gebruik zodra je aan het einde van de tunnel Yoshi om naar de verhoging links toe te vliegen en ga de deur door.

Loop naar rechts en ga links van de rode "!"-Knop staan. Gebruik Koops' Houd-vaardigheid naar links en spring links de trap op. Loop naar rechts, laat de X-Knop los en spring over het platform rechts. Spring rechts de trap af en spring tegen het "?"-Blok aan voor een Repel Cape. Ga de deur door.

Spring links de trap op en ga de deur door.

Spring links de trap op, mep het groene driehoeksblok en spring de trap weer af. Ga de deur door.

Spring rechts de trap af en spring vanaf het gele driehoeksblok naar benden. Loop naar links, versla de Chain-Chomp, en spring de springveer links op. Loop naar rechts en gebruik Yoshi om vanaf het gele driehoeksblok naar de overkant te vliegen. Spring de trap op en spring rechts naar beneden. Mep het paarse driehoeksblok en ren dan snel naar het grote paarse driehoeksblok toe. Laat het je mee naar boven nemen en gebruik Yoshi om aan de top naar rechts toe te vliegen. Mep het rode driehoeksblokje en het grote driehoeksblok komt naar boven. Mep het kleine driehoeksblokje opnieuw en loop snel naar het grote blok toe. Houd de Control Stick naar rechts gedruwd en wacht tot je naar rechts begint te lopen. Loop naar rechts, gebruik Yoshi om over het gat rechts heen te komen en spring de trap rechts af. Ga de deur door.

Ga op de achterste gele lijn staan en doe een Spring Jump om naar de gele buis toe te springen. Klim naar rechts en val boven het land naar beneden. Loop naar de voorste gele lijn toe en doe nogmaals een Spring Jump om naar de buis hier toe te springen. Klim weer naar rechts en laat je aan het einde vallen. Ga de deur hier door.

Loop naar links, versla de Phantom Ember en de Dark Wizzerd en open de schatkist voor een Shooting Star. Loop naar rechts, spring de trap naar links op en gooi Bobbery aan het einde naar beneden om de "!"-Knop te raken. Spring het platform dat verschijnt over en loop naar links. Versla de Chain-Chomp en onthou de sterren hier:

L = Licht
D = Donker

L - D - L - L - D - L - D

Spring links de trap op en gebruik het Save-Blok om je vorderingen op te slaan. Loop naar rechts en spring vanaf het eerste platformpje naar rechts. Je belandt dan op nog een platformpje. Gebruik Koops' X-aanval naar rechts voor de Palace Key die daar ligt en spring naar beneden. Spring de trap links weer op en gebruik je Palace Key op de deur daar. Ga de deur door.

Gebruik een Spring Jump om tegen het "?"-Blok aan te springen voor een Life Shroom. Spring de trap links op en loop het smalle paadje links in. Gebruik je R-vaardigheid om naar elke volgende tree te springen en loop verder naar links. Versla de Dark Wizzerd en spring tegen de volgende blokken aan:

J = Tegenaan springen

N = Niet tegenaan springen

J - N - J - J - N - J - N

De blokken verdwijnen en er klinkt een korte aardbeving. Loop naar rechts en gebruik opnieuw je R-vaardigheid om de trap af te springen. Spring de trap rechts ook af en ga de deur door.

Save, en loop naar rechts. Spring een platform op wanneer deze dichtbij je komt en wacht tot je aan de top van het reuzenrad-achtige voorwerp bent. Spring tegen het "?"-Blok aan voor een Life Shroom en Laat het reuzenrad je naar rechts toe draaien. Spring hier naar rechts en spring de trap helemaal af. Ga de deur door.

Loop naar rechts en gebruik Flurrie's X-vaardigheid tegen de verhoging rechts om een grijs gespikkeld blok te ontsluiëren. Gebruik je Ultra Hammer om deze te vernietigen en gebruik een Spin Jump om het kruis op de vloer te vernietigen, en een gat in te vallen. Mep het "?"-Blok voor een Muntje en ga de deur door.

Nu moet je voorzichtig zijn. Loop naar rechts en loop het smalle paadje voorzichtig af. Spring de smalle trap af en loop verder naar de deur toe. Ga de deur door.

Stap het vliegpaneel op en vlieg naar rechts toe, naar de verhoging daar. Druk op B als je hierboven hangt en ga de deur hier door.

Loop links de trap af, versla de Chain-Chomp en loop naar links. Spring tegen het rode "!"-Blok aan en spring dan snel op Yoshi. Ren naar rechts, de trap op, en links de trap daar ook op, en spring het platform over. Loop naar links en open de schatkist voor een Palace Key. Spring rechts van de verhoging af, loop de trap op en ga de deur weer door.

Spring links naar beneden en versla de Phantom Ember hier. Loop naar rechts, versla de Phantom Ember en loop verder naar rechts, waar nog een Phantom Ember rondzweeft. Versla ook deze en loop terug naar links. Versla ook de Phantom Ember hier en spring links de springveer op. Ga op het vliegpaneel staan en vlieg helemaal naar rechts (je kunt ook de Life Shroom en de Shooting Star pakken als je wilt), naar de overkant toe. Open de deur hier met je nieuwe Palace Key en ga de deur door.

Loop door de hal naar rechts toe, gebruik het Hartblok om te herstellen, het Save-Blok om te Saven en ga de deur rechts door, op weg naar de laatste eindbazen!

Je partner vraagt zich af wat dit voor kamer is. Loop naar rechts en spring de trap op. Loop nog een stukje naar rechts en iemand begint te lachen. Het is Grodus. Hij zegt dat hij hiernaar uit heeft gekeken en je partner merkt dat het

de leider is van de X-Nauts. Hij loopt naar je toe en bedankt je voor het verzamelen van zijn Kristallen Sterren. Hij legt uit wat zijn gemene plannetje was en Mario valt hem aan.

[GRODU]	
Baas: Grodus	Grodus begint het gevecht met vier Grodus X'en op
HP: 50	te roepen. Versla deze met Multibounce, en ga dan
Verdediging: 1	verder met Grodus zelf. Gebruik Multibounces voor
Kracht: 7	de Grodus X'en Goombella's Rally Wink om Mario een
Aanvallen:	extra aanval te geven, een Spring Jump of Power
• Bliksemschicht	Bounce. Zorg echter dat je niet al te veel FP
• IJsstraal	gebruikt. Grodus maakt tijdens het gevecht wat
• Grodus X	opmerkingen, die je gewoon kunt negeren. Ga door
Sub-Bazen:	tot hij verslagen is.
• Grodus X [TL116]:	
HP: 3	
Verdediging: 0	
Kracht: 4	
Locatie: Paleis der	
Schaduw	

Grodus zegt dat het nog niet voorbij is. Hij toont een liggende prinses Peach, gevangen in een groene bol. Peach vraagt zich af waar ze is en merkt dan Mario op. Grodus valt je nog een keer aan. Peach gilt en Grodus doet het nog eens. Je partner vraagt wat je moet doen. Kies een optie en Grodus wil het allemaal eindigen. Dan klinken er twee aardbevingen en valt Bowser uit het plafond op Grodus. Kammy komt naar beneden gevlogen. Bowser merkt Mario op en vraagt wat hij hier doet. Kammy merkt op dat Peach hier ook is. Bowser valt Mario aan.

[BOKAM]	
Baas: Bowser & Kammy	Begin met jezelf herstellen van het gevecht met
• Bowser [TL040]:	Grodus. Ga dan door met Goombella's Rally Wink
HP: 70	gebruiken en gebruik tweemaal Power Bounce of
Verdediging: 2	Spring Jump op Kammy. Waarom op Kammy? Zij kan
Kracht: 7	Bowser herstellen. Ga door met Bowser aanvallen
Aanvallen:	met dezelfde strategie en hij is binnen de
• Vlammenwerper	kortste keren verslagen.
• Beet	
• Sprong	
• Kammy Koopa [TL041]:	
HP: 50	
Verdediging: 0	
Kracht: 5	
• Magie op Mario	
• Magie op Partner	
• Magie op Zichzelf	
• Magie op Bowser	
Locatie: Paleis der	
Schaduw	

Je partner is blij dat het je gelukt is, maar merkt dan dat Grodus weg is. Iemand gilt. De troon rechts is verdwenen en je ziet Grodus nog net weggaan. Loop naar rechts en ga de opening door.

Open de kist voor een Ultra Shroom en spring tegen het Hartblok rechts aan. Loop rechts de trap af en open de schatkist daar voor een Jammin' Jelly. Spring tegen

het Save-Blok aan en ga door de deur rechts.

Peach gilt opnieuw. Ze ligt voor een tombe. Grodus lacht je uit omdat je te laat bent en zegt dat in de kist achter hem de legendarische schat slaapt. Er zit een ziel van een oeroude demoon in. Het zal Peach haar lichaam overnemen om zo weer tot leven gewekt te worden. Peach verontschuldigt zich voor wat je door haar is overkomen en Grodus begint met het tot leven wekken van de Shadow Queen. Hij verandert alle kaarsen in zwarte vlammen en opent de kist. Een schouwspel van schaduw en licht begint, en er komt een gigantisch monster uit de kist. De Shadow Queen.

Er vliegt duisternis over Rogueport.

Er vliegt duisternis over Petalburg. Burgmeester Kroop vraagt zich af wat er gebeurt.

Er vliegt duisternis over de Grootse Boom. Petuni en Punio zien dat de lucht verandert.

Er vliegt duisternis over Glitzville. Jolene vraagt zich af wat er gebeurt. De lucht wordt donker.

De Shadow Queen vraagt wie haar tot leven heeft gebracht. Grodus zegt dat hij dat was, en de Shadow Queen vraagt waar haar nieuwe lichaam is. Grodus wijst Peach aan en de Shadow Queen buigt over naar Peach.

Er klinkt een aardbeving in Twilight Town. De inwoners gillen.

Er klinkt een aardbeving op Kielhaal Key. De piraten schreeuwen.

Er klinkt een aardbeving in Poshley Heights. Pennington denkt dat het het einde van de wereld is.

Er klinkt een aardbeving in Fahr Outpost. De burgemeester vraagt zich af wat het was.

Er klinkt wat geschud in de (zeer grote) kast van Frankly. Hij weet dat de donkere kracht wakker is geworden.

Er volgt een lichtflits en je ziet de nieuwe Shadow Queen. Grodus beveelt haar Mario en zijn partner te vernietigen. De Shadow Queen pikt niet dat Grodus haar commandeert, en hetgeen dat Grodus dacht, dat de Shadow Queen de bevelen van degene die haar tot leven wakte zal opvolgen, blijkt niet waar te zijn. De Shadow Queen laat een bliksemschicht op hem vallen, en het enige wat er over is van Grodus is zijn hoofd. De Shadow Sirens verschijnen en zijn blij dat hun koningin terug is. De Shadow Queen vraagt of zij echt degene is die verantwoordelijk is voor haar terugkeer. Dat klopte, en Beldam legt uit wat ze tegen Grodus heeft gezegd. De Shadow Queen vraagt wie jij bent. Je partner doet een stap achteruit. De Shadow Queen vraagt of je haar dienaar wil worden. Kies "Refuse this witch!" en de Shadow Queen valt je aan.

[SHAQ1]		[TL124]	
Baas:	Shadow Queen	Gebruik eerst twee keer Art Attack om de Shadow	
Fase	1	Queen al meteen veel schade te doen, en vervolg	
HP:	150	dan je aanvallen met Rally Wink om Mario 2 keer te	
Verdediging:	0	laten aanvallen en Power Bounce of Spring Jump.	
Kracht:	7	Zodra ze nog ongeveer 80 HP over heeft, zal ze	
Aanvallen:		haar gedaante veranderen in haar originele	
• Powers-Up		gedaante, en zal je haar niet kunnen beschadigen.	

• Bliksemschicht	Val haar drie beurten lang aan en ze zal haar HP
Locatie: Paleis der Schaduw	herstellen. Je gaat het gevecht uit.

De Shadow Queen vraagt of ja haar echt niet wil dienen. Uiteraard wil je dat niet, en dat zegt je partner. Plotseling verschijnen Mario's Kristallen Sterren opnieuw. Ze vliegen weg.

Rond de galg in Rogueport vindt de lichtshow van de Duizend-Jaar Deur plaats. Alle Kristallen Sterren vliegen weg.

Een Kristallen Ster landt in Petalburg. Burgemeester Kroop vraagt zich af wat het is. Koopley zegt dat het de Kristallen Ster is, maar vraagt zich af waarom het niet bij Mario is. Koopie Koo vraagt zich af het goed gaat met Koops.

Een Kristallen Ster landt bij de Grootse Boom. De Puni Elder vraagt zich af wat het hier doet. Petuni zegt dat Mario in de problemen zit, en dat de Kristallen Ster dat probeert te vertellen. Punio bevestigt het en de Puni's juichen Mario toe.

De Glitz Pit-mensen hebben zich verzameld rond de Kristallen Ster die zojuist geland is en Jolene praat tegen Mario. Ze weet dat ze niet veel kunnen doen om te helpen, maar dat ze hier zijn om je toe te juichen. Rawk Hawk zegt dat iedereen die hem kan verslaan niet MAG verliezen. De Armored Harriers juichen hem ook toe, net als alle anderen.

De kinderen om de Kristallen Ster in Twilight Town juichen Mario ook toe, en een Twilighter zegt dat je niet moet verliezen, omdat anders de wereld vergaat. De vrouw links maakt zich zorgen over Vivian. Ook burgemeester Dour weet dat Mario het kan doen.

De Toads op Kielhaal Key juichen Mario via de Kristallen Ster toe en Pa-Patch zegt dat ze harder moeten schreeuwen. Dit doen ze. Pa-Patch zegt tegen Bobbery dat hij niet moet opgeven.

Ook in Poshley Heights hebben mensen zich verzameld rond de Kristallen Ster, en Pennington zegt dat ze zich geen zorgen moeten maken, omdat Luigi het gemakkelijk aankan. Goldbob stelt voor te gaan juichen voor Mario. Dit doet iedereen, en Pennington hoort de namen "Gonzales" en "Mario". Hij vraagt zich af waarom ze geen "Luigi" zeggen.

Een Bob-omb in Fahr Outpost zegt tegen de burgemeester dat ze klaarstaan. De burgemeester loopt naar de vele Bob-ombs toe en de Bob-ombs schreeuwen het uit. De burgemeester zegt dat hij weet dat het Mario zal lukken.

Mario hoort alle stemmen en je partner zegt dat iedereen hen geluk toewenst. Plotseling begint er licht rond de Shadow Queen te stralen. Er volgen een paar flitsen en Peach heeft zich een beetje losgemaakt uit de greep van de Shadow Queen. Ze wil dat je haar laatste beetje kracht neemt. Mario herstelt al zijn energie. De Shadow Queen valt je opnieuw aan.

[SHAQ2] _ [TL124]	
Baas: Shadow Queen	Begin met Supernova en zorg dat Vivian je partner
Fase 2	is. Gebruik haar Fiery Jinx om meteen van de
HP: 150	handen af te komen en ga dan door met Shade Fist
Verdediging: 0	en Spring Jump. Gebruik Vivians Veil om te
Kracht: 7	ontwijken wanneer de Shadow Queen zichzelf
Aanvallen:	versterkt en gebruik Multibounce en Fiery Jinx

• Versterk		wanneer ze de Dead Hands oproept. Na een paar keer	
• Bliksemschicht		aanvallen zul je met een kans van 100% een Shine	
• Doden oproepen		Sprite x3 krijgen, waardoor het publiek zich weer	
• Vergiftiging		vult en je je HP, FP en SP terugkrijgt. Ga door	
• Verwarring		met mijn strategie en ga over naar Bobbery wanneer	
Sub-Bazen:		Vivian is verslagen totdat de Shadow Queen is	
• Handen:		verslagen!	
HP: 5			
Verdediging: 0			
Kracht: 7			
Aanvallen:			
• Mep			
• Absorbeer			
• Dead Hands			
HP: 8			
Verdediging: 0			
Kracht: 3			
Aanvallen:			
• Grijpen			
• Schuiven			
Locatie: Paleis der			
Schaduw			

De Shadow Queen verdwijnt en Prinses Peach wordt weer normaal. De kaarsen veranderen terug naar hun normale vlammenkleur en Beldam en Marilyn vluchten. Doopliss rent ook snel weg. Je partner rent naar Peach toe en merkt dat ze nog leeft. Mario komt ook naar haar toegelopen en de prinses wordt wakker. Ze verontschuldigt zich weer en staat op. Ze bedankt je en Frankly verschijnt. Hij komt naar je toegelopen en zegt dat hij erg bezorgd is geweest. Hij zegt dat alles goed is afgelopen, en zegt dat je iets moet zien. Een schatkist! De legendarische schat! Hij vraagt je hoe je hier weg moet komen. Peach stelt voor naar huis te gaan.

[C2402] Rogueport

Mario, Peach en Toadsworth staan in de haven en Frankly en al je partners staan voor hen. Ze vinden het jammer dat je weggaat, en Frankly zegt dat je ze niet mag vergeten. Goombella wil dat je belooft om zo nu en dan aan haar te denken, Koops bedankt je voor dat je hem moed hebt aangeleerd, Flurrie is klaar voor een comeback op het podium en wil dat je eens komt kijken. Yoshi wil je ook nog eens een keer ontmoeten, Vivian zegt dat ze de tijd met jou nooit zal vergeten, Bobbery bedankt je voor dat je hem terug de zee op hebt gebracht, en wil je ook nog een keertje terugzien. Ms Mowz zegt dat je hier altijd welkom bent. Toadsworth zegt dat de boot bijna arriveert. Punio en Petuni komen nog snel op je afgerend en willen dat je de twee Mushrooms die ze dragen meeneemt. Mario en Peach nemen ze aan en Peach bedankt ze. Peach bedankt ook je partners voor het meehelpen, maar Frankly zegt dat jij meer hebt gedaan. Toadsworth zegt dat de boot eraan komt, en Peach zegt nog een laatste keer vaarwel. De boot komt aangevaard. De boot draait om en vaart weg.

[C2403] Zee

Peach zegt, op de boot, dat ze de Rogueporters heel aardige mensen vindt, en zegt dat ze erg bang was toen de X-Nauts haar kidnapten, maar dankzij TEC voelde ze zich meer op haar gemak. Ze bedankt je. Ze kijkt weer naar de andere kant toe

en ziet hoe Rogueport schijnt. Het beeld gaat naar Rogueport toe.

[C2404] Mario's Huis

Mario is weer thuis en heeft blijkbaar net zijn broer verteld over zijn avontuur. Hij vraagt of je klaar bent voor een nieuw avontuur. Mario knikt. Dan krijgt Mario een e-mail. In de mail staat:

"Lieve Mario,
Hoe gaat het? Goombella hier! Ik ben nog steeds aan het werken met Professor Frankly. We hebben de Shadow Queen verslagen, maar er is nog genoeg vna Rogueport dat we niet snappen... Dus, mijn onderzoek met de professor gaat door en door. Met de informatie die ik verzamelde met jou hebben we genoeg te doen gekregen! Mario... Zoals ik altijd al zei, iedere mythe heeft een kern van waarheid. Nu ik het er toch over heb, weet je wat er in de kist van de professor zat? Je gaat het echt niet geloven als ik het je zeg. Het is... Een geheim! Ha ha ha ha ha! Maar ik zal het je vertellen wanneer ik je een volgende keer zie. Als een deel van mijn onderzoek ging ik naar veel plekken waar wij zijn geweest... En ik zag iedereen waarmee we reisden! Koops leeft vredevol in Petalburg met zijn vader en Koopie Koo. En, Mario... Raad eens wat Koops nu wil doen! Hij wil de burgemeester van Petalburg worden en hier in vrede leven! Cun je het je voorstellen? Maar, het zou misschien wel perfect voor hem kunnen zijn, nu ik eraan denk. Hij is nu zo volwassener dan toen jij Rogueport verlaatte! Maar nog steeds denk ik dat Koopie Koo hem rond haar kleine vinger heeft gebonden! Flurrie is terug op het podium op een grote manier, en het publiek is heel extatisch! En wat ze nu speelt is het verhaal van ons avontuur! Ja! Het heet "Paper Mario"! Ik heb het twee keer gezien! Het was het beste toneelstuk ooit! En op één of andere manier is Doopliss acteur geworden! Wie zag dat aankomen? Zijn transformatievaardigheden doen hem goed, maar het maakt me nog steeds een beetje bang... Oh, en kleine Yoshi? Ja, hij vecht solo in de Glitz Pit! Hij zegt dat hij zelfs best dichtbij het titelgevecht komt! Is dat niet SCHATTIG? Oh, ja, en hij noemt zichzelf "De Great Gonzales Jr." in de ring. Het is een beetje gek, maar ook schattig, vind je niet? Oh, en... Wacht, ik moet dit precies zo zeggen, anders wordt hij ZO boos op me... Hij, uh, zei dat hij "je helemaal in de ring aan zou kunnen, dus kom maar op!" Ik denk dat dat dus niet verandert... Is dat niet schattig? Vivian is teruggegaan om met haar zussen om te gaan. Familie is belangrijk. Nu de Shadow Queen verslagen is is Beldam denk ik niet meer zo slecht. Oh, en Beldam heeft ook beloofd dat ze nooit meer gemeen zou zijn tegen Vivian. Yup, ik denk dat de drie sirenes nog best vredevol zullen leven van nu af aan... Maar je moet haar echt een keer opzoeken. Bobbery gaat nu elke dag de zee op met Cortez... Ik denk dat zijn ziel is genezen. Ik kwam hem een tijdje terug per ongeluk tegen op Kielhaal Key, wat leuk was. Hij was zo blij dat ik even dacht dat hij me op zou blazen. Weet je... Ik durf te wedden dat Scarlette nu op hem neerkijkt en glimlacht. Oh, en ik ben het bijna vergeten... Het gaat goed met iedereen op Kielhaal Key en ze zeggen hallo. Ms Mowz is nog steeds de eigenaar van de badgewinkel in Rogueport, dus ze is gelukkig. Ze komt soms naar Frankly om te bezoeken... Maar, zoals gewoonlijk, zodra ze een voet buiten de winkel zet, verandert ze in een badge-ninja. Ze zei een tijdje terug dat ze een super-zeldzame badge heeft gevonden. Dat is onze globe-dravende, mysterie-makende, flirtende kleine badge dief, niet? Oh, ja... Tijdens mijn reizen hoorde ik een gerucht over dat Lord Crump en Grodus allebei nog leefden. Ik denk dat dat ze best volhoudende slechteriken maakt, niet, Mario? Maar ze zijn vriendelijker geworden, en ik verwacht geen problemen meer. Plus, ik heb gehoord dat Grodus nu slechts een hoofd is, wat zijn baldadigheid hard naar beneden haalt. Nu ik het toch over

wonderbaarlijke overlevingen heb... Raad eens wiens favoriete rekenmachine nog steeds aan het computeren is? Hij zegt dat hij jou en Peach graag nog eens wil zien! Nou, ik maak nu een ommetje, dus ik denk dat ik het maar af moet maken... Ik wil alleen even zeggen dat, alhoewel het hard is geworden, ik nog steeds dankbaar ben voor onze tijd samen. En... Er is iets dat me een beetje onder druk zette en ik je nooit heb kunnen zeggen. Zie je, ik... Nou, misschien kan ik dat beter geheim houden. Dus zeg alsjeblieft hoi tegen Peach voor mij, oké? Tot ziens!

Je vriend, Goombella."

Iemand klopt aan de deur. Het zijn Toadsworth en Peach. Toadsworth zegt dat hij een tijdje terug de opslagkamer in het kasteel aan het opruimen was, en iets heel bijzonders vond. Een schatkaart! Je moet maar meteen de schat gaan ophalen.

Kijk naar de credits. Een aantal letters trillen een beetje, en dat zijn de volgende:

SCAODSNAWYAATEOEAIHZJATOMCBOMIOTYCGJRESMEOBORPRWENOTWHHROOYAKHNOEOTNHKTIUSM
CTEAMTYOEBINJJAYA

Ik weet niet precies wat het betekent, en of het ook wat betekent, maar als jij er iets uit kunt halen, e-mail me dan aub.

~ EINDE SPEL ~

Save.

```
,-,-.
` | | ----- _ .-----
 | |-. a Hoofdstuk 8 _-----| [C-025] |---+-----+
 , ' `-' .----- | '-----' | Mini-Inhoud: |
 | Berichten: | |-----|
 | • [D0311] Bericht 11 | | [C2501] Rogueport |
 |-----' | [C2502] Rogueport Riool |
 |-----|
```

[C2501] Rogueport

Goombella staat aan de wal en Mario's schip komt weer aangevaard. De bestuurder zegt dat het wel iets heel speciaals moest zijn om hier naar terug te keren. De boot keert om en vaart weg. Goombella zegt dat ze blij is je te zien en zegt dat iedereen klaar is om weer met je te gaan reizen. Loop naar links, Save, en ga de trap op naar Centraal.

Loop naar links en kijk op het Berichtenbord voor een nieuw bericht:

"Wanneer het licht uit Rogueport vervaagt, komt er een held tevoorschijn, zijn naam vastlegend in legendes."

Achterkant:

" - Super Luigi -
Alle vijf delen zijn nu te kopen bij Toad Bros. Bazaar!

- De Besnorde Groene Baron"

Dus, wat valt er nu nog te doen? Er zijn verschillende dingen. Je kunt natuurlijk gaan voor een 100% door je Tattle Log vol te krijgen, alle recepten te behalen en alle badges te bemachtigen. Ook kun je de Pit of 100 Trials uitspelen (zie hieronder voor walkthrough), de Glitz Pit opnieuw doen en alle Sterrenstukjes en Shine Sprites vinden. Je kunt natuurlijk ook voor de lol jezelf omhoog levelen, het is maar wat je leuk vindt. We gaan nu naar de Pit of 100 Trials. Zorg dat je leven vol is, je de juiste badges ophebt en dat je gear vol Life Shrooms en Jelly Ultra's zit. Loop dan naar links en ga door naar Rogueport West.

Loop naar links en gebruik je R-vaardigheid om door de tralies van de put te komen.

[C2502] Rogueport Riool

Spring rechts de verhoging af en ga de pijp naar beneden in.

Loop naar voren en gebruik je R-vaardigheid om door de tralies hier te komen. Ga door naar links en ga de pijp in de opening daar in. Als je Flurrie nog niet hebt gebruikt om het papiertje te verwijderen, doe dat dan nu, en ga de pijp in.

Loop naar rechts, Save rechts bij de Duizend-Jaar Deur en ga de pijp in.

.-,--.

' __/_	-----	_____.
, Pit of 100 Trials	-----	[C-026] -----+
`	-----	-----' Mini-Inhoud:
Optionele Bazen:		-----
• [BONET] Bonetail		[C2601] Levels 001 - 010
		[C2602] Levels 011 - 020
Badges:		[C2603] Levels 021 - 030
• Bump Attack		[C2604] Levels 031 - 040
• Double Dip		[C2605] Levels 041 - 050
• Double Dip P		[C2606] Levels 051 - 060
• Fire Drive		[C2607] Levels 061 - 070
• Lucky Day		[C2608] Levels 071 - 080
• Pity Flower		[C2609] Levels 081 - 090
• Return Postage		[C2610] Levels 091 - 099
• Sleepy Stomp		[C2611] Level 100
• Zap Tap		-----'
Vijanden:		
• [TL007] Gloomba		
• [TL008] Paragloomba		
• [TL009] Spiky Gloomba		
• [TL014] Shady Koopa		
• [TL016] Dark Koopa		
• [TL017] Dark Paratroopa		
• [TL019] Dark Koopatrol		
• [TL020] Dull Bones		
• [TL022] Dry Bones		
• [TL027] Lakitu		
• [TL028] Dark Lakitu		
• [TL030] Sky Blue Spiny		

```

| • [TL033] Parabuzzy |
| • [TL034] Spiked Parabuzzy |
| • [TL043] Dark Craw |
| • [TL044] Bandit |
| • [TL046] Badge Bandit |
| • [TL047] Spinia |
| • [TL048] Spania |
| • [TL049] Spunia |
| • [TL050] Fuzzy |
| • [TL053] Flower Fuzzy |
| • [TL054] Pokey |
| • [TL055] Poison Pokey |
| • [TL058] Frost Piranha |
| • [TL059] Piranha Plant |
| • [TL061] Amazee Dayzee |
| • [TL062] Pider |
| • [TL063] Arantula |
| • [TL065] Swoopula |
| • [TL066] Swampire |
| • [TL067] Dark Puff |
| • [TL069] Ice Puff |
| • [TL070] Poison Puff |
| • [TL071] Boo |
| • [TL073] Dark Boo |
| • [TL075] Lava Bubble |
| • [TL076] Phantom Ember |
| • [TL079] Cleft |
| • [TL082] Hyper Cleft |
| • [TL083] Moon Cleft |
| • [TL085] Dark Bristle |
| • [TL086] Bob-omb |
| • [TL087] Bulky Bob-omb |
| • [TL088] Bob-ulk |
| • [TL089] Chain-Chomp |
| • [TL090] Red Chomp |
| • [TL095] Dark Wizzerd |
| • [TL096] Wizzerd |
| • [TL097] Elite Wizzerd |
| • [TL101] Bonetail |
|-----|
| Voorwerpen (Belangrijk): |
| • Strange Sack |
|-----|

```

```

-----
[C2601] Levels 001 - 010
-----

```

Vijanden:

- [TL007] Gloomba
 - HP: 7
 - Kracht: 3
 - Verdediging: 0
- [TL020] Dull Bones
 - HP: 1
 - Kracht: 2
 - Verdediging: 1
- [TL047] Spinia
 - HP: 3
 - Kracht: 1

- Verdediging: 0
- [TL048] Spania
 - HP: 3
 - Kracht: 1
 - Verdediging: 0
- [TL050] Fuzzy
 - HP: 3
 - Kracht: 1
 - Verdediging: 0

Dit moet geen probleem zijn. Zorg uiteraard dat je de Spike Shield Badge op hebt voor Spania, en gebruik dan gewoon je Multibounce om alle vijanden in één keer te vernietigen. Zorg hiervoor dat je aanvalskracht 7 is, met twee Power Plus Badges en nog twee krachtverhogende badges. Level 10 heeft een Sleepy Stomp Badge als prijs. Spring tegen de blauwe "!"-Knop aan om een pijp te laten verschijnen op level 10, en ga die pijp in.

 [C2602] Levels 011 - 020

Vijanden:

- [TL008] Paragloomba
 - HP: 7
 - Kracht: 3
 - Verdediging: 0
- [TL054] Pokey
 - HP: 4
 - Kracht: 3
 - Verdediging: 0
- [TL062] Pider
 - HP: 5
 - Kracht: 2
 - Verdediging: 0
- [TL067] Dark Puff
 - HP: 3
 - Kracht: 2
 - Verdediging: 0
- [TL079] Cleft
 - HP: 2
 - Kracht: 2
 - Verdediging: 2

Met een aanvalskracht van 7 en de Spike Shield Badge opnieuw geen probleem. Op Level 20 krijg je een Fire Drive Badge. Spring tegen het blauwe "!"-Blok op dat level aan en spring de pijp weer in.

 [C2603] Levels 021 - 030

Vijanden:

- [TL009] Spiky Gloomba
 - HP: 7
 - Kracht: 4
 - Verdediging: 0
- [TL027] Lakitu
 - HP: 5
 - Kracht: 2
 - Verdediging: 0
- [TL044] Bandit
 - HP: 5

- Kracht: 2
- Verdediging: 0
- [TL071] Boo
 - HP: 7
 - Kracht: 3
 - Verdediging: 0
- [TL086] Bob-omb
 - HP: 4
 - Kracht: 2
 - Verdediging: 1

Allemaal geen probleem, behalve de Lakitu met z'n Spiny's. Gebruik gewoon weer Multibounce, en open de kist op level 30 voor een Zap Tap Badge. Spring tegen het blauwe "!"-Blok aan en ga de pijp in.

 [C2604] Levels 031 - 040

Vijanden:

- [TL014] Shady Koopa
 - HP: 8
 - Kracht: 3
 - Verdediging: 1
- [TL016] Dark Koopa
 - HP: 8
 - Kracht: 4
 - Verdediging: 2
- [TL033] Parabuzzy
 - HP: 5
 - Kracht: 3
 - Verdediging: 4
- [TL053] Flower Fuzzy
 - HP: 6
 - Kracht: 3
 - Verdediging: 0
- [TL082] Hyper Cleft
 - HP: 4
 - Kracht: 3
 - Verdediging: 3

Hier wordt het wat moeilijker. Gelukkig kunnen de Parabuzzy, Dark Koopa en de Shady Koopa allemaal op hun kop geflipt worden, dus kun je het wel met een paar Multibounces doen. Open de kist op Level 40 voor een Pity Flower Badge, en gebruik het blauwe "!"-Blok om een pijp te laten verschijnen. Ga de pijp in.

 [C2605] Levels 041 - 050

Vijanden:

- [TL017] Dark Paratroopa
 - HP: 8
 - Kracht: 4
 - Verdediging: 2
- [TL034] Spiked Parabuzzy
 - HP: 5
 - Kracht: 3
 - Verdediging: 4
- [TL055] Poison Pokey
 - HP: 8
 - Kracht: 4

- Verdediging: 0
- [TL075] Lava Bubble
 - HP: 6
 - Kracht: 4
 - Verdediging: 0
- [TL087] Bulky Bob-omb
 - HP: 6
 - Kracht: 2
 - Verdediging: 1

Hiervoor heb je de Ice Power Badge nodig. De Lava Bubble en de Bulky Bob-omb moeten geen probleem zijn, maar voor de anderen moet je misschien Rally Wink gebruiken om Mario tweemaal te laten aanvallen - bijvoorbeeld bij een Dark Paratroopa. Open de kist op Level 50 voor een Strange Sack. Dit is een geweldig item dat je 20 items laat dragen. Spring tegen het blauwe "!"-Knop aan en ga de pijp in.

 [C2606] Levels 051 - 060

Vijanden:

- [TL046] Badge Bandit
 - HP: 12
 - Kracht: 5
 - Verdediging: 0
- [TL069] Ice Puff
 - HP: 9
 - Kracht: 4
 - Verdediging: 0
- [TL083] Moon Cleft
 - HP: 6
 - Kracht: 5
 - Verdediging: 5
- [TL073] Dark Boo
 - HP: 8
 - Kracht: 5
 - Verdediging: 0
- [TL090] Red Chomp
 - HP: 6
 - Kracht: 5
 - Verdediging: 3

Wissel hierbij van partners met Yoshi, en gebruik zijn Gulp als je tegen Red Chomps en Moon Clefts moet vechten. Zorg dat de Badge Bandits je niet kunnen aanvallen! Ze stelen dan je badges, en die wil je niet kwijt! In de kist op Level 60 zit een Double Dip Badge. Spring tegen het blauwe "!"-Blok aan en ga de pijp in.

 [C2607] Levels 061 - 070

Vijanden:

- [TL022] Dry Bones
 - HP: 8
 - Kracht: 5
 - Verdediging: 2
- [TL028] Dark Lakitu
 - HP: 13
 - Kracht: 5
 - Verdediging: 0

- [TL043] Dark Craw
 - HP: 20
 - Kracht: 6
 - Verdediging: 0
- [TL058] Frost Piranha
 - HP: 10
 - Kracht: 5
 - Verdediging: 0
- [TL095] Dark Wizzerd
 - HP: 10
 - Kracht: 5
 - Verdediging: 2

Nu begint het pas echt moeilijk te worden. Gebruik hier je Star Powers bij Dark Craw en Dark Lakitu, zij zijn het ergste, en probeer er zoveel mogelijk van te maken. Ik suggereer Vivian als partner. Open de schatkist op Level 70 voor een Double Dip P badge en spring tegen het blauwe "!"-Blok aan. Ga de pijp in.

 [C2608] Levels 071 - 080

Vijanden:

- [TL019] Dark Koopatrol
 - HP: 25
 - Kracht: 5
 - Verdediging: 2
- [TL065] Swoopula
 - HP: 9
 - Kracht: 4
 - Verdediging: 0
- [TL076] Phantom Ember
 - HP: 10
 - Kracht: 5
 - Verdediging: 0
- [TL089] Chain-Chomp
 - HP: 7
 - Kracht: 6
 - Verdediging: 5
- [TL096] Wizzerd
 - HP: 10
 - Kracht: 6
 - Verdediging: 3

Gebruik hier weer Yoshi's Gulpaanval wanneer je tegen een Chain-Chomp vecht en doe dit ook als je moeite hebt met de Wizzerds. De Dark Koopatrol heeft een hoge HP, dus ook deze kan vervelend zijn... Alhoewel de Swoopula en de Phantom Ember een makkie moeten zijn. Zorg uiteraard dat je de Ice Power Badge op hebt. Open de kist op Level 80 voor een Bump Attack Badge en spring tegen de blauwe "!"-Knop aan om een pijp te laten verschijnen. Ga de pijp in.

 [C2609] Levels 081 - 090

Vijanden:

- [TL049] Spunia
 - HP: 12
 - Kracht: 7
 - Verdediging: 2
- [TL059] Piranha Plant
 - HP: 15

- Kracht: 9
- Verdediging: 0
- [TL063] Arantula
 - HP: 16
 - Kracht: 7
 - Verdediging: 0
- [TL085] Dark Bristle
 - HP: 8
 - Kracht: 8
 - Verdediging: 4

Hier wordt het echt moeilijk. Deze vijanden hebben een absurd hoge aanvalskracht, en daarbij ook nog eens een gigantische verdediging. Gebruik hierbij absoluut Sterrenkracht, en probeer tot Level 90 te komen. In de schatkist hier zit een Lucky Day Badge. Spring tegen de "!"-Knop aan en ga de pijp in.

 [C2610] Levels 091 - 099

Vijanden:

- [TL061] Amazee Dayzee
 - HP: 20
 - Kracht: 20
 - Verdediging: 1
- [TL066] Swampire
 - HP: 20
 - Kracht: 6
 - Verdediging: 0
- [TL070] Poison Puff
 - HP: 15
 - Kracht: 8
 - Verdediging: 0
- [TL088] Bob-ulk
 - HP: 10
 - Kracht: 4
 - Verdediging: 2
- [TL097] Elite Wizzerd
 - HP: 12
 - Kracht: 8
 - Verdediging: 5

The sterkste vijanden in het spel. Het pijnlijkste van het pijnlijkste. Zorg dat je hier nog een boel Ultra Shrooms en Jammin' Jelly's hebt, want die zul je nodig hebben. Nog goed is dat je ook gigantisch veel Star Points krijgt van de Amazee Dayzee's, maar dat neemt het feit niet af dat deze echt moeilijk zijn. Gebruik Sterrenkrachten, en zorg dat de Amazee Dayzee je niet kan beschadigen, met een aanvalskracht van 20. Werk jezelf helemaal naar Level 100.

 [C2611] Level 100

Mario valt naar beneden en is in de laatste kamer. De camera schuift naar rechts en toont een draak, of het skelet ervan. Bonetail. Gloomtail en Hooktails oudste broer.

_____| [BONET] |_____| [TL101] |_____|
 |_____|_____

Optionele Baas: Bonetail	Tattle het beestje, en ga dan snel door met
HP: 200	de Mario Spring Jump - Rally Wink strategie.
Verdediging: 2	Als je die niet kent, gebruik gewoon Mario's
Kracht: 8	Spring Jump en Goombella's Rally Wink. Wissel
Aanvallen:	snel naar Vivian als hij zich oplaadt en ga
• Verwarrende Adem	verder met de strategie tot de complete 200
• Beet	HP verdwenen is.
• Vertrappen	
• Versterk	
• Adem	
• Herstellen	

Bonetail spuugt een schatkist uit. Open de schatkist voor een Return Postage Badge. Loop naar achter Bonetail en ga de pijp daar in. Het is je gelukt, je hebt Bonetail, de sterkste vijand in het spel, verslagen!

<pre> /\ / \ / \ / \ / \ / \ / \ /, ' ' .\[SPECI] </pre>	Sectie D
	Specifieke Feiten
Paper Mario: The Thousand-Year Door	
	Badges [D-001]
	Bazen [D-002]
	Berichtenbord [D-003]
	Glitz Pit Gevechten [D-004]
	Mailbox SP [D-005]
	Partners [D-006]
	Shine Sprites [D-007]
	Sterrenstukjes [D-008]
	Tattle Log [D-009]
	Trouble Center [D-010]
	Upgrades [D-011]
	Verhalen [D-012]
	Voorwerpen [D-013]
	Winkels [D-014]

```

, - _ /
' |
.^ | nformatie die over één onderwerp gaat.
` - - '

```

	[D-001]	Mini-Inhoud:
		All or Nothing
		Attack FX B
		Attack FX G
		Attack FX P
		Attack FX R
		Attack FX Y
		Bump Attack

Charge	
Charge P	
Chill Out	
Close Call	
Close Call P	
Damage Dodge	
Damage Dodge P	
Defend Plus	
Defend Plus P	
Double Dip	
Double Dip P	
Double Pain	
Feeling Fine	
Feeling Fine P	
Fire Drive	
First Attack	
Flower Finder	
Flower Saver	
Flower Saver P	
FP Drain	
FP Plus	
Hammerman	
Hammer Throw	
Happy Flower	
Happy Heart	
Happy Heart P	
Head Rattle	
Heart Finder	
HP Drain	
HP Drain P	
HP Plus	
HP Plus P	
Ice Power	
Ice Smash	
Item Hog	
Jumpman	
L Emblem	
Last Stand	
Last Stand P	
Lucky Day	
Lucky Start	
Mega Rush	
Mega Rush P	
Money Money	
Multibounce	
P-Down, D-Up	
P-Down, D-Up P	
P-Up, D-Down	
P-Up, D-Down P	
Peekaboo	
Piercing Blow	
Pity Flower	
Power Bounce	
Power Jump	
Power Plus	
Power Plus P	
Power Rush	
Power Rush P	
Power Smash	
Pretty Lucky	

Pretty Lucky P	
Quake Hammer	
Quick Change	
Refund	
Return Postage	
Shrink Stomp	
Simplifier	
Sleepy Stomp	
Slow Go	
Soft Stomp	
Spike Shield	
Super Appeal	
Super Appeal P	
Timing Tutor	
Tornado Jump	
Unsimplifier	
W Emblem	
Zap Tap	

All or Nothing

BP: 4 Vergroot aanvalskracht met 1 punt, maar als je een actie commando mist doe je geen schade.

Locaties:

- In de spijkerkamer van het Paleis der Schaduw, in het rode "?"-Blok.

Attack FX B

BP: 0 Deze badge zorgt ervoor dat Mario's aanvallen het geluid van een muis maken.

Locaties:

- Gekregen van Ms. Mowz nadat je de Trouble van "???" hebt opgelost.

Attack FX G

BP: 0 Deze badge zorgt ervoor dat Mario's aanvallen een giechelend geluid maken.

Locaties:

- Gekocht van Charlieton voor 120 Muntjes

Attack FX P

BP: 0 Deze badge zorgt ervoor dat Mario's aanvallen het geluid van een mannelijke schreeuw maken.

Locaties:

- Gekocht in het Lovely Howz of Badges voor 100 Muntjes, of afgeprijsd voor 70 Muntjes.

Attack FX R

BP: 0 Deze Badge zorgt ervoor dat Mario's aanvallen het geluid maken van een krekel. Gebruik deze badge voor je gevecht tegen Hooktail.

Locaties:

- In de linker cel in de kamer naast de kamer met de zwarte kist in Hooktail Kasteel.

Attack FX Y

BP: 0 Deze Badge zorgt ervoor dat Mario's aanvallen het geluid van metaal maken.

Locaties:

- Gekocht voor 1 Sterrenstukje van Dazzle.

Bump Attack

BP: 5 Loop tegen zwakke vijanden aan en je verslaat ze zonder te vechten.

Locaties:

- Op Level 80 van de Pit of 100 Trials, in de schatkist.

Charge

BP: 1 Je slaat een beurt over, maar je doet in de volgende beurt 2 keer zoveel
FP: 1 schade.

Locaties:

- In de kamer met de palen en de Shine Sprite in de Grootse Boom, spring vanaf de paal waarop je staat wanneer je naar beneden gaat naar links en gebruik Koops' X-vaardigheid om de badge te krijgen, die op de paal links ligt.

Charge P

BP: 1 Je partner slaat een beurt over, maar doet in de volgende beurt 2 keer
FP: 1 zoveel schade.

Locaties:

- Achter de rechterblokken in de opslagkamer van de Glitz Pit.

Chill Out

BP: 1 Ik snap niet goed wat deze badge doet.

Locaties:

- Gekocht voor 2 Sterrenstukjes van Dazzle.

Close Call

BP: 1 Zorgt ervoor dat, wanneer Mario in Gevaar (5 Hartpunten over) is, vijanden soms missen.

Locaties:

- In het rode "?"-Blok aan het begin van het tweede gebied in Petal Meadows.

- Gekocht voor 100 Muntjes in het Lovely Howz of Badges, of afgeprijsd voor 70 Muntjes.

Close Call P

BP: 1 Zorgt ervoor dat, wanneer je partner in Gevaar (5 Hartpunten over) is, vijanden soms missen.

Locaties:

- Gekocht voor 100 Muntjes in het Lovely Howz of Badges, of afgeprijsd voor 70 Muntjes.
- Op een afdakje aan het begin van de binnenkant van het gebouw bij Riverside Station, doe een Spring Jump tegen de onderkant van het afdakje aan om de badge eraf te laten schieten.

Damage Dodge

BP: 2 Zorgt ervoor dat Mario met een Bescherm Actie Commando één verdedigingspunt erbij krijgt.

Locaties:

- Op de verhoging in de kamer voor de kamer met de ingang naar Boggly Woud, ga helemaal links in de geheime gang die Punio voor je opent.
- Gekocht voor 150 Muntjes in het Lovely Howz of Badges, of afgeprijsd voor 105 Muntjes.

Damage Dodge P

BP: 2 Zorgt ervoor dat Mario's partner met een Bescherm Actie Commando één verdedigingspunt erbij krijgt.

Locaties:

- In de kamer in de Grootse Boom tussen de twee kamers met Jabbi's, na de eerste Pider. Gebruik Koops' X-vaardigheid om de lucht onder het rode "?"-Blok te raken en een blok te laten verschijnen. Spring op dit blok en spring tegen het rode "?"-Blok aan.

Defend Plus

BP: 6 Vergroot Mario's verdedigingskracht met 1 Punt.

Locaties:

- In de schatkist in de opslagkamer van de Twilight Town Winkel.
- Vanaf Rogueport West: Ga de put in met je R-vaardigheid, ga in Rogueport Riool de pijp naar beneden in, blaas met Flurrie het papiertje op de muur in dit gebied weg en ga de opening hier in, gebruik het bootpaneel om helemaal naar rechts te varen, ga in het laatste gebied weer aan land, versla alle Spania's en de Spunia, spring de verhogingen op, en gebruik Yoshi om via het zwevende platform deze badge te bereiken.

Defend Plus P

BP: 6 Vergroot Mario's partners verdedigingskracht met 1 Punt.

Locaties:

- Ga het water in als boot waar de allereerste waterval (de allerkleinste) is in de Piratengrot van Kielhaal Key en vaar naar rechts toe. Vaar door de waterval heen en bereik zo een schatkist met deze badge erin.
- In het gebied met de pijp naar Petal Meadows in Rogueport Riool. Doe een Spring Jump aan de linkerkant van de buis (maar niet de pijp!) en klim naar links. Gebruik Bobbery om de muur links op te blazen. Ga de opening door en open de schatkist voor deze badge.

 Double Dip

BP: 3 Laat Mario twee voorwerpen in één beurt gebruiken.

FP: 4

Locaties:

- Vanaf het Robbo Hoofdkwartier, ga naar buiten, gebruik het bootpaneel om het water in te gaan en vaar de rivier af. Vaar naar links, en spring het bootpaneel hier op. Open het schatkistje voor deze badge.
- Op Level 60 van de Pit of 100 Trials, in de schatkist.

 Double Dip P

BP: 3 Laat Mario's partner twee voorwerpen in één beurt gebruiken.

FP: 4

Locaties:

- Op Level 70 van de Pit of 100 Trials, in de schatkist.

 Double Pain

BP: 0 Laat Mario twee keer zoveel schade als gewoonlijk nemen.

Locaties:

- Gekocht van Charlieton voor 36 Muntjes.

 Feeling Fine

BP: 4 Maakt Mario immuun voor duizeligheid en vergiftiging.

Locaties:

- In X-Naut Fortress, in de kamer met de kraan en waar je de Cog moet plaatsen. Gebruik de kraan om de Feeling Fine Badge te grijpen.

 Feeling Fine P

BP: 4 Maakt Mario's partner immuun voor duizeligheid en vergiftiging.

Locaties:

- In X-Naut Fortress, in de kamer met de kraan en waar je de Cog moet plaatsen. Gebruik de kraan om de Feeling Fine P Badge te grijpen.

 Fire Drive

BP: 3 Deze badge laat je de Fire Drive aanval gebruiken, een aanval die alle

FP: 5 vijanden op de grond met een vuuraanval schade doet.

Locaties:

- Gekocht in het Lovely Howz of Badges voor 100 Muntjes, of afgeprijsd voor 70 Muntjes.
- Op Level 20 van de Pit of 100 Trials, in de schatkist.

First Attack

BP: 1 Zorgt ervoor dat je een First Strike hebt bij het vechten met zwakkere vijanden.

Locaties:

- Gekocht voor 100 Muntjes in het Lovely Howz of Badges, of afgeprijsd voor 70 Muntjes.

Flower Finder

BP: 3 Zorgt ervoor dat er meer Flower Poitns verschijnen wanneer je een vijand hebt verslagen.

Locaties:

- Gekocht voor 6 Sterrenstukjes van Dazzle.

Flower Saver

BP: 4 Zorgt ervoor dat Mario's aanvallen 1 FP minder kost. Als de aanval al 1 FP kost, gaat er niks van af.

Locaties:

- Gekocht voor 10 Sterrenstukjes van Dazzle.
- Vanaf de kamer waar de Boo's uit een kistje kwamen in Creepy Steeple: Loop naar rechts, ga de deur door, blaas het stukje papier van de muur af, loop naar rechts in die geheime gang en open het schatkistje.

Flower Saver P

BP: 4 Zorgt ervoor dat je partners aanvallen 1 FP minder kost. Als de aanval al 1 FP kost, gaat er niks van af.

Locaties:

- Gekocht voor 10 Sterrenstukjes van Dazzle.
- In het gebied met de pijp naar Fahr Outpost en Twilight Town in Rogueport Riool, doe een Spring Jump op het kruis links van de verhoging waarop je landt wanneer je Rogueport Riool betreedt via Rogueport West en klim naar links. Val naar beneden en open de kist voor deze badge.

FP Drain

BP: 1 Verlaagt Mario's aanvalskracht met 1, maar verlaagt ook het aantal FP voor een aanval met 1.

Locaties:

- Gekocht voor 100 Muntjes in het Lovely Howz of Badges, of afgeprijsd voor 70 Muntjes.

FP Plus

BP: 3 Vergroot Mario's FP met 5 Flower Points.

Locaties:

- Voor de ingang naar de Grootse Boom, achter het watervalletje aan de rechterkant van de ingang.
- In het gebied met de pijp naar Poshley Heights en Kielhaal Key in Rogueport Riool, rechts van de pijp naar Poshley Heights in een schatkist.

Hammerman

BP: 2 Vergroot Mario's hamerkracht met 1, maar laat je je "Jump" commando verliezen.

Locaties:

- Gekocht voor 180 Muntjes van Charlieton.

Hammer Throw

BP: 1 Deze aanval werkt net als een gewone Hameraanval. Gebruik deze aanval
FP: 2 om vijanden op het plafond te raken. Je kunt ook andere posities raken.

Locaties:

- In het linkse gebied met de Crazee Dayzee in Twilight Trail, in het rode "?"-Blok.

Happy Flower

BP: 2 Zorgt ervoor dat Mario langzaam en automatisch FP terugkrijgt tijdens een gevecht.

Locaties:

- Gekocht voor 4 Sterrenstukjes van Dazzle.
- Gekocht voor 150 Muntjes in het Lovely Howz of Badges, of afgeprijsd voor 105 Muntjes.

Happy Heart

BP: 2 Zorgt ervoor dat Mario langzaam en automatisch HP terugkrijgt tijdens een gevecht.

Locaties:

- Gekocht voor 4 Sterrenstukjes van Dazzle.
- Ga in de pijp aan het einde van het tweede gebied van Petal Meadows en gebruik Koops' X-aanval naar links.

Happy Heart P

BP: 2 Zorgt ervoor dat je partner langzaam en automatisch HP terugkrijgt tijdens een gevecht.

Locaties:

- Gekocht voor 4 Sterrenstukjes van Dazzle.

- In de kamer voor de kamer met de zwarte kist in Rogueport Riool. Gebruik Flurrie's X-vaardigheid om het stukje papier voor de grote trap weg te blazen en zo een kistje met deze badge zichtbaar te laten worden.

Head Rattle

BP: 1 Als je de aanval correct uitgevoerd bestaat er een kans dat je alle
FP: 2 vijanden verwacht.

Locaties:

- Gekocht voor 100 Muntjes in het Lovely Howz of Badges, of afgeprijsd voor 70 Muntjes.
- In een rode "?"-Blok in het gebied rechts van het gebied met Flavio en de anderen op Kielhaal Key.

Heart Finder

BP: 3 Zorgt ervoor dat er meer Heart Points verschijnen wanneer je een vijand hebt verslagen.

Locaties:

- Gekocht voor 6 Sterrenstukjes van Dazzle.

HP Drain

BP: 1 Verlaagt Mario's aanvalskracht met 1, maar verlaagt ook het aantal FP voor een aanval met 1.

Locaties:

- Gebruik het bootpaneel in Rogueport haven om een geheim gebied links te bereiken en open de schatkist hier voor deze badge.

HP Drain P

BP: 1 Verlaagt je partners aanvalskracht met 1, maar verlaagt ook het aantal FP voor een aanval met 1.

Locaties:

- In het huis aan de linkerkant van het eerste gebied van Poshley Heights. Gebruik je R-vaardigheid om de spleet achter de bloem op de tafel binnen te komen en de badge zit in een schatkist.

HP Plus

BP: 3 Vergroot Mario's HP met 5 Heart Points.

Locaties:

- Onder de gebroken brug in Hooktail Kasteel. Ga het onhandige trappetje af en spring naar het laatste eilandje toe. Gebruik Koops' X-aanval om deze badge te krijgen.

HP Plus P

BP: 3 Vergroot je Partners HP met 5 Heart Points.

Locaties:

- Achter het grote blok dat de toegang naar waar je Grubba afluistert vanuit het gat in het plafond vergrendelt. Hier moet je naartoe zweven met Yoshi.
- In het rode "?"-Blok in het gebied voor Fahr Outpost.

Ice Power

BP: 1 Mario verliest geen schade meer wanneer hij op vuurvijanden springt.

Locaties:

- Onder de rechterkant van de hangbrug op Kielhaal Key. Gebruik je R-vaardigheid om door de hangbrug heen te vallen.

Ice Smash

BP: 1 Deze aanval werkt net als een gewone Hameraanval. Als het correct wordt

FP: 3 uitgevoerd is er kans dat de vijand bevriest.

Locaties:

- In de linkerschatkist in de kamer die te bereiken is door bij de ingang van Creepy Steeple met je Tubus-vaardigheid door het gaatje in de muur te rollen.
- Gekocht voor 75 Muntjes in het Lovely Howz of Badges, of afgeprijsd voor 52 Muntjes.

Item Hog

BP: 3 Als een vijand tijdens een gevecht een voorwerp droeg, wordt de kans vergroot dat je deze krijgt na het gevecht.

Locaties:

- Gekocht voor 5 Sterrenstukjes van Dazzle.

Jumpman

BP: 2 Vergroot Mario's sprongkracht met 1, maar laat je je "Hamer" commando doen verliezen.

Locaties:

- Gekocht voor 180 Muntjes van Charlieton.

L Emblem

BP: 0 Verandert de kleuren van Mario's kleren in die van Luigi. Draag het samen met de W Emblem om Mario's kleren op die van Waluigi te laten lijken.

Locaties:

- Achterin het scherm, aan de linkerkant, op de hoogste muur in de geheime kamer van Poshley Sanctum, de kamer waar de Kristallen Ster is.

Last Stand

BP: 1 Verkleint de schade die je krijgt met 1/2 als je in Gevaar (5 Hartpunten over) bent.

Locaties:

- In de grote doos naast het gele slangetje helemaal aan de linkerkant van de gang in de Glitz Pit. Spring er via het gele ding in.
- Gekocht voor 50 Muntjes in het Lovely Howz of Badges, of afgeprijsd voor 35 Muntjes.

Last Stand P

BP: 1 Verkleint de schade die je partner krijgt met 1/2 als je partner in Gevaar (5 Hartpunten over) is.

Locaties:

- In Hooktail Kasteel, gebruik de Ctrl + F toets en typ "Last Stand P" om de exacte locatie in de walkthrough te vinden.
- Gekocht voor 50 Muntjes in het Lovely Howz of Badges, of afgeprijsd voor 35 Muntjes.

Lucky Day

BP: 7 Vergroot de kans dat aanvallen van tegenstanders missen.

Locaties:

- Op Level 90 van de Pit of 100 Trials, in de schatkist.

Lucky Start

BP: 4 Zorgt ervoor dat je aan het begin van een gevecht OF je HP iedere beurt met 2 punten verhoogd wordt, drie beurten lang, OF je FP iedere beurt met 2 punten verhoogd wordt, drie beurten lang, OF je 3 beurten lang "Dodgy" bent.

Locaties:

- Gekregen wanneer je de optionele baas "Atomic Boo" verslaat.

Mega Rush

BP: 1 Vergroot Mario's kracht wanneer hij in Peril (1 Hartpunt over) is.

Locaties:

- Gekocht van Charlieton voor 60 Muntjes.

Mega Rush P

BP: 1 Vergroot je partners kracht wanneer hij of zij in Peril (1 Hartpunt over) is.

Locaties:

- Gebruik je R-vaardigheid om door het hekje naast Burgemeester Kroop van Petalburgs huis te komen, waarachter deze badge ligt.

Money Money

BP: 5 Deze badge zorgt ervoor dat er meer Muntjes verschijnen na het winnen van een gevecht.

Locaties:

- Gekocht in de Pianta Parlor voor 234 Pianta's.

Multibounce

BP: 1 Druk vlak voordat je de vijand raakt op de A Knop om Mario naar de
FP: 2 volgende vijand te laten springen. Ga zo het hele rijtje vijanden af. De schade die hij per vijand doet is gelijk aan de minimumschade van dat moment.

Locaties:

- In het rode "?"-Blok aan het begin van Shhwonk Fortress.

P-Down, D-Up

BP: 2 Verlaagt Mario's kracht met 1 en verhoogt zijn verdediging met 1.

Locaties:

- Links achter de zwarte kist in de Piratengrot.

P-Down, D-Up P

BP: 2 Verlaagt de kracht van een partner met 1 en verhoogt zijn of haar verdediging met 1.

Locaties:

- In het gebied in Boggly Woud met de boomstronken en het > Platform, in een onzichtbaar rood "?"-Blok boven de zevende boomstronk van rechts.

P-Up, D-Down

BP: 2 Verhoogt Mario's kracht met 1 terwijl zijn verdediging met 1 verlaagt.

Locaties:

- Ergens in het Tubusdoolhof in Riverside Station, zie walkthrough voor exacte locatie.

P-Up, D-Down P

BP: 2 Verhoogt de kracht van een partner met 1 terwijl zijn of haar verdediging met 1 wordt verlaagd.

Locaties:

- In het rode "?"-Blok voor de herhalende kamers in het Paleis der Schaduw.

Peekaboo

BP: 2 Zorgt ervoor dat de HP van vijanden tijdens gevechten altijd zichtbaar zijn, zelfs als je nog geen Tattle op ze hebt gebruikt.

Locaties:

- Gekocht voor 7 Sterrenstukjes van Dazzle.

Piercing Blow

BP: 1 Slaat door de verdediging van de vijand heen. Werkt net als een gewone
FP: 2 Hamer-aanval.

Locaties:

- Gekocht voor 75 Muntjes in het Lovely Howz of Badges, of afgeprijsd voor 52 Muntjes.

Pity Flower

BP: 1 Laat je 1 FP herstellen wanneer je wordt aangevallen.

Locaties:

- Op Level 40 van de Pit of 100 Trials, in de schatkist.

Power Bounce

BP: 3 Druk vlak voordat je de vijand raakt op de A Knop om Mario nogmaals op
FP: 3 de vijand te laten springen. Ga zo door tot je een keer vergeet of op
het verkeerde tijdstip op de A Knop drukt.

Locaties:

- In het rode "?"-Blok in de eerste kamer van Hooktail Kasteel, de kamer met de Koopa Troopa's.

Power Jump

BP: 1 Laat Mario met hogere aanvalskracht op een vijand springen.

FP: 2

Locaties:

- Gekocht voor 50 Muntjes in het Lovely Howz of Badges, of afgeprijsd voor 35 Muntjes.

Power Plus

BP: 6 Vergroot Mario's aanvalskracht met 1 Punt.

Locaties:

- Gekocht voor 15 Sterrenstukjes van Dazzle.
- Gevonden in de linkse schatkist in de kamer met de vogel in Creepy Steeple.

Power Plus P

BP: 6 Vergroot je partners aanvalskracht met 1 Punt.

Locaties:

- Gekocht voor 15 Sterrenstukjes van Dazzle.
- In het schatkistje op het dak van de drankjesbar.

Power Rush

BP: 1 Vergroot Mario's aanvalskracht wanneer hij in Gevaar (5 Heart Points over) is met twee punten.

Locaties:

- Gekocht voor 50 Muntjes in het Lovely Howz of Badges, of afgeprijst voor 35 Muntjes.

Power Rush P

BP: 1 Vergroot je partners aanvalskracht wanneer hij of zij in Gevaar (5 Heart Points over) is met twee punten.

Locaties:

- Gekocht voor 50 Muntjes in het Lovely Howz of Badges, of afgeprijst voor 35 Muntjes.

Power Smash

BP: 1 Houd, zodra Mario begint te lopen, de Control Stick naar links geduwd.

FP: 2 Als Mario bij de vijand aankomt, wacht hij nog eventjes om extra kracht te krijgen. Wacht tot de drie stipjes branden en de derde, grote stip met de ster gaat branden, en laat dan snel de Control Stick los. Zo zien de stippen eruit:

o o o O

De aanval gaat dus hetzelfde als de Normale Hamer, maar dan gaan de stipjes langzamer branden (als in, het duurt langer), en doet de aanval meer schade.

Locaties:

- Gekregen van Professor Frankly nadat je op weg gaat naar Petal Meadows voor de eerste Kristallen Ster.

Pretty Lucky

BP: 2 Vergroot de kans voor Mario om aanvallen van vijanden te ontwijken.

Locaties:

- Gekocht voor 3 Sterrenstukjes van Dazzle.

Pretty Lucky P

BP: 2 Vergroot de kans voor je partner om aanvallen van vijanden te ontwijken.

Locaties:

- Gekocht voor 150 Muntjes in het Lovely Howz of Badges, of afgeprijst voor 105 Muntjes.

Quake Hammer

BP: 2 Deze aanval werkt net als een normale Hamer-aanval, maar dan gaan de

FP: 3 stipjes langzamer branden en doet Mario alle vijanden op het plafond en op de grond 2 schadepunten aan.

Locaties:

- In het gebied in Boggly Woud voor het gebied met Flurrie's Huis, aan het einde van het gebied. Je kunt z'n rode "?"-Blok niet missen.

Quick Change

BP: 7 Zorgt ervoor dat je je partners zonder een beurt te verspillen kan
 verwisselen.

Locaties:

- Gekocht voor 8 Sterrenstukjes van Dazzle.

Refund

BP: 1 Zorgt ervoor dat je Muntjes krijgt als je voorwerpen in gevechten
 gebruikt.

Locaties:

- Prijs voor 34 Pianta Muntjes in de Pianta Parlor.

Return Postage

BP: 7 Wanneer een vijand je direct aanvalt krijgt deze de helft van de schade
 die hij jou deed.

Locaties:

- In de schatkist die Bonetail op Level 100 van de Pit of 100 Trials uitspuugt nadat je hem hebt verslagen.

Shrink Stomp

BP: 1 Als deze aanval correct is uitgevoerd, wordt de geraakte vijand kleiner
FP: 2 waardoor zijn of haar kracht wordt verlaagd.

Locaties:

- In de schatkist in de Grootse Boom die zichtbaar wordt nadat je het water naar beneden hebt laten lopen.
- Gekocht voor 75 Muntjes in het Lovely Howz of Badges, of afgeprijsd voor 52 Muntjes.

Simplifier

BP: 1 Zorgt ervoor dat Action Commands gemakkelijker worden, maar geeft je
 minder Star Power wanneer het succesvol wordt uitgevoerd.

Locaties:

- Gekocht voor 50 Muntjes in het Lovely Howz of Badges, of afgeprijsd voor 35 Muntjes.

Sleepy Stomp

BP: 1 Deze aanval werkt net als de normale sprongt. Als je het goed uitvoert
FP: 2 kan de vijand in slaap vallen.

Locaties:

- Gekocht voor 75 Muntjes in het Lovely Howz of Badges, of afgeprijsd voor 52 Muntjes.

Slow Go

BP: 0 Maakt Mario in het veld langzamer zodat hij niet meer kan rennen. Een slechte badge dus.

Locaties:

- Gekocht van Charlieton voor 12 Muntjes.

Soft Stomp

BP: 1 Deze aanval werkt net als de normale sprong. De verdediging van de

FP: 2 vijand wordt verlaagd als je het goed uitvoert.

Locaties:

- In de schatkist links in het water in de ondergrondse stad in Rogueport Riool.
- Gekocht voor 75 Muntjes in het Lovely Howz of Badges, of afgeprijsd voor 52 Muntjes.

Spike Shield

BP: 3 Zorgt ervoor dat Mario geen schade krijgt als hij op vijanden springt met spijkers op hun hoofden.

Locaties:

- Gevonden in een schatkist in de kamer achter de tralies in de kamer voor de kamer met de pijpen naar vier gebieden in Rogueport Riool. Hier heb je Vivian voor nodig.

Super Appeal

BP: 1 Zorgt ervoor dat Mario meer Sterrenkracht krijgt wanneer hij Appeal gebruikt.

Locaties:

- Prijs voor 34 Pianta Muntjes in de Pianta Parlor.
- Gekocht voor 50 Muntjes in het Lovely Howz of Badges, of afgeprijsd voor 35 Muntjes.

Super Appeal P

BP: 1 Zorgt ervoor dat Mario's partner meer Sterrenkracht krijgt wanneer hij of zij Appeal gebruikt.

Locaties:

- In de schatkist in Flurrie's kamer, in Flurrie's huis.

Timing Tutor

BP: 1 Toont een uitroepteken boven Mario of zijn partners hoofd wanneer er een

Stylish Move uitgevoerd kan worden.

Locaties:

- Gekocht van Charlieton voor 120 Muntjes.

Tornado Jump

BP: 2 Zorgt ervoor dat alle vliegende vijanden schade krijgen wanneer het
FP: 3 succesvol wordt uitgevoerd. Ik heb geen idee hoe de aanval werkt.

Locaties:

- Gevonden in het rode "?"-Blok in de put bij Creepy Steeple.

Unsimplifier

BP: 1 Zorgt ervoor dat Action Commands moeilijker worden, maar geeft je meer
 Star Power wanneer het succesvol wordt uitgevoerd.

Locaties:

- Gekocht voor 50 Muntjes in het Lovely Howz of Badges, of afgeprijsd voor 35 Muntjes.

W Emblem

BP: 0 Verandert de kleuren van Mario's kleren in die van Wario. Draag het
 samen met de L Emblem om Mario's kleren op die van Waluigi te laten
 lijken.

Locaties:

- Gekocht van Charlieton voor 360 Muntjes.

Zap Tap

BP: 3 Elektrificeerd Mario permanent.

Locaties:

- Op Level 30 van de Pit of 100 Trials, in de schatkist.

```

, -, ---.
'|___/  -----
,|  \ azen -----| [D-002] |-----+
\^----'  -----'-----' |           Mini-Inhoud:           |
|-----|-----|-----|-----|
| [D0201] Micro-Bazen           |
| [D0202] Mini-Bazen           |
| [D0203] Bazen                 |
| [D0204] Optionele Bazen      |
'-----'-----'-----'-----'
```

[D0201] Micro-Bazen

- Goomba, Spiky Goomba, Paragoomba [GOOMB]
- Bald Cleft x2 [BALDO]
- Bristle x2 [BRIST]
- Fuzzy x4 [FUZZY]

- Fuzzy x4 [FUZZY]
- X-Naut x2 [XNAUT]
- X-Naut x1 [NAUT2]
- X-Naut x2 [NAUT3]
- Ember x3 [EMB01]
- Ember x2 [EMB02]
- Elite X-Naut x2 [LEETX]

Vijanden waarvan je niet kunt vluchten, en waarvan je de inhoud (dus de vijanden die je erin moet bevechten) ook op andere plekken kunt bevechten.

[GOOMBA]	
Micro-Baas: Goomba, Spiky Goomba, Paragoomba	De volgorde van deze vijanden is: Goomba - Spiky Goomba - Paragoomba. Wissel van plaats Met Goombella (Y) en laat Goombella een succesvolle Headbonk op de Goomba uitvoeren.
• Goomba [TL001]: HP: 2 Verdediging: 0 Kracht: 1 Aanvallen:	Als je dit echt succesvol hebt gedaan is deze nu verslagen, en moet je de Spiky Goomba met je Hamer verslaan. Waarom met de Hamer? de Spiky Goomba "Spiky" is, zul je met een Sprongaanval zelf schade oplopen. Waarom eerst de Spiky Goomba? Omdat deze een aanvalskracht van 2 heeft en het dus riskanter is. Zorg voor een succesvolle Hamer en alleen de Paragoomba is nog over. Probeer een Bescherm te doen - je kunt natuurlijk ook Superbescherm doen maar die is lastiger en het is onnodig omdat je met de volgende beurt toch de Paragoomba verslaat. Zodra de Paragoomba je heeft aangevallen is het weer jouw beurt.
• Spiky Goomba [TL002]: HP: 2 Verdediging: 0 Kracht: 2 Aanvallen:	
• Spiky Sprong Superbeschermt tegen:	
• Fysiek Contact	
• Paragoomba [TL003]: HP: 2 Verdediging: 0 Kracht: 1 Aanvallen:	Gebruik Mario's Sprongaanval of Goombella's Headbonk en je wint. Gebruik geen Hamer, want daarmee kun je de Paragoomba niet bereiken.
• Sprong Beschermt tegen:	
• Landaanvallen	
Locatie: Rogueport Riool	

[BALDO]	
Micro-Baas: Bald Cleft x2	Je kunt deze kleintjes geen pijn doen vanwege hun sterke verdediging. Gebruik het POW Block dat je zojuist hebt gekregen om ze beide in één keer kapot te krijgen. Dat is alles.
• Bald Cleft [TL077]: HP: 2 Verdediging: 2 Kracht: 1	
Beschermt tegen:	
• Aanvallen met een kracht van 2 of lager	
Aanvallen:	
• Beuk	
Locatie: Petal Meadows	

[BRIST]	
Micro-Baas: Bristle x2	Je kunt deze kleintjes geen pijn doen vanwege

• Bristle [TL084]:	hun sterke verdediging. Gebruik het POW Block
HP: 2	dat je zojuist hebt gekregen om ze beide in
Verdediging: 4	één keer kapot te krijgen. Dat is alles.
Kracht: 1	
Beschermt tegen:	
• Aanvallen met vuur	
Superbeschermt tegen:	
• Aanvallen van dichtbij	
Aanvallen:	
• Prik	
Locatie: Petal Meadows	

_____| [FUZZY] |_____

Micro-Baas: Fuzzy x4	Begin met een Multibounce. Gebruik vervolgens
• Fuzzy [TL050]:	Goombella's Headbonk om één van de Fuzzy's te
HP: 3	doden. Zorg dat je tegen de aanvallen van de
Verdediging: 0	overige drie beschermt en versla er dan weer
Kracht: 1	twee met Sprong en Headbonk. Bescherm ook
Aanvallen:	tegen de laatste en versla deze met een snelle
• Absorbeer	Sprongaanval.
Locatie: Shhwonk	
Fortress,	
linkerweg	

_____| [FUZZY] |_____

Micro-Baas: Fuzzy x4	Begin met een Multibounce. Gebruik vervolgens
• Fuzzy [TL050]:	Goombella's Headbonk om één van de Fuzzy's te
HP: 3	doden. Zorg dat je tegen de aanvallen van de
Verdediging: 0	overige drie beschermt en versla er dan weer
Kracht: 1	twee met Sprong en Headbonk. Bescherm ook
Aanvallen:	tegen de laatste en versla deze met een snelle
• Absorbeer	Sprongaanval.
Locatie: Shhwonk	
Fortress,	
rechterweg	

_____| [XNAUT] |_____

Micro-Baas: X-Naut x2	Tattle ze eerst maar even, en gebruik dan een
• X-Naut [TL107]:	succesvolle Earth Tremor om ze in één keer in de
HP: 4	pan te hakken.
Verdediging: 0	
Kracht: 3	
Aanvallen:	
• Beuk	
• Groeidrankje	
Locatie: De Grootse Boom	

_____| [NAUT2] |_____

Micro-Baas: X-Naut	Ugh. Deze is gemakkelijk in één beurt te verslaan.
• X-Naut [TL107]:	Een geupgrade Goombella kan hem in één klap aan,

HP:	4	en anders kun je wel Mario erbij gebruiken. Het
Verdediging:	0	moet een eitje voor je zijn.
Kracht:	3	
Aanvallen:		
• Beuk		
• Groeidrankje		
Locatie:	De Grootse	
	Boom	

__|[NAUT3]|

Micro-Baas:	X-Naut x2	Normale sprong en een geupgrade Goombella's
• X-Naut [TL107]:		Headbonk et voila.
HP:	4	
Verdediging:	0	
Kracht:	3	
Aanvallen:		
• Beuk		
• Groeidrankje		
Locatie:	De Grootse	
	Boom	

__|[EMB01]|

Micro-Baas:	Ember x3	Tattle ze eerst maar even, en gebruik dan een
• Ember [TL074]:		succesvolle Art Attack om ze in één keer uit
HP:	8	de weg te ruimen.
Verdediging:	0	
Kracht:	3	
Aanvallen:		
• Vlam		
Superbeschermt tegen:		
• Fysiek Contact		
Locatie:	Kielhaal Key	

__|[EMB02]|

Micro-Baas:	Ember x2	Ik hoop dat je de Ice Power badge op hebt
• Ember [TL074]:		gedaan. Daarmee hoeft je twee keer te
HP:	8	Multibouncen en de klus is geklaard. Als je
Verdediging:	0	hem niet op hebt, gebruik dan weer Art Attack.
Kracht:	3	
Aanvallen:		
• Vlam		
Superbeschermt tegen:		
• Fysiek Contact		
Locatie:	Kielhaal Key	

__|[LEETX]|

Micro-Baas:	Elite	Ik suggereer je gewoon te Multibonken en te
	X-Naut x2	Power Bouncen. Je kunt ook gewoon springen,
• Elite X-Naut [TL109]:		maar er is zometeen toch weer een Hartblok dus
HP:	10	FP verliezen maakt niet veel uit.
Verdediging:	1	
Kracht:	5	

Aanvallen:
• Beuk
• Sprong
• Versterk
Locatie: X-Naut
Fortress

[D0202] Mini-Bazen

- Lord Crump [CRUMP]
- Blooper [BLOOP]
- Gold Fuzzy [GLDFZ]
- Red Bones [REDBO]
- Shadow Sirens [SIREN]
- Iron Cleft x2 [IRONC]
- Bowser [BOWS1]
- ?????? [??????]
- Dark Bones [DARKB]
- Gloomtail [GLOOM]
- Shadow Sirens [SIRE2]

Vijanden waarvan je niet kunt vluchten, waarvan je de inhoud niet op normale plekken kunt bevechten maar waarvan het verslaan geen hoofdstuk beëindigt.

_____ [CRUMP] _____	
Mini-Baas: Lord Crump	Lord Crump is gemakkelijk te verslaan. Spring op
HP: 6	hem of sla hem met je hamer, en zorg dat je
Verdediging: 0	aanvallen succesvol zijn zodat je hem binnen
Kracht: 1	drie beurten kan verslaan. Hij gebruikt slechts
Aanvallen:	één aanval, en dat is een - beetje vreemde -
• Sprong	sprong. Hij springt op je en gooit zijn benen
Locatie: Rogueport	voren, (zodat hij op z'n kont landt, dat moet
Haven	z'n tegenstander pijn doen met zo'n vetlaag), om
	vervolgens maar 1 punt aan schade te doen. Mario
	heeft nu 10 Hartpunten, dus je zult, tenzij je
	Bescherm of zelfs Superbescherm doet, aan het
	einde van het gevecht nog 8 Heart Points over
	hebben.

_____ [BLOOP] _____ [TL098] _____	
Mini-Baas: Blooper	Aan het begin van het gevecht hangt Blooper aan het
HP: 12	plafond. Je moet daarom eerst zijn twee tentakels
Verdediging: 0	verslaan. Deze hebben beide 3 Heart Points. Power
Kracht: 1	Smash de ene en geef de ander een succesvolle
Aanvallen:	Headbonk. Deze valt je dan aan. Doe een Super-
• ???	Bescherm en ook deze leeft niet langer. Indien je
Sub-Bazen:	geen superbescherm kon doen, moet je het gewoon nog
• Tentakels:	een keer aanvallen. Als beide tentakels verslagen
HP: 3	zijn, valt Blooper naar beneden en ligt daar maar
Verdediging: 0	wat. Gebruik Power Smash en Headbonk, en vervolg
Kracht: 1	daarna met welke aanval dan ook. Binnen 3 beurten
Aanvallen:	is Blooper dan verslagen.
• Mep	
Locatie: Rogueport	
Riool	

| [GLDFZ] | [TL051] |

Mini-Baas: Gouden Fuzzy	Het is misschien een Fuzzy, maar hij absorbeert je levensenergie niet. Begin met een Power Smash en de
HP: 10	Gold Fuzzy zal meteen zeggen dat je best wel goed
Verdediging: 0	bent en zal een heleboel Fuzzy's oproepen. Deze
Kracht: 1	horde zal bij een aanval vijf keer op je springen,
Aanvallen:	maar daar kun je makkelijk tegen beschermen, dus
• Sprong	maak je geen zorgen. Negeer de Fuzzy Horde en richt
Sub-Bazen:	je gewoon op de Gold Fuzzy. Wel vervelend is dat de
• Fuzzy Horde:	Fuzzy Horde ervoor zorgt dat je de Gold Fuzzy niet
HP: 20	met Power Smash kan raken. Je zult dus gewoon tegen
Verdediging: 0	het dingetje moeten blijven beschermen tot je het
Kracht: 1	met sprongaanvallen en Headbonk hebt verslagen.
Aanvallen:	
• Mep x5	
Locatie: Shhwonk Fortress	

| [REDBO] | [TL021] |

Mini-Baas: Red Bones	Zorg dat je Koops als partner hebt en gebruik
HP: 5	zijn Kracht Schild om alle Dull Bones uit de
Verdediging: 1	weg te ruimen. Gebruik vervolgens Power Smash
Kracht: 3	op de Red Bones en hoop dat hij geen nieuwe
Aanvallen:	Dull Bones maakt. Maak het af met een aanval
• Botwerp	die meer dan één schadepunt doet en je hebt het
• Dull Bones Maken	dingetje verslagen.
Sub-Bazen:	
• Dull Bones x4 [TL020]:	
HP: 1	
Verdediging: 1	
Kracht: 2	
Aanvallen:	
• Botwerp	
• Dull Bones Maken	
Locatie: Hooktail Kasteel	

| [SIREN] |

Mini-Baas: Shadow Sirens	Ik neem aan dat je Tattle wilt gebruiken.
• Vivian [TL123]:	Wissel dan van plaats met Goombella en Tattle
HP: 10	Marilyn. PROBEER nu Marilyn in één keer af te
Verdediging: 0	maken met Power Bounce. Als dit niet lukt is
Kracht: 1	het niet erg. Tattle hierna Beldam, en
Aanvallen:	gebruik een succesvolle Earth Tremor om klaar
• Mep	te zijn met Marilyn. Tattle hierna Vivian en
• Explosie	maak Beldam af met Power Bounce. Gebruik nu
• Marilyn [TL122]:	Goombella's Headbonk om met Vivian af te
HP: 12	rekenen.
Verdediging: 0	
Kracht: 2	
Aanvallen:	
• Bliksemschicht	

• Mep
• Beldam [TL121]:
HP: 9
Verdediging: 0
Kracht: 1
Aanvallen:
• Mep
• Blizzard
• Verklein
• Vergroot
Locatie: Boggly Woud

[IRONC]	
Mini-Baas: Iron Cleft x2	Gewoon Yoshi's Gulp-Aanval weer gebruiken.
• Iron Cleft:	
HP: 6	
Verdediging: Onbekend	
Kracht: 4	
Aanvallen:	
• Beuk	
Locatie: Glitz Pit	

[BOWS1] [TL041]	
Mini-Baas: Bowser	Als je net bijna bent ingemaakt door de Magikooopa
HP: 30	Masters, maak je niet veel kans. Doe dan een Sweet
Verdediging: 3	Treat. Gebruik Yoshi hier niet, hij kost alleen maar
Kracht: 1	veel FP want zijn Ground Pound doet niets. Nee, houd
Aanvallen:	Goombella en doe een paar Multibonks en Power
• Vlammenwerper	Bounces. Bij 10 HP over zegt hij nog iets. Met de
• Giftige Beet	twee zojuist genoemde aanvallen kun je hem makkelijk
• Ground Pound	aan.
Locatie: Glitz Pit	

[?????] [TL104]	
Mini-Baas: ?????	Gebruik Power Bounce en Multibonk, net als altijd.
HP: 40	Zodra de helft van zijn HP weg is, zal hij Mario
Verdediging: 0	kopieren en zijn aanvallen gebruiken. "Kopieren? Hè?"
Kracht: 4	Ja, kopieren. Hij heeft dan Mario's vorm, maar dan in
Aanvallen:	het paars. Ga door met je Multibonken en Power
• Beuk	Bouncen tot 'ie verslagen is. Hij lacht dan gemeen,
• Kopieer	beseft dan dat hij verslagen is.
Locatie: Paleis	
der	
Schaduw	

[DARKB] [TL023]	
Mini-Baas: Dark Bones	Gebruik eerst Art Attack om van de Dry Bones af
HP: 20	te komen en ga dan door met Spring Jumps of
Verdediging: 2	Power Bounces.
Kracht: 5	
Aanvallen:	
• Botworp	

• Herrijzen
• Dry Bones Maken
Sub-Bazen:
• Dry Bones x4
HP: 8
Verdediging: 2
Kracht: 5
Aanvallen:
• Botworp
• Herrijzen
• Dry Bones Maken
Locatie: Paleis der Schaduw

___| [GLOOM] | ___| [TL100] |

Mini-Baas: Gloomtail	Tattle het beestje eerst, en gebruik dan
HP: 80	Supernova om meteen een groot deel van Gloomtails
Verdediging: 2	HP af te halen. Vervolg je aanvallen met Spring
Kracht: 8	Jump, Power Bounce en Multibonk, en zodra
Aanvallen:	Gloomtail nog ongeveer 50 HP over heeft zal hij
• Stomp	een aardbeving-aanval doen. Ga door met Spring
• Bijt	Jumpen en wissel van partners met Vivian. Zodra
• Vlammenwerper	Gloomtail nog 35 HP over heeft zal hij zijn
• Giftige Adem	kracht verhogen. Gebruik snel Vivians Veil en
• Aardbeving	wacht tot Gloomtails aanval voorbij is. Ga nu
• Versterk	door met deze strategie tot Gloomtail verslagen
Locatie: Paleis der Schaduw	is.

___| [SIRE2] |

Mini-Baas: Shadow Sirens	Zorg dat je Goombella als partner hebt, en
• Doopliss [TL104]:	Tattle de drie als je dat eerder nog niet
HP: 40	hebt gedaan. Gebruik daarna de hele tijd haar
Verdediging: 0	Rally Wink en zorg dat je met Mario eerst
Kracht: 7	Beldam, dan Marilyn, en dan Doopliss
• Beuk	verslaat. Gebruik Spring Jump of Power
• Kopieer	Bounce, en het gevecht is zo voorbij.
• Marilyn [TL122]:	
HP: 40	
Verdediging: 0	
Kracht: 7	
Aanvallen:	
• Bliksemschicht	
• Mep	
• Beldam [TL121]:	
HP: 30	
Verdediging: 0	
Kracht: 5	
Aanvallen:	
• Mep	
• Blizzard	
• Verklein	
• Vergroot	
Locatie: Paleis der Schaduw	

[D0203] Bazen

- Hooktail [HOOKT]
- Magnus von Grapple [MVG1]
- Macho Grubba [GRUBB]
- Doopliss [DOOPL]
- Cortez [CORTE]
- Lord Crump [CRMP2]
- Smorg [SMORG]
- Magnus 2.0 [MVG2]
- Grodus [GRODU]
- Bowser & Kammy [BOKAM]
- Shadow Queen - Fase 1 [SHAQ1]
- Shadow Queen - Fase 2 [SHAQ2]

Bazen die je moet verslaan om het hoofdstuk te beëindigen.

__| [HOOKT] |__| [TL099] |

Baas: Hooktail	Zorg wel dat je de Attack FX R badge op hebt
HP: 20	voordat je gaat vechten met deze draak. Dat
Verdediging: 1	geluid is namelijk Hooktails zwakte, waardoor ze
Kracht: 5	al haar verdedigingspunten verliest. Tattle haar
Aanvallen:	eerst als je wilt, en verwissel Goombella dan
• Vlammenwerper	snel voor Koops. Gebruik Koops' Shell Toss en
• Stomp	Mario's Power Smash. Als je FP op is, gebruik
Locatie: Hooktail	dan de gewone Hameraanval. Blijf doorgaan en
Kasteel	gebruik eerst Sweet Treat als je HP en FP laag
	zijn. Zodra Hooktails HP tot 0 is verlaagd,
	begint ze met d'r valse spelletjes. Zeg nee
	tegen alles wat ze voorstelt en ze valt het
	publiek aan, waardoor ze 10 Heart Points
	herstelt. Dan vervolgt je gevecht in het
	publiek. Zorg dat ze weer zwakker wordt met je
	geluid en mep er dan op los. Binnen de kortste
	keren is het voorbij.

__| [MVG1] |__| [TL117] |

Baas: Magnus von Grapple	Tattle het ding eerst, en val het aan met een
HP: 30	Sprongaanval. Ga door met Springen tot hij
Verdediging: 1	zijn vuisten wegschiet. Gebruik eventueel
Kracht: 2	Power Bounce, het kan erg handig zijn. Zodra
Aanvallen:	hij ongeveer 10 HP over heeft, laat hij zijn
• Stomp	vuisten los. Gebruik dan Earth Tremor. Lord
• Losse Vuisten	Crump zegt met nog ongeveer 5 HP over dat hij
Sub-Bazen:	het niet meer aankan. Probeer hem af te maken
• Vuisten:	met Multibonk (als je die hebt), en Magnus
HP: 2	von Grapple is verslagen.
Verdediging: 0	
Kracht: 4	
Aanvallen:	
• Raketaanval	
Locatie: De Grootse Boom	

__| [GRUBB] |__| [TL103] |

Baas: Macho Grubba	Tattle het ding eerst, en ga dan door met Power
HP: 60	Bouncen en Multibonken. Probeer jezelf tegen
Verdediging: 0	zijn sterke aanvallen te Superbeschermen. Zodra
Kracht: 4	je de helft van zijn HP hebt weggevaagd, wordt
Aanvallen:	hij groter en doet hij andere aanvallen. Ga
• Meer keren aanvallen	door met Multibonken en Power Bouncen tot 'ie
• Powers-up	verslagen is.
• Sprong	
Locatie: Glitz Pit	

_| [DOOPL] | _| [TL104] |

Baas: Doopliss	Doopliss zal jouw eigen aanvallen gebruiken, Sprong
HP: 40	en Hamer, en ook je partner zal je aanvallen. Val
Verdediging: 0	alleen Doopliss aan, je partner is zinloos. Gebruik
Kracht: 4	Power Bounce en na twee beurten komt Vivian terug.
Aanvallen:	Vivian voegt zich nu dus echt bij je party. Gebruik
• Sprong	Vivians Shade Fist en Mario's Power Bounce en het
• Hamer	gevecht is zo voorbij.
Locatie: Creepy	
Steeple	

_| [CORTE] | _| [TL105] |

Baas: Cortez	Het lijkt misschien makkelijk, die 20 HP, maar
HP: 20	Cortez komt in 3 opeenvolgende fasen, elk met 20 HP.
Verdediging: 1	De eerste fase is gewoon hijzelf, met een
Kracht: 4	steekaanval. Versla deze met Power Bounce en hij
Aanvallen:	gaat door naar de tweede Fase, een soort vis. Ga
Fase 1:	door met Power Bouncen en Multibonken, en hij gaat
• Steek	verder naar de derde en laatste Fase, waarbij ook
Fase 2:	zijn wapens je aanvallen. Gebruik hierbij Flurrie's
• Beuk	Gale Force om de wapens weg te blazen en zo de weg
Fase 3:	vrij te maken. Ga door met Power Bouncen en Lip Lock
• Beet	en met nog ongeveer 10 HP over zal Cortez zeggen dat
Sub-Bazen:	hij niet meer kan. Hij zuigt dan de zielen van de
• Wapens:	helft van het publiek op. Ga door met Power Bouncen
• Steken	en Lip Locken en het is zo voorbij.
Locatie: Piraten-	
grot	

_| [CRMP2] | _| [TL119] |

Baas: Lord Crump	Gebruik eerst Art Attack om Crump veel schade te
HP: 30	doen, en vervolg daarna met wat Multibonks en Power
Verdediging: 0	Bounces. Zodra hij nog 10 HP over heeft, laat hij
Kracht: 3	X-Nauts het plafond beklimmen. Zorg dat je hem nu
Aanvallen:	verslaat, het X-Naut Plafond is irritant. Nu zal hij
• Sprong	zich laten herstellen en een groep X-Nauts naar
Sub-Bazen:	voren halen. Ga verder met Power Bouncen en
• X-Naut Stapel	Multibonken tot hij verslagen is.
• Verdediging	
• X-Naut Plafond	
• Voorwerpen-	
regen	
• Groep X-Nauts	

• Balaanval
Locatie: Kielhaal
Key

[SMORG]|_[TL106]_|

Baas: Smorg | Begin met Vivians Fiery Jinx om alle Smorg Miasma's
HP: 50 | uit de weg te ruimen. Hou Vivian bij je zij en
Verdediging: 1 | gebruik Power Bounce, Spring Jump en Vivians Shade
Kracht: 5 | Fist om Smorg veel schade te doen. Zodra de Smorg
Sub-Bazen: | Miasma's weer verschijnen, gebruik je Fiery Jinx. Ga
• Smorg Miasma | zo door tot Smorg verslagen is.
HP: 4
Verdediging: 0
Kracht: 5
Aanvallen:
• Mep
Locatie: Excess
Express

[MVG2]|_[TL118]_|

Baas: Magnus von Grapple 2.0 | Als je twee Power Plus Badges op hebt is
HP: 70 | dat goed, want dan kun je zijn vuisten
Verdediging: 2 | met een Multibounce aan. Gebruik als dat
Kracht: 6 | niet het geval is een Bob-ombast of
Aanvallen: | Vivians Fiery Jinx. Gebruik Spring Jump
• Stomp | of Power Bounce op Magnus zelf en gebruik
• Losse Vuisten | Goombella's Rally Wink om Mario dit twee
• Drilaanval | keer te laten doen. Zodra hij nog
• Publiekaanval | ongeveer 20 HP over heeft zal hij het
Sub-Bazen: | publiek gebruiken om je aan te vallen.
• Vuisten: | Probeer zoveel mogelijk te Superguarden
HP: 5 | en ga dan door met mijn strategie totdat
Verdediging: 0 | Magnus von Grapple 2.0 is verslagen.
Kracht: 9
Aanvallen:
• Raketaanval
Locatie: X-Naut Fortress

[GRODU]|_[TL120]_|

Baas: Grodus | Grodus begint het gevecht met vier Grodus X'en op
HP: 50 | te roepen. Versla deze met Multibounce, en ga dan
Verdediging: 1 | verder met Grodus zelf. Gebruik Multibounces voor
Kracht: 7 | de Grodus X'en Goombella's Rally Wink om Mario een
Aanvallen: | extra aanval te geven, een Spring Jump of Power
• Bliksemschicht | Bounce. Zorg echter dat je niet al te veel FP
• IJsstraal | gebruikt. Grodus maakt tijdens het gevecht wat
• Grodus X | opmerkingen, die je gewoon kunt negeren. Ga door
Sub-Bazen: | tot hij verslagen is.
• Grodus X [TL116]:
HP: 3
Verdediging: 0
Kracht: 4
Locatie: Paleis der
Schaduw

| [BOKAM] |

Baas: Bowser & Kammy	Begin met jezelf herstellen van het gevecht met
• Bowser [TL040]:	Grodus. Ga dan door met Goombella's Rally Wink
HP: 70	gebruiken en gebruik tweemaal Power Bounce of
Verdediging: 2	Spring Jump op Kammy. Waarom op Kammy? Zij kan
Kracht: 7	Bowser herstellen. Ga door met Bowser aanvallen
Aanvallen:	met dezelfde strategie en hij is binnen de
• Vlammenwerper	kortste keren verslagen.
• Beet	
• Sprong	
• Kammy Koopa [TL041]:	
HP: 50	
Verdediging: 0	
Kracht: 5	
• Magie op Mario	
• Magie op Partner	
• Magie op Zichzelf	
• Magie op Bowser	
Locatie: Paleis der	
Schaduw	

| [SHAQ1] | [TL124] |

Baas: Shadow Queen	Gebruik eerst twee keer Art Attack om de Shadow
Fase 1	Queen al meteen veel schade te doen, en vervolg
HP: 150	dan je aanvallen met Rally Wink om Mario 2 keer te
Verdediging: 0	laten aanvallen en Power Bounce of Spring Jump.
Kracht: 7	Zodra ze nog ongeveer 80 HP over heeft, zal ze
Aanvallen:	haar gedaante veranderen in haar originele
• Powers-Up	gedaante, en zal je haar niet kunnen beschadigen.
• Bliksemschicht	Val haar drie beurten lang aan en ze zal haar HP
Locatie: Paleis der	herstellen. Je gaat het gevecht uit.
Schaduw	

| [SHAQ2] | [TL124] |

Baas: Shadow Queen	Begin met Supernova en zorg dat Vivian je partner
Fase 2	is. Gebruik haar Fiery Jinx om meteen van de
HP: 150	handen af te komen en ga dan door met Shade Fist
Verdediging: 0	en Spring Jump. Gebruik Vivians Veil om te
Kracht: 7	ontwijken wanneer de Shadow Queen zichzelf
Aanvallen:	versterkt en gebruik Multibounce en Fiery Jinx
• Versterk	wanneer ze de Dead Hands oproept. Na een paar keer
• Bliksemschicht	aanvallen zul je met een kans van 100% een Shine
• Doden oproepen	Sprite x3 krijgen, waardoor het publiek zich weer
• Vergiftiging	vult en je je HP, FP en SP terugkrijgt. Ga door
• Verwarring	met mijn strategie en ga over naar Bobbery wanneer
Sub-Bazen:	Vivian is verslagen totdat de Shadow Queen is
• Handen:	verslagen!
HP: 5	
Verdediging: 0	
Kracht: 7	
Aanvallen:	
• Mep	
• Absorbeer	

• Dead Hands	
HP:	8
Verdediging:	0
Kracht:	3
Aanvallen:	
• Grijpen	
• Schuiven	
Locatie:	Paleis der Schaduw

[D0204] Optionele Bazen

- Gus [GUSOO]
- Atomic Boo [ATBOO]
- Bonetail [BONET]

Bazen die niet per se verslagen hoeven worden.

[GUSOO]	[TL042]
Optionele Baas: Gus	Gus is niet al te moeilijk. Zorg alleen
HP: 20	dat je NIET op hem springt. Gus heeft
Verdediging: 0	namelijk een speer in zijn hand en die
Kracht: 3	zul je raken als je dat probeert. Je
Aanvallen:	dus je Hamer moeten gebruiken. Zet
• Speerrennen	Goombella met Y voor je en doe bij elke
Superbeschermt tegen:	zet Verdedig. Als Gus je dan aanvalt,
• Fysiek Contact uit de lucht	probeer Bescherm of Superbescherm te
	doen. Bij bescherm verlies je dan maar
	1 Heart Point. Je hebt er 10, dus als je
	Mario twee keer Power Smash laat doen en
	dan vervolgt met een aantal gewone
	Hameraanvallen, heeft Goombella nog 1
	Heart Point over.

[ATBOO]	[TL072]
Optionele Baas: Atomic Boo	Gebruik gewoon de hele tijd door Power
HP: 40	Bounce en Multibonk. Ga, zodra je FP op 0
Verdediging: 0	verder met gewoon Springen en Headbonken,
Kracht: 4	en Atomic Boo moet zo verslagen zijn.
Aanvallen:	
• Boe!	

[BONET]	[TL101]
Optionele Baas: Bonetail	Tattle het beestje, en ga dan snel door met
HP: 200	de Mario Spring Jump - Rally Wink strategie.
Verdediging: 2	Als je die niet kent, gebruik gewoon Mario's
Kracht: 8	Spring Jump en Goombella's Rally Wink. Wissel
Aanvallen:	snel naar Vivian als hij zich oplaadt en ga
• Verwarrende Adem	verder met de strategie tot de complete 200
• Beet	HP verdwenen is.
• Vertrappen	
• Versterk	
• Adem	

```
| • Herstellen |
| Locatie: Pit of 100 |
| Trials |
|_____|
```

```
-----
'|____/-----
'| \ erichtenbord ----- [D-003] |-----+-----+
'^-----'-----'-----' | Mini-Inhoud: |
|-----|-----|
| [D0301] Bericht 01 |
| [D0302] Bericht 02 |
| [D0303] Bericht 03 |
| [D0304] Bericht 04 |
| [D0305] Bericht 05 |
| [D0306] Bericht 06 |
| [D0307] Bericht 07 |
| [D0308] Bericht 08 |
| [D0309] Bericht 09 |
| [D0310] Bericht 10 |
|-----|-----|
```

[D0301] Bericht 01

Tijd: Zodra je voor het eerst in Rogueport bent.

Voorkant:

"De Gebiedsoorlog tussen het Pianta syndicaat en de Robbo's warmt op! Blijkbaar! Het is beter om binnen te blijven!"

Achterkant:

"I zag daarnet de mooiste, meest elegante prinses in Rogueport. Ik denk dat verliefd ben!"

- Podley's beste klant"

[D0302] Bericht 02

Tijd: Nadat je de Duizend-Jaar Deur voor het eerst hebt bezocht.

Voorkant:

"Een gloeiend, mysterieus licht onder de stad?!? Dat ruikt naar een schat, mensen!"

Achterkant:

"Ik zag dat Mario werd bestolen! Ik denk dat zelfs supersterren niet naar de schoonmakers genomen kunnen worden (?)! Ik ben benieuwd hoeveel Muntjes die vetklep sowieso heeft?"

- De huishoudende Goomba"

[D0303] Bericht 03

Tijd: Na Hoofdstuk 1

Voorkant:

"Hooktail van Petal Meadows verslagen door dappere held! Dat moet een sterke gast zijn geweest!"

Achterkant:

"Terwijl ik naar badges in Hooktail Kasteel zocht, kwam ik een spiffy (???), besnorde knakker tegen..."

- De Hart-stelende Dief"

[D0304] Bericht 04

Tijd: Na Hoofdstuk 2

Voorkant:

"De X-Nauts die het Boggly Woud terroriseerden hebben zich teruggetrokken! Wat was hun motief?"

Achterkant:

"Wat is er gebeurd met dat schattige kleine Puni jongetje? Ik mis hem. Snif..."

- Toadette, de dierenvriend"

[D0305] Bericht 05

Tijd: Na Hoofdstuk 3

Voorkant:

"Nieuweling "The Great Gonzales" neemt de Glitz Pit als een storm over! Een schrik onderweg?"

Achterkant:

"Rawk Hawk mag dan wel sterk zijn, maar hij is geen Prins Mush, is hij? Nee, dat is hij niet.

- Een vechtfan."

[D0306] Bericht 06

Tijd: Na de derde Kristallen Ster aan de Duizend-Jaar Deur te hebben laten zien.

Voorkant:

"The Great Gonzales kampioen van de Glitz Pit! Maar hij heeft de riem afgestaan!"

Achterkant:

"The Great Gonzales is de beste! Hij is misschien zelfs sterker dan Prins Mush! Yeah!

- Een vechtfan

[D0307] Bericht 07

Tijd: Na het halen van Hoofdstuk 4.

Voorkant:

"Toad Bros. Bazaar kondigt een vervolg op best-seller "Super Luigi" aan!

Verkrijg je kopie!"

Achterkant:

Soms denk ik dat ik beter af zou zijn als ik niet kon praten. Aw, ik wou dat ik nog een varken was...

- Een depressieve Twiligher"

[D0308] Bericht 08

Tijd: Na de vijfde Kristallen Ster aan de Duizend-Jaar Deur te hebben laten zien.

Voorkant:

"Verdwenen mensen keren terug van het vervloekte eiland van Kielhaal Key! Met een schat misschien?"

Achterkant:

"Snorremans is terug van Kielhaal Key! Ik wil gaan! Wat maakt het nou uit als ik wordt vervloekt?

- Een vent die wat gemakkelijk geld wil verdienen

[D0309] Bericht 09

Tijd: Na de zesde Kristallen Ster aan de Duizend-Jaar Deur te hebben laten zien.

Voorkant:

"Don Pianta gaat met pensioen! Frankie neemt de kroon over! Maak een dikke envelop klaar!"

Achterkant:

"-Vloek Hoek-

Oh, MAN ben jij blij dat je mijn dagboek niet hebt gelezen... Hoo...

- De Geest in Kamer 4"

"Oeroude profeet ontdekt! Wanneer de maan helder schijnt, zal het einde naderen..."

[D0310] Bericht 10

Tijd: Na de laatste Kristallen Ster te hebben bemachtigd.

Voorkant:

"Oeroude profeet ontdekt! Wanneer de maan helder schijnt, zal het einde naderen..."

Achterkant:

"Wat gebeurt er deze nacht? Is de man in de maan gek geworden ofzo?

- De Starstruck Astronomier."

[D0311] Bericht 11

Tijd: Na het uitspelen van het spel.

Voorkant:

"Wanneer het licht uit Rogueport vervaagt, komt er een held tevoorschijn, zijn naam vastlegend in legendes."

Achterkant:

" - Super Luigi -

Alle vijf delen zijn nu te kopen bij Toad Bros. Bazaar!

- De Besnorde Groene Baron"

```

,---.
|  -'
| ,-'
`---| litz Pit Gevechten _-----| [D-004] |---+-----+
,--.| -----| '-----' |           Mini-Inhoud           |
`-+'                                     |-----|
                                           | Rank #19           |
                                           | Rank #18           |
                                           | Rank #17           |
                                           | Rank #16           |
                                           | Rank #15           |
                                           | Rank #14           |
                                           | Rank #13           |
                                           | Rank #12           |
                                           | Rank #11           |
                                           | Rank #10 - 1       |
                                           | Rank #10 - 2       |
                                           | Rank #9            |
                                           | Rank #8            |
                                           | Rank #7            |
                                           | Rank #6            |
                                           | Rank #5            |
                                           | Rank #4            |
                                           | Rank #3            |
                                           | Rank #2            |
                                           | Rank #1            |
                                           | Kampioen           |
                                           |-----|

```

```

,---.
|  -'
| ,-'
`---| evechten met andere vechters uit de Glitz Pit. Gevechten staan op
,--.| chronologische volgorde.
`-+'

```

```

_ |           Glitz Pit Gevecht           | _
|           Rank #19: Goomba Bros.         |
|-----|
| Vijanden: Goomba x5                     |
| Goomba [TL001]:                         |
|   HP:           2                       |
|   Kracht:       1                       |
|   Verdediging:  0                       |
|-----|
| Hoop dat je Mario, sprongaanvallen en FP mag |
| gebruiken, doe wat Grubba wilde dat je deed en |
| gebruik Multibounce of Koops' Power Shell om |
| ze in één keer af te maken.             |

```

```
-----  
|           Glitz Pit Gevecht           |  
|           Rank #18: KP Koopas         |  
|-----|  
| Vijanden: KP Koopa x2, KP Paratroopa x1 |  
| KP Koopa [TL012]:                     |  
|   HP:           4                       |  
|   Kracht:       2                       |  
|   Verdediging:  1                       |  
| KP Paratroopa [TL013]:                 |  
|   HP:           4                       |  
|   Kracht:       2                       |  
|   Verdediging:  1                       |  
|-----|  
| Tattle eerst beide beestjes maar, en gebruik |  
| dan een succesvolle Earth Tremor om ze in één |  
| keer om te brengen.                     |  
|-----|
```

```
-----  
|           Glitz Pit Gevecht           |  
|           Rank #17: Pokey Triplets     |  
|-----|  
| Vijanden: Pokey x3                     |  
| Pokey [TL054]:                         |  
|   HP:           4                       |  
|   Kracht:       3                       |  
|   Verdediging:  0                       |  
|   Superbeschermt tegen:                 |  
|   • Fysiek Contact                     |  
|-----|  
| Tattle er eerst één, en wissel dan snel van |  
| partners met Flurrie. Gebruik Flurrie's Gale |  
| Force om alle Pokeys weg te blazen en zo het |  
| gevecht te winnen.                     |  
|-----|
```

```
-----  
|           Glitz Pit Gevecht           |  
|           Rank #16: Dead Bones         |  
|-----|  
| Vijanden: Dull Bones x3                 |  
| Dull Bones [TL020]:                     |  
|   HP:           1                       |  
|   Kracht:       2                       |  
|   Verdediging:  1                       |  
|-----|  
| Doe wat Grubba je wilde laten doen, en gebruik |  
| Multibounce of Koops' Power Shell om ze in één |  
| keer uit de weg te ruimen.             |  
|-----|
```

```
-----  
|           Glitz Pit Gevecht           |  
|           Rank #15: Spike Storm       |  
|-----|  
| Vijanden: Spiny x2, Lakitu x1          |  
| Spiny [TL029]:                         |  
|   HP:           3                       |  
|   Kracht:       3                       |  
|   Verdediging:  3                       |  
|   Superbeschermt tegen:                 |  
|-----|
```

| • Fysiek Contact |
| Lakitu [TL027]: |
| HP: 5 |
| Kracht: 2 |
| Verdediging: 0 |

| Doe wat Grubba je wilde laten doen, Tattle ze, |
| en gebruik Earth Tremor om ze allemaal in één |
keer uit de weg te ruimen.

| Glitz Pit Gevecht |
Rank #14: Hand-it-Overs

| Vijanden: Bandit x2, Big Bandit x2 |
| Bandit [TL044]: |
| HP: 5 |
| Kracht: 2 |
| Verdediging: 0 |
| Big Bandit [TL045]: |
| HP: 8 |
| Kracht: 3 |
| Verdediging: 0 |

| Tattle ze eerst, en gebruik dan Flurrie's Gale |
| Force om ze allemaal in één keer uit te |
| schakelen. Hoop dat ze geen items van je |
stelen, want dat is niet fijn.

| Glitz Pit Gevecht |
Rank #13: Mind-Bogglers

| Vijanden: Pale Piranha x1, Dark Puff x1, |
| Pider x1 |
| Pale Piranha [TL056]: |
| HP: 4 |
| Kracht: 2 |
| Verdediging: 0 |
| Dark Puff [TL067]: |
| HP: 3 |
| Kracht: 2 |
| Verdediging: 0 |
| Pider [TL062]: |
| HP: 5 |
| Kracht: 2 |
| Verdediging: 0 |

Gebruik gewoon Flurrie's Gale Force.

| Glitz Pit Gevecht |
Rank #12: The Punk Rocks

| Vijanden: Hyper Bald Cleft x3 |
| Hyper Bald Cleft [TL078] |
| HP: 3 |
| Kracht: 2 |
Verdediging: 2

| Gebruik Earth Tremor om ze allemaal kapot te
| krijgen.

| | Glitz Pit Gevecht | |
| Rank #11: Bob-omb Squad | |

Vijanden: Bob-omb x4	
Bob-omb [TL086]	
HP: 4	
Kracht: 2	
Verdediging: 1	

| Gebruik Earth Tremor om ze allemaal kapot te
| krijgen, of Multibounce gevolgd door Koops'
| Power Shell als je liever je Power Gauge vol
| houdt.

| | Glitz Pit Gevecht | |
| Rank #10: The Armored Harriers | |

Vijanden: Iron Cleft x2	
Iron Cleft [TL080]:	
HP: 6	
Kracht: 4	
Verdediging: Onbekend	
Superbeschermt tegen:	
• Fysiek Contact uit de Lucht	

| Vlucht meteen. Je kunt ze niet aan omdat ze
| een oneindig grote verdediging hebben.

| | Glitz Pit Gevecht | |
| Rank #10: The Armored Harriers | |

Vijanden: Iron Cleft x2	
Iron Cleft [TL080]:	
HP: 6	
Kracht: 4	
Verdediging: Onbekend	
Superbeschermt tegen:	
• Fysiek Contact uit de Lucht	

| Gebruik Yoshi's Gulp-aanval twee keer om de
| twee schade te kunnen doen, en ze te verslaan.

| | Glitz Pit Gevecht | |
| Rank #9: The Shellschockers | |

Vijanden: Red Spike Top x2	
Red Spike Top [TL035]:	
HP: 5	
Kracht: 3	
Verdediging: 4	
Superbeschermt tegen:	
• Fysiek Contact uit de Lucht	

| Gebruik Yoshi's Gulp-aanval, Flurrie's Gale
| Force of Quake Hammer gevolgd door wat
| sprongetjes en hamertjes om dit af te
| handelen.

| Glitz Pit Gevecht |
| Rank #8: The Shellschockers |

| Vijanden: Shady Koopa x2, Shady Paratroopa x1

| Shady Koopa [TL014]:

| HP: 8

| Kracht: 3

| Verdediging: 1

| Shady Paratroopa [TL015]:

| HP: 8

| Kracht: 3

| Verdediging: 1

| Zorg dat ze niet op hun kop liggen! Ze
| gebruiken dan een aanval die veel sterker is
| dan hun gewone aanvallen. Gebruik eerst
| Earth Tremor, en probeer ze dan af te maken
| Multibounce en Power Shell.

| Glitz Pit Gevecht |
| Rank #7: The Poker Faces |

| Vijanden: Bristle x2

| Bristle [TL084]:

| HP: 2

| Kracht: 1

| Verdediging: 4

| Gebruik Earth Tremor, een Pow Block of een
| Earthquake.

| Glitz Pit Gevecht |
| Rank #6: The Fuzz |

| Vijanden: Fuzzy x1, Green Fuzzy x1,

| Flower Fuzzy x1

| Fuzzy [TL050]:

| HP: 3

| Kracht: 1

| Verdediging: 0

| Green Fuzzy [TL052]:

| HP: 5

| Kracht: 3

| Verdediging: 0

| Flower Fuzzy [TL053]:

| HP: 6

| Kracht: 3

| Verdediging: 0

| Gebruik Power Shell gevolgd door een
| Multibounce om de Green Fuzzy en de Fuzzy uit
| de weg te ruimen. Probeer de Flower Fuzzy dan

| te verslaan met een Superbeschermer of gewoon
| te wachten tot de volgende beurt. Je kunt ook
| Earth Tremor gebruiken.

| Glitz Pit Gevecht |
Rank #5: The Magikooa Masters
Vijanden: Red Magikooa x1,
White Magikooa x1,
Green Magikooa x1
Red Magikooa [TL037]:
HP: 7
Kracht: 4
Verdediging: 0
White Magikooa [TL038]:
HP: 7
Kracht: 4
Verdediging: 0
Green Magikooa [TL039]:
HP: 7
Kracht: 4
Verdediging: 0

| Tattle eerst de rode, doe dan een Power
| Bounce, tattle de witte, doe en Power Bounce,
| en Tattle de groene gevolgd door een Power
| Bounce.

| Glitz Pit Gevecht |
Rank #4: Hamma, Bamma and Flare
Vijanden: Hammer Bro x1,
Fire Bro x1
Boomerang Bro x1,
Hammer Bro [TL024]:
HP: 7
Kracht: 4
Verdediging: 1
Fire Bro [TL026]:
HP: 7
Kracht: 3
Verdediging: 1
Boomerang Bro [TL025]:
HP: 7
Kracht: 2
Verdediging: 1

| Doe een Earth Tremor gevolgd door Multibounce
| of Power Shell en het gevecht is voorbij.

| Glitz Pit Gevecht |
Rank #3: Craw-Daddy
Vijanden: Dark Craw x1
Dark Craw [TL043]:
HP: 20
Kracht: 6

```
| Verdediging: 0 |
|-----|
| Gebruik Koops' Shell Toss en Mario's Power |
| Smash tot 'ie kapot is. |
|-----|
```

```
_| Glitz Pit Gevecht |__
| Rank #2: Chomp Country |
|-----|
| Vijanden: Red Chomp x2 |
| Red Chomp [TL090]: |
| HP: 6 |
| Kracht: 5 |
| Verdediging: 3 |
|-----|
| Gebruik een succesvolle Earth Tremor. |
|-----|
```

```
_| Glitz Pit Gevecht |__
| Rank #1: The Koopinotor |
|-----|
| Vijanden: Dark Koopatrol x1 |
| Dark Koopatrol [TL019]: |
| HP: 25 |
| Kracht: 5 |
| Verdediging: 2 |
|-----|
| Sla hem met Power Smash en Flurrie's Lip Lock |
| en ga daarmee door tot 'ie vernietigd is. |
|-----|
```

```
_| Glitz Pit Gevecht |__
| Kampioen: Rawk Hawk |
|-----|
| Vijanden: Rawk Hawk x1 |
| Rawk Hawk [TL102]: |
| HP: 40 |
| Kracht: 4 |
| Verdediging: 0 |
|-----|
| Je hoeft nu echt niet te doen wat Grubba zegt, |
| na dit gevecht komen er geen anderen meer. |
| Begin met het tattlen van Rawk Hawk en gebruik |
| dan als maar door Power Bounce en Multibonk. |
| Als Rawk Hawk aan het plafond gaat hangen, |
| dat gebeurt nadat hij nog 5 HP over heeft, |
| gebruik je Quake Hammer. Ga zo door tot 'ie |
| verslagen is. |
|-----|
```

```
-----
\, | | | -----
| ; | . ailbox SP ----- | [D-005] |-----+-----+
' \ ' ----- '-----' | Mini-Inhoud: |
|-----|
| [D0501] 01 Frankly |
| [D0502] 02 RDM 0 |
| [D0503] 03 Peach 1 |
```

| [D0504] 04 RDM 1 |
| [D0505] 05 Peach 2 |
| [D0506] 06 Koopook |
| [D0507] 07 Koopley |
| [D0508] 08 RDM 2 |
| [D0509] 09 X 1 |
| [D0510] 10 X 2 |
| [D0511] 11 X 3 |
| [D0512] 12 Bedreiging 1 |
| [D0513] 13 X 4 |
| [D0514] 14 X 5 |
| [D0515] 15 X 6 |
| [D0516] 16 Bedreiging 2 |
| [D0517] 17 X 7 |
| [D0518] 18 X 8 |
| [D0519] 19 X 9 |
| [D0520] 20 Peach 3 |
| [D0521] 21 Koopie Koo |
| [D0522] 22 RDM 3 |
| [D0523] 23 Peach 4 |
| [D0524] 24 Petuni |
| [D0525] 25 Peach 5 |
| [D0526] 26 RDM 4 |
| [D0527] 27 Boo |
| [D0528] 28 RDM 5 |
| [D0529] 29 King K |
| [D0530] 30 Pa-Patch |
| [D0531] 31 Peach 6 |
| [D0532] 32 Zip Toad |
| [D0533] 33 RDM 6 |
| [D0534] 34 Rawk Hawk |
| [D0535] 35 Ghost T. |
[D0536] 36 RDM 7

[D0501] FRANKLY: E-MAIL

Locatie: Nadat je met Kroop, de burgemeester van Petalburg, hebt gepraat, en naar de poort die de toegang naar Shhwonk Fortress vergrendelt toe loopt.

Hallo, Mario! Hard aan het werk? Dit is Professor Frankly, in e-vorm! Het is hoogstmogelijk dat je E-mails als deze zal ontvangen terwijl je op je reis, dus kijk vaak of je mail hebt! I heb eigenlijk niets meer te zeggen dan dat, dus ik hoop alles welvarend gaat, en ik kijk ernaar uit om meer informatie te krijgen over die Kristallen Sterren!

[D0502] RDM REGISTRATIE

Locatie: Nadat je met Kroop, de burgemeester van Petalburg, hebt gepraat, en naar de poort die de toegang naar Shhwonk Fortress vergrendelt toe loopt.

Directe E-Mail Verificatie

Beste Meneer Mario! Bedankt voor het registreren voor Rogueport Directe E-Mail (RDM) service. Uw aardige vriend, Meneer Frankly, verwijste u door naar ons. Onze directe mail service zal u gewone, tijdige nieuws updates geven. We hopen dat u veel plezier hebt met onze service!

[D0503] Peach: Ik ben OK

Locatie: Nadat je de Kristallen Ster in Hooktail Kasteel hebt gevonden en net Petalburg weer hebt verlaten om zo terug te keren naar Rogueport.

Mijn Liefste Mario,

Ik stuur je deze brief in de hoop dat het je veilig bereikt. Ik word tegen mijn wil vastgehouden in een vreemde plek. Alhoewel ik niet weet waar ik ben, blijf ik ongekreukt en in relatieve comfort. Diegenen die mij gevangen hebben genomen lijken achter de kaart aan te zitten die ik je eerder stuurde. Mogelijk hopen ze het te gebruiken om de objecten te vinden die ze "Kristallen Sterren" noemen. Ik weet niet wat ze aan het plannen zijn, maar ik heb het gevoel dat het niet iets positiefs is. Mario, verzamel alsjeblieft deze Kristallen Sterren voordat zij dat doen. Je moet het doen! Ze zijn er al van bewust dat jij de kaart hebt, dus wees alsjeblieft voorzichtig. En alsjeblieft... maak je geen zorgen over mij.

-Prinses Peach-

[D0504] RDM: Eerste Uitgave

Locatie: Zodra je op weg bent naar Flurrie's huis om haar te vragen je te helpen met het vinden van de geheime ingang naar de Grootse Boom

ROGUEPORT VANDAAG

We brengen je al het nieuws van dit moment terwijl het gebeurt!

We hebben nu details van alweer een incident in de parlor in het westen van Rogueport. Woedend door de hoge Pianta prijzen, Goomfrey (30 jaar) is verdacht voor het op gewelddadige wijze schudden van de Pianta Wisselaar (5 jaar), wat de Pianta Wisselaars alarmgeluid liet klinken, wat tot een korte periode van uitschakeling van de Pianta Wisselaar leidde. De parlor was gedwongen om tijdelijk te sluiten.

Het slachtoffer: "Ik ben een machine. Het maakt niet uit hoe hard je me schud, ik voel geen pijn. Einde interview."

WINKELREPORTER GO!

Ontvang het beste winkelnieuws over de beste winkelplekken van de wereld!

Als Petalburg je bestemming is, kun je de winkel dat de afgelopen 20 jaar het meest besproken onderwerp is in de stad onmogelijk missen: Niff T.'s Winkel! De Vriendelijke eigenaar is lang de meest verkozen kandidaat in de stad geweest, maar het gerucht doet de ronde dat hij in het geheim verliefd is op de eigenaar van de herberg! De wijze en amusante winkeleigenaar moet dit zeggen: "Je leeft maar één keer, dus geniet ervan terwijl het kan! Begin nu met winkelen bij het goede oude Niff T.'s Winkel!

KOKEN VOOR NIEUWELINGEN

Geïnteresseerd in koken maar weet je niet wat je moet koken? Probeer onze chefkoks heerlijke suggesties!

Het lekkere recept van vandaag:

Fried Shrooms!

Voeg wat kruiden aan je Mushrooms toe, sauteer ze een beetje, en ze zijn klaar voor de eettafel!

NOTITIES VAN DE REDACTEUR

We hopen dat je hebt genoten van RDM's eerste uitgave! Je kunt uitkijken naar komende edities die binnenkort naar jou op weg zijn!

Gepubliceerd door Rogueport
Restauratie Comité

[D0505] Peach: Wees voorzichtig!

Locatie: Nadat je de pijp naar de Grootse Boom weer uit bent en op weg bent naar Rogueport Riool.

Liefste Mario,

Je maakt je vast veel zorgen over mij... Maar weet alsjeblieft dat het goed met me gaat! Ik maak me eigenlijk meer zorgen over jou. De barbaren die me hebben gekidnapt zijn wanhopig aan het zoeken naar de Kristallen Sterren. Ik zal proberen zoveel mogelijk over ze te weten te komen. Ik e-mail je alles wat ik uitvind, OK? Je moet weten dat ik je mis. De laatste tijd heb ik alleen maar gedroomd over onze dagen terug in het kasteel. Ik hoop dat we binnenkort weer zorgeloze dagen daar besteden.

-Prinses Peach-

[D0506] Koopook: Verstoppertje

Locatie: Nadat Frankly je heeft geïnformeerd over de Duizend-Jaar Deur, en je zijn kantoor verlaat.

Hoe is het, Koops? Nadat je me gevonden hebt, Koops, heb ik een mooi verstopplekje gevonden in een plek genaamd Goomstar Tempel. Het is zo koud dat mijn schild vorstig is, maar het is een geweldige plek voor verstoppen.

Natuurlijk wil ik niet dat iemand me vindt, maar... hetgene is, ik wil juist WEL dat iedereen ziet hoe goed ik ben in verstoppen. Zie je de strik waarin ik me bevindt?

In ieder geval, zeg het iedereen! Probeer de Verstoppertje Koopa te vinden! Zie je later... of niet!

Van Koopook

[D0507] Koopley: Hoe is het leven?

Locatie: Nadat je de Blimp Ticket van Don Pianta hebt gekregen en op weg bent naar de Blimp.

Mario! Koops! Hoe gaat het met jullie?

Ik ben verbijsterd... Ik had geen idee dat een machine als deze gebruikt kon worden om berichten te versturen! Technologie! Wauw!

Het gaat geweldig met mij, vers bronwater aan het drinken, wilde bloemen aan het pluken, mijn schild aan het polijsten... dit stadje leek tien jaar geleden zo saai, maar ik zie de wereld anders nu. Ik durf te wedden dat jij Petalburg ook leuker gaat vinden dan je eerder deed wanneer je terugkeert van JOUW avontuur, Koops!

Dus, waar gaan jullie als volgende naartoe? Ik wil dat je de wijde wereld ziet,
Zoon; het zal goed voor je zijn! Maar ga niet TE veel verder dan de voorderu!
Aah ha ha ha!

Van, Koopley

[D0508] RDM Uitgave 2

ROGUEPORT VANDAAG
Oude Toad vestigt zich in Herberg!

Het is aan het licht gekomen dat na zich te hebben gevestigd in onze herberg,
Toadsworth (60 jaar) vaak gespot is in het gezelschap van Zess T. (55 jaar). De
beruchte kieskeurige Zess T. verraste iedereen toen ze haar hoorden zeggen: "Wat
is er mis met tijd doorbrengen met mijn kleine Toadje?" De mogelijkheid dat zo'n
reactie opent heeft onze oren en ogen aan de situatie gelijkmd!

WINKEL REPORTER GO!
Onze focus aan aandacht deze week? Pungents Grootse Boom Winkel!

Pungents gemakkelijke bedrijfsleiding filosofie gaat: Geld en meisjes zijn
onvoorspelbaar, dus gemakkelijk gekomen, gemakkelijk gaan, snap je?" Hij
begrijpt ook volledig waarom zijn winkel niet drukker is: "We zijn wel verstopt,
maar zoals elke schat zijn we het waard om te zoeken!" Hij heeft zelfs een
speciale aanbieding voor RDM lezers: Voor de komende 15 minuten geef ik je
dubbele winkelpunten!"

KOKEN VOOR BEGINNERS
De lekkere recept van vandaag: Spicy Soup!
Stop een Fire Flower in heet water en... Presto! Je bent klaar! Het perfecte
eerste maal voor kinderen om te koken!

NOTITIES VAN DE REDACTEUR
We zijn de hele nacht aan het werk geweest om je deze editie van RDM te brengen.
Kijk vooruit naar meer nieuw in de derde uitgave, binnenkort!

Gepubliceerd door Rogueport
Restauratie Comité

[D0509] X 1

"ALs Je De KrIsTAlLEn StEr WiLt HeBbEn, DoE dAn WaT iK zEg.
VaN X."

[D0510] X 2

"gA nAaR hEt WaTeRgAt BuItEn De GlItZ pIt.
VaN X."

[D0511] X 3

"MeP dE bLoKkAdE iN dE mInOr-LeAgUe KlEeDkAmEr.
VaN X."

[D0512] Bedreiging 1

"Ga door met je bemoeien met andermans zaken en je bent D-O-O-D V-L-E-E-S."

[D0513] X 4

"gA nAaR dE tElEfOoNcEl Op HeT pAvIlJoEn.
VaN X."

[D0514] X 5

"gA nAaR dE oPsLaGkAmEr NaAsT gRuBbA's KaNtOoR.
vAn X."

[D0515] X 6

"vInD dE tRaP-kNoP oM dE zOldER tE bErEiKeN.
vAn X."

[D0516] Bedreiging 2

"Dit is je laatste waarschuwing! Houd op met rond te snoepen over de Kristallen Ster! Als je dat niet doet, wacht je hetzelfde lot als de anderen die vermist raakten..."

[D0517] X 7

"vErWiJdEr De GrEaT gOnZaLeS pOsTeRs In De LoBbY.
vAn X."

[D0518] X 8

"gA nAaR dE tWeEdE eTaGe VaN dE oPsLaGkAmEr.
VaN X."

[D0519] X 9

"vInD dE gEeSt In De KaMpIoEnEnKaMeR.
vAn X."

[D0520] Peach: Slecht Plan!

Locatie: Nadat je terug bent gekomen in Rogueport na de derde Kristallen Ster te hebben gekregen.

Liefste Mario,

Ik heb iets vreselijks uitgevonden. Deze dingen... de X-Nauts... ze plannen de wereld over te nemen! Het is voor dat doel dat ze de Kristallen Sterren zoeken. Ik weet nog steeds niet wat de Kristallen Sterren ermee te doen hebben, maar je moet ze proberen allemaal te krijgen... Ik zal alle mogelijke informatie proberen te achterhalen.

-Prinses Peach-

[D0521] Koopie Koo: Mis je!

Locatie: Zodra je op weg bent naar de pijp die naar Twilight Town leidt.

Lieve Mario en Koops,

Ik hoop dat jullie twee het goed maken. Ik moet toegeven, nu Koops weg is gaat het niet zo goed met mij.

Ik word eenzaam, en ga Koops' huis in, en ruik die Koops-geur. Ik denk dat het je cologne is ofzo, maar het maakt me zo depressief...

Ik ben gewend geraakt aan je geur, Koops... Oh! En het ding is, je vader, Koopley, heeft zijn eigen geur, en het is... raar. Ik denk dat het de geur van Hooktails maag is. Dat is... vies.

Nu word ik misselijk. Oh, en sinds hij ooit mijn vader gaat worden, kan ik maar beter gewend raken aan zijn geur, hè? ...Oh! Wat schrijf ik nu? Ik stuur dit toch! Hee Hee Hee!

Liefs, Koopie Koo.

[D0522] RDM Uitgave 3

ROGUEPORT VANDAAG
Middag, Vandaag

De Excess Express kwam voor de eerste keer in tien jaar te laat wanneer een verdacht incident de station bewaking activeerde. Gebiedsjongere en treinenthousiast Laki (18 jaar) werd gevonden terwijl hij foto's nam in een alleen-medewerkers gebied bij de Express en werd betrappt door lokale samaritanen. "Ik snap hoe mensen veel van treinen houden, maar we hebben veiligheid en bewaking om op te houden!" sputterde de treinconductor. De jongere werd vrijgelaten met een waarschuwing... deze keer.

WINKEL REPORTER GO

Deze week gaan we Glitzzville Sales Stall highlighten!

Al hebben ze nooit zoveel bezoekers als het Hot Dog Kraampje, de eigenaar weet zeker dat ooit op een dag de mensen zullen zien dat zijn winkel bestaat! Eerder in ons interview zette de eigenaar van het Hot Dog Kraampje de journalist vast en moest dit zeggen: "Wie heeft Sales Stall nodig! Mijn Hot Dog geeft je alles wat je wilt! Nu maar voor 10 Muntjes!" Een klein gevecht brak hierna uit, maar we zijn blij dat niemand serieus gewond raakte. Blijkbaar weet iedereen in

Glitzville hoe je een mep moet verkopen...

KOKEN VOOR NIEUWELINGEN

Hee daar, nieuwelingen! Flexeer je kronkelige rietjes, want het recept van vandaag is voor Fresh Juice! Meng gewoon Honey Syrup tot je een mooi, schuimig sap hebt en geniet! Probeer er een in de morgen om je dag meteen te starten!

NOTITIES VAN DE REDACTEUR

We zijn pas aan het beginnen, mensen! Wacht maar tot je onze glorieuze nieuwe uitgave ziet!

Gepubliceerd door Rogueport

Restauratie Comité

[D0523] Peach: Slechte Schat!

Locatie: Nadat je de vierde Kristallen Ster hebt bemachtigd en net terug in Rogueport Riool bent.

Mijn liefste Mario,

Ik ben er eindelijk achter wat de legendarische schat is. Het is de ziel van een demoon! De X-Nauts plannen om dit duizend-jaar-oude monster terug uit de dood te halen... En zijn kracht te gebruiken om de wereld te veroveren! Ze zijn de Kristallen Sterren aan het verzamelen zodat ze de Duizend-Jaar Deur kunnen openen... Ze zullen de ziel van deze demoon vinden... Maar het enige wat het gevangen kan houden zijn de Kristallen Sterren zelf! Je moet zorgen dat ze de Kristallen Sterren niet krijgen! Alsjeblieft, Mario... Je moet hun verschrikkelijke plannen stoppen!

-Prinses Peach-"

[D0524] Petuni: Joe Hoe!

Locatie: Nadat je Bobbery hebt overgehaald mee te komen naar Kielhaal Key en je op weg bent naar de haven.

Hoi, Mario! Hoe gaat het met je? Het gaat, uh, goed met mij. Nee, heel goed! Nee!!! GEWELDIG!!!

Er zijn hier een heleboel dingen veranderd. Oh, maar niet de ouderling die boos is op mijn broer. Dat is nog steeds hetzelfde.

Ik zou wel willen dat je eens terug zou komen om met me te spelen. Heb je het echt zo druk? Ga je soms naar een plek ver weg? Zoiets als een plek waar nog nooit iemand is geweest? Wauw! Dat zou LEUK zijn! Ik ben jaloers!

Nou, als je ooit tijd hebt om terug te komen, kom dan met mij spelen, OK? Je moet het BELOVEN!

Van, Petuni.

[D0525] Peach: Goed Nieuws!

Locatie: Nadat je weer in Rogueport Haven bent na het behalen van de vijfde Kristallen Ster.

Liefste Mario,
Ik heb goed nieuws!

Ik weet niet waar ik gevangen wordt gehouden, maar er is hier een vreemde computer genaamd TEC. Door samen te werken met deze TEC is het me gelukt wat informatie te verkrijgen over deze slechteriken. TEC analyseert het nu... en hoe vreemd het ook klinkt, ik vertrouw hem. Zodra zijn analyse klaar is, zal ik je informeren over de details van hun plannen. Ik e-mail je weer zodra ik meer leer. Wees braaf, oké?
-Prinses Peach-

[D0526] RDM Uitgave 4

Locatie: Zodra je in Rogueport Centraal bent na het behalen van de vijfde Kristallen Ster.

ROGUEPORT VANDAAG
Dusk, Vandaag

Goomez (40 jaar), bekend voor het stelen van bloemen in het parkje in het westen van Rogueport, is betrapt op het eten van de bloemen en heeft een harde waarschuwing gekregen van autoriteiten. Toen we vraagden om wat commentaar, zei Goomez, "Nou, ik hou heel, heel veel van bloemen, en ik zat wat rond te hangen, en voor ik het wist, zaten ze in mijn mond... Ik schaam me zo diep." Bewoners van Rogueport reageerden met ongeloof en rancune goedkeuring voor de versterking van bloemenconservatie pogingen.

WINKEL REPORTER GO!
Deze keer introduceren we de Twilight Winkel!

Het bekijken van het getrouwde eigenarenpaar is een hartverwarmend gezicht, maar zorg dat manlief niet zijn slechte kant toont! "Glimlach niet naar MIJN vrouw!" zegt de gemoedelijke, jaloeerze eigenaar. "Ik ben de hare voor het leven, en je leuke grote-studentanden zullen dat niet veranderen!" Nou, wie kan er twijfelen aan hun permanente liefde? Zeker niet deze journalist. We vroegen de eigenaar voor meer commentaar, maar vinden het jammer dat deze woorden hier onprintbaar zijn.

...Maar we hebben wel geleerd van de vrouwelijke eigenaar dat er een dubbel-punt verkoop voor alle RDM lezers is! Laat haar gewoon dit scherm zien in de komende 15 minuten om je punten te verdubbelen voor elke aankoop!

KOKEN VOOR NIEUWELINGEN
Oké, mijn kleine nieuwelingen, we zijn bij een meer geavanceerd recept gekomen vandaag! De maaltijd is een Healthy Salad... Snij gewoon een Turtley Leaf en een Horsetail in stukjes, mix ze samen, en je bent klaar! Perfect voor een dieet!

NOTITIES VAN DE REDACTEUR
Dat is alles voor vandaag! Maar bekijk je mailbox snel voor weer een opwindende uitgave!

Gepubliceerd door Rogueport
Restauratie Comité

[D0527] Boo: Mail?

Locatie: Zodra je op weg bent naar de Excess Express nadat je de Train Ticket hebt gekregen van Don Pianta.

Ben jij Mario? Heeft deze e-mail... heb je deze e-mail gekregen? Kijk, ik vind technologie vreemd, dus als je niet Mario bent, vernietig deze e-mail dan, oké?

Maar als je hem wel bent, bedankt voor het redden van mijn gevangen vrienden. Het leek me goed om een goede tip met je te delen, dus hier is het: er zijn nog steeds heel veel schaten in Creepy Steeple!

Waarschijnlijk, jou kennende, heb je het allemaal al gevonden... ugh... ik ben zo zinloos...

Nou, veel plezier met je niet-zo-zinloze avontuur.

De Creepy Steeple Boo

[D0528] RDM Uitgave 5

Locatie: Ergens in de ochtend van Dag 2 op de Excess Expres.

ROGUEPORT VANDAAG

Locale magiër Merlurvee (25 jaar) werd vandaag naar het ziekenhuis meegenomen, gevolgd door hordes bezorgde fans. Gelukkig leed Merlurvee volgens woordvoerder van het ziekenhuis onder niet meer dan een heftige zaak van indigestie veroorzaakt door de wilde zwelgpartij op acht Shroom Steaks. The glorieuze deler beweerde dat haar "aura gevuld was met de kracht van de steak," maar deze journalist kan het niet helpen om er nieuwsgierig naar te zijn waarom ze faalde om dit allemaal te voorspellen...

WINKEL REPORTER GO!

Deze keer gaan we naar de Kielhaal Gallerij!

We zijn er trots op de geestondernemer die getoond werd door het managende team die deze gratis handel naar dit uitgestorven eiland bracht te eren! "Ik wilde graag iets doen wat nog nooit eerder gedaan was," gutste de onzinkbare eigenaar en ex-vechtfan. "Dus noem me van nu af aan 'De Onzichtbare Winkelmeester'. Ik ben 100% serieus. Print dat." We wensen hem allen het succes dat hij met twee handen kan grijpen en mee kan worstelen naar de mat!

KOKEN VOOR NIEUWELINGEN

Luister goed, nieuwelingen, want hier is nog een meer geavanceerd recept! De maaltijd van vandaag is de enkel-geserveerde Peach Tart! Neem een Peachy Peach, voeg Cake Mix toe, roeren, en bakken maar! Probeer dat bij teetijd, nieuwelingen...

NOTITIES VAN DE REDACTEUR

Bedankt voor het lezen van het grootste vod van het land! Tot de volgende uitgave!

Gepubliceerd door Rogueport
Restauratie Comité

[D0529] King K: Hoe is 't, dog?

Locatie: Nadat je de brug bij Riverside Station hebt opengedaan en je op weg

bent naar de trein.

Yo, G-money! Ik ben het, King K! Je maatje uit de Glitz Pit!

Ik WEET dat je me herinnert, dog! Hoe gaat 't met je? Wat is er, ben je ergens anders bezig met sukkels KO'en?

Ik leef nog steeds groots in de minor league, maar ik word bezig gehouden, je weet hoe het is. Ik moet je bedanken voor dat je me hebt overtuigd om te blijven, dog. Je hebt moe good opgepompt!

Dus, gaan we ooit nog chillen, of wat? Of zien we elkaar gewoon in de ring? Wees voorzichtig, dog: de volgende keer dat je tegenover King K staat, ben ik veel, veel, veel, veel, veel, veel, VEEEEEL BETER!

Hou het echt, King K

[D0530] Pa-Patch: Oy, jij!

Locatie: Ergens op de ochtend van Dag 3 op de Excess Express.

Oy, Mario, hoe is 't met je snor? Het leven op het eiland voelt geweldig! Wanneer de zon opkomt, word ik wakker, en wanneer het ondergaat, ga ik slapen! Perfect voor een simpele gozer als ik, niet?

Soms lult die Flavio wat over watertrappelen in plaats van een leven bemachtigen, maar dan zet ik hem gewoon uit.

Dus jij bent bezig met een nieuw avontuur? Ik denk dat dat het beste bij je past. Geef die hooligans een pak slaag en red je prinses!

Van, Pa-Patch

[D0531] Peach: Mijn locatie...

Locatie: Na hoofdstuk 6, nadat je de trein uitkomt.

Mario,

Ik weet waar ik gevangen wordt gehouden. Ik ben op de maan. Juist. De maan die in de ruimte zweeft. En ik ben achter iets veel afschrikwekkenders gekomen. Om de ziel van het monster te laten herrijzen, hebben ze mijn...

[D0532] De Echte Zip Toad: !

Locatie: Nadat je de zesde Kristallen Ster aan de Duizend-Jaar Deur hebt laten zien en op weg bent naar de Ultra Hammer.

Hoe is het, super-detective! Ik heb gehoord dat je het mysterie achter mijn bedrieger hebt ontrafeld! Jij bent de beste, man, serieus!

Zie je, als je zo'n grote ster als Zip Toad bent zullen dit soort dingen constant gebeuren. Het is de biz.

Maar, levende man! Voor een geen-naam als jij om gevaar te trotseren om mijn bedrieger te vinden! Herinnert me aan een jongere, maar minder succesvolle, ik.

Juist, dus ik ben op weg naar Toad Town om in mijn volgende film te spelen: de

komende hit On Golden Toad 2. Het zal groots zijn.

Ik heb gehoord dat je op een avontuur bent ofzo, dus zal ik je verlaten met een regel van mijn laatste film, The Toad Warrior: "Je bent cool, baby... Maar ik ben cooler!

[D0533] RDM Uitgave 6

ROGUEPORT VANDAAG

Een onbekende zakenman (30 jaar) is vandaag door de havenautoriteiten in gevangenschap genomen terwijl hij probeerde aan boord te komen bij de blimp die grote hoeveelheden vergankelijk rode vloeistof droeg. Na een paar spannende momenten identificeerde autoriteiten de vloeistof als een pittige specerij, en de zakenman werd vervolgens vrijgelaten. Onze RDM journalisten werden ge mystificeerd door het volgende onaangetrokken commentaar: "Koop onze nieuwe Hot Sauce, mensen!"

WINKEL REPORTER GO!

Deze week krijgen we het plezier om de fabuleus luxurieuze winkel op de Excess Express te introduceren, het Verkoopstalletje!

Deze unieke boetiek op de exclusieve trein van onafhankelijke welvarendheid puilt uit van het geld, maar misschien zullen de idyllische landschappen doe langsrazen je portemonneedraden doen verliezen! Zegt de onberispelijk geklede manager van verkoop: "Kom op, kom allen, ben je rijk of helemaal niet, naar ons charmante Verkoopstalletje! Hij kondigde toen een dubbel-punt verkoop voor alle RDM lezers aan! Laat hem gewoon dit beeld zien in de komende 15 minuten om het aantal punten op elke verkoop te verdubbelen!

KOKEN VOOR NIEUWELINGEN

Dit is het dan, nieuwelingen! Jullie hebben het eindelijk naar de grote federaties geschopt! Het recept van vandaag is geavanceerder. Vandaag maken we Ink Pasta. Kook gewoon Fresh Pasta tot je een perfect al dente en mix licht met Inky Sauce. Perfecto! Maak je klaar voor gourmet vreten vanavond!

NOTITIES VAN DE REDACTEUR

Kunnen jullie het geloven, beste lezers? De volgende uitgave zal onze laatste zijn! Mis het niet!

Gepubliceerd door Rogueport
Restauratie Comité

[D0534] Rawk Hawk: JIJ!!!

Is dit de zogenaamde Great Gonzales? Unh! Nou, ik ben het, je ergste nachtmerrie! De nieuwe en verbeterde Rawk hawk! Denk niet dat ik je ben vergeten, punk!

Ik ben wedergeboren, jij lafaard! Mijn leefregel betreffende training zal je geest wegblazen! Ik ben op het snelle pad terug naar de top, en er is NIEMAND die me in de weg staat! Rawk!

En nog steeds... op regenachtige dagen voel ik de bulten van je hamer der schaamte nog steeds, en voel ik de RAZERNIJ weer!

Als je ooit je gezicht nog in deze ring laat zien, zal ik je zou hard verslaan dat je moeder je niet eens meer zal herkennen! Herinner de RAAAWK!

Nummer 1
Rawk Hawk

[D0535] Ghost T.: Hallooooooo

Oooo hooo hooo hooo! Lange tijd geen spook! Het is ik, de geest van de Excess Express!

Ik durf te wedden dat je je afvraagt hoe een ethereaal iets als ik een e-mail can typen... Nou, eigenlijk nam ik de geest van de trein conducteur over om het te doen. Ooo hoo hoo hoo hoo! Geen zorgen, echter! Het gaat hartstikke goed met hem!

Ik denk dat ik mijn nieuwe dagboek op deze manier ga doen... E-mail is gelegen, snap je wel? En een verslag maken van mijn leven na de dood is cool, in een spiritueel verstand, bedoel ik...

Dus... veel geluk met je avontuur. Het is nog geen tijd voor jou on naar mijn zijde te gaan. Maar wanneer je dat ook doet, ik zal je verwelkomen. Ooo hoo hoo hoo hoo! Vaarwel!

Ghost T., van Kamer 4

[D0536] RDM Laatste Uitgave

ROGUEPORT VANDAAG

In een schokkende series van evenementen vandaag berichten lokale autoriteiten dat Zess T. (55 jaar) laat deze middag een linkerhaak aan de prietpratige uithuizige Flavio (25 jaar) bezorgde. Ons onderzoek ontsluisde dat de oorzaak van de feistige fisticuffen (?????) misschien Zess T.'s woede dat een bezorging van gourmetingrediënten op het dek bederfde omdat Flavio een tweedaags verhaal aan de dekbemannig vertelde over avonturen op de hoge zeeën. Terwijl Flavio aan het herstellen is van het tijdelijke geheugenverlies is Zess T. al benaderd door een Glitz Pit talentenscout, Don Goombatti. "Ik vind dat ze puf heeft. We zullen de wereld overnemen!" zei Goombatti.

WINKEL REPORTER GO!

Deze week nemen we een explosieve, exclusieve kijk op de winkel in Fahr Outpost, Noorderwindse Markt!

Het is zo koud dat alle handelswaaren is bevroren op de toonbank... Geintje! De glimlachende winkelmanager liet ons een fascinerende variatie van goederen terwijl de kleine mevrouw uitlegde, "Het is buiten koud, maar ik doe best om exploderen in winkel om plaats op te warmen, da? Dus binnenkomen!" Deze plek is ook groot, mensen, dus we hebben het niet eens helemaal gezien! Kom op en zie het zelf!

KOKEN VOOR NIEUWELINGEN

Dit is de laatste uitgave van Koken voor Nieuweligen! Om te zorgen dat we je met een glimlach verlaten is ons laatste recept Couple's Cake! Smeul Spicy Soup voor een aantal minuten, doe er een Snow Bunny in... en presto! Voor je ogen zal de mix klonteren en de vorm aannemen van een cake! Eet het met iemand die je

liefhebt!

NOTITIES VAN DE REDACTEUR

Dit is het, beste lezers! De laatste uitgave! Wij in het RDM kantoor hebben van iedere minuut van ons harde werk genoten om je het beste nieuws en rubrieken te brengen! Mogen we je ooit nog ontmoeten... misschien sneller dan je denkt!
(Knipoog, knipoog...)

Gepubliceerd door Rogueport
Restauratie Comité

```
.-,-.-.
'|__/_  -----_
,|   artners _-----| [D-006] |-----+-----+-----+
`'  -----_         '-----' |           Mini-Inhoud: |
                                     |-----|
                                     | [D0601] Goombella |
                                     | [D0602] Koops      |
                                     | [D0603] Flurrie   |
                                     | [D0604] Yoshi    |
                                     | [D0605] Vivian   |
                                     | [D0606] Admiraal Bobbery |
                                     | [D0607] Ms. Mowz  |
                                     |-----|
```

(Updates met Ms. Mowz Informatie zullen later volgen)

[D0601] Goombella

Level 1 HP: 10
Level 2 HP: 20
Level 3 HP: 30
Level 1 Kracht: 1
Level 2 Kracht: 2
Level 3 Kracht: 3
Verdediging: 0
X-aanval:

- Als je op X drukt in plaatsen, geeft Goombella je informatie over de plaats waar je je bevindt.
- Als je op X drukt terwijl je naast een persoon staat, geeft Goombella je informatie over die persoon.
- Als je op X drukt terwijl je naast een object staat, geeft Goombella je informatie over het object.

Gevechtaanvallen:

- Headbonk

Werkt net als Mario's normale Sprongaanval.

FP: 0
Minimale Schade Level 1: 1
Maximale Schade Level 1: 2
Minimale Schade Level 2: 2
Maximale Schade Level 2: 4
Minimale Schade Level 3: 3
Maximale Schade Level 3: 6
Type: Sprong
Aantal Vijanden: 1

Beschikbaar vanaf: Level 1

- Tattle

Gebruik deze aanval om de geselecteerde vijand in je Verklikings Logboek op te slaan. Druk tijdens de aanval op A wanneer de "+" in de cirkel zit.

FP: 0
Minimale Schade Level 1: 0
Maximale Schade Level 1: 0
Minimale Schade Level 2: 0
Maximale Schade Level 2: 0
Minimale Schade Level 3: 0
Maximale Schade Level 3: 0
Type: Upgrade
Aantal Vijanden: 1
Beschikbaar vanaf: Level 1

- Multibonk

Werkt net als de Power Bounce badge.

FP: 3
Minimale Schade Level 2: 2
Maximale Schade Level 2: Oneindig
Minimale Schade Level 3: 3
Maximale Schade Level 3: Oneindig
Type: Sprong
Aantal Vijanden: 1
Beschikbaar vanaf: Level 2

- Rally Wink

Bash de A-knop of de B-knop wanneer één van deze twee knoppen worden ingedrukt op het scherm. Ga zo door totdat het groene langs "OK" is gegaan. Mario kan dan één extra aanval doen.

FP: 4
Minimale Schade Level 3: 0
Maximale Schade Level 3: 0
Type: Laat Mario een extra aanval doen
Aantal Vijanden: 0
Beschikbaar vanaf: Level 3

Locatie: Meteen zodra je in Rogueport aankomt, na het save blok loop je een eindje naar de matrozen toe en je hoort geschreeuw. Dat is Goombella. Versla Lord Crump, en vlucht naar Rogueport Centraal. Daar wordt Goombella je eerste partner.

[D0602] Koops

Level 1 HP: 10
Level 2 HP: 20
Level 3 HP: 25
Level 1 Kracht: 1
Level 2 Kracht: 2
Level 3 Kracht: 3
Verdediging: 1

Speciale Feiten: Als koops op zijn hoofd wordt geraakt, valt hij, net als een Koopa Troopa, op de grond en wordt hij schadelijker.

X-aanval:

- Druk op X om Koops zijn schild weg te schieten om voorwerpen te krijgen en knoppen te raken die te ver weg zijn.
- Houd X ingedrukt om Koops' schild op een bepaalde plek te laten blijven zodat Mario vrij rond kan lopen.
- Laat hierna X los om het schild langs Mario te schieten.

Gevechtaanvallen:

- Shell Toss

Houd de Control Stick naar links gedrukt en wacht tot het groene balkje in de cirkel zit en een ster wordt. Laat de Control Stick dan los.

FP: 0
Minimale Schade Level 1: 1
Maximale Schade Level 1: 2
Minimale Schade Level 2: 2
Maximale Schade Level 2: 4
Minimale Schade Level 3: 3
Maximale Schade Level 3: 5
Type: Grondaanval
Aantal Vijanden: 1
Beschikbaar vanaf: Level 1

• Power Shell

Houd de Control Stick naar links gedrukt en wacht tot het groene helemaal vol is. Laat dan de Control Stick los. Wacht niet te lang, want het gaat zo weer terug, en gaat zo de hele tijd door.

FP: 3
Minimale Schade Level 1: 1 per vijand
Maximale Schade Level 1: 2 per vijand
Minimale Schade Level 2: 2 per vijand
Maximale Schade Level 2: 4 per vijand
Minimale Schade Level 3: 3 per vijand
Maximale Schade Level 3: 5 per vijand
Type: Grondaanval
Aantal Vijanden: Allemaal
Beschikbaar vanaf: Level 1

• Shell Shield

Druk op A als het naaldje in het rode vakje zit.

FP: 4
Minimale Schade Level 2: -6 voor Mario
Maximale Schade Level 2: -8 voor Mario
Minimale Schade Level 3: -6 voor Mario
Maximale Schade Level 3: -8 voor Mario
Type: Verdedigingsaanval
Aantal Vijanden: Geen
Beschikbaar vanaf: Level 2

• Shell Shield

Druk herhaaldelijk de Control Stick naar links toe, en zorg dat de bar vol wordt.

FP: 6
Minimale Schade Level 3: 1
Maximale Schade Level 3: 6
Type: Grondaanval
Aantal Vijanden: Allemaal
Beschikbaar vanaf: Level 3

Locatie: Nadat je de Stone Keys uit Shhwonk Fortress hebt gehaald en op het punt staat Petalburg weer te verlaten, op weg naar Hooktail Kasteel.

[D0603] Flurrie

Level 1 HP: 15
Level 2 HP: 25
Level 3 HP: 35
Level 1 Kracht: 2
Level 2 Kracht: 4
Level 3 Kracht: 6
Verdediging: 0
X-aanval:

- Als je op X drukt, blaast Flurrie een sterke wind uit die dingen weg kan blazen.
- Druk op X in de richting van een vijand om deze te
- Houd X ingedrukt om door te gaan met blazen.

Gevechtaanvallen:

- Body Slam

Gebruik de Control Stick om de plus in de cirkel te krijgen en wacht tot Flurrie aanvalt.

FP: 0
 Minimale Schade Level 1: 0
 Maximale Schade Level 1: 2
 Minimale Schade Level 2: 0
 Maximale Schade Level 2: 4
 Minimale Schade Level 3: 0
 Maximale Schade Level 3: 6
 Type: Fysiek Contact uit de lucht.
 Aantal Vijanden: 1
 Beschikbaar vanaf: Level 1

- Gale Force

Houd A ingedrukt en wacht tot het A-Knop-plaatje op het scherm losgelaten word. Doe hetzelfde zodra dit gebeurt, en ga zo door tot de aanval ophoudt. Een aantal vijanden worden dan weggeblazen.

FP: 4
 Type: Schadeloze aanval.
 Aantal Vijanden: 1
 Beschikbaar vanaf: Level 1

- Lip Lock

Houd A ingedrukt wanneer het sterretje oplicht om zo de HP van de vijand op te zuigen en aan Flurrie's HP toe te voegen.

FP: 3
 Type: Vampier.
 Aantal Vijanden: 1
 Beschikbaar vanaf: Level 2

- Dodgy Fog

Wacht tot de twee stipjes oplichten en druk dan de Control Stick in de aangegeven drie richtingen, elk één keer in volgorde, wanneer er een geluidje klinkt.

FP: 4
 Minimale Schade Level 3: 1 Beurt Dodgy
 Maximale Schade Level 3: 4 Beurten Dodgy
 Type: Verdedigingsaanval.
 Aantal Vijanden: Geen.
 Beschikbaar vanaf: Level 3

Locatie: Ze woont helemaal aan de rechterkant van Boggly Woud, en zal je partner worden zodra je haar ketting hebt gevonden.

 [D0604] Yoshi

Level 1 HP: 10
 Level 2 HP: 15
 Level 3 HP: 20
 Level 1 Kracht: 1
 Level 2 Kracht: 1
 Level 3 Kracht: 1
 Verdediging: 0
 X-aanval:

- Druk op X om op Yoshi te springen en op hem te rijden, waardoor je veel sneller gaat.

- Druk op A wanneer je Yoshi berijdt om een stukje in de lucht te zweven.

Gevechtaanvallen:

- Ground Pound

Bash de R-knop tot de bar vol is en houd dan op.

FP: 0
Minimale Schade Level 1: 0
Maximale Schade Level 1: 4
Minimale Schade Level 2: 0
Maximale Schade Level 2: 5
Minimale Schade Level 3: 0
Maximale Schade Level 3: 6
Type: Fysiek Contact uit de Lucht
Aantal Vijanden: 1
Beschikbaar vanaf: Level 1

- Gulp

Houd R ingedrukt en laat het los zodra de bar vol is.

FP: 4
Minimale Schade Level 1: 0
Maximale Schade Level 1: 4
Minimale Schade Level 2: 0
Maximale Schade Level 2: 5
Minimale Schade Level 3: 0
Maximale Schade Level 3: 6
Aantal Vijanden: 2
Beschikbaar vanaf: Level 1

- Mini-Egg

Druk op A wanneer één van de drie cirkeltjes oplicht.

FP: 3
Minimale Schade Level 2: 0
Maximale Schade Level 2: 3, en gekrompen vijanden.
Minimale Schade Level 3: 0
Maximale Schade Level 3: 4, en gekrompen vijanden.
Type: Krimpaanval.
Aantal Vijanden: Alle
Beschikbaar vanaf: Level 2

- Stampede

Druk L en R herhaaldelijk in totdat de bar gevuld is.

FP: 6
Minimale Schade Level 3: 0
Maximale Schade Level 3: 6
Type: Grondaanval.
Aantal Vijanden: Alle
Beschikbaar vanaf: Level 3

Locatie: Komt uit het ei dat je van de eigenaar van het Hot Dog Kraampje in Glitzville hebt gekregen. Hij komt uit het ei nadat je verliest van de Amored Harriers.

[D0605] Vivian

Level 1 HP: 15
Level 2 HP: 20
Level 3 HP: 30
Level 1 Kracht: 3
Level 2 Kracht: 4
Level 3 Kracht: 5
Verdediging: 4
X-aanval:

- Druk op X om Vivian je in de schaduwen te laten trekken, waar je je kunt

verstoppen. Op deze manier kun je je verstoppen voor vijanden.

- Druk op X om weer uit de grond te komen.

Gevechtaanvallen:

- Shade Fist

Wacht tot de stipjes zijn gevuld en druk dan op de knop die verschijnt. Dit kan A, B, Y of X zijn.

FP: 0
Minimale Schade Level 1: 3
Maximale Schade Level 1: 3 + Verbranden
Minimale Schade Level 2: 4
Maximale Schade Level 2: 4 + Verbranden
Minimale Schade Level 3: 5
Maximale Schade Level 3: 5 + Verbranden
Type: Vuurmeep.
Aantal Vijanden: 1
Beschikbaar vanaf: Level 1

- Veil

Er verschijnen 5 knoppen die je in de gegeven volgorde moet indrukken.

FP: 1
Minimale Schade Level 1: 0
Maximale Schade Level 1: 0
Minimale Schade Level 2: 0
Maximale Schade Level 2: 0
Minimale Schade Level 3: 0
Maximale Schade Level 3: 0
Type: Verdediging
Aantal Vijanden: 0
Beschikbaar vanaf: Level 1

- Fiery Jinx

Er verschijnen 5 knoppen (niet in één keer, maar na het indrukken van de eerste knop verschijnt de tweede etc). Druk de knoppen op de juiste volgorde in en alle vijanden krijgen schade.

FP: 6
Minimale Schade Level 2: 0
Maximale Schade Level 2: 5
Minimale Schade Level 3: 0
Maximale Schade Level 3: 6
Type: Explosie
Aantal Vijanden: Alle
Beschikbaar vanaf: Level 2

- Infatuatie

Druk op A wanneer er een hart boven de vijand verschijnt en de vijand wordt verward.

FP: 4
Minimale Schade Level 3: 0
Maximale Schade Level 3: 0
Type: Verwarring.
Aantal Vijanden: 1
Beschikbaar vanaf: Level 3

Locatie: Vivian voegt zich bij je wanneer je tegen haar praat als Schaduw Mario (nadat Doopliss je identiteit gestolen heeft). Ze bevindt zich dan in Twilight Town. Vind de Superbombomb in een bosje, en geef het aan haar.

[D0606] Admiraal Bobbery

Level 1 HP: 20
Level 2 HP: 30
Level 3 HP: 40

Level 1 Kracht: 4

Level 2 Kracht:

Verdediging: 0

X-aanval:

- Druk op X om Mario Bobbery te laten gooien. Hij loopt dan een paar stappen en explodeert.
- Je kunt hem ook laten lopen om vervolgens op X te drukken en hem meteen te laten exploderen.

Gevechtaanvallen:

- Bomb

Houd A ingedrukt en laat deze los wanneer de ster oplicht.

FP: 0
Minimale Schade Level 1: 1
Maximale Schade Level 1: 4
Minimale Schade Level 2: 2
Maximale Schade Level 2: 5
Minimale Schade Level 3: 3
Maximale Schade Level 3: 6
Type: Explosie
Aantal Vijanden: 1
Beschikbaar vanaf: Level 1

- Bomb Squad

Hierbij gaat de cursor net als bij Sweet Treat. Druk op A om een bom te gooien. Een beurt later explodeert deze.

FP: 3
Minimale Schade Level 1: 3
Maximale Schade Level 1: 9
Minimale Schade Level 2: 3
Maximale Schade Level 2: 9
Minimale Schade Level 3: 3
Maximale Schade Level 3: 9
Type: Explosie
Aantal Vijanden: Meerdere
Beschikbaar vanaf: Level 1

- Hold Fast

Wacht tot de twee puntjes oplichten en druk dan op A wanneer de sterren oplichten.

FP: 4
Minimale Schade Level 2: 1 wanneer de vijand je aanraakt.
Maximale Schade Level 2: 1 wanneer de vijand je aanraakt.
Minimale Schade Level 3: 1 wanneer de vijand je aanraakt.
Maximale Schade Level 3: 1 wanneer de vijand je aanraakt.
Type: Verdedigingsaanval.
Aantal Vijanden: Geen, alleen als de vijand je aanraakt.
Beschikbaar vanaf: Level 2

- Bob-ombast

Druk herhaaldelijk op A en zorg dat de bar gevuld wordt.

FP: 9
Minimale Schade Level 3: 0
Maximale Schade Level 3: 8
Type: Explosie
Aantal Vijanden: Alle
Beschikbaar vanaf: Level 3

Locatie: Admiraal Bobbery wordt je partner nadat je hem wakker maakt wanneer hij denkt te overlijden op Kielhaal Key. Geef hem de Chuckola Cola die je van Flavio krijgt om hem te laten slapen, en mep hem daarna met je hamer.

Level 1 HP: 15
Level 2 HP: 20
Level 3 HP: 25
Level 1 Kracht: 2
Level 2 Kracht: 3
Level 3 Kracht: 4
Verdediging: 0
X-aanval:

- Druk op X en Ms. Mowz zal zeggen of er in dit gebied voorwerpen te vinden zijn.
- Als ze een salto maakt na X te hebben gebruikt is er een voorwerp heel dichtbij.

Gevechtsaanvallen:

- Love Slap

Druk de Control Stick herhaaldelijk naar links en rechts en zorg dat de bar vol komt.

FP: 0
Minimale Schade Level 1: 0
Maximale Schade Level 1: 2
Minimale Schade Level 2: 1
Maximale Schade Level 2: 3
Minimale Schade Level 3: 2
Maximale Schade Level 3: 4
Type: Mep
Aantal Vijanden: 1
Beschikbaar vanaf: Level 1

- Kiss Thief

Wacht tot de bar achter "OK" zit en druk dan snel op A.

FP: 2
Minimale Schade Level 1: 0
Maximale Schade Level 1: 0
Minimale Schade Level 2: 0
Maximale Schade Level 2: 0
Minimale Schade Level 3: 0
Maximale Schade Level 3: 0
Type: Steelaanval
Aantal Vijanden: 1
Beschikbaar vanaf: Level 1

- Tease

Houd A ingedrukt om de bar vol te krijgen, maar ga niet tot het uiterste!

FP: 2
Minimale Schade Level 2: 0
Maximale Schade Level 2: 0
Minimale Schade Level 3: 0
Maximale Schade Level 3: 0
Type: Duizeligmakende aanval
Aantal Vijanden: Alle
Beschikbaar vanaf: Level 2

- Smooch

Druk A en B achter elkaar, opeenvolgend door. Dus; A, B, A, B, etc. tot de bar vol is.

FP: 2
Minimale Schade Level 3: +1 HP voor Mario
Maximale Schade Level 3: +10 HP voor Mario
Type: Herstelling
Aantal Vijanden: Mario
Beschikbaar vanaf: Level 3

Locatie: Ms. Mowz voegt zich bij je party nadat je de Attack FX B badge geeft tijdens de trouble van "???" (zo heet 'ie). De Attack FX B badge kun je

vinden in Hooktail Kasteel. Zie de sectie "Trouble Center" voor meer informatie.

```
.---.
\_____-----
 \ hine Sprites ----- | [D-007] |-----+-----+-----+
 \-----'-----'----- | Mini-Inhoud: |-----|
 |-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
 | [D0701] Boggly Woud |-----|-----|-----|-----|-----|-----|
 | [D0702] Buiten Fahr Outpost |-----|-----|-----|-----|-----|-----|
 | [D0703] Creepy Steeple |-----|-----|-----|-----|-----|-----|
 | [D0704] De Duizend-Jaar |-----|-----|-----|-----|-----|-----|
 | Deur |-----|-----|-----|-----|-----|-----|
 | [D0705] De Grootse Boom |-----|-----|-----|-----|-----|-----|
 | [D0706] Excess Express |-----|-----|-----|-----|-----|-----|
 | [D0707] Fahr Outpost |-----|-----|-----|-----|-----|-----|
 | [D0708] Glitz Pit |-----|-----|-----|-----|-----|-----|
 | [D0709] Glitzville |-----|-----|-----|-----|-----|-----|
 | [D0710] Hooktail Kasteel |-----|-----|-----|-----|-----|-----|
 | [D0711] Kielhaal Key |-----|-----|-----|-----|-----|-----|
 | [D0712] Piratengrot |-----|-----|-----|-----|-----|-----|
 | [D0713] Poshley Heights |-----|-----|-----|-----|-----|-----|
 | [D0714] Poshley Sanctum |-----|-----|-----|-----|-----|-----|
 | [D0715] Riverside Station |-----|-----|-----|-----|-----|-----|
 | [D0716] Rogueport |-----|-----|-----|-----|-----|-----|
 | [D0717] Rogueport Riool |-----|-----|-----|-----|-----|-----|
 | [D0718] Twilight Trail |-----|-----|-----|-----|-----|-----|
 |-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
```

/.
/ | alle Shine Sprites die tot nu toe in deze gids zijn gevonden. De cijfers
/~~|-. in de links ([SS-00]) worden getoond in de volgorde waarin je ze in de
,' -' gids kunt vinden, en de gebieden staan op alfabetische volgorde.

[D0701] Boggly Woud

- [SS-05]

[SS-05] In het gebied met de boomstammen en het > Platform. Ga, zodra je de pijp en het > Platform verhoogd hebt, de pijp in en ga op het > Platform staan. Gebruik Koops' X-vaardigheid naar links om de Shine Sprite daar te raken en te krijgen.

[D0702] Buiten Fahr Outpost

- [SS-41]

[SS-41] In het tweede gebied, ergens achter een boom. Spring achter de boom om de Shine Sprite te krijgen.

[D0703] Creepy Steeple

- [SS-17]
- [SS-18]
- [SS-19]

[SS-17] In de kamer die je kunt bereiken door bij de ingang met je Tubusvorm door het gat in de muur te rollen.

[SS-18] In de put voor het huis, meteen na de springveer.

[SS-19] In de kamer na de kamer met het grote aantal Buzzy Beetles en Spike Tops, rechts van het Save-Blok.

[D0704] De Duizend-Jaar Deur (Buiten)

- [SS-04]

[SS-04] Ga vanuit de rechtse ingang met je R-vaardigheid door de tralies. Gebruik de veer om op het platform te komen en stap op het > Platform. Verander in een vliegtuigje met Y en zweef naar de overkant. Spring op de veer die hier staat en spring tegen de Shine Sprite aan.

[D0705] De Grootse Boom

- [SS-06]
- [SS-07]
- [SS-08]
- [SS-09]

[SS-06] In het gebied met de vreemde vloeistof waar je de Puni's naar de overkant moet blazen. Val hier naar beneden en loop door de vloeistof heen. Rechts van de vloeistof bevindt zich een Shine Sprite.

[SS-07] In de kamer waar je voor het eerst een Pider zag. Loop langs die Pider en blaas het vreemde object ernaast weg. Er verschijnt dan een > Platform. Druk op Y en vlieg naar een ander > Platform. Druk hier ook weer op Y en vlieg naar een verhoging met een Shine Sprite.

[SS-08] In de kamer voor de kamer met de Super Boots. Spring met de Spin Jump door het houten kruis heen en je belandt op een paal. Spring 3 palen naar rechts, 2 palen naar achteren en 2 palen naar links, en spring tegen de Shine Sprite aan.

[SS-09] In de onderste kamer met het water. Ga naast de linkerpijp aan de rechterkant van het water staan en spring naar links. Loop over de lelies naar de Shine Sprite toe.

[D0706] Excess Express

- [SS-33]
- [SS-34]

[SS-33] Achter het tafeltje in Kamer 5, je eigen kamer.

[SS-34] Gekregen van Bub de Bob-omb nadat je het mysterie rond wat hij voor zijn verjaardag wil hebben hebt opgelost.

[D0707] Fahr Outpost

- [SS-42]

[SS-42] Helemaal aan de rechterkant van het dorpje, op de grond.

[D0708] Glitz Pit

- [SS-11]

[SS-11] Op de tweede verdieping van de opslagkamer, links van de deur naar waar Bandy Andy en King K zijn gedumpt.

[D0709] Glitzville

- [SS-10]

[SS-10] Rechts van de trap naar de ingang van de Glitz Pit, sla de lucht eronder met je hamer om een blok zichtbaar te maken waarop je moet staan om de Shine Sprite te raken.

[D0710] Hooktail Kasteel

- [SS-01]
- [SS-02]
- [SS-03]

[SS-01] In de kamer na de kamer waarin je Red Bones moest bevechten, je kunt 'm niet missen.

[SS-02] In de schatkamer waarin je Mz. Mowz ontmoette, bij de schatkisten.

[SS-03] Net voor de deur naar de gigantische brug naar Hooktails toren.

[D0711] Kielhaal Key

- [SS-22]
- [SS-23]

[SS-22] Bovenaan de verhogingen voor het gebied met de hangbrug. Vlieg met Yoshi naar links en spring op het blok hier tegen de Shine Sprite aan.

[SS-23] Rechts van de hangbrug, verstopt achter de rechterblaadjes van een boom achterin het scherm.

[D0712] Piratengrot

- [SS-23]
- [SS-24]
- [SS-25]
- [SS-26]
- [SS-27]

[SS-23] Op de allererste boeg van een boot in het water in de grot, helemaal aan de top, verstopt achter een stalactiet.

[SS-24] In het gebied met de gesloten deur en het Save-Blok, spring de verhogingen op en gebruik Koops' X-aanval naar de lucht rechtsonder de Shine Sprite om een blok zichtbaar te maken. Ga het blok op en mep de Shine Sprite.

[SS-25] In het gebied met de vele tonnen en de Grotto Key. Het is moeilijk uit te leggen, dus druk Ctrl + F in en zoek naar de snelle link van deze Shine Sprite om het in de walkthrough te vinden.

[SS-26] In het gebied met de naar links komende golven en de speren die uit de muur komen. Gebruik Koops' X-vaardigheid naar rechts bij de ingang van het gebied om deze Shine Sprite te raken, die boven het water zweeft.

[SS-27] In het gebied links van het gebied met de vorige Shine Sprite. Mep de lucht onder de Shine Sprite om een blok zichtbaar te maken. Zo kun je tegen de Shine Sprite aanspringen.

[D0713] Poshley Heights

- [SS-37]

[SS-37] Rechts van het Poshley Sanctum, doe een Spring Jump om het te raken.

[D0714] Poshley Sanctum

- [SS-38]

[SS-38] In de geheime kamer met de Kristallen Ster, op de linkermuren die je met Spring Jumps moet bereiken.

[D0715] Riverside Station

- [SS-35]
- [SS-36]

[SS-35] Links van de trap die je moet aflopen wanneer je aan de rechterkant het gebouw uit komt, waar ook Poison Pokey's zijn.

[SS-36] In de kamer voor de kamer waar je de Ultra Boots vindt, gebruik Koops' X-aanval naar links om de Shine Sprite te raken.

[D0716] Rogueport

- [SS-12]
- [SS-13]
- [SS-20]
- [SS-29]

[SS-12] In het gebied met het hoofdkwartier van de Robbo's (waar Ishnail is). Gebruik Yoshi's zweefvaardigheid om naar de overkant van het riviertje te komen en deze Shine Sprite zal zich op de dozen daar bevinden.

[SS-13] Zweef met Yoshi naar de overkant van het riviertje VOOR de spleet in de muur naar het gebied met de Robbo's en spring de dozen op. Zweef vanaf het dak daar naar de overkant en ga van daaruit naar de achterste rij huizen. Ga hier bovenop staan en loop naar links, waar zich deze Shine Sprite bevindt.

[SS-20] Ga de schoorsteen op het dak waar Shine Sprite 13 was met je Tubusvaardigheid in en ga de deur achter in. Hier is een Shine Sprite.

[SS-21] Ga naar West en ga het rechtse huis binnen. Spring de trap op en gebruik je Tubusvaardigheid om door het gat rechts te komen. Loop naar rechts en spring tegen de Shine Sprite aan.

[SS-29] Blaas de scheur links van Westzijdse Goederen met Bobbery op en mep de Shine Sprite die zich achter deze muur bevindt.

[D0717] Rogueport Riool

- [SS-14]
- [SS-15]
- [SS-30]
- [SS-31]
- [SS-32]
- [SS-39]
- [SS-40]

[SS-14] In het gebied met de pijpen die naar Petalburg en de Grootse Boom leiden. Spring de verhoging op na het vernietigen van het Super Blok en spring naar rechts, waar zich deze Shine Sprite bevindt.

[SS-15] Zweef vanaf de ingang uit Rogueport West naar links toe en spring tegen deze Shine Sprite aan.

[SS-30] Gebruik het Bootpaneel in het gebied met de pijp naar Petal Meadows en vaar naar rechts, naar het andere bootpaneel. Ga hier het land op en spring tegen de Shine Sprite aan.

[SS-31] Vanaf Rogueport West: Ga de put in met je R-vaardigheid, ga in Rogueport Riool de pijp naar beneden in, blaas met Flurrie het papiertje op de muur in dit gebied weg en ga de opening hier in, gebruik het bootpaneel om helemaal naar rechts te varen, ga in het laatste gebied weer aan land, versla alle Spania's en de Spunia, en spring tegen één van de twee Shine Sprites aan.

[SS-32] Vanaf Rogueport West: Ga de put in met je R-vaardigheid, ga in Rogueport Riool de pijp naar beneden in, blaas met Flurrie het papiertje op de muur in dit gebied weg en ga de opening hier in, gebruik het bootpaneel om helemaal naar rechts te varen, ga in het laatste gebied weer aan land, versla alle Spania's en de Spunia, en spring tegen één van de twee Shine Sprites aan.

[SS-39] In de Ondergrondse Stad. Spring de schuivende verhoging op en ga naast de buis staan. Doe een Spring Jump en klim naar rechts. Laat je vallen, loop naar rechts en spring door het gaatje in de muur naar het volgende dak. Spring vanaf dit dak naar de pilaar met de Shine Sprite erop.

[SS-40] Vanaf Rogueport West: Ga de put in met je R-vaardigheid, ga in Rogueport Riool de pijp naar beneden in, blaas met Flurrie het papiertje op de muur in dit gebied weg en ga de opening hier in, gebruik het bootpaneel om helemaal naar rechts te varen, ga in het laatste gebied weer aan land, versla alle Spania's en gebruik je Spring Jump om de hoogste Shine Sprite te raken.

[D0718] Twilight Trail

• [SS-16]

[SS-16] Vlak voor het Creepy Steeple, achter de laatste boom in de voorgrond die je zicht op het pad verbiedt.

.---.

----- .-----.
 \ terrenstukjes _-----| [D-008] |-----+-----+
'---'-----'-----' | Mini-Inhoud: |
 |-----|
 | [D0801] Boggly Woud |
 | [D0802] Buiten Fahr Outpost |
 | [D0803] Creepy Steeple |
 | [D0804] De Duizend-Jaar |
 | Deur |
 | [D0805] De Grootse Boom |
 | [D0806] De Maan |
 | [D0807] Excess Express |
 | [D0808] Fahr Outpost |
 | [D0809] Glitz Pit |
 | [D0810] Glitzville |
 | [D0811] Hooktail Kasteel |
 | [D0812] Kielhaal Key |
 | [D0813] Petal Meadows |
 | [D0814] Petalburg |
 | [D0815] Piratengrot |
 | [D0816] Poshley Heights |
 | [D0817] Riverside Station |

[D0818] Rogueport	
[D0819] Rogueport Riool	
[D0820] Twilight Town	
[D0821] Twilight Trail	
[D0822] X-Naut Fortress	
'-----'	

..
 / | lle Sterrenstukjes die tot nu toe in deze gids zijn gevonden. De
 /~|-. cijfers in de links ([SP-00]) worden getoond in de volgorde waarin je
 , ' -' ze in de gids kunt vinden, en de gebieden staan op alfabetische
 volgorde.

 [D0801] Boggly Woud

- [SP-22]
- [SP-23]
- [SP-24]
- [SP-31]

[SP-22] In het gebied met de boomstronken en het > Platform. Loop langs de plek waar voorheen of nog steeds als je het > Platform en de pijp nog niet hebt verhoogd een "!"-Knop stond en er ligt een Sterrenstukje.
 [SP-23] In het gebied met Flurrie's Huis. Mep de derde boom van links vanaf de ingang en er valt een Sterrenstukje uit.
 [SP-24] In het gebied met Flurrie's Huis. Naast de pijp die naar Flurrie's Huis toe leidt bevindt zich in de kleine instulping in de heg een Sterrenstukje.
 [SP-31] Ga naar Flurrie's kamer in Flurrie's huis en doe een spin jump voor het bed voor dit sterrenstukje.

 [D0802] Buiten Fahr Outpost

- [SP-92]
- [SP-93]
- [SP-94]

[SP-92] Links van de pijp naar Rogueport Riool, doe een Spin Jump en het komt uit de grond geschoten.
 [SP-93] Achter een bosje links van een boom in het tweede gebied.
 [SP-94] Achter de muur voor Fahr Outpost.

 [D0803] Creepy Steeple

- [SP-64]
- [SP-65]
- [SP-66]
- [SP-67]
- [SP-68]

[SP-64] Achter het muurtje, links van het hek die de toegang naar het Creepy Steeple vergrendelt.
 [SP-65] In de kamer die je kunt bereiken door vanaf de ingang in je Tubusvorm door het gat in de muur te rollen.
 [SP-66] In de kamer met de verschuivende trap. Ga in het midden van de kamer staan en loop naar rechts. Doe hier een Spin Jump voor dit Sterrenstukje.
 [SP-67] In de kamer voor de kamer met de vogel, helemaal aan de rechterkant achter het raam.

[SP-68] In de kamer met de vogel, doe een Spin Jump voor de schatkistjes.

[D0804] De Duizend-Jaar Deur (Buiten)

- [SP-34]

[SP-34] Doe een Spin Jump voor de rechterkant van de omgevallen pilaar voor het pedestaal en dit Sterrenstukje komt uit de grond.

[D0805] De Grootse Boom

- [SP-25]
- [SP-26]
- [SP-27]
- [SP-28]
- [SP-29]
- [SP-30]

[SP-25] In het gebied tussen de gebieden met de Jabbi's, onder het smalle pad, in het bosje rechts van het Save-Blok. Druk op A om het eruit te krijgen.

[SP-26] In de kamer voor de kamer met de cel waar je in wordt opgesloten door een val van Lord Crump, achter de pijp die naar boven leidt.

[SP-27] In de kamer onder de kamer met de cel waar de Puni's opgesloten raakten terwijl jij een Puni Orb in het neppe pedestaal deed, achter de pijp.

[SP-28] In het linkse, voorste bosje in de kamer die je bereikte nadat Lord Crump je tweede Kristallen Ster gapte.

[SP-29] In de kamer met het eerste pedestaal voor de Puni Orb. Doe een Spin Jump aan de rechterkant van dit pedestaal voor het sterrenstukje.

[SP-30] In de kamer met de rode en blauwe cel. Ga in de blauwe cel staan en ga naast het midden staan en doe een Spin Jump.

[D0806] De Maan

- [SP-98]

[SP-98] Achter een steen in het gebied met X-Naut Fortress in de achtergrond.

[D0807] Excess Express

- [SP-81]
- [SP-82]
- [SP-83]
- [SP-84]
- [SP-85]

[SP-81] Doe een Spin Jump zodra je Kamer 4 binnenkomt en dit Sterrenstukje komt uit de grond geschoten.

[SP-82] Doe een Spin Jump voor het Save-Blok in het treingedeelte met de machinist (ik ben de naam vergeten) en dit Sterrenstukje komt uit de grond.

[SP-83] In het kastje naast het bed in Kamer 8, de kamer met de Bob-omb familie. Druk op A voor het kastje om het Sterrenstukje te krijgen.

[SP-84] Gekregen van Chef Shimi nadat je hem de Galley Pot geeft.

[SP-85] Gekregen van de serveerster nadat je haar de Shell Earrings geeft.

[D0808] Fahr Outpost

-
- [SP-95]
 - [SP-96]
 - [SP-97]

[SP-95] Achter de muur voorin het scherm van het eerste gebied.

[SP-96] Links van het standbeeld met het kanon erop. Doe een Spin Jump en het Sterrenstukje komt de grond uitgeschoten.

[SP-97] In Generaal Whites huis, achter de dozen links van de deur.

[D0809] Glitz Pit

- [SP-51]
- [SP-52]
- [SP-53]
- [SP-54]
- [SP-55]

[SP-51] Ga in de hoek van de linkertrap staan en doe een Spin Jump. Dit sterrenstukje komt dan uit de grond.

[SP-52] Op de eerste verdieping van de opslagkamer. Doe een Spin Jump en het komt uit de grond geschoten.

[SP-53] Achter de opgestapelde dozen aan de rechterkant van waar een Super Blok staat in de kamer in de opslagkamer met de de verdwenen vechters.

[SP-54] Achter de linkerplant in Grubba's kantoor.

[SP-55] In de rechterla van Grubba's bureau in Grubba's kantoor.

[D0810] Glitzville

- [SP-46]
- [SP-47]
- [SP-48]
- [SP-49]
- [SP-50]

[SP-46] Achter de telefooncel links in de stad.

[SP-47] Onder de grond voor de zeshoek waarop de blimp landde, doe een Spin Jump om hem te krijgen.

[SP-48] Onder het bord met Rawk Hawk boven de drankjesbar. Gebruik Koops' X-vaardigheid om het te krijgen.

[SP-49] Achter het achterste plantje aan de rechterkant van de trap naar de Glitz Pit.

[SP-50] Achter de linkerkant van de bar in de drankjesbar.

[D0811] Hooktail Kasteel

- [SP-10]
- [SP-11]
- [SP-12]
- [SP-13]
- [SP-80]

[SP-10] In de kamer met de paarse en gele driehoeksblokjes. Zorg ervoor dat beide driehoeksblokken op de grond staan en gebruik dan Koops' Houd-vermogen voor het paarse driehoeksblokje. Ga dan op het grote paarse driehoeksblok staan en laat X los. Het paarse blok neemt je mee naar boven. Ga door de deur rechts. In deze kamer ligt een Sterrenstukje.

[SP-11] In de kamer met de paarse en gele driehoeksblokjes. Zorg ervoor dat beide driehoeksblokjes op de grond liggen en gebruik dan Koops' HOUD-vermogen voor het Gele driehoeksblokje. Ga dan op het grote gele driehoeksblokje staan en laat X los. Op het platformpje waarop je nu terecht komt ligt een Sterrenstukje.

[SP-12] In de kamer waar je als het ware het kasteel uit kunt gaan om achter de ramen met de tralies te lopen. Loop hierachter naar rechts en daar regens bevindt zich een Sterrenstukje.

[SP-13] In de kamer waarin je met een hoog > platform naar een deur moet vliegen. Loop langs het > platform en ga op het achterste smalle pad helemaal naar rechts. Hier bevindt zich een Sterrenstukje.

[SP-80] In de kamer voor de kamer met de Zwarte Kist, achter de rechtse tralies. Doe een Spin Jump en het Sterrenstukje komt uit de grond.

[D0812] Kielhaal Key

- [SP-69]
- [SP-70]
- [SP-71]
- [SP-72]
- [SP-73]
- [SP-74]

[SP-69] Achter de steen naast de ingang naar het gebied met Flavio en de anderen. Doe een Spin Jump en het komt uit de grond gevlogen.

[SP-70] Ergens in een hoek in de zee in het gebied met Flavio en de anderen. Je kunt 'm niet missen.

[SP-71] Achter de rechterstenen in de rechterkant van het gebied met Flavio en de anderen.

[SP-72] In het allereerste bosje dat je ziet wanneer je het gebied met Flavio en de anderen aan de rechterkant verlaat.

[SP-73] Achter de rechtse boomwortel voor het begin van de verhogingen.

[SP-74] Achter de steen die half in het water en half op het land staat, helemaal aan de rechterkant van Kielhaal Key en dus voor de Piratengrot.

[D0813] Petal Meadows

- [SP-07]
- [SP-08]
- [SP-09]

[SP-07] In de linkse boom aan het begin van Petal Meadows, mep ertegenaan met je hamer om het eruit te krijgen.

[SP-08] In het gebied vlak voor Petalburg. Gebruik de pijp om naar de achtergrond te gaan en loop in de achtergrond helemaal naar rechts, waar zich een Sterrenstukje bevindt.

[SP-09] Druk op A voor het eerste bosje achter het pad in Petal Meadows rechts van Petalburg.

[D0814] Petalburg

- [SP-37]
- [SP-38]

[SP-37] Op het eilandje met Bub-Ulber in het westen van Petalburg. Doe een Spin Jump voor Bub-Ulber en dit Sterrenstukje komt uit de grond.

[SP-38] Doe een Spin Jump achter de roze bloemen in het uiterste rechtse deel van het oosten van de stad en dit Sterrenstukje komt uit de grond.

[D0815] Piratengrot

- [SP-75]
- [SP-76]
- [SP-77]
- [SP-78]

[SP-75] Op een eilandje links van de speren die uit de grond komen in het gebied met de speren die uit de grond komen.

[SP-76] Doe een Spin Jump rechts van de opening in het gebied met de allerkleinste waterval, voor het gebied waar je de Grotto Key krijgt, en dit Sterrenstukje komt uit de grond.

[SP-77] In het gebied waar je de Grotto Key krijgt. Zie de walkthrough (druk op Ctrl en F en typ de snelle links van dit sterrenstukje in) voor exacte locatie, het is moeilijk uit te leggen.

[SP-78] Doe een Spin Jump in het midden van de kamer met de drie Parabuzzy's en dit Sterrenstukje komt uit de grond.

[D0816] Poshley Heights

- [SP-87]
- [SP-88]
- [SP-89]
- [SP-90]

[SP-87] Doe een Spin Jump voor de trap die je af moet gaan nadat je de Excess Express uit komt en dit Sterrenstukje komt uit de grond.

[SP-88] Achter de blauwe ligstoel links van het blauwe huis in het eerste gebied, het gebied met de trein.

[SP-89] Ga de scheur in de heg rechts van het roze huis in het eerste gebied en loop de heg door tot je dit Sterrenstukje krijgt.

[SP-90] Achter de heg links van het eerste huis in het tweede gebied.

[D0817] Riverside Station

- [SP-86]

[SP-86] Achter de verhoging met de Station Key in de kamer met de wielen en andere machines.

[D0818] Rogueport

- [SP-01]
- [SP-02]
- [SP-03]
- [SP-04]
- [SP-15]
- [SP-16]
- [SP-17]
- [SP-18]
- [SP-35]
- [SP-39]
- [SP-40]
- [SP-41]
- [SP-42]

- [SP-43]
- [SP-45]
- [SP-56]
- [SP-57]
- [SP-79]

[SP-01] Rogueport Centraal, achter de meest linkse krat aan de rechterkant van Centraal, voor het hekje bij de poort naar Oost.

[SP-02] In het huisje aan de linkerkant van het achtersteegje in Rogueport, achter het rechtopstaande matras.

[SP-03] Op Zess T.'s dak, aan de linkerkant.

[SP-04] In het geheime gebied achter de muur tussen de poort naar Centraal en het huis met de Shine Sprite boven de deur (loop tegen het midden van de muur aan en dan naar links of naar rechts zodat je achter de muur zit), op de krat rechts van het zichtbare krat in het steegje achter Darkly.

[SP-15] Achter de ton links van Ishnails huis in het geheime steegje achter het Trouble Center.

[SP-16] Achter de rechterkant van de muur aan de rechterkant van Rogueport West.

[SP-17] Achter de te hoge pijp in het bloemenperkje in Rogueport West.

[SP-18] Achter het grijze, paal-achtige ding helemaal aan de linkerkant van Rogueport West.

[SP-35] Doe een Spin Jump voor het huis van Frankly en dit Sterrenstukje komt uit de grond.

[SP-39] Doe een Spin Jump voor de galg in Centraal en dit Sterrenstukje komt uit de grond.

[SP-40] Doe een Spin Jump in het achtersteegje van Centraal, helemaal aan de rechterkant en dit Sterrenstukje komt uit de grond.

[SP-41] Doe een Spin Jump in het hoekje van de trap in de haven en dit Sterrenstukje komt uit de grond.

[SP-42] Doe een Spin Jump voor het Pianta Parlor en dit sterrenstukje komt uit de grond.

[SP-43] Doe een Spin Jump aan de rechterkant van de lantaarnpaal in het gebied met de treinen en dit Sterrenstukje komt uit de grond.

[SP-45] Achter de pijp die naar de Blimp naar Glitzville leidt.

[SP-56] Zweef vanaf het gebied in Oost VOOR de spleet in de muur die naar Ishnails huis gaat naar de overkant van het riviertje en spring de dozen op. Doe een Spin Jump op het huis voor dit Sterrenstukje.

[SP-57] Zweef vanaf het vorige Sterrenstukje naar links en kijk achter de schoorsteen voor dit Sterrenstukje.

[SP-79] Gebruik het bootpaneel in de haven om naar een geheim gebied links te gaan en kijk achter de rechterschepen voor dit Sterrenstukje.

 [D0819] Rogueport Riool

- [SP-05]
- [SP-06]
- [SP-14]
- [SP-19]
- [SP-20]
- [SP-21]
- [SP-32]
- [SP-33]
- [SP-36]
- [SP-44]
- [SP-58]
- [SP-91]

[SP-05] Loop, nadat je voor het eerst in Rogueport Riool bent beland, naar links en ga door de deur. Je bent dan in de ondergrondse stad. Loop naar de pilaar

naast het huis (niet de omgevallen, maar die in het steegje), en kijk erachter.

[SP-06] Achter het Super Blok in het gebied waar je Punio voor het eerst zag.

[SP-14] Bij de ingang van de Pit of 100 Trials, achter de trap rechts.

[SP-19] Ga via de ingang naar Rogueport Riool vanaf Rogueport West van de verhoging af en kijk achter de rechterkant voor dit sterrenstukje.

[SP-20] Aan de linkerkant van de ondergrondse stad, achter de pilaar.

[SP-21] Aan de rechterkant van de ondergrondse stad, achter de omgevallen pilaren op de eerste trede gezien vanaf het water.

[SP-32] Doe een Spin Jump voor de ingang van Boggly Woud en dit Sterrenstukje komt uit de grond.

[SP-33] Doe een Spin Jump voor de zwarte kist in de kamer met de zwarte kist en dit Sterrenstukje komt uit de grond.

[SP-36] Doe een Spin Jump voor het zwevende platform in het eerste gebied waar je zult komen in het spel en dit sterrenstukje komt uit de grond.

[SP-44] Doe een Spin Jump voor het tafeltje in de bar met Wonky in de ondergrondse stad en dit Sterrenstukje komt uit de grond.

[SP-58] In het gebied links van de ondergrondse stad. Zweef met Yoshi naar links toe en ga de pijp in. Spring in de achtergrond over de platforms naar dit Sterrenstukje toe.

[SP-91] In het gebied met de pijp naar Petal Meadows. Ga rechts van de buis rechts van de verhoging naast de ingang staan en doe een Spring Jump. Klim helemaal naar rechts en laat je aan het einde vallen. Ga de pijp in, en loop in de achtergrond het huisje binnen. Spring de dozen op en pak het Sterrenstukje dat in de hangmat ligt.

[D0820] Twilight Town

- [SP-59]
- [SP-60]
- [SP-61]

[SP-59] Tussen het meest linkse huis in het dorpje en het huis van de burgemeester in.

[SP-60] Schud het bosje links van het bosje voor de boom in het westen van de stad en dit Sterrenstukje komt eruit.

[SP-61] In het oosten van de stad, achter de twee tonnen, achter het hek.

[D0821] Twilight Trail

- [SP-62]
- [SP-63]

[SP-62] Achter de omgevallen boom waarachter de Shop Key ligt.

[SP-63] Achter de pijp die je zichtbaar maakt door de berg hooi weg te blazen.

[D0822] X-Naut Fortress

- [SP-99]
- [SP100]

[SP-99] In het luchtkanaal dat je kunt bereiken door een Spin Jump onder het open rooster in een kamer op Sublevel 2 te doen, helemaal aan de linkerkant.

[SP100] In de kamer met de kraan en waar je de Cog moet plaatsen. Gebruik de kraan om het Sterrenstukje te grijpen.

Mini-Inhoud:

[TL001] Goomba
[TL002] Paragoomba
[TL003] Spiky Goomba
[TL004] Hyper Goomba
[TL005] Hyper Paragoomba
[TL006] Hyper Spiky
Goomba
[TL007] Gloomba
[TL008] Paragloomba
[TL009] Spiky Gloomba
[TL010] Koopa Troopa
[TL011] Paratroopa
[TL012] KP Koopa
[TL013] KP Paratroopa
[TL014] Shady Koopa
[TL015] Shady Paratroopa
[TL016] Dark Koopa
[TL017] Dark Paratroopa
[TL018] Koopatrol
[TL019] Dark Koopatrol
[TL020] Dull Bones
[TL021] Red Bones
[TL022] Dry Bones
[TL023] Dark Bones
[TL024] Hammer Bro
[TL025] Boomerang Bro
[TL026] Fire Bro
[TL027] Lakitu
[TL028] Dark Lakitu
[TL029] Spiny
[TL030] Sky Blue Spiny
[TL031] Buzzy Beetle
[TL032] Spike Top
[TL033] Parabuzzy
[TL034] Spiky Parabuzzy
[TL035] Red Spike Top
[TL036] Magikoopa
[TL037] Red Magikoopa
[TL038] White Magikoopa
[TL039] Green Magikoopa
[TL040] Kammy Koopa
[TL041] Bowser
[TL042] Gus
[TL043] Dark Craw
[TL044] Bandit
[TL045] Big Bandit
[TL046] Badge Bandit
[TL047] Spinia
[TL048] Spania
[TL049] Spunia
[TL050] Fuzzy
[TL051] Gold Fuzzy
[TL052] Green Fuzzy
[TL053] Flower Fuzzy
[TL054] Pokey
[TL055] Poison Pokey

| [TL056] Pale Piranha |
| [TL057] Putrid Piranha |
| [TL058] Frost Piranha |
| [TL059] Piranha Plant |
| [TL060] Crazee Dayzee |
| [TL061] Amazee Dayzee |
| [TL062] Pider |
| [TL063] Arantula |
| [TL064] Swooper |
| [TL065] Swoopula |
| [TL067] Dark Puff |
| [TL068] Ruff Puff |
| [TL069] Ice Puff |
| [TL070] Poison Puff |
| [TL071] Boo |
| [TL072] Atomic Boo |
| [TL073] Dark Boo |
| [TL074] Ember |
| [TL075] Lava Bubble |
| [TL076] Phantom Ember |
| [TL077] Bald Cleft |
| [TL078] Hyper Bald Cleft |
| [TL079] Cleft |
| [TL080] Iron Cleft |
| [TL081] Iron Cleft |
| [TL082] Hyper Cleft |
| [TL083] Moon Cleft |
| [TL084] Bristle |
| [TL085] Dark Bristle |
| [TL086] Bob-omb |
| [TL087] Bulky Bob-omb |
| [TL088] Bob-ulk |
| [TL089] Chain-Chomp |
| [TL090] Red Chomp |
| [TL091] Bill Blaster |
| [TL092] Bullet Bill |
| [TL093] Bombshell Bill |
| Blaster |
| [TL094] Bomshell Bill |
| [TL095] Dark Wizzerd |
| [TL096] Wizzerd |
| [TL097] Elite Wizzerd |
| [TL098] Blooper |
| [TL099] Hooktail |
| [TL100] Gloomtail |
| [TL101] Bonetail |
| [TL102] Rawk Hawk |
| [TL103] Macho Grubba |
| [TL104] Doopliss |
| [TL105] Cortez |
| [TL106] Smorg |
| [TL107] X-Naut |
| [TL108] X-Naut PhD |
| [TL109] Elite X-Naut |
| [TL110] Yux |
| [TL111] Mini-Yux |
| [TL112] Z-Yux |
| [TL113] Mini Z-Yux |
| [TL114] X-Yux |
| [TL115] Mini X-Yux |

[TL116]	Grodus X
[TL117]	Magnus von Grapple
[TL118]	Magnus 2.0
[TL119]	Lord Crump
[TL120]	Grodus
[TL121]	Beldam
[TL122]	Marilyn
[TL123]	Vivian
[TL124]	Shadow Queen

.-,--.

' | \ Data over vijanden die je met Goombella's Verklikking (Tattle) hebt
, | / gekregen.

`_^-_`

[TL001]

Goomba:	Een Goomba is gemakkelijk in één beurt te verslaan.
HP: 2	Gebruik een succesvolle Sprongaanval of Hameraanval en
Verdediging: 0	Hij is zo verslagen. Indien je al een sterkere Hamer of
Kracht: 1	sterkere Schoenen hebt, hoeft je aanval niet eens
Aanvallen:	succesvol te zijn. Een First Strike kan met alle
• Sprong	aanvallen gedaan worden.

[TL002]

Paragoomba:	Paragoomba's hebben dezelfde stats als Goomba's. Het
HP: 2	enige verschil is dat Paragoomba's vleugels hebben en
Verdediging: 0	dus vliegen. Hierdoor kun je met aanvallen die op land
Kracht: 1	gericht zijn en dus ook niet hoger komen geen schade
Aanvallen:	doen. Gebruik in plaats daarvan een succesvolle
• Lichaamslag	Sprongaanval en de Paragoomba ligt eruit. Als je
Beschermt tegen:	echter maar één schadepunt doet, zal de Paragoomba
• Landaanvallen	zijn vleugels verliezen en een normale Goomba worden.
	Voor een First Strike kan je WEL je Hamer gebruiken.
	Springen is dan natuurlijk ook mogelijk.

[TL003]

Spiky Goomba:	Spiky Goomba's zijn een beetje sterker dan
HP: 2	Goomba's, en als je ze aanvalt met een aanval
Verdediging: 0	waarbij je fysiek contact maakt met zijn hoed,
Kracht: 2	verlies je één Heart Point. Hameren dus. Zorg
Aanvallen:	voor een succesvolle Hameraanval en je hebt het
• Spiky Sprong	zo geflikt. Zorg bij een First Strike dat je
Superbeschermt tegen:	NIET springt!
• Fysiek Contact	

[TL004]

Hyper Goomba:	Een sterkere en groenere Goomba dan een Goomba. Nog een
HP: 8	verschil is dat een Hyper Goomba zich kan opladen,
Verdediging: 0	waardoor zijn kracht tot 8 wordt verhoogd.
Kracht: 2	
Aanvallen:	

- Sprong
- Versterk

__|[TL005]|

Hyper Paragoomba:	Een vliegende Hyper Goomba, spring erop en het wordt
HP: 8	er een.
Verdediging: 0	
Kracht: 2	
Aanvallen:	
• Beuk	
• Versterk	

__|[TL006]|

Hyper Spiky Goomba:	Een sterkere en groenere Spiky Goomba dan een
HP: 8	Spiky Goomba. Nog een verschil is dat een Hyper
Verdediging: 0	Spiky Goomba zich kan opladen, waardoor zijn
Kracht: 3	kracht tot 9 wordt verhoogd.
Aanvallen:	
• Sprong	
• Versterk	
Superbeschermt tegen:	
• Fysiek Contact uit de lucht	

__|[TL007]|

Gloomba:	Deze is niet al te moeilijk, en met een aanvalskracht
HP: 7	van 4 kun je hem met een normale sprongaanval aan. Met
Verdediging: 0	een aanvalskracht van 7 hoef je niet eens het Actie
Kracht: 3	Commando goed te hebben.
Aanvallen:	
• Sprong	

__|[TL008]|

Paragloomba:	Een Gloomba met vleugels. Spring op hem om hem zijn
HP: 7	vleugels te doen verliezen, waardoor het een normale
Verdediging: 0	Gloomba wordt.
Kracht: 3	
Aanvallen:	
• Beuk	

__|[TL009]|

Spiky Gloomba:	Een Gloomba met een spijker op z'n kop. Gebruik hierbij
HP: 7	de Spike Shield badge, zodat je geen hamer hoeft te
Verdediging: 0	gebruiken.
Kracht: 4	
Aanvallen:	
• Sprong	

__|[TL010]|

Koopa Troopa:	Voordat je een Koopa Troopa echt pijn kan doen moet je
HP: 4	hem eerst laten liggen. Dat doe je door op hem te
Verdediging: 1	springen. Je kunt hem ook slaan met je hamer, maar door
Kracht: 2	te springen blijft hij ook nog eens een beurt verlamd.
Aanvallen:	Voor een First Strike kun je alle aanvallen gebruiken,
• Schild Worp	maar ik denk dat het slimmer is om met een Sprongaanval
	te beginnen om boven genoemde redenen.

|[TL011]|

Paratroopa:	Een vliegende Koopa Troopa. Met de normale schoenen doe
HP: 4	je hem bij een succesvolle Sprongaanval geen pijn, maar
Verdediging: 1	gaat hij wel liggen. Spring één keer op hem om hem van
Kracht: 2	zijn vleugels te ontdoen, waardoor hij een normale
Aanvallen:	Koopa Troopa wordt.
• Beuk	

|[TL012]|

KP Koopa	Er is niet veel verschil tussen een gewone Koopa Troopa
HP: 4	en een KP Koopa, behalve de kleur. Spring op hem om hem
Verdediging: 1	op z'n kop te slaan, waardoor zijn verdediging naar 0
Kracht: 2	gaat, en spring er dan op los.
Aanvallen:	
• Shell Toss	

|[TL013]|

KP Paratroopa	Er is niet veel verschil tussen een gewone Paratroopa
HP: 4	en een KP Paratroopa, behalve de kleur. Spring op hem
Verdediging: 1	om hem z'n vleugels te doen verliezen, waardoor het een
Kracht: 2	KP Koopa wordt.
Aanvallen:	
• Beuk	

|[TL014]|

Shady Koopa	Wat je ook doet, zorg dat hij verslagen is voordat hij
HP: 8	je kan aanvallen op zijn rug! Die aanvallen zijn
Verdediging: 1	stukken sterker dan zijn gewone Schild Worp.
Kracht: 3	Ik suggereer dat je hem met Goombella op de grond slaat
Aanvallen:	en dan een Power Bounce te gebruiken, tenzij je al
• Schild Worp	sterk genoeg bent om hem met enkel een sprongaanval te
• Rugaanval	vernietigen.

|[TL015]|

Shady Paratroopa	Een Shady Koopa met vleugels. Spring eenmaal op hem om
HP: 8	hem zijn vleugels te doen verliezen en in een normale
Verdediging: 1	Shady Koopa te doen veranderen.
Kracht: 3	
Aanvallen:	
• Beuk	

| [TL016] |

Dark Koopa:		Dark Koopa's hebben een hogere verdediging en kracht
HP:	8	dan Shady Koopa's, maar gebruiken gelukkig niet de
Verdediging:	2	pijnlijke grondaanval als ze op hun rug liggen. Zorg in
Kracht:	4	een gevecht dat de Dark Koopa's eerst op hun kop liggen
Aanvallen:		en ga dan voor de andere vijanden.
• Schildworp		

| [TL017] |

Dark Paratroopa:		Een Dark Koopa met vleugels. Spring erop om hem zijn
HP:	8	vleugels te doen verliezen, waardoor het een normale
Verdediging:	2	Dark Koopa wordt.
Kracht:	4	
Aanvallen:		
• Beuk		

| [TL018] |

Koopatrol:		Koopatrollen zul je pas na Hoofdstuk 5 in Rogueport
HP:	6	Riool vinden. Ik hoop dat je de Spike Shield badge
Verdediging:	2	hebt, want daarmee kun je hem, net als bij een Koopa
Kracht:	4	Troopa, op de grond krijgen waardoor zijn verdediging
Aanvallen:		verlaagd wordt naar nul.
• Prikbeuk		
Superbeschermt		
tegen:		
• Fysiek		
Contact uit		
de Lucht		

| [TL019] |

Dark Koopatrol		Deze is al heel wat sterker dan een Koopatrol. Spring
HP:	25	niet op hem, dat doet pijn. Probeer tegen zijn
Verdediging:	2	aanvallen te beschermen en zorg dat je hem niet met
Kracht:	5	luchtaanvallen bestookt. Hij kan zichzelf versterken.
Aanvallen:		
• Schild Worp		
• HoofdstEEK		
• Versterk		
Superbeschermt		
tegen:		
• Fysiek Contact		
uit de lucht		

| [TL020] |

Dull Bones:		Met zijn 1 HP lijkt Dull Bones misschien een makkie,
HP:	1	maar weet wel dat je met normale schoenen hem niet
Verdediging:	1	aankan. Met je hamer wel, gemakkelijk, en als er
Kracht:	2	meerdere zijn allemaal in één keer met Koops' Power
Aanvallen:		Shell. Gebruik bij je eerste ontmoeting dus alleen
• Botworp		je hamer of Koops' X-aanval voor een First Strike.

| • Dull Bones Maken |

| [TL021] |

| Red Bones: | Functioneert net als Dull Bones, maar is dan rood,
| HP: 5 | heeft meer HP en kracht en kan zichzelf herstellen
| Verdediging: 1 | als hij valt terwijl zijn teamgenoten nog leven.
| Kracht: 3 | verder geldt dezelfde regel als bij een Dull Bones.

| Aanvallen:

- Botworp
- Dull Bones Maken
- Herstel

| [TL022] |

| Dry Bones: | Ik had tijdens mijn vierde playthrough een kracht van
| HP: 8 | 6. Twee Power Plus Badges en een P-Up, D-Down Badge.
| Verdediging: 2 | Op deze manier wist ik een Dry Bones met een simpele
| Kracht: 5 | sprongaanval te verslaan. Als je geen enkele Power-Up
| Aanvallen: | Badge hebt, zul je het moeten doen met een succesvolle
| • Botworp | Power Bounce of iets dergelijks.

- Dry Bones Maken
- Herrijzen

| [TL023] |

| Dark Bones: | Deze jongen kun je misschien het beste verslaan met
| HP: 20 | Art Attack. Hij is klein, en zulke kleintjes kun je
| Verdediging: 2 | met Art Attack wel 20+ schadepunten toedoen. Uiteraard
| Kracht: 5 | kun je ook Power Bounce of Spring Jump gebruiken, het
| Aanvallen: | is maar wat je zelf liever hebt.

- Botworp
- Dry Bones Maken
- Herrijzen

| [TL024] |

| Hammer Bro | Gewoon Power Bouncen of Multibonken.

| HP: 7 |

| Verdediging: 1 |

| Kracht: 4 |

| Aanvallen:

- Hamerworp

| [TL025] |

| Boomerang Bro | Gewoon Power Bouncen of Multibonken.

| HP: 7 |

| Verdediging: 1 |

| Kracht: 4 |

| Aanvallen:

- Boemerang-
Worp

| [TL026] |

Fire Bro	Gewoon Power Bouncen of Multibonken.
HP: 7	
Verdediging: 1	
Kracht: 4	
Aanvallen:	
• Vuurworp	

| [TL027] |

Lakitu	Lakitu's kunnen Spiny's naar je gooien, Spiny's
HP: 5	"maken" om zo zijn team te vergroten en Spiny's
Verdediging: 0	gebruiken als bescherming tegen luchtaanvallen. In
Kracht: 2	dit geval kun je hem zonder de Spike Shield Badge
Aanvallen:	niet aan, behalve met Hammer Throw en een Sterren-
• Spinyworp	kracht. Zonder de bescherming moet je gewoon
• Spiny Maken	springen.
• Spinybescherming	

| [TL028] |

Dark Lakitu:	Dark Lakitu's zijn de versterkte versie van Lakitu.
HP: 13	Dit keer gebruiken ze Sky Blue Spiny's in plaats
Verdediging: 0	van Lakitu's Spiny's, maar verder kun je hem net zo
Kracht: 5	verslaan als de Lakitu.
Aanvallen:	
• Spinyworp	
• Spiny maken	
• Spinybescherming	

| [TL029] |

Spiny	Spiny's worden gemaakt door Lakitu's. Gebruik Gulp,
HP: 3	een sterrenkracht of Power Smash om ze te verslaan.
Verdediging: 3	
Kracht: 3	
Aanvallen:	
• Rol	
Superbeschermt	
tegen:	
• Fysiek Contact	

| [TL030] |

Sky Blue Spiny:	Sky Blue Spiny's worden gemaakt door Dark Lakitu's, en
HP: 6	met een veel te hoge verdediging. Gebruik Yoshi's Gulp
Verdediging: 4	of zorg dat je de Spike Shield Badge hebt en een
Kracht: 6	aanvalskracht hoger dan 4 en spring erop los. Zorg
Aanvallen:	echter wel dat de Dark Lakitu in het team eerder
• Rol	verslagen is dan de Sky Blue Spiny's.

| [TL031] |

Buzzy Beetle:	Spring erop en hij wordt op z'n kop geflipt, waardoor
HP: 5	hij schadelijker wordt. Dit ga meteen na de beurt weer
Verdediging: 4	over. Een soort van sterkere Koopa Troopa dus.
Kracht: 3	
Aanvallen:	
• Beuk	

|[TL032]|

Spike Top:	Een Buzzy Beetle met een stekel op z'n rug. Quake
HP: 5	Hammer zal het dus worden om 'm op z'n kop te krijgen.
Verdediging: 4	
Kracht: 3	
Aanvallen:	
• Beuk	

|[TL033]|

Parabuzzy:	Gewoon een vliegende Buzzy Beetle. Spring op hem en hij
HP: 5	verliest zijn vleugels, waardoor hij een Buzzy Beetle
Verdediging: 4	wordt.
Kracht: 3	
Aanvallen:	
• Beuk	

|[TL034]|

Spiky Parabuzzy:	Een Spike Top met vleugels, doe hem schade aan en het
HP: 5	wordt een normale Spike Top.
Verdediging: 4	
Kracht: 3	
Aanvallen:	
• Beuk	

|[TL035]|

Red Spike Top	Gebruik Quake Hammer om ze op hun kop te slaan, en
HP: 5	spring er dan op los.
Verdediging: 5	
Kracht: 3	
Aanvallen:	
• Beuk	
Superbeschermt	
tegen:	
• Fysiek Contact	
uit de lucht	

|[TL036]|

Magikoopa:	Geen hoge verdediging, dat is goed. Probeer hem te
HP: 7	verslaan voordat hij zich gaat verzoveelvoudigen, want
Verdediging: 0	je kunt dan niet zien welke de echte is. Gewoon Power
Kracht: 4	Bouncen of als je aanvalskracht boven de 3 is een
Aanvallen:	Normale Sprongaanval gebruiken, het moet niet moeilijk

• Spreuk	zijn.
• Kopieer	

[[TL037]]

Red Magikoopa	Gewoon Power Bouncen of Multibonken.
HP: 7	
Verdediging: 0	
Kracht: 4	
Aanvallen:	
• Spreuk	
• Kracht-up	
• Verdediging-up	

[[TL038]]

White Magikoopa	Gewoon Power Bouncen of Multibonken.
HP: 7	
Verdediging: 0	
Kracht: 4	
Aanvallen:	
• Spreuk	
• Herstel	

[[TL039]]

Green Magikoopa	Gewoon Power Bouncen of Multibonken.
HP: 7	
Verdediging: 0	
Kracht: 4	
Aanvallen:	
• Spreuk	
• Vervijfvoudig	
• Onzichtbaar	
• Elektrificeer	

[[TL040]]

Kammy Koopa:	Zie sectie "Bazen".
HP: 50	
Verdediging: 0	
Kracht: 5	
Aanvallen:	
• Magie op Bowser	
• Magie op Kammy	
• Magie op Mario	

[[TL041]]

Bowser:	Zie sectie "Bazen".
HP: 30/70	
Verdediging: 1/2	
Kracht: 3/5	
Aanvallen:	
• Vlammenwerper	

| • Vergiftigde Beet |
| • Beuk |
|_____|

| [TL042] |

Gus:		Gus is niet al te moeilijk. Zorg alleen
HP:	20	dat je NIET op hem springt. Gus heeft
Verdediging:	0	namelijk een speer in zijn hand en die
Kracht:	3	zul je raken als je dat probeert. Je
Aanvallen:		dus je Hamer moeten gebruiken. Zet
• Speerrennen		Goombella met Y voor je en doe bij elke
Superbeschermt tegen:		zet Verdedig. Als Gus je dan aanvalt,
• Fysiek Contact uit de lucht		probeer Bescherm of Superbescherm te
		doen. Bij bescherm verlies je dan maar
		1 Heart Point. Je hebt er 10, dus als je
		Mario twee keer Power Smash laat doen en
		dan vervolgt met een aantal gewone
		Hameraanvallen, heeft Goombella nog 1
		Heart Point over.

| [TL043] |

Dark Craw		Zie sectie "Glitz Pit Gevechten".
HP:	20	
Verdediging:	0	
Kracht:	6	
Aanvallen:		
• Speerworp		
• Speerrennen		
Superbeschermt		
tegen:		
• Fysiek Contact		

| [TL044] |

Bandit		Bandits kunnen je Muntjes stelen. Door te Beschermen
HP:	5	kun je zorgen dat ze dat niet doen.
Verdediging:	0	
Kracht:	2	
Aanvallen:		
• Steel		

| [TL045] |

Big Bandit		Big Bandits kunnen je Voorwerpen stelen. Door te
HP:	8	Beschermen kun je zorgen dat ze dat niet doen.
Verdediging:	0	
Kracht:	3	
Aanvallen:		
• Steel		

| [TL046] |

Badge Bandit:		KIJK UIT! Deze Bandit steelt je badges! Zorg dat ze in
HP:	8	één keer verslagen is, anders ben je je badge kwijt!

Verdediging:	0	
Kracht:	3	
Aanvallen:		
		• Steel

|[TL047]|

Spinia:		Spinia's hebben maar één aanval: een draaianvalletje die
HP:	3	niet al te lastig is om te ontwijken. Spinia's kun je
Verdediging:	0	met alle aanvallen benaderen, en voor een First Strike
Kracht:	1	kun je alles gebruiken.
Aanvallen:		
		• Draaiaanval

|[TL048]|

Spania:		Spania's hebben maar één aanval: een
HP:	3	draaianvalletje die niet al te lastig is om te
Verdediging:	0	ontwijken. Het verschil tussen een Spinia en een
Kracht:	1	Spania is dat Spania's spijkers op hun hoofd
Aanvallen:		hebben, wat fysiek contact tegengaat.
		• Draaiaanval
Superbeschermt tegen:		
		• Fysiek contact uit de lucht.

|[TL049]|

Spunia:		De allersterkste Spinia die er is. Zonder Power Plus
HP:	12	Badges zul je hem niet gemakkelijk verslaan,
Verdediging:	2	aangezien je dan maximaal met Sprongaanvallen 1
Kracht:	7	schadepunt kunt doen. Ik suggereer Art Attack. Zorg
Aanvallen:		ieder geval dat hij jou geen schade kan doen.
		• Beuk
Superbeschermt tegen:		
		• Fysiek Contact uit de Lucht

|[TL050]|

Fuzzy:		Deze hyperactieve beestjes kunnen jouw HP opzuigen en
HP:	3	het aan hun eigen toevoegen. Om succesvol te Beschermen
Verdediging:	0	of Superbeschermen moet je op A of B drukken op het
Kracht:	1	moment dat hij je loslaat.
Aanvallen:		
		• Absorbeer

|[TL051]|

Gouden Fuzzy:		Hij is dan misschien zeldzaam, hij zuigt gelukkig niet
HP:	10	je HP op. Alles wat hij kan doen is een beetje op je
Verdediging:	0	springen, waartegen je makkelijk kunt Beschermen.
Kracht:	1	
Aanvallen:		

- Sprong

__| [TL052] |

Green Fuzzy	Green Fuzzy's zijn net als gewone Fuzzy's, maar zijn
HP: 5	dan sterker en kunnen zich verdubbelen, wat soms kan
Verdediging: 0	leiden tot veel Sterpunten.

Kracht: 3	
-----------	--

Aanvallen:	
------------	--

- Absorbeer
- Verdubbel

__| [TL053] |

Flower Fuzzy	Flower Fuzzy's kunnen je FP absorberen. Als ze genoeg
HP: 6	FP hebben geabsorbeerd laten ze magie op je los.

Verdediging: 0	
----------------	--

Kracht: 3	
-----------	--

Aanvallen:	
------------	--

- Absorbeer
- Magie

__| [TL054] |

Pokey	Pokey's vallen je aan door stukken van hun eigen
HP: 4	lichaam naar je toe te werpen. Tegen hen kun je Gale
Verdediging: 0	Force gebruiken.

Kracht: 3	
-----------	--

Aanvallen:	
------------	--

- Prikbalworp

__| [TL055] |

Poison Pokey:	Een sterkere Pokey. Als je Spike Shield hebt, is deze
HP: 8	aardig gemakkelijk te verslaan. Anders zul je het met
Verdediging: 0	Hamers moeten doen.

Kracht: 4	
-----------	--

Aanvallen:	
------------	--

- Prikbalworp
- Mep

__| [TL056] |

Pale Piranha:	Met een normale Hamer kun je dit beestje in twee keer
HP: 4	aan. Gebruik geen sprongaanvallen of iets dergelijks,
Verdediging: 0	want dan doe je alleen jezelf pijn.

Kracht: 2	
-----------	--

Aanvallen:	
------------	--

- Bijt

Superbeschermt	
tegen:	

- Fysiek
- Contact uit de Lucht

| [TL057] |

Putrid Piranha	Bestook hem met hamers, explosies en sprongen als je de
HP: 8	Spike Shield badge hebt. Je kunt ook Art Attack of iets
Verdediging: 0	dergelijks gebruiken, hij is niet al te sterk. Kijk wel
Kracht: 3	uit voor z'n adem, dat is irritant en je wordt erdoor
Aanvallen:	vergiftigd.
• Bijt	
• Giftige Adem	

| [TL058] |

Frost Piranha:	Dit is de op een na sterkste Piranha Plant in het
HP: 10	spel. Het is een ijs-type, dus kun je het beste
Verdediging: 0	Vivians aanvallen gebruiken. Met een Spike Shield
Kracht: 5	badge kun je uiteraard ook gewoon Springen, en anders
Aanvallen:	een hamertje of twee.
• Bijt	
• Bevries	

| [TL059] |

Piranha Plant:	Dit is de sterkste Piranha Plant die er is. Hij heeft
HP: 15	een grote aanvalskracht, dus zorg dat je hem in één
Verdediging: 0	beurt verslagen hebt.
Kracht: 9	
Aanvallen:	
• Bijt	

| [TL060] |

Crazee Dayzee:	Power Bouncen of Multibonken. Zorg dat 'ie in één keer
HP: 7	verslagen is, of je zult hoogstwaarschijnlijk voor een
Verdediging: 0	lange tijd in slaap vallen.
Kracht: 2	
Aanvallen:	
• Zing	
• Vlucht	

| [TL061] |

Amazee Dayzee:	De sterkste vijand in het spel. Probeer hem in één
HP: 20	beurt te verslaan, of je bent vrijwel zeker verslagen.
Verdediging: 0	
Kracht: 20	
Aanvallen:	
• Zing	
• Vlucht	

| [TL062] |

Pider:	Piders hangen aan een draadje, dus kunnen ze wanneer
HP: 5	ze maar willen hoger of lager gaan hangen. Als ze
Verdediging: 0	hoog hangen, zijn ze niet te raken met

Kracht: 2	grondaanvallen. Hij heeft twee aanvallen: een aanval
Aanvallen:	met een balletje gevormd van met web die 2
• Webbal Worp	schadepunten doet en een aanval met drie van die
• Webbal Worp x3	balletjes, waarvan elke bal 1 schadepunt doet.

|[TL063]|

Arantula:	Een sterkere Pider. Hij heeft een hoge HP, dus probeer
HP: 16	hem zo snel mogelijk te verslaan.
Verdediging: 0	
Kracht: 7	
Aanvallen:	
• Webbal Worp	
• Webbal Worp x3	

|[TL064]|

Swooper:	Swoopers bevinden zich meestal aan het plafond, dus
HP: 6	moet je Quake Hammer of Hammer Throw gebruiken. Ze zijn
Verdediging: 0	niet erg sterk, dus dat zit wel goed.
Kracht: 3	
Aanvallen:	
• Beuk	

|[TL065]|

Swoopula:	Met twee Power Plus badges zul je deze met een normale
HP: 9	sprongaanval meteen aankunnen, anders zul je Power
Verdediging: 0	Bounce moeten gebruiken.
Kracht: 4	
Aanvallen:	
• Vampier	

|[TL066]|

Swampire:	De sterkste Swooper in het spel. Gelukkig heeft hij
HP: 20	geen hoge aanvalskracht, dus kun je hem in zijn thuis,
Verdediging: 0	de Pit of 100 Trials, als laatste verslaan.
Kracht: 4	
Aanvallen:	
• Vampier	

|[TL067]|

Dark Puff:	Dark Puff is een wolk, dus kan hij hoog en laag hangen.
HP: 3	Als hij hoog hangt, kunnen grondaanvallen hem niet
Verdediging: 0	raken. Hij kan zichzelf ook elektrisch opladen. In dat
Kracht: 2	geval wordt fysiek contact beloond met een schadepunt
Aanvallen:	aan jezelf. In de volgende beurt laat de Dark Puff dan
• Beuk	de elektriciteit los op jou en je partner, wat beide 2
• Bliksem	schadepunten doet.

|[TL068]|

Ruff Puff:		Gewoon een sterkere Dark Puff. Spring er een paar keer
HP:	7	op en hij is verslagen. Kijk wel uit dat je niet op hem
Verdediging:	0	springt wanneer hij elektrisch geladen is. Hij zal de
Kracht:	4	beurt daarna een donderslag op je loslaten. Mep hem in
Aanvallen:		dit geval dus met de hamer.
		• Beuk
		• Donderslag

[[TL069]]

Ice Puff:		Dit is de op een na sterkste Puff in het spel. Net als
HP:	9	bij de Piranha Planten is dit een ijs-type, en is een
Verdediging:	0	vuuraanval het beste op z'n plaats. Zorg dat je geen
Kracht:	4	fysiek contact maakt wanneer hij opgeladen is met kou,
Aanvallen:		dan doe je jezelf pijn.
		• Beuk
		• Vrieswind

[[TL070]]

Poison Puff:		De sterkste Puff in het spel. Ook deze is te vinden
HP:	15	op de laatste paar verdiepingen in de Pit of 100
Verdediging:	0	Trials, en hij kan je met zijn vergiftiging veel
Kracht:	8	schade doen. Zorg dus dat hij snel verslagen is.
Aanvallen:		
		• Beuk
		• Vergiftiging

[[TL071]]

Boo:		De grootse last dat je van dit beestje kunt krijgen is
HP:	7	dat het zichzelf of zijn maatjes onzichtbaar kan maken.
Verdediging:	0	Verder is 't een makkie.
Kracht:	3	
Aanvallen:		
		• Boe!
		• Onzichtbaar

[[TL072]]

Optionele Baas: Atomic Boo		Gebruik gewoon de hele tijd door Power
HP:	40	Bounce en Multibonk. Ga, zodra je FP op 0
Verdediging:	0	verder met gewoon Springen en Headbonken,
Kracht:	4	en Atomic Boo moet zo verslagen zijn.
Aanvallen:		
		• Boe!

[[TL073]]

Dark Boo:		Een Dark Boo kan zichzelf onzichtbaar maken, en zijn
HP:	8	teamgenootjes ook. Wanneer dit gebeurt kun je hem voor
Verdediging:	0	één beurt niet aanvallen. Spring gewoon op hem en mep
Kracht:	5	hem wat... Hij moet niet moeilijk zijn.
Aanvallen:		
		• Boe

- Onzichtbaar

[[TL074]]

Ember | Zorg dat je de Ice Power badge op hebt, en bestook hem
HP: 8 | dan met sprongen, hamers en explosies van Bobbery.
Verdediging: 0 | Gebruik geen vuuraanvallen, dat herstelt ze en maakt
Kracht: 3 | zelfs nieuwe Embers.

- Aanvallen:
- Ember
 - Vuurkus
- Herstelt door:
- Vuuraanvallen

[[TL075]]

Lava Bubble | Een Ember, maar dan zwakker qua HP en sterker qua
HP: 6 | kracht. Zie Ember (hierboven) voor meer informatie.

Verdediging: 0
Kracht: 4

- Aanvallen:
- Ember
 - Vuurkus
- Herstelt door:
- Vuuraanvallen

[[TL076]]

Phantom Ember: | Zorg dat je, wanneer je het Paleis der Schaduw
HP: 10 | binnenkomt, de Ice Power badge op hebt gedaan. Phantom
Verdediging: 0 | Embers zijn hier namelijk ook zwak tegen. Je hebt
Kracht: 5 | slechts één Power Plus Badge nodig om één Phantom
Aanvallen: | Ember in één keer te verslaan, maar zorg wel dat je
• Ember | niet Vivians vuuraanvallen gebruikt.

- Vuurkus
- Herstelt door:
- Vuuraanvallen

[[TL077]]

Bald Cleft: | Bij je eerste ontmoeting heb je zeker weten een
HP: 2 | POW Block nodig. Je kunt dan niet door zijn
Verdediging: 2 | verdediging heenkomen. Later in het spel zal dat
Kracht: 1 | wel lukken.

- Beschermt tegen:
- Aanvallen met een
kracht van 2 of
lager
- Aanvallen:
- Beuk

[[TL078]]

Hyper Bald Cleft | Hameren die handel.
HP: 3

Verdediging: 2
Kracht: 2
Aanvallen:
• Beuk
• Versterk

__| [TL079] |

Cleft: Met een verdediging van twee en stekels op zijn hoofd
HP: 2 is Cleft tijdens je eerste ontmoeting niet eenvoudig
Verdediging: 2 te verslaan. Gebruik dan een POW Block of Earth
Kracht: 2 Tremor.
Aanvallen:
• Beuk
Superbeschermt
tegen:
• Fysiek Contact

__| [TL080] |

Iron Cleft Zie sectie "Glitz Pit Gevechten".
HP: 6
Verdediging: Onbekend
Kracht: 4
Aanvallen:
• Beuk
Superbeschermt tegen:
• Fysiek Contact uit
de lucht

__| [TL081] |

Iron Cleft Zie sectie "Glitz Pit Gevechten".
HP: 6
Verdediging: Onbekend
Kracht: 4
Aanvallen:
• Beuk
Superbeschermt tegen:
• Fysiek Contact uit
de lucht

__| [TL082] |

Hyper Cleft: Bij je eerste ontmoeting zal een Hameraanval hem 1
HP: 4 schadepunt doen. Je kunt ook Power Smash gebruiken,
Verdediging: 3 of Earth Tremor, Gulp...
Kracht: 3
Aanvallen:
• Beuk
Superbeschermt
tegen:
• Fysiek Contact
uit de lucht

__| [TL083] |

Moon Cleft:		Dit is de sterkste Cleft in het spel. Zonder twee Power
HP:	6	Plus Badges en nog een krachtverhoger zul je deze
Verdediging:	5	moeten verslaan met Bobbery's explosieve aanvallen,
Kracht:	5	waardoor hij op zijn kop draait en geheel kwetsbaar
Aanvallen:		wordt.
• Beuk		
Superbeschermt		
tegen:		
• Fysiek		
Contact uit		
de lucht		

__| [TL084] |

Bristle:		Oei oei oei. Een verdediging van 4. Pas als je
HP:	2	de Ultra Hamer hebt zul je ze met de Hamer
Verdediging:	4	aankunnen. Wederom is het POW Blok het beste,
Kracht:	1	of een sterrenkracht.
Beschermt tegen:		
• Aanvallen met vuur		
Superbeschermt tegen:		
• Aanvallen van		
dichtbij		
Aanvallen:		
• Prik		

__| [TL085] |

Dark Bristle:		Een hoge verdediging EN een hoge aanvalskracht. Deze
HP:	8	kleine man zit ook in de Pit of 100 Trials, en je zult
Verdediging:	4	toch echt Sterrenkracht moeten gebruiken als je hem in
Kracht:	8	één beurt wil verslaan.
Aanvallen:		
• Beuk		

__| [TL086] |

Bob-omb		Bob-ombs beginnen met gewoon beuken, maar zodra je ze
HP:	4	boos hebt gemaakt door ze schade te doen zullen ze
Verdediging:	1	zichzelf tegen je opblazen. Zo'n zelfmoordactie dat wel
Kracht:	3	voorkomt, dus.
Aanvallen:		
• Beuk		
• Ontplof		

__| [TL087] |

Bulky Bob-omb		Een Bob-omb, maar dan groter. Als je hem boos maakt,
HP:	6	veroorzaakt zijn explosie alle personen op het podium
Verdediging:	1	schade. Als je hem na 4 beurten niet afgemaakt hebt,
Kracht:	2	explodeert hij uit zichzelf.
Aanvallen:		
• Beuk		
• Mega-Explosie		

| [TL088] |

Bob-ulk:	Een Bob-ulk valt niet aan, maar zal alleen zichzelf
HP: 10	laten exploderen als je te lang wacht. Bedaalde
Verdediging: 2	aanvallen zullen hem ook doen exploderen, dus pas op.
Kracht: 4	Gebruik sprongaanvallen.
Aanvallen:	
• Explosie	

| [TL089] |

Chain-Chomp:	Een gigantische verdediging, maar deze kun je met Gulp
HP: 7	uiteraard doorbreken. Gebruik dus gewoon Gulp.
Verdediging: 5	
Kracht: 6	
Aanvallen:	
• Bijt	

| [TL090] |

Red Chomp	Gebruik Earth Tremor. Dat is het meest effectief. Je
HP: 6	kunt natuurlijk ook Gulp of Hameraanvallen gebruiken.
Verdediging: 3	
Kracht: 5	
Aanvallen:	
• Bijt	

| [TL091] |

Bill Blaster	De Bill Blaster heeft zelf geen aanvallen, maar kan
HP: 5	alleen Bullet Bills (zie hieronder) op je afschieten.
Verdediging: 2	Deze zullen dan een beurt later op je afkomen en je
Aanvallen:	veel schade doen. Door hun hoge HP zijn Bill Blasters
• Bullet Bill	niet gemakkelijk te verslaan. Gebruik Power Smash of
	zorg dat je een Power Plus badge op hebt. Je kunt ook
	Art Attack gebruiken, of Earth Tremor.

| [TL092] |

Bullet Bill	Bullet Bills worden afgeschoten door Bill Blasters, en
HP: 2	zullen een beurt na afgevuurd te zijn op je afkomen om
Verdediging: 1	je te raken. Dit zorgt voor veel schade, dus probeer
Kracht: 4	te Superbeschermen.
Aanvallen:	
• Zelfmoord	

| [TL093] |

Bombshell Bill Blaster:	Dit is een sterkere Bill Blaster. Dit keer vuurt hij
HP: 10	Bombshell Bills af, de sterkere Bullet Bills. Ik
Verdediging: 4	suggereer een aanval als Art Attack, dat kan het
Aanvallen:	beste zijn. Of, als je kracht hoog genoeg is, gewoon
	springen!

• Bombshell Bill
schieten

[TL094]

Bombshell Bill: Dit keer een stuk sterker dan Bullet Bills, maar nog
HP: 3 steeds aardig gemakkelijk te verslaan. Zorg dat ze je
Verdediging: 2 niet kunnen aanvallen, dat kan pijn doen.
Kracht: 6
Aanvallen:
• Zelfmoord

[TL095]

Dark Wizzerd: Zorg dat er in een gevecht niet één Dark Wizzerd
HP: 10 overblijft. Hij zal zichzelf dan gaan
Verdediging: 2 vermenigvuldigen. Versla deze dus eerst, en ga dan
Kracht: 5 op de overige vijanden af.
Aanvallen:
• Laserstraal
• Vermenigvuldigen

[TL096]

Wizzerd: Een Wizzerd is weer wat sterker dan een Dark
HP: 10 Wizzerd, maar is verder niet al te moeilijk. Zorg
Verdediging: 3 dat hij niet als laatste over is, dan kan hij zich
Kracht: 6 vermenigvuldigen.
Aanvallen:
• Laserstraal
• Vermenigvuldigen

[TL097]

Elite Wizzerd: De sterkste Wizzerd in het spel. Hij heeft een hoge
HP: 12 aanvalskracht, verdediging en HP, dus probeer hem
Verdediging: 5 zo snel mogelijk te verslaan. Zorg dat hij niet als
Kracht: 8 laatste over is, omdat hij zich dan gaat
Aanvallen: vermenigvuldigen.
• Laserstraal
• Vermenigvuldigen

[TL098]

Blooper: Aan het begin van het gevecht hangt Blooper aan het
HP: 12 plafond. Je moet daarom eerst zijn twee tentakels
Verdediging: 0 verslaan. Deze hebben beide 3 Heart Points. Power
Kracht: 1 Smash de ene en geef de ander een succesvolle
Aanvallen: Headbonk. Deze valt je dan aan. Doe een Super-
• ??? Bescherm en ook deze leeft niet langer. Indien je
Sub-Bazen: geen superbescherm kon doen, moet je het gewoon nog
• Tentakels: een keer aanvallen. Als beide tentakels verslagen
HP: 3 zijn, valt Blooper naar beneden en ligt daar maar
Verdediging: 0 wat. Gebruik Power Smash en Headbonk, en vervolg
Kracht: 1 daarna met welke aanval dan ook. Binnen 3 beurten

Aanvallen: is Blooper dan verslagen.

- Mep

[[TL099]]

Baas: Hooktail
HP: 20
Verdediging: 1
Kracht: 5
Aanvallen:
• Vlammenwerper
• Stomp

Zorg wel dat je de Attack FX R badge op hebt voordat je gaat vechten met deze draak. Dat geluid is namelijk Hooktails zwakte, waardoor ze al haar verdedigingspunten verliest. Tattle haar eerst als je wilt, en verwissel Goombella dan snel voor Koops. Gebruik Koops' Shell Toss en Mario's Power Smash. Als je FP op is, gebruik dan de gewone Hameraanval. Blijf doorgaan en gebruik eerst Sweet Treat als je HP en FP laag zijn. Zodra Hooktails HP tot 0 is verlaagd, begint ze met d'r valse spelletjes. Zeg nee tegen alles wat ze voorstelt en ze valt het publiek aan, waardoor ze 10 Heart Points herstelt. Dan vervolgt je gevecht in het publiek. Zorg dat ze weer zwakker wordt met je geluid en mep er dan op los. Binnen de kortste keren is het dan voorbij.

[[TL100]]

Mini-Baas: Gloomtail
HP: 80
Verdediging: 2
Kracht: 8
Aanvallen:
• Stomp
• Bijt
• Vlammenwerper
• Giftige Adem
• Aardbeving
• Versterk
Locatie: Paleis der
Schaduw

Tattle het beestje eerst, en gebruik dan Supernova om meteen een groot deel van Gloomtails HP af te halen. Vervolg je aanvallen met Spring Jump, Power Bounce en Multibonk, en zodra Gloomtail nog ongeveer 50 HP over heeft zal hij een aardbeving-aanval doen. Ga door met Spring Jumpen en wissel van partners met Vivian. Zodra Gloomtail nog 35 HP over heeft zal hij zijn kracht verhogen. Gebruik snel Vivians Veil en wacht tot Gloomtails aanval voorbij is. Ga nu door met deze strategie tot Gloomtail verslagen is.

[[TL101]]

Optionele Baas: Bonetail
HP: 200
Verdediging: 2
Kracht: 8
Aanvallen:
• Verwarrende Adem
• Beet
• Vertrappen
• Versterk
• Adem
• Herstellen
Locatie: Pit of 100
Trials

Tattle het beestje, en ga dan snel door met de Mario Spring Jump - Rally Wink strategie. Als je die niet kent, gebruik gewoon Mario's Spring Jump en Goombella's Rally Wink. Wissel snel naar Vivian als hij zich oplaadt en ga verder met de strategie tot de complete 200 HP verdwenen is.

[[TL102]]

Baas: Rawk Hawk	Zie sectie "Glitz Pit Gevechten".
HP: 40	
Verdediging: 1	
Kracht: 3	
Aanvallen:	
• Beuk	
• Plafondhanger	

|[TL103]|

Baas: Macho Grubba	Tattle het ding eerst, en ga dan door met Power Bouncen en Multibonken. Probeer jezelf tegen zijn sterke aanvallen te Superbeschermen. Zodra je de helft van zijn HP hebt weggevaagd, wordt hij groter en doet hij andere aanvallen. Ga door met Multibonken en Power Bouncen tot 'ie verslagen is.
HP: 60	
Verdediging: 0	
Kracht: 4	
Aanvallen:	
• Meer keren aanvallen	
• Powers-up	
• Sprong	
Locatie: Glitz Pit	

|[TL104]|

Baas: Doopliss	Zie de Bazen sectie van de gids.
HP: 40	
Verdediging: 0	
Kracht: 4/7	
Aanvallen:	
• Beuk	
• Kopieer	

|[TL105]|

Baas: Cortez	Het lijkt misschien makkelijk, die 20 HP, maar Cortez komt in 3 opeenvolgende fasen, elk met 20 HP. De eerste fase is gewoon hijzelf, met een steekaanval. Versla deze met Power Bounce en hij gaat door naar de tweede Fase, een soort vis. Ga door met Power Bouncen en Multibonken, en hij gaat verder naar de derde en laatste Fase, waarbij ook zijn wapens je aanvallen. Gebruik hierbij Flurrie's Gale Force om de wapens weg te blazen en zo de weg vrij te maken. Ga door met Power Bouncen en Lip Lock en met nog ongeveer 10 HP over zal Cortez zeggen dat hij niet meer kan. Hij zuigt dan de zielen van de helft van het publiek op. Ga door met Power Bouncen en Lip Locken en het is zo voorbij.
HP: 20	
Verdediging: 1	
Kracht: 4	
Aanvallen:	
Fase 1:	
• Steek	
Fase 2:	
• Beuk	
Fase 3:	
• Beet	
Sub-Bazen:	
• Wapens:	
• Steken	
Locatie: Piraten-grot	

|[TL106]|

Baas: Smorg	Begin met Vivians Fiery Jinx om alle Smorg Miasma's uit de weg te ruimen. Hou Vivian bij je zij en gebruik Power Bounce, Spring Jump en Vivians Shade Fist om Smorg veel schade te doen. Zodra de Smorg
HP: 50	
Verdediging: 1	
Kracht: 5	

Sub-Bazen:	Miasma's weer verschijnen, gebruik je Fiery Jinx. Ga
• Smorg Miasma	zo door tot Smorg verslagen is.
HP: 4	
Verdediging: 0	
Kracht: 5	
Aanvallen:	
• Mep	
Locatie: Excess	
Express	

__|[TL107]|

X-Naut:	Met een geupgrade Goombella of met Super Boots kun je
HP: 4	deze ventjes eenvoudig verslaan.
Verdediging: 0	
Kracht: 3	
Aanvallen:	
• Beuk	
• Groeidrankje	

__|[TL108]|

X-Naut PhD:	Deze X-Nauts zullen je bekogelen met vreemde drankjes
HP: 9	die van alles met je kunnen doen. Spring gewoon een
Verdediging: 0	aantal keren op hem en hij is verslagen.
Kracht: 4	
Aanvallen:	
• Drankjesworp	

__|[TL109]|

Elite X-Naut:	De sterkste X-Naut in het spel, naast natuurlijk
HP: 10	Grodus en Lord Crump. Als je totale kracht 6 is zul je
Verdediging: 1	hem in één keer aankunnen, en anders zal het wat
Kracht: 5	langer duren.
Aanvallen:	
• Beuk	
• Versterk	

__|[TL110]|

Yux:	Hij lijkt gemakkelijk te verslaan, maar dat is ie niet.
HP: 3	Probeer hem altijd in de eerste beurt te verslaan, of
Verdediging: 0	de Yux zal na zijn eerste aanval een Mini-Yux maken en
Kracht: 2	deze als bescherming gebruiken. Om de Yux dan te
Aanvallen:	verslaan moet je eerst de Mini-Yux uit de weg ruimen.
• Laserring	Met iedere beurt maakt de Yux een nieuwe Mini-Yux.
• Mini-Yux	

__|[TL111]|

Mini-Yux:	Dient slechts als bescherming voor een Yux. Zie Yux
HP: 1	(Boven) voor meer informatie.
Verdediging: 0	
Kracht: 0	

| [TL112] |

Z-Yux:		Deze Yux is wat groter dan de normale Yux, en ook wat
HP:	7	sterker. Maar net als bij een normale Yux maakt ook hij
Verdediging:	0	Mini Z-Yuxes nadat hij een aanval heeft uitgevoerd.
Kracht:	4	Verder is het allemaal hetzelfde.
Aanvallen:		
• Laserring		
• Mini Z-Yux		

| [TL113] |

Mini Z-Yux:		Dient slechts als beschermen voor de Z-Yux. Zie Z-Yux
HP:	2	(boven) voor meer informatie.
Verdediging:	0	
Kracht:	0	

| [TL114] |

X-Yux:		Dit is de sterkste, en zeker weten irritantste, Yux in
HP:	10	het spel. Zorg dat hij GEEN 4 Mini X-Yuxes krijgt
Verdediging:	1	want dan ben je zeker van je dood. Na een aanval van
Kracht:	3	je dood. raak je namelijk geïmmobiliseerd. Met 4 Mini
Aanvallen:		X-Yuxes doet hij ongeveer 5 aanvallen tegelijk,
• Laserring		waardoor EN je partner, EN jij hoogstwaarschijnlijk
• Mini X-Yux		niet meer kunnen bewegen. Zo zal hij doorgaan tot je
		dood bent. Zorg dus dat je hem gelijk de eerste beurt
		verslaat, zodat hij je geen kwaad kan doen.

| [TL115] |

Mini X-Yux:		Dient slechts als bescherming voor de X-Yux, alhoewel
HP:	1	hij met 4 Mini X-Yuxes je zo verslagen heeft. Zie X-Yux
Verdediging:	0	(boven) voor meer informatie.
Kracht:	0	

| [TL116] |

Grodus X:		Dient slechts als bescherming voor Grodus. Voor iedere
HP:	4	Grodus X gaat Grodus' verdediging 1 keer omhoog, en als
Verdediging:	0	er vier zijn is hij helemaal niet te beschadigen. Zie
Kracht:	5	Grodus (Tattle 120) voor meer informatie.

| [TL117] |

Baas: Magnus von Grapple		Tattle het ding eerst, en val het aan met een
HP:	30	Sprongaanval. Ga door met Springen tot hij
Verdediging:	1	zijn vuisten wegschiet. Gebruik eventueel
Kracht:	2	Power Bounce, het kan erg handig zijn. Zodra
Aanvallen:		hij ongeveer 10 HP over heeft, laat hij zijn
• Stomp		vuisten los. Gebruik dan Earth Tremor. Lord
• Losse Vuisten		Crump zegt met nog ongeveer 5 HP over dat hij
Sub-Bazen:		het niet meer aankan. Probeer hem af te maken

• Vuisten:		met Multibonk (als je die hebt), en Magnus
HP:	2	von Grapple is verslagen.
Verdediging:	0	
Kracht:	4	
Aanvallen:		
• Raketaanval		
Locatie:	De Grootse Boom	

|[TL118]|

Baas:	Magnus von Grapple 2.0	Als je twee Power Plus Badges op hebt is
HP:	70	dat goed, want dan kun je zijn vuisten
Verdediging:	2	met een Multibounce aan. Gebruik als dat
Kracht:	6	niet het geval is een Bob-ombast of
Aanvallen:		Vivians Fiery Jinx. Gebruik Spring Jump
• Stomp		of Power Bounce op Magnus zelf en gebruik
• Losse Vuisten		Goombella's Rally Wink om Mario dit twee
• Drilaanval		keer te laten doen. Zodra hij nog
• Publiekaanval		ongeveer 20 HP over heeft zal hij het
Sub-Bazen:		publiek gebruiken om je aan te vallen.
• Vuisten:		Probeer zoveel mogelijk te Supergarden
HP:	5	en ga dan door met mijn strategie totdat
Verdediging:	0	Magnus von Grapple 2.0 is verslagen.
Kracht:	9	
Aanvallen:		
• Raketaanval		
Locatie:	X-Naut Fortress	

|[TL119]|

Baas:	Lord Crump	Gebruik eerst Art Attack om Crump veel schade te
HP:	30	doen, en vervolg daarna met wat Multibonks en Power
Verdediging:	0	Bounces. Zodra hij nog 10 HP over heeft, laat hij
Kracht:	3	X-Nauts het plafond beklimmen. Zorg dat je hem nu
Aanvallen:		verslaat, het X-Naut Plafond is irritant. Nu zal hij
• Sprong		zich laten herstellen en een groep X-Nauts naar
Sub-Bazen:		voren halen. Ga verder met Power Bouncen en
• X-Naut Stapel		Multibonken tot hij verslagen is.
• Verdediging		
• X-Naut Plafond		
• Voorwerpen- regen		
• Groep X-Nauts		
• Balaanval		
Locatie:	Kielhaal Key	

|[TL120]|

Baas:	Grodus	Grodus begint het gevecht met vier Grodus X'en op
HP:	50	te roepen. Versla deze met Multibounce, en ga dan
Verdediging:	1	verder met Grodus zelf. Gebruik Multibounces voor
Kracht:	7	de Grodus X'en Goombella's Rally Wink om Mario een
Aanvallen:		extra aanval te geven, een Spring Jump of Power
• Bliksemschicht		Bounce. Zorg echter dat je niet al te veel FP
• IJsstraal		gebruikt. Grodus maakt tijdens het gevecht wat
• Grodus X		opmerkingen, die je gewoon kunt negeren. Ga door

Sub-Bazen:	tot hij verslagen is.
• Grodus X [TL116]:	
HP: 3	
Verdediging: 0	
Kracht: 4	
Locatie: Paleis der Schaduw	

| [TL121] |

Beldam:	Zie sectie "Bazen" voor meer informatie.
HP: 9/30	
Verdediging: 0	
Kracht: 1/5	
Aanvallen:	
• Mep	
• Blizzard	
• Verklein	
• Vergroot	

| [TL122] |

Marilyn:	Zie sectie "Bazen" voor meer informatie.
HP: 12/40	
Verdediging: 0	
Kracht: 2/7	
Aanvallen:	
• Mep	
• Bliksem	

| [TL123] |

Vivian:	Zie sectie "Bazen" voor meer informatie.
HP: 10	
Verdediging: 0	
Kracht: 1	
Aanvallen:	
• Mep	
• Explosie	

| [TL124] |

Baas: Shadow Queen	Zie de Bazen sectie voor beide fasen.
HP: 150	
Verdediging: 0	
Kracht: 7	
Aanvallen:	
• Verschilt per Fase.	
Locatie: Paleis der Schaduw	

rouble Center	[D-010]	Mini-Inhoud:
		[TR-01] Garf
		[TR-02] McGoomba
		[TR-03] Arfur
		[TR-04] Goomther
		[TR-05] Mousimillian
		[TR-06] Bomberto
		[TR-07] Koopook
		[TR-08] Burgemeester
		Kroop
		[TR-09] Plenn T.
		[TR-10] Puni Ouderling
		[TR-11] Lahla
		[TR-12] Pine T. Junior
		[TR-13] Jolene
		[TR-14] Merlee
		[TR-15] Bub-Ulber
		[TR-16] ???
		[TR-17] Mayor Dour
		[TR-18] Zess T.
		[TR-19] Eve
		[TR-20] Goom Goom
		[TR-21] Frankie
		[TR-22] Chef Shimi
		[TR-23] Toodles
		[TR-24] Businessman
		[TR-25] Goldbob
		[TR-26] Gob
		[TR-27] Toadia
		[TR-28] Doe T.
		[TR-29] Bub
		[TR-30] Swob

[TR-01] Garf: Heb een sleutel nodig!

Beschikbaar vanaf: Hoofdstuk 1.

Ga vanaf het Trouble Center over de brug naar rechts en praat tegen de Robbo daar. Deze vertelt je over zijn verloren sleutel. Ga naar Centraal en loop de kroeg binnen. Ga naar boven en gebruik de deur naar links om weer naar buiten te gaan. Loop een stukje naar links en pak de sleutel die daar ligt. Neem de sleutel terug naar Garf en het probleem is opgelost.

Beloning: 20 Muntjes

Veranderingen: Je kan nu Garfs huis binnen.

[TR-02] McGoomba: Veilige bezorging...

Beschikbaar vanaf: Hoofdstuk 1.

Loop naar centraal en ga de achterbuurt in. Ga hier naar rechts en praat tegen de Goomba daar. Hij wil dat je een Box naar Goomfrey brengt. Ga terug naar Oost en geef de Box aan de Goomba voor het kantoor van Professor Frankly. Ga terug naar McGoomba in Centraal en praat tegen hem.

Beloning: 20 Muntjes

Verandering: Geen.

[TR-03] Arfur: Prijs Aanpassing

Beschikbaar vanaf: Hoofdstuk 1.

Praat tegen de Doogon met het groene haar die voor het Trouble Center staat. Zeg "Yes", en hij vraagt je de prijs van een Fire Flower. Kies "10 Coins", en hij vraagt je naar de prijs van een Sleepy Sheep. Kies "8 Coins", en hij vraagt je naar de prijs van een Tasty Tonic. Kies "3 Coins".

Beloning: 20 Muntjes

Verandering: Geen.

[TR-04] Goomther: Vind deze gast!

Beschikbaar vanaf: Hoofdstuk 1.

Ga naar Rogueport Centraal en praat tegen de Goomba die voor de galg rondloopt. Hij zegt dat Larson de Bandiet creditcard fraude op hem heeft gepleegd en dat hij hem niet kan vangen. Jij moet hem vangen. Bandieten dragen blauwe pakken en witte maskers. Ga naar Oost en ga het geheime gebied binnen (bij de linkermuur, loop op de muur af en ga dan naar links en weer verder naar het noorden), en praat tegen de bandiet die daar staat. Hij vlucht weg. Ga naar de haven en hij staat links van de verhoging waarop de ingang naar Rogueport staat. Praat tegen hem en hij vlucht weer. Ga nu naar de achterbuurt in Centraal en loop naar links, waar hij nu is. Praat weer tegen hem, en hij vlucht niet. Goomther komt aangelopen en geeft je je beloning.

Beloning: 20 Muntjes

Verandering: Geen.

[TR-05] Mousimillian: Raak mij, alsjeblieft!

Beschikbaar vanaf: Hoofdstuk 1.

Ga naar Centraal en praat tegen de muis die voor Toad Bros. Bazaar staat. Hij is iets vergeten en jij moet hem met je hamer slaan. Sla hem de hele tijd tot hij zegt "I remembered".

Beloning: Een tip.

Verandering: Geen.

[TR-06] Bomberto: Ik heb honger!

Beschikbaar vanaf: Hoofdstuk 1.

Ga naar Zess T.'s huis en vraag haar een Mushroom voor je te bakken. Ga naar de haven en praat tegen de Bob-omb die naast het Save-Blok loopt. Geef hem je Fried Shroom en hij geeft je je beloning.

Beloning: 11 Muntjes

Verandering: Geen.

[TR-07] Koopook: Probeer mij te vinden!

Beschikbaar vanaf: Hoofdstuk 1.

Ga naar Hooktail Kasteel en ga naar waar je een Life Shroom vond (zie Voorwerpen sectie voor exacte locatie). Achter de tralies staat Koopook. Praat tegen hem en je partner zal van plek wisselen met Koops. Koopook blijkt een oude vriend te

zijn van Koops en omdat hij hem eindelijk heeft weten te vinden (dat lukte hem vroeger nooit, krijg je een speciale beloning.

Beloning: Special Card

Verandering: Met de Speciale Kaart kun je het vliegtuig spel spelen in de Pianta Parlor.

[TR-08] Burgemeester Kroop: Luister naar mij!

Beschikbaar vanaf: Hoofdstuk 1.

Ga naar het huis van Burgemeester Kroop van Petalburg en praat tegen hem. Blijf op B drukken totdat zijn verhaal aan een einde is gekomen.

Beloning: Turtley Leaf

Verandering: Geen.

[TR-09] Plenn T.: Bestel een voorwerp voor me!

Beschikbaar vanaf: Hoofdstuk 1.

Ga naar Niff T.'s Winkel in Petalburg en koop 5 Courage Shells. Ga naar Toad Bros. Bazaar in Rogueport Centraal en praat tegen Plenn T., de eigenaar in de winkel. Geef hem de 5 schilden en je krijgt je beloning.

Beloning: Ultra Shroom

Verandering: Geen.

[TR-10] Puni Elder: Emergency Shroom!

Beschikbaar vanaf: Hoofdstuk 2.

Koop een Life Shroom voor 50 Muntjes in Westside Goods, en ga naar de Grootse Boom. Geef de Puni Ouderling de Life Shroom.

Beloning: 60 Muntjes

Verandering: Geen.

[TR-11] Lahla: Speel met mij!

Beschikbaar vanaf: Hoofdstuk 2.

Ga naar de Pianta Parlor in Rogueport West en praat tegen de Boo achter de tralies.

Beloning: 10 Pianta Muntjes

Verandering: Geen.

[TR-12] Pine T. Junior: Help mijn vader!

Beschikbaar vanaf: Hoofdstuk 2.

Ga naar de Pit of 100 Trials en zorg dat je het 18e level bereikt. Op dit level ligt Pine T. Juniors vader. Praat tegen hem en ga door naar Level 19. Hier is een Puni die je terug naar de ingang brengt voor 10 Muntjes. Doe dit, en praat tegen Pine T. Junior om de trouble af te maken.

Beloning: Silver Card

Verandering: Geen.

[TR-13] Jolene: Hulp Gezocht!

Beschikbaar vanaf: Hoofdstuk 3.

Ga naar Glitzville en praat met Jolene in Grubba's kantoor. Ze vraagt je of je de rotzooi in de opslagkamer wilt opruimen. Ga naar de opslagkamer toe en pak alle Battle Trunks die daar zijn. Ga terug naar Jolene. Ze wil de rotzooi niet hebben. Ga dus naar Rogueport toe en geef ze aan Goomfrey, de Goomba voor Frankly's huis. Geef hem de Battle Trunks en ga dan terug naar Glitzville. Praat tegen Jolene om de trouble af te maken.

Beloning: 30 Muntjes

Verandering: Geen.

[TR-14] Merlee: Hartvol Cake Recept...

Beschikbaar vanaf: Hoofdstuk 3.

Ga naar Merlee, de waarzegster in Rogueport Riool (zie Walkthrough voor exacte locatie), en praat tegen haar. Ze vraagt dan naar een recept. Ga naar Petalburg en praat tegen de Toad in het allerlaatste huis van de stad. Ze geeft je dan het recept. Ga terug naar Merlee en ze vraagt om een Cake Mix. Ga naar de Pianta Parlor en koop 6 Pianta's. Koop van deze 6 Pianta's Cake Mix van Lahla. Ga dan weer terug naar Merlee om de trouble af te maken.

Beloning: 30 Muntjes

Verandering: Geen.

[TR-15] Bub-Ulber: Het Eten dat ik wil

Beschikbaar vanaf: Hoofdstuk 3.

Ga naar Glitzville en koop 2 Hot Dogs. Ga dan naar de Pianta Parlor en koop een Cake Mix voor 6 Pianta's. Ga met de Cake Mix naar Zess T. en laat haar de Cake Mix koken voor een Mousse Cake. Ga nu naar het figuur met de bloem op z'n hoofd op het eilandje in het westen van Petalburg en praat tegen hem. Geef hem een Hot Dog, dan nog een Hot Dog en uiteindelijk een Mousse Cake om de trouble op te lossen.

Beloning: Dried Bouquet

Verandering: Je krijgt voortaan wanneer je maar wilt een Dried Bouquet van Bub-Ulber.

[TR-16] ???: Ontastbare Badge!

Beschikbaar vanaf: Hoofdstuk 4.

Ga naar de herberg van Rogueport en ga naar boven. Ga de deur daar uit en loop naar links. Spring het dak van Zess T. op en praat tegen Ms. Mowz. Ga nu naar Hooktail Kasteel, naar Hooktails Kasteel. Loop naar het midden toe en gebruik Flurrie's X-vaardigheid om een schatkistje zichtbaar te maken. Open het voor een Attack FX B Badge. Ga terug naar Ms. Mowz en geef haar de badge. Ze geeft je de badge en wordt je partner.

Beloning: Attack FX B, Ms. Mowz (partner)

Verandering: Ms. Mowz is nu je partner.

[TR-17] Burgemeester Dour: Nieuwsbrief...

Beschikbaar vanaf: Hoofdstuk 4.

Ga naar het huis van Burgemeester Dour in Twilight Town en praat tegen hem. Hij geeft je een Routing Slip. Ga dan naar de Puni Ouderling in de Grootse Boom en geef haar de Routing Slip. Je moet van haar naar Burgemeester Kroop in Petalburg. Doe dit, en ga terug naar Twilight Town. Geef de burgemeester de Routing Slip en de Trouble is opgelost.

Beloning: 30 Muntjes

Verandering: Geen.

[TR-18] Zess T.: Zoek een Legendarisch Kookboek!

Beschikbaar vanaf: Hoofdstuk 4.

Als het goed is heb je in de walkthrough al een Cookbook verkregen. Zo niet, kijk dan in de walkthrough, bij het eerste bezoek aan Creepy Steeple. Ga dan naar Zess T. en geef haar het Cookbook.

Beloning: Honey Shroom

Verandering: Je kunt voortaan 2 items mengen tijdens het koken.

[TR-19] Eve: Vertel die Persoon...

Beschikbaar vanaf: Hoofdstuk 5

Ga naar het huis aan de linkerkant van het oosten van Twilight Town, en praat tegen de vrouw in dit huis. Ga dan naar Rogueport en praat tegen Podley, de eigenaar van de kroeg. Ga weer terug naar Eve en praat weer tegen haar om de Trouble op te lossen.

Beloning: Meteor Meal

Verandering: Geen.

[TR-20] Goom Goom: Zoek naar een meisje!

Beschikbaar vanaf: Hoofdstuk 5

Ga naar de Piratengrot, naar de opslagkamer, de kamer waar je de Grotto Key vond (zie walkthrough voor exacte locatie), en praat tegen de Goomba hier terwijl Goombella je partner is. Lees het gesprekje en de Trouble is opgelost.

Beloning: Couple's Cake

Verandering: Geen.

[TR-21] Frankie: Belangrijk ding!

Beschikbaar vanaf: Hoofdstuk 6

Ga naar Rogueport West, naar het gebied met de fontein en de bloemen. Hier staat Frankie, links van de fontein. Praat tegen hem en hij vertelt je dat hij zijn trouwring is verloren. Ga naar Rogueport Oost en gebruik Yoshi om over de rivier naast de brug heen te vliegen. Links van de eerste doos waar je op kunt springen om het dak te bereiken ligt de Wedding Ring. Pak deze en vlieg terug naar de linkerkant van het riviertje. Loop terug naar Rogueport West en praat tegen Frankie om de trouble op te lossen.

Beloning: Gold Card

Verandering: Geen.

[TR-22] Chef Shimi: Haal deze ingrediënten!

Beschikbaar vanaf: Hoofdstuk 6

Ga naar Creepy Steeple en ga de deur rechts van de Tubus-opening in. Loop naar rechts en gebruik je R-vaardigheid om door het spleetje in het hekje te komen. Loop naar rechts en mep de boom daar met je hamer voor een Golden Leaf. Ga nu naar de Grootse Boom en praat tegen Petuni. Maak een vraag van haar zinsdelen en ze geeft je een Mystic Egg. Ga nu naar Kielhaal Key en mep de boom links van het rode blok voor een Keel Mango. Ga nu naar de Excess Express en praat tegen Chef Shimi. Geef hem de drie ingrediënten en de trouble is opgelost.

Beloning: 40 Muntjes

Verandering: Geen.

[TR-23] Toodles: Ik moet dat boek hebben

Beschikbaar vanaf: Hoofdstuk 6

Ga naar Poshley Heights en praat tegen Toodles, de vrouwelijke Toad in het roze huis rechts van het station. Ze zegt dat Jolene een tijdschrift heeft die van haar is en dat ze die terug wil. Ga naar Glitzville, praat tegen Jolene en ze geeft je een Magazine. Ga terug naar Toodles en geef haar je Magazine en de trouble is opgelost.

Beloning: Platinum Card

Verandering: Geen.

[TR-24] Businessman: Bewakingscode

Beschikbaar vanaf: Hoofdstuk 6

Ga naar Glitzville en praat tegen de Businessman, de muis rechts van het Hot Dog Kraampje. Hij zegt dat hij de code van zijn koffer is vergeten, en geeft je een aantal hints om erachter te komen wat deze is. Dit hoef je niet te doen, ik zeg je gewoon dat de code 2625 is. Geef hem deze code en de trouble is opgelost.

Beloning: Hot Sauce

Verandering: Geen.

[TR-25] Goldbob: Bezorging, alstublieft!

Beschikbaar vanaf: Hoofdstuk 7

Ga naar Poshley Heights en praat tegen Goldbob, de Bob-omb die je in Hoofdstuk 7 om toestemming moest vragen. Hij geeft je een pakketje. Ga naar Fahr Outpost en praat tegen de Bob-omb in Generaal Whites huis. Hij zegt dat Generaal White naar Rogueport is gegaan. Ga naar Rogueport en praat tegen Podley, de eigenaar van de kroeg. Hij zegt dat Generaal White naar Glitzville is gegaan. Ga naar Glitzville en praat tegen de eigenaar van de drankjesbar. Ga terug naar Poshley Heights en praat tegen Goldbob. Ga nu weer naar Fahr Outpost en ga naar Generaal Whites huis. Spring weer op hem net als je in Hoofdstuk 7 hebt gedaan en geef hem het pakketje zodra hij wakker is. Ga terug naar Poshley Heights en praat tegen Goldbob om de trouble op te lossen.

Beloning: 64 Muntjes

Verandering: Geen.

[TR-26] Gob: Ik kan niet praten!

Beschikbaar vanaf: Hoofdstuk 7

Zorg dat je een Cake Mix en een Honey Syrup hebt en ga naar Zess T. Mix de twee voorwerpen voor een Honey Candy. Ga naar Fahr Outpost en geef de Honey Candy aan de Bob-omb links van de Noorderwindse Markt, bij de sneeuwpop.

Beloning: 20 Muntjes

Verandering: Geen.

[TR-27] Toadia: Ik wil Luigi ontmoeten!

Beschikbaar vanaf: Hoofdstuk 7

Zorg dat je voor deze trouble een L Emblem hebt (zie Badges sectie voor exacte locatie) en praat tegen de Toad bij de fontein in Poshley Heights. Ze zegt dat ze Luigi wil ontmoeten. Doe de L Emblem op en praat nogmaals tegen haar. Kijk naar het filmpje en de trouble is opgelost.

Beloning: Choco Cake

Verandering: Geen.

[TR-28] Doe T.: Versla deze Schurken!

Beschikbaar vanaf: Hoofdstuk 8

Ga naar het tweede gebied in het Boggly Woud en praat tegen de Toad daar. Hij wil dat je alle vijanden in het gebied verslaat. Versla de twee Pale Piranha's en de Cleft en praat opnieuw tegen Doe T. om de Trouble op te lossen.

Beloning: 20 Muntjes

Verandering: Geen.

[TR-29] Bub: Help me het goed te maken.

Beschikbaar vanaf: Hoofdstuk 8

Ga naar Poshley Heights, naar het Poshley Sanctum, en praat tegen Bub, de oranje Bob-omb die ernaast staat. Hij geeft je een lijstje voorwerpen om aan zijn moeder te geven om het goed te maken. Kies de Keel Mango, en ga naar Kielhaal Key. Ga naar het gebied rechts van het gebied met de piraten en mep de boom links van het rode "?"-Blok voor de Keel Mango. Ga met de Keel Mango naar Bub en geef deze aan hem. Hij geeft je een brief. Ga met de brief naar zijn moeder, Sylvia, de grijze Bob-omb in het gebied van Poshley Heights met de Excess Express, en geef haar de brief. Ga terug naar Bub en praat tegen hem om de Trouble op te lossen.

Beloning: 3 Muntjes

Verandering: Geen.

[TR-30] Swob: Veeg die graffiti uit!

Beschikbaar vanaf: Hoofdstuk 8

Ga naar de Pit of 100 Trials en vecht je weg naar de 50ste verdieping (zie walkthrough voor hulp hierbij). Loop hier naar links en gebruik Bobbery om de muur met graffiti te vernietigen. Gebruik de pijp rechts om weer terug naar boven te gaan en ga naar Fahr Outpost. Praat tegen de Bob-omb naast het standbeeld met het kanon in het oosten van Fahr Outpost om de Trouble op te lossen.

Beloning: Snow Bunny

Verandering: Geen.

```

| | . pgrades _-----| [D-011] |-----+-----+
| | ^ _-----'-----' | Mini-Inhoud: |
|-----|-----|-----|
| [D1101] Plane Mode |
| [D1102] Paper Mode |
| [D1103] Super Boots |
| [D1104] Super Hammer |
| [D1105] Tube Mode |
| [D1106] Boat Mode |
| [D1107] Ultra Boots |
| [D1108] Ultra Hammer |
|-----|-----|-----|

```

[D1101] Plane Mode

Locatie: In Rogueport Riool, geleerd van de zwarte kist.
Hoe: Druk, wanneer je op een platform met een > erop staat, op de Y-Knop en je verandert in een vliegtuigje. Door de Control Stick naar links of rechts te drukken kun je het in balans houden. Druk op B om weer terug naar je oorspronkelijke versie te gaan, of raak de grond of de muur.

[D1102] Paper Mode

Locatie: In Hooktail Kasteel, geleerd van de zwarte kist.
Hoe: Houd R ingedrukt om zo dun als papier te worden en door smalle gaten heen te kunnen gaan. Laat R weer los om weer normaal te worden.

[D1103] Super Boots

Locatie: In de Grootse Boom, geleerd van Toadette en gevonden in een grote kist.
Hoe: Druk op A om te springen en druk in de lucht op A om met een smak de grond te raken, wat soms een Sterrenstukje uit de grond omhoog laat schieten en soms een kruis kapot maakt en een opening toont.

[D1104] Super Hammer

Locatie: In Glitzville, geleerd van Toadette en gekregen van de eigenaar van de drankjesbar.
Hoe: Houd B ingedrukt en draai wat rondjes met de Control Stick. Laat, wanneer Mario gespiraliseerd is, de B-Knop los en Mario slaat hard met zijn hamer. Dit kan gebruikt worden om Super Blokken te vernietigen.

[D1105] Tube Mode

Locatie: In Twilight Town, geleerd van de zwarte kist, die zich bevindt in de opslagkamer van de winkel.

Hoe: Houd R ingedrukt en draai wat rondjes met de Control Stick. Je verandert dan in een tubus, waarmee je door platte gaatjes heen kan rollen.

[D1106] Boat Mode

Locatie: Helemaal links van het gebied met de speren die uit de muur komen in de Piratengrot van Kielhaal Key, geleerd van de zwarte kist.

Hoe: Druk op Y wanneer je op een houten bootpaneel staat om in een papieren bootje te veranderen, waarmee je op het water kan varen. Druk op Y naast een ander of hetzelfde paneel om weer normaal te worden.

[D1107] Ultra Boots

Locatie: In Riverside Station, in de kamer boven de kamer met de Elevator Key. Zie walkthrough voor exacte locatie.

Hoe: Druk op A en houd A ingedrukt. Draai rondjes met de Control Stick totdat Mario helemaal ingevouwen is en laat dan de Control Stick los om naar boven te schieten en zo onbereikbare blokken te raken en aan buizen te hangen.

[D1108] Ultra Hammer

Locatie: In Rogueport Centraal, in de gastkamerop het afdakje rechts van de kroeg. Doe een Spring Jump onder het afdakje om de schatkist eraf te schieten.

Hoe: Druk op B en houd B ingedrukt. Draai rondjes met de Control Stick totdat Mario's lichaam helemaal geroteerd is. Laat de B-knop los en Mario draait wat rondjes met zijn hamer in zijn hand. Hiermee kun je grijze, gespikkelde blokken vernietigen.

```
..  /..
\| / -----
| /  erhalen ----- | [D-012] |-----+
\| -----          '-----' |           Mini-Inhoud:           |
|-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
| [D1201] Bandy Andy's Verhalen |
| [D1202] Grifty's Verhalen     |
| [D1203] Luigi's Avontuur      |
| [D1204] Lumpy's Verhalen      |
| [D1205] Super Luigi Boeken    |
|-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
'
```

[D1201] Grifty's Verhalen

- De Angstaanjagende Demoon
- De Kristallen Sterren
- Draken en Kerkers
- De Held Die Oprijdsde
- De Wijze Goomba
- De Sterke Koopa
- De Vier Helden

- Het Duel Met de Demoon
- De Demoon Binnenin Vergrendeld
- De Vloek van de Demoon
- De Grootse Boom en Puni's
- De Boo Heldins Laatste Dagen
- De Piratenkoning Cortez
- De Toad Helds Laatste Dagen
- Alles Wordt Legende
- De Magische Kaart

- De Angstaanjagende Demoon -

Eeuwen geleden bloeide hier een stad in vrede en glorie. ...Maar het werd in een enkele dag vernietigd door een demoon uit het donker erachter. Historici claimen dat een grootse kalamiteit de stad vernietigde, maar nee... 't was een demoon. De stad zonk naar onder de grond, en een kwart van de oude stad werd het hol van de demoon. Deze demoon legde angst in de harten van alle mannen en zond onderdanen uit om het land over te nemen. En zijn hol, zijn paleis, raakte vol met schatten gestolen uit de hele wereld.

- De Kristallen Sterren -

Om zijn formidabele kracht te vergroten... Creëerde de demoon Kristallen Sterren om de essentie van de hemels te behouden. Eén van de sterren werd geplaatst in een land om de invloed van de demoon te exerteren. Eén van de kastelen die gebouwd waren om deze sterren te behelzen staat nog steeds dichtbij Petal Meadows.

- Draken en Kerkers -

De demoon bouwde een kerker dichtbij zijn paleis en vulde het met angstaanjagende monsters... Allen die in ongunst vielen werden in deze kerker gegooid om te rotten... Ja, en de demoon had ook drie drakenhuisdieren: Hooktail, Gloomtail, en Bonetail. Deze draken vlogen over het land, angst en rouw spreidend. Zelfs nu is zelfs het noemen van een draak genoeg om angsten te creëren...

- De Held Die Oprijste

Op een dag kwam er een held die de felle demoon zou kunnen vernietigen. De jonge Toad van Petal Meadows was sterk van arm, maar verlegen van stem... Allen die de jongen kenden pestten hem eindeloos over de manier waarop hij sprak. Maar toen de demoon zijn angstaanjagende gezicht over het land spreidde... Gebruikte de jonge Toad zijn kracht en eer om zijn volk te verdediging. En werd en held voor iedereen, ondanks zijn vreemde stem.

- De Wijze Goomba -

Er was een wijze Goomba van Boggly Woud met een talentrijke kennis van de wereld. Toen er beesten kwamen om het woud over te nemen helpde deze kennis het volk ze te vechten. En deze Goomba, die de manier waarop elk monster zou aanvallen kende... Ze begon te denken over een manier om alle monsters uit het land te verbannen...

- De Sterke Koopa -

Een Koopa die alleen over de wereld reisde leerde van de duisternis die het land bedekte... Hij ging alleen wanneer het kwaad dwelde, en verbande het met schild en pure opschepperij. De monsters begonnen deze Koopa vol met littekens die ze elke beurt dwarsboomde te vrezen. Maar de dappere Koopa werd eindelijk in een

valstrik gezet door de monsters. Maar toen kwam een Boo die met de monsters vechtte en gebruikte haar magie om hem te bevrijden. De dappere Koopa's ziel had het hart van de koude Boo-dame gesmolten...

- De Vier Helden -

De Boo gebruikte haar krachtige magie om meer te leren over het kwaad die ze tegemoetgingen. "We kunnen deze duisternis niet alleen vernietigen," besloot ze, met een grimmig masker. "We hebben de Toad held van Petal Meadows en de wijze Goomba van Boggly Woud nodig." De magie van de Boo bracht de vier helden samen om de demoon van de wereld te sturen. En zo gingen de vier helden eindelijk op weg naar het Paleis der Schaduw...

- Het Duel Met de Demoon -

De kracht van de wereld-opvretende demoon was groter dan iedereen zich kon inbeelden... Mar de wijze Goomba begreep al snel dat dit de kracht van de Kristallen Sterren was... Ze bedacht een manier om de sterren weg te nemen en ze te tegen de demoon te gebruiken. Ze vertelde de andere vier helden haar plan en zette het in otie, hun angsten verbannend. De Boo's magie en de Toads kracht creëerden een gat in de verdediging van de demoon... Op dat moment greep de dappere Koopa de sterren... En slaagde in het hard beschadigen van de demoon...

- De Demoon Binnenin Vergrendeld -

Maar zelf de slag van de dappere Koopa was niet genoeg om het bewind van de demoon te beëindigen... De wijze Goomba bedacht een ander gebruik voor de Kristallen Sterren in dat nijpende uur... Ze suggereerde de demoon voor altijd in de Kristallen Sterren te vergrendelen. Iedereen stemde toe. De helden evenaarden hun krachten met de kracht van de Kristallen Sterren... En slaagden erin de ziel van de demoon in het diepste deel van het paleis te vergrendelen. Samen maakten ze het zo dat alleen alle zeven sterren de vergrendeling kon breken...

- De Vloek van de Demoon -

De vier helden dachten dat ze de demoon en al zijn krachten hadden verzegeld... Maar de demoon gebruikte een kleine opening voordat de vergrendeling compleet was om ze allemaal te vervloeken. Terwijl ze de Kristallen Sterren vasthielden voelden ze niets, maar wanneer ze ze loslieten... Zou een zwarte doos verschijnen om hun zielen erin te verzegelen. De vier helden reisden de wereld af, de sterren verspreidend zodat de zegel bleef bestaan. Maar de laatste vier sterren draagden de vloek, die elke held claimde...

- De Grootse Boom en Puni's -

De verstoppelken van velen van de Kristallen Sterren zijn nu in legendes vervaagd. Maar sommigen zeggen dat de wijze Goomba er een in de Grootse Boom verstopte. Tegen die tijd wandelden vele monsters rond in het dichtbijzijnde Boggly Woud. De kleine Puni's werden altijd gekweld door hun vurige eetlust, zo werd het gezegd. Met medelijden versloeg de Goomba de monsters in de Grootse Boom om de Puni's er te laten leven. De Puni's waren zo dankbaar dat ze zweerden de Kristallen Ster daar te beschermen...

- De Boo Heldins Laatste Dagen -

Zodra de Boo heldin haar ster in een kerk verstopte, werd ze gevangengenomen in het dichtbijzijnde stadje... Sommigen zeggen dat de Kristallen Ster nog steeds in die kerk is...

- De Pirantenkoning Cortez -

De Koopaheld ging naar een zuiders eiland om zijn ster te verstoppen waar niemand het zou kunnen vinden. Maar de Koopa was zo vermoeid van zijn reis dat de piraat Cortez het gemakkelijk kon stelen. Op dat moment werd de dappere Koopa gevangengenomen in een onontsnapbare kist. Maar Cortez realiseerde zich de kracht van de ster niet en verloor het in zijn schatten...

- De Toad Helds laatste Dagen -

De sterke Toad hield zijn ster en ging door met zijn ijverige reis. Maar na een tijdje namen de mijlen hun tol van hem, en hij zakte in elkaar. Een reizende heelmeester kwam langs en redde zijn leven... Maar de Toad wist dat het zijn lot was om gevangen te zijn in een doos wanneer de ster weg was... Dus vroeg hij de heelmeester om de ster in een geheime plek die niemand kende te verstoppen...

- Alles Wordt Legendarisch -

Nadat de demoon binnein het Paleis der Schaduw was verzegeld... Weigerden velen om dichtbij die plek van verschrikking te komen. Maar terwijl de jaren passeerden vergaten volledige generaties... En de straatarmen en onzedelijken begon te wonen op deze ooit-kale plek... Deze plek werd al snel een populaire haven, de stad van Rogueport... En sommigen begonnen zelfs te zeggen dat de ondergrondse stad een legendarische schat hield. Maar ze wisten niets van dat de demoon nog steeds onder hen sliep...

- De Magische Kaart -

De helden wisten dat de verzegeling misschien niet voor altijd zou blijven bestaan... En ze streefden de Kristallen Sterren beschikbaar te maken voor hij die ze misschien nodig had... Dus, voordat ze hen individuele doemen ingingen, maakten ze een kaart naar alle sterren. En om te voorkomen dat een slecht iets de kaart zou misbruiken... Plaatsten ze het in een doos dat alleen geopend kon worden door de puurheid van hart.

[D1202] Luigi's Avontuur

- Wafel Koninkrijk Brief
- Rumblebump Vulkaan
- Plumbelly Village
- Circuit Break Eiland
- Jazzafrazz Stad
- Raptureuze Ruïnes
- Hatesong Toren
- Super Luigi Boek

Een avontuur dat Luigi beleeft en aan Mario vertelt. Inclusief datgene wat zijn partners zeggen.

- Wafel Koninkrijk Brief -

Mijn grote broer -- dat ben jij, broer -- kreeg een brief van Prinses Peach en vertrok. Achtergelaten als gewoonlijk was ik thuis een snack aan het koken terwijl er nog een brief arriveerde. We krijgen niet zoveel brieven, dus ik dacht: "Huh?" Dit is wat de brief zei: "Heren! Mijn naam is Crepe. Ik ben kabinet minister in het verre Wafel Koninkrijk. Ons land is aangevallen door de Kastanje Koning, die onze Prinses Eclair meenam. Ik vraag, nee, SMEEK voor jullie medewerking! Het Wafel Koninkrijk heeft jullie vaardigheden nodig. Ik vraag bescheiden om jullie gauwe antwoord, heren. Hoogachtend, Crepe" ...Nou,

ik herinner het me niet precies, maar ik denk dat het zo ongeveer ging. Met Mario -- dat ben jij, broer -- weg, moest ik dit verzoek beantwoorden! Een klein beetje aarzelend ging ik naar het Wafel Koninkrijk om te onderzoeken. Oh, nee, ik schreef eerst een notitie aan mezelf over wat ik aan het koken was. Toen ging ik weg. Zodra ik het Wafel Koninkrijk bereikte, ontmoette ik Minister Crepe, wie me invulde. De Kastanje Koning had Prinses Eclair gekidnapt en was verdwenen. Blijkbaar, echter, een orakel genaamd Fabelachtig Kompas kon haar loceren. Dit Fabelachtige Kompas was in zeven stukken gebroken door een oude vloek... ..en die stukken waren verspreid over het land. Kun jij het geloven, Broer? Elk stuk van het Fabelachtige Kompas zou wijzen naar het volgende. En sinds één van die delen in de tiara gedragen door de prinses zat... Raadde ik dat, wanneer ik alle stukken had verzameld, ik haar zou vinden! Slim, hè? De minister gaf me de kompas basis waarover werd gesproken in Wafelse fabels... zodra het werd geactiveerd lichtte het hele ding op, indicierend naar het diepe zuiden... Het wees me naar Rumblebump Vulkaan in het Pudding Continent! Dus ja, hier ben ik! Ik zeil vanuit Rogueport naar Rumblebump Vulkaan. Het wordt waarschijnlijk best wel gevaarlijk, maar... ik moet die prinses redden!

- Rumblebump Vulkaan -

Zodra mijn schip aanlandde in het Pudding Continent, ging ik op weg naar de vulkaan. Ik besteedde verscheidene dagen aan het lopen door dichte jungles... Enge beesten zaten overal! Meer dan ik dacht dan ik klaar voor was, broer! Misschien heb ik een beetje gegild. Om ze af te schrikken, weet je wel. Maar zoals het lot het zou hebben... Een Blooper genaamd Blooey hoorde me gillen en vond me in een stad. Blooey was op reis in zijn eentje, maar hij voegde zich bij me na het horen van mijn verhaal. Nu, Blooey is een dolleman. Terug in zijn moederstad noemden ze hem "Witte Torpedo"! Ja, hij is een harde gast. In ieder geval, hij hielp me met vechten door Rumblebump Vulkaan. Deze plek zat vol met bubbelende lavabaden en hitte dat de zon zou laten zweten. EN, de plek zat vol met slechte vallen gemaakt om het Kompasstuk te beschermen. De engste val van allemaal was deze gigantische, 100-voet-lange standbeeld dat rondsprong. Nu, de zwakte van dit gigantische standbeeld, broer, was een rode steen op z'n voorhoofd... Nu, ik kan hoog springen, maar niet hoog genoeg om dit ding in één keer te bereiken. Dus ik bedacht een plan zodat Blooey het zwaktepunt kon raken! "Helemaal jou, man!" zei ik. Ik wachtte voor een pauze in de bewegingen van het standbeeld en gooide Blooey ernaartoe! En Bull's-eye! De Witte Torpedo redde de dag! Dat juweel werd in elkaar getrimmerd! Het was een ernstig schot, en dat stenen standbeeld werd ten val gebracht en kruimelde in stukjes! Toen dat klaar was, was het een gemakkelijk wandelingetje naar de kamer waar de schat was. Helaas, Prinses Eclair was nergens te vinden... Maar ik kreeg een stuk van het Fabelachtige Kompas, en stopte het in de basis... Nu wees het kompas naar het westen, naar Plumbelly Stad in het Strudel Continent. Dus ik zeilde opnieuw en kwam terug in Rogueport om te herstellen. Dat is wat er laatst gebeurde, maar ik zal snel weer terugkeren...

Wat Blooey zegt: Hee daar, ik ben Blooey. ...En deze gast is een compleet liegbeest! Luister niet naar hem! Je hebt zijn verhaal gehoord, toch? Nou, hij probeerde me inderdaad te gooien, maar hij struikelde compleet! En wat gebeurt er? Ik eindig in het lava! LAVA, man! Denk je dat dat goed voelt? Dankzij hem kun je een vork in me steken! Ik ben af! Mijn witte huid is gecrisperd! Ik vergeef deze gast NOOIT! Ik ga hem laten boeten al duurt het m'n hele leven! Dat is de ENIGE reden waarom ik hier nog steeds ben. JIJ ZULT BOETEN, LUIGI!

- Plumbelly Village -

Zodra we aan land kwamen op het Strudel Continent gingen we op weg naar Plumbelly Village. Zodra we daar aankwamen, echter, merkten we meteen dat er iets mis was. De burgemeester legde ons uit dat de stad werd geregeerd door een gigantische slang genaamd Hizza! Hij zei ook dat zijn eigen dochter op zou

worden geofferd als een offer aan het beest. Dus, heroïsch als ik ben, offerde ik mezelf op in plaats van haar! Moedig, hè? Het was gewoonlijk voor de offers om gekleed te zijn als bruiden, dus ik werd helemaal opgedofd... Ik was een heet offer, broer. I zag er zo goed uit dat ik onze vijanden beetnam en in Hizza's hol wist te komen. Het was best moeilijk om in die jurk te vechten, maar het lukte. Chiffon (???) irriteert echt, broer! Uiteindelijk vond ik Hizza... en de slang had een tweede hoofd op zijn staart! Eng! Ik viel snel flauw, maar toen ik terugkwam lukte het me om beide hoofden af te leiden... Het fokte op, klauwen klaar om aan te vallen, en op dat moment ging ik snel naar links! Zijn gapende monden sloegen in elkaar... en hij verdween in een wolk van rook! Een schijnende plaat viel naar beneden op de plek waar Hizza's lichaam was gekringeld... Yes! Nog een kompasstuk! Ik zette het aan, en het wees naar het oosten, naar Circuit Break Eiland! Net wanneer ik de stad wilde verlaten vroeg de burgemeester me of ik wilde blijven om met zijn dochter te trouwen. Ik dacht erover na -- ze was best leuk -- maar we besloten de volgende ochtend weg te rennen. Ik bedoel, we moeten nog steeds Prinses Eclair redden van de Kastanjekoning! En... wanneer het Fabelachtige Kompas dit keer activeerde, hoorde ik iemands stem. Het was zo mooi, broer... Ik weet zeker dat het Prinses Eclairs stem was! Mijn hart begon te bonken! Dat is wanneer ik het me realiseerde: Prinses Eclair... Ik denk dat ik... Oh! Ik viel even weg. Umm... dus, ja. We begonnen weer te zeilen na het verlaten van de stad... En op de een of andere manier kwam ik hier terug in Rogueport. En hier ben ik!

Wat Jerry de Bob-omb zegt: Hoi, denk ik. Ik ben Jerry. Ik ben een Bob-omb uit Plumbbelly Village. Leuk je te ontmoeten. Sorry als ik zo depressief klink, maar dat zou jij ook doen als je Luigi gekleed als een bruid zag. Serieus. Dat blijft voor altijd in mijn hoofd zitten. Het was eerlijk gezegd enger dan dat gigantische slang- ding. Ik vind dat ik nu een morale plicht heb om Luigi te stoppen van zich ooit nog te kleden als een bruid. Ik moet de wereld beschermen van mijn lot. Daarom blijf ik dichtbij deze gast.

- Circuit Break Eiland -

Net wanneer onze boot arriveerde op Circuit Break Eiland hoorden we een ongeloofelijke kabaal! Al snel kwamen we erachter dat ze bijna elke dag kart races houden op het eiland. Degene die de eerste plaats in de inneemt mag op die dag de koning van het eiland zijn. Zodra we bij de race-track kwamen waren ze de prijsuitreiking aan het houden... Ik kon mijn ogen niet geloven! Daar, op de trofee die ze aan de winnaar gaven... zas nog een stuk van het Fabelachtige Kompas! Ik raakte bijna bewusteloos! Ik besloot dat het enige wat ik kon doen was meedoen aan de volgende race. Ik bedoel, ik heb eerder kart races gehouden, dus ik dacht dat het goed zou gaan. Maar man, wat zat ik ernaast. De karts waren supergeladen machines die je zonder zich uit te putten in de lucht kunne nlaten vliegen! Deze voertuigen hadden projectielen en bazooka's... Het was "alles gaat," broer! Natuurlijke wilde ik er meteen weggkomen, pronto! Deze coureurs waren gek! Maar ik verzamelde al mijn moed en registreerde mezelf. En mijn racedag kwam eindelijk... Ik kreeg een van de beste karts: de Big Green 01! Ik nam mijn positie op de startlijn... Het licht werd groen, ik stampte op het gaspedaal... en er gebeurde iets ergs. Ik zat in mijn achteruit! De Big Green 01 scheurde naar achteren met een schreeuwende ik... Ik crashte zo hard op de muur achter me dat ik op hield met gillen. Ik werd laatste en had een kapotte racemachine... Maar dat was niet al het slechte nieuws: Al de andere auto's crashten door mijn manoeuvre... Zodra ik weer klaar was en wegreed, was ik de enige overgebleven auto! Een geluk bij een ongeluk, broer! Ik nam het stuk van mijn trofee en voegde het toe aan het Fabelachtige Kompas. Het kompas kwam tot leven en wees me naar Jazzafrazz Stad in het oosten! Toen hoorde ik de stem weer! Prinses Eclairs stem echode opnieuw in mijn oren! Oh, mijn prinses! De vreemdste worden zouden poëzie worden als jij ze uitsprak! Ik wilde je absoluut redden! Wacht maar op me! Prinses Eclair!!! Oh! Sorry voor dat, broer... umm... dus, daarna ging ik terug naar mijn boot... en kwam terug naar Rogueport. En dat

is wat er met mij gebeurd is.

Wat Torque de Buzzy Beetle zegt: "Ja, ik ben Torque, en ik denk dat deze gast niet het hele verhaal vertelt. De enige reden waarom ik hem in mijn auto liet rijden was omdat hij op z'n knieën ging en smeekte. En wat gebeurt er? Hij zit er voor een seconde in en vernietigd het! Idioot! Ik houdt hem niet uit het oog voordat hij me de 5,000-Muntjes reparatie terugbetaalt!

- Jazzafrazz Stad -

Zodra we Jazzafrazz Stad bereikten waren we bedolven door de glitz en de glamour. Het is een levige plaats, broer. Er leefden vele Dayzees, en ze glimlachen altijd! Terwijl ik het kompasstuk zocht, ontmoette ik een hippe Dayzee genaamd Hayzee. Hayzee was een producer, en hij zocht naar acteurs om met hem op het podium te verschijnen. Ik zei dat ik het niet kon, omdat we het kompasstuk zochten, snap je. Maar Hayzee zei dat we een kompasstuk konden WINNEN in het opkomende Drama Slam! He zei dat de zogeheten Dramalama Gevelsteen mogelijk één van de delen is! Nou, we moesten het dus proberen, dus we repeteerden met de cast en bereikten het podium! Onze musical heette "Het Mysterie van de Vurige Hoed van Sociaal Bewustzijn". Het script was geweldig, maar ik werd erg gebruikt, broer... Mijn "rol"... Mijn "deel"... ..Was gras! Ik speelde gras bij de kant van de weg! Gras, broer! Gras! Ik moest gewoon op de grond liggen en stil zijn. Iedereen had hun regels... Het maakt me niet dat ik groen droeg! Wie maakt er nou van zoiets een rol? Het was vreselijk! Uiteindelijk was onze musical het gesprek van de dag, en we wonnen de Drama Slam. Ik kreeg het kompasstuk waar ik achteraan zat, maar ook dat maakte me niet heel gelukkig. Het grote after-party maakte me alleen verdrietiger, dus sloop ik de achterdeur uit. Maar WAUW! Buiten waren tonnen fans! MIJN fans! Fans van gras! Ze krioelden over me heen! Ik kon het gewoon niet geloven. Stel je voor! Gejuich voor gras! Het was extatisch, broer! Daarna voegde ik het kompasstuk aan het Fabuleuze Kompas toe, en het wees naar het noorden. Het wees naar de Raptureuze Ruïnes in Grimble Bos. Toen... Opnieuw de stem... Oh, mijn geliefde Prinses Eclair! Hoe je me kamleert! Ik zou gras voor je zijn... Ik zal je vinden! Ik zal je bereiken! Ik zal bij je zijde staan en je Luigi zijn! Wauw. Sorry daarvoor, broer. Umm... Dus, ja, in ieder geval... Toen ging ik terug naar mijn boot. Ik kwam terug in Rogueport, en hier ben ik, met nog een stuk van mijn avontuur afgemaakt!

Wat Hayzee de Dayzee zegt: Ik ben Hayzee! En ik moet zeggen, Luigi is een geweldige acteur, één van de beste die ik ooit heb gezien! Na dit avontuur gaan we op tour om overal op podiums te verschijnen! Ik zal bekend staan als "Het Rode Wonder"! En, natuurlijk, Luigi zal het gras zijn!

- Raptureuze Ruïnes -

Na naar Grimble Bos te zijn gereisd vond ik de gewelfde Raptureuze Ruïnes. Binnen was alles puur wit. Je kon niet zeggen waar de vloeren muren werden... Doorgaand met de dood voorop vond ik mezelf in een kamer waar een jonge jonge zat. Terwijl ik de jongen naderde, verscheen iemand genaamd Screamy uit het niets! Screamy zei dat de naam van de jongen Cranberry was, en dat hij zou ontwaken voor een kind van lot. Dat vond ik nergens op slaan, dus begon ik stil te zoeken naar het kompasstuk. Maar toen gebeurde het, broer: Ik kreeg een klein beetje jeuk in mijn neus, en nieste keihard! Nou, Cranberry moet het gehoord hebben, want hij opende zijn ogen meteen! Hij keek naar me en glimlachte. En plotseling kon ik zijn taal verstaan! Kun jij het geloven? Ik leerde dat de jongen de laatste was van een oeroude soort, de Luffs... Hij had het Fabelachtige Kompasstuk daar zitten bewaken voor de laatste duizend jaar! Hij vertelde me dat het kompas een voorwerp is met de kracht om in de toekomst te kijken... De oeroude Luff keizer gebruikte de kracht van het kompas om veel van de wereld te heersen. Door hun hebzucht werden ze vervloekt door het kompas, en

hun keizerrijk stortte ineen. Om een herhaling van hun lot te voorkomen brak Cranberry het kompas in zeven stukken. Hij verstopte er zes en hield er één, zichzelf in slaap brengend totdat een waardige held hem liet ontwaken. Ik WAS die held, broer! Hij gaf het aan mij, en toen verdwenen de ruïnes... Zodra ik dat stuk aan het kompas voegde... Wees het naar het verre noorden, waar een gevreesde Hatesong Toren staat. Deze keer hoorde ik Prinses Eclair's stem helderder dan ooit tevoren! Ik zal de prinses redden! Ik zal super zijn! En dan zal ik... Zal ik... Zal ik... Nou, de rest zal ik later uitvinden. In ieder geval, daarna ging ik terug naar Rogueport. Ik maak nu mijn laatste voorbereidingen voor mijn laatste gevecht. Ik ben een beetje nerveus, broer. Maar dat is wat ik heb gedaan!

Wat Screamy zegt: ...Ik ben Screamy. Ik ben benieuwd wat de toekomst voor ons in petto heeft door hij die het kompas heeft... Want ik moet iets bezorgen...

- Hatesong Toren -

Hatesong Toren staat bovenop een krakkemikkige, onklimbare klif langs de meest noordse zee. De winden fluiten langs de klif, huilend als boemannen die liedjes van haat zingen... Men zegt dat het zo'n beetje de engste plek in de wereld is. En ik moest daarheen gaan. Terwijl ik de verschrikkelijke huilen probeerde te blokkeren lukte het me op een of andere manier de deur van de toren te bereiken. Ik was doodsbang, maar de gedachte aan Prinses Eclair verwarmde mijn hart en gaf me kracht. Al mijn partners voelden zich zo. Ze bleven bij me tot het bittere einde. De deur naar de toren ging langzaam open om een onvoorstelbare duisternis te ontsluiten. Ik probeerde Prinses Eclair's naam te roepen, maar ik kon niet eens ademhalen omdat... Terwijl ik mijn ogen door het donker strekte, zag ik het meest angstaanjagende beest van allemaal! De Kastanjekoning zelf verscheen voor mij! Hij was monstreus en kwijlde! Plasjes van vergiftige drab sijpelde uit zijn mond, smeltend op de grond aan onze voeten! Ik kon niet stoppen met trillen, maar ik zette mijn tanden op elkaar en begon tegen het beest te vechten! Ik ontweek de klauwen van de koning, sprong op zijn borst, en gaf hem een mep met mijn hamer! Mijn zwaai splitste de lucht en kwam keihard aan op de schedel van de Kastanjekoning! Hoop ga me kracht, broer! Ik ging teen-tot-teen met de koning, en vond het geweldig! "Dit is het!" dacht ik! Ik kan dit winnen! Ik riskeer het allemaal bij mijn volgende aanval! Ik pakte mijn hamer goed vast en wachtte voor mijn moment... De spanning stak mij... SHHHWHAAAAACK! De winden van de oceaan sloegen tegen de torenramen aan! Met dat geluid als mijn roep om te vechten, ging ik door zonder genade in mijn hart! En
toen..... En
toen.....

Versloeg ik hem. Ik versloeg de de Kastanjekoning. Een nog erger beest volgde, een nachtmerrie-achtig ding... maar ik versloeg ook die..... Ik redde Prinses Eclair. Het was allemaal voorbij. En toen ging ik terug naar Rogueport en nam een lichte lunch. En dat is het zo'n beetje..... Huh? Denk je dat er meer in het verhaal is dan dat? Helemaal niet. Dat is het. Dat is het hele verhaal over mijn avontuur voor Prinses Eclair. Het Einde. Maar mijn avonturen zullen hier niet eindigen, broer... Ze zullen nooit eindigen...

What Blooey de Blooper zegt: "Hé! Jij! Herinner je je me? Ik ben het, Blooey! Maaaaan, dat laatste gevecht was harig! Je hebt geen idee! Ik was tot krokant verbrand, maar ik was eigenlijk een beetje opgelucht, als je dat kunt geloven! Maar als je het hele verhaal wilt horen, zul je het Luigi hier moeten vragen! Wahahaha!"

- Super Luigi Boek -

Weet je wat? Deze gast heeft een verhaal geschreven over mijn avontuur! Hij heeft me geïnterviewd. Hij heeft me geïnterviewd in deze herberg terwijl ik pauzes nam van mijn avontuur! Ik had niet gedacht dat er ook maar iemand geïnteresseerd was in het lezen van een boek over Luigi... Maar "Super Luigi" kwam een tijdje geleden uit, en moet je zien, broer, hier in Rogueport... Heeft het een nieuw record gezet voor consecutieve weken als nummer een op de best-seller lijst!!! Oh ho ho ho ho ho ho ho ho! Hoera voor Luigi, broer! Ik begon het een tijdje terug te lezen, maar het is een encyclopedisch verslag verdeeld in een aantal volumes... Excruciatierend detail, broer. Het is als een geschiedenisboek! ...Het leek op een, tenminste. Ze hebben het in de winkel hier in Rogueport. Waarom grijp je geen kopie, broer?

[D1203] Lumpy's Verhalen

- Deel 1: De Nacht Ervoor
- Deel 2: De Buzzar Slechterik
- Deel 3: Een Helpende Hand
- Deel 4: Een Betrouwbare Gids
- Deel 5: Het Graafpunt
- Deel 6: De Lange Graaf
- Deel 7: Het Inpakken

- Deel 1: De Nacht Ervoor -

De Nacht Ervoor

Ik ga morgen eindelijk weg! Ik heb mijn rugzak gepakt met kaas, en ben klaar om te gaan! Mijn te-doen lijst is volledig aangekruist. Ik heb zoveel te danken aan al mijn investeerders... Niet alleen geld! De oude word-snel-rijk droom... maar dit is anders. Ik heb een reden... Zie je, ik heb het te danken aan mijn thuis. Het is daar zo koud dat de mensen er constant bibberen. Als ik olie vind en het daarnaartoe stuur, dan kunnen de mensen het gebruiken om hun thuis te verwarmen. Olie zal mij rijk maken en hun blij. Het lijkt een perfect doel, niet? Ik heb altijd, altijd... deze droom gehad, sinds ik heel klein was. Natuurlijk is rijk worden ook een groot deel ervan, maar wie wil er nou geen geld? Geld! Geld! Bedek me ermee, alstublieft! Hahhhhhhhhhhh... Nou, genoeg voor vanavond...

- Deel 2: De Buzzar Slechterik -

De Buzzar Slechterik

Waarom moet het zo worden? Ik ben met de boot naar Toad Town gegaan, en nam toen een trein naar de voet van Mt. Rugged. Helaas kun je alleen te voet van Mt. Rugged naar Dry Dry Desert gaan. En een tragedie wachtte me op terwijl ik waarheidsgetrouw de wonderige weg opslofte... Het was een gigantische, vreselijke gier! Ik heb erover gelezen in mijn reisbrochures! Deze Buzzar viel alle reizigers op Mt. Rugged aan! Ik hightailde (?) het, maar de Buzzar had me in het zicht. Ik voelde een doorborende schok terwijl zijn klauwen diep in mijn rugzak graafden. Na me van de klif af te hebben gegooid scheen Buzzar me te vergeten en verdween. Ik zuchtte van geruststelling, maar toen ik mijn rug aanraakte, zag ik dat mijn rugzak weg was! Mijn rugzak! Daar zat al mijn geld en eten in om de operatie te starten in! Nee! Die schurftige Buzzar ging ervandoor met alles wat belangrijk voor me was! Alles wat ik over heb is dit dagboek, een schep om naar olie te graven, en mijn leven... Maar misschien is leven een groot genoeg wonder... of zo wil ik het geloven. Maar nu... Kan ik niet terugkeren. Ik klom de berg op naar de woestijn. De Dry Dry Desert spreidde zich voor me uit, dromers en sukkels lokkend... Ik ben beide, en ik ging verder met een hart vol angst...

- Deel 3: Een Helpende Hand -

Een Helpende Hand

Ik ben nu in een plek genaamd Dry Dry Outpost. Iemand trok me, levenloos en uitgedroogd, van de genadeloze woestijnbodem... Het was een Koopa met een mooie snor genaamd Kolorado. Een engel in een pithelm... Hij was een wereld-reizende avonturier-archeoloog. Ik vertelde hem over Buzzar... En mijn zoektocht naar olie... En mijn droom van rijkheid en warmte voor mijn volk... Nadat ik op lengte sprak, gaf hij me voedsel en water. Ik vroeg waarom hij zo vriendelijk moest zijn, en hij keek in de verte en zei... "Je rug keren naar een ambitieuze dromer... nodigt anderen uit om hetzelfde bij jou te doen, oude jongen. Ik wil gewoon... Ik wil gewoon in elke droom geloven die deze arme wereld nog kan verzamelen." Deze vent, hij volgt nog steeds zijn eigen dromen, stoffige dromen van archeologie. We bleven de hele nacht op, elkaars dromen discussiërend. Het was geweldig.

- Deel 4: Een Betrouwbare Gids -

Een Betrouwbare Gids

Ik ben nu bij de woestijnoasis. Nadat Kolorado vertrok vertrok ik uit Dry Dry Outpost om mijn graafpunt te vinden. Maar de woestijn is zo breed... Het is onmogelijk om iets te vinden zonder een gids. Ik had geen idee waar ik heen ging, en mijn hoofd was aan het splijten in de hitte. Mijn keel was branderig en krabberig. Was ik wakker? Was ik aan het slapen? Ik hoorde ver weg een stem naar mij roepen... "Hé, ben jij een aardige gast? Als je een aardige gast bent, dan geef je me iets aardigs." Ik had het eten en water dat Kolorado aan me gaf niet meer. Ik had niets. "Waarom lig je hier? Als je een aardige gast bent, geef me dan een aardig ding, en ik zal je helpen." Ik snaterde: "Alles wat ik heb is... Alles wat ik heb is mijn droom..." Toen ik vervolgens wakker werd, was ik bij deze oasis. "Je bent wakker!" Hoorde ik! Er was daar een Squeek in een grijs hoofdhalsdoek. "Mijn naam is Moustafa. Jij had niets te geven, maar ik heb toch iets aardigs!" Ik weet niet hoe of waarom, maar het lijkt alsof ik opnieuw ben gered door een vreemdeling... "Heb je een gids nodig? Als er ergens iets is waar je naartoe wilt, zal ik je erheen brengen." Ongelooflijk! Ik heb echt een betrouwbare gids gevonden.

- Deel 5: Het Graafpunt -

Het Graafpunt

We zijn er! Ik ben eindelijk bij het punt waar ik naar olie moet graven! Ik moest een lijn tekenen van een blauwe cactus naar een cactusachtige steen... Ik ging naar het noorden in een precieze afstand van het exacte terminatiepunt... En ik eindigde hier, op een punt tussen Dry Dry Ruïnes en de oasis... Moustafa had me hiernaartoe gewezen met vaardigheid en moed... Hij zei "Je bent een aardige gast. Je droom zal uitkomen. Moustafa gelooft dit." Toen vertrok hij, mijn verlatend om in mijn eentje te vechten! Alles wat ik moet doen is hier graven tot ik olie vindt. Dat is alles... Ik bevoorradde mezelf met citroenen en limoenen bij de oasis, dus ik zou het een paar dagen uit moeten kunnen houden. Ik MOET die olie vinden!

- Deel 6: De Lange Graaf -

De Lange Graaf

Ik ben nu aan het graven... naar olie, en... mijn hand bibbert... terwijl ik dit schrijf... misschien laatste... woorden... Ik ben wezen graven... van zonsopgang tot zonsondergang... maar... nog steeds geen teken van... die lieve gladde... Misschien... heb ik gewoon... een droge plek gekozen... in deze vervloekte plek... in deze vervloekte woestijn... Maar... Ik weet zeker dat dit... is waar Merlurvee... me vertelde te graven... Ja... Ik weet het zeker... Er is... geen... eten... of water... meer... en zelfs mijn hoop... is ineengekrompen... tot niets... Ahhh... dit is het... mijn droom... gaat hier dood... met mij...

onder deze... onvergevende luchten... Mijn... droom... Mijn... Mijn...? Wacht...
nee... dit is het niet... mijn droom... is iets... anders... ja... iets
anders... Graaf... Blijf... graven... Ik... moet... blijven... graven...
Armen... bewegen... lichaam... werkt... vind... olie...

- Deel 7: Het Inpakken -

Het Inpakken

Ik ben nu op de boot terug naar lief Rogueport. Het is me gelukt! IK heb
eindelijk olie gevonden in die droge woestijn! Ik heb de dag-naar-dag operatie
aan mijn mannen in het veld overgelaten, en ga nu terug naar huis. Het is
allemaal uitgekomen... Rijk worden... Olie vinden... Mijn droom... Maar...
ergens onderweg is dit meer dan alleen mijn droom geworden. Zoveel mensen hebben
geholpen om deze droom te laten gebeuren. Zoveel... "Jij had niets te geven,
maar ik heb toch iets aardigs!" Lieve Moustafa... "Ik wil gewoon in elke droom
geloven die deze arme wereld nog kan verzamelen." Ah, Kolorado... Mensen die me
geld uitleenden... En me eten gaven... En me de weg toonden... Zoveel handen die
uitreiken om me te helpen... Ik moet iets voor hen allen doen! Dat gevoel heeft
me nog verder gedrukt... Ik moet dit gevoel delen met alle mensen die me hielpen
terwijl ik vechtte! Ik moet deze woorden die zichzelf in mijn hart hebben
gegrift: Dromen komen uit.

-Lumpy-

[D1204] Super Luigi Boeken

- Super Luigi 1
- Super Luigi 2
- Super Luigi 3
- Super Luigi 4
- Super Luigi 5

- Super Luigi 1 -

Heb je ooit een tijd ervaren waarin, hoe hard je ook probeerde, je faalde, en de
tijd die je besteedde verspild aanvoelde? Als je ooit zulke gevoelens van spijt
voelt, probeer dan dit verhaal te onthouden... het verhaal van een avontuur van
een jonge man om een charmante prinses te redden.

Super Luigi
Volume 1

- Het Avontuur -
- Begint -

De dag daagde zoals ieder ander, maar Luigi wist niet dat de brief die hij over
een moment zou ontvangen zijn lot voor altijd zou veranderen.

"-Meneer Luigi-

Gevaar heeft ons aan alle kanten ingesloten, en we smeken om uw hulp! De
duivelse Kastanjekoning heeft onze schat gestolen: onze eerlijke prinses."
De brief was van Minister Crepe van het Wafel Koninkrijk, een man die wist van
Luigi's vele avonturen. Hij wist dat alleen Luigi hen kon redden. Opgeladen met
deze nijpende taak verspilde Luigi geen tijd meer aan de heroïsche maaltijd die
hij aan het maken was. Toen pakte hij voor zijn dodelijke reis. Wetende dat zijn
oudere, alhoewel minder getalenteerde broer bezig was met een zonder twijfel
inconsequente boodschap, nam Luigi een moment om een briefje te schrijven,
"Mix een Keel Mango met een Peachy Peach om een Fruit Parfait te maken." Deze
cryptische woorden waren alles wat Luigi schreef voordat hij vertrok. Toen hij
het Wafel Koninkrijk bereikte werd Luigi begroet door pure ellende, een

oneindige golf van tranen over het kidnappen van Prinses Eclair. Arriverend bij het kasteel werd Luigi begroet door Minister Crepe, wie hem voorzichtig een kompasbasis overhandigde met maar één intacte sectie. "Ons land heeft een tweede schat: Het Fabuleuze Kompas. Vind zijn zeven stukken, en vind Eclair." Zo begon het...

Wordt Vervolgd.

- Super Luigi 2 -

Super Luigi
Volume 2

- Bondgenoten in -
- Avontuur -

"Het is een beetje warm," mompelde Luigi met het zweet van zijn voorhoofd sijpelend terwijl hij het kompas volgde naar Rumblebump Vulkaans zijde. "Moet... de... geheime... grot... vinden." Alhoewel Luigi genoeg lef had om te delen, had hij wel een gids nodig, en hij vond er een in Blooey, een Blooper die hij in het dorp ontmoette. Dappere Blooey voegde zich bij Luigi en beweest meteen onschatbaar te zijn. Met zijn hulp wist Luigi een ziedend standbeeld dat de schat bewaakte te verslaan. Die schat was niets anders dan een stuk van het Fabuleuze Kompas, een stuk dat west naar Plumbbelly Village wees. De tweede Luigi zag Plumbbelly Village, en hij wist dat er iets mis was. Alles was er verschrikkelijk aan toe, en al snel leerde Luigi de reden van de burgemeester. De stad werd beheerst door een sinistere serpent, wie geofferde jongedames eiste. Brandend met verontwaardigheid vormde Luigi een team van verzet, een kokende Bob-omb krijger voegde zich bij zijn manschappen en besloot, niet verrassend, om met Luigi mee te gaan met zijn avontuur voor Eclair. Versterkt door zijn bondgenoten schrijdde Luigi verder naar het hol van het beest, een duivels, tweekoppige slang. Geen tijd om te denken! Luigi veerde verder! Tweelingkoppen haptten bij zijn hielen, met klauwen waarvan het gif afdruipte! Toen, terwijl eentje zijn mond wijdopen gooide om Luigi op te slokken, het andere hoofd achter... Voelde onze held het verraad, en voerde een schijnmanoeuvre uit voordat hij sprong! De hoofden raakten elkaar, en het beest at zichzelf op! De prijs? Een kompasstuk! De stedelingen smeekten hun redder om bij hen te blijven, maar met een grimmig gezicht ging Luigi verder met zijn avontuur.

Wordt Vervolgd.

- Super Luigi 3 -

Super Luigi
Volume 3

- De Stem van -
- een Prinses -

Onverschrokken Luigi's volgende test kwam in de vorm van een kartrace op Circuit Break Eiland, waar hij een wedstrijd en een kompasstuk won. De race zat vol met gevaar, maar Luigi drukte zich door de moeilijkheden en won! Alle kijkers waren vol van ontzag door Luigi's revolutionaire racingstijl. Het mechaniek die Luigi's racingmachine bouwde, een Buzzy Beetle genaamd Torque, was zo ontdaan van Luigi's racetechnieken dat hij zich bij hem voegde. Opnieuw versterkt zeilde Luigi naar Jazzafrazz Stad, waar hij zijn debuut op het podium maakte! Hayzee, een erkende Dayzee producer, gaf Luigi een hoofdrol. Luigi stal de show terwijl hij de rol van een aardegeest met pure perfectie speelde. Hayzee's vertrouwen in Luigi's natuurlijke acteertalenten was belonend. Het toneelstuk won een prijs,

met daarin weer een kompasstuk. Hayzee keerde van leraar tot pupil, zich bij Luigi in zijn avontuur voegend. Het was tijd dat Luigi's hart, gewoonlijk gedrapeerd in het koele comfort van een helds voornemens, begon warm te worden met gedachten aan Prinses Eclair. Dit werd zo omdat iedere keer dat het magische kompas naar een nieuwe plaats wees, haar vriendelijke woorden in zijn oren rinkelde, hem tot zijn ziel rakend. De stem sprak voor de eeuwigheid, van sterren in de hemels. Het huilde voor diegenen die blind voor de liefde waren. Het gaf comfort in het gezicht van angst en eenzaamheid. Alhoewel hij haar nog nooit had gezien, was onze held getormenteerd door visioenen van deze eerlijk-gehartte vrouw. Alles wat hij kon doen was verdergaan. Het kompas wees naar Raptureuze Ruïnes. Er wachtten nog maar twee delen van het kompas, en Eclair had er een...

Wordt Vervolgd.

- Super Luigi 4 -

Super Luigi
Volume 4

- De Scherven -
- van de Waarheid -

Met voetpijn en vermoeidheid vond Luigi eindelijk de Raptureuze Ruïnes langs Grimble Bos. In de Ruïnes waren tijd en ruimte verdwenen in nietsheid. Binnenin de bleke dichtheid vond Luigi een jonge, slapende jongen. Onze held riep vriendelijk, en de jeugdeling ontwaakte uit zijn lange, lange sluimering. "Mijn naam is Cranberry, en ik heb de laatste duizend jaren op je gewacht." De jongen ging door met vertellen over de geheime waarheden van het oeroude land. Hij zei dat het Fabuleuze Kompas gecreëerd was door het oeroude Luffvolk, die zijn krachten gebruikte om de wereld te regeren. Maar het Luff keizerrijk werd toen vervloekt door het kompas, en viel in ruïnes uiteen... De overlevenden dismantelden het kompas en verstopten zijn stukken. Cranberry was de laatste van het oeroude ras. Zijn rol was om te wachten tot een nobel hart kwam om de last van de toekomst te nemen. Niemand behalve Luigi kon dit gewicht hebben gehouden. De jongen gaf hem het kompasstuk en zei, "Wees bang voor de vloek, maar vind je Eclair." Luigi accepteerde het stuk, en de woorden van de jongen brandden zich in zijn hersenen. Nadat zijn taak was volbracht begon de jongen te vervagen in de nietsheid... Terwijl hij uit het zich vervaagde, lichtte een blijk van geluk Cranberry's gezicht op. Terwijl Luigi toestaarde verdwijnden de jongen en de ruïnes in het niets, onze held in een donker woud latend. Met zes van de stukken herenigd wees het kompas nu naar het laatste stuk... Naar het einde van het avontuur... Naar Hatesong Toren. En toen, sprak de stem opnieuw... Prinses Eclair's stem smeekte naar hulp uit de leegte, smekend om een held. Luigi's hart vatte vlam...

Wordt Vervolgd.

- Super Luigi 5 -

Super Luigi
Volume 5

- Het Einde -
- van de Reis -

Uiteindelijk betreedde Luigi Hatesong Toren. Luigi bereidde zijn bondgenoten voor. "Wij zullen de Kastanjekoning verslaan. Dat moeten we!" Met vrienden bij zijn zijde stond Luigi eindelijk oog in oog met de Kastanjekoning... maar hoorde toen een stem, en draaide om zich heen om de eerlijke Prinses Eclair te zien.

Zij vertelde onze held de pijnlijke waarheid: de "slechte" Kastanjekoning was eigenlijk haar ware liefde, monstreus gemaakt door Crepe als een aanbod voor de troon. Op dat moment verscheen de slechte Crepe. "Het Fabuleuze Kompas, alstublieft. Geef het aan mij, en het Luff keizerrijk zal weer regeren! Mwa ha! Luigi en Co. waren geen partij voor de macht van Crepe, hun ware vijand. Maar toen schijnde het kompasstuk in Eclairs tiara! Het schenkte het toekomstzicht aan Luigi! Nu hij al Crepe's aanvallen kende, versloeg Luigi de slechterik met zijn hamer. En daarmee... was het eindelijk voorbij. Luigi en zijn vrienden deelden zich, het Wafel Koninkrijk in vrede verlatend. Maar Luigi had spijt voor dat hij niet verder in de toekomst had gekeken... Hij verlangde de Wafelers te zien verzamelen op Prinses Eclairs bruiloft... Hij wilde haar schoonheid zien, en diegene die bij haar zijde stond... Maar het mocht niet zo zijn. Luigi ging terug naar zijn bescheiden huisje, wat nog precies zo was als toen hij het verlaatte, een koud comfort voor zijn zware hart. Een boek pakkend dat hij had gelezen probeerde Luigi te lezen, maar zijn lange beproeving had zijn kracht opgezogen, en al snel viel hij in slaap. Luigi droomde over zijn vrienden en zijn geliefde Eclair. En al slapend sprak Luigi... "Ik zal terugkeren."

HET EINDE

```

..
\ / -----
| / oorwerpen ----- | [D-013] |-----+-----+
'-----' |-----' | Mini-Inhoud: |
|-----| |-----|
| [D1301] Aanval |
| [D1302] Belangrijk |
| [D1303] Effect |
| [D1304] Herstelling |
| [D1305] Overig/Onnodig |
'-----'

```

```

..
/ |
/~~-|. lle voorwerpen die tot nu toe gevonden of in een winkel gezien zijn.
,' \-'

```

[D1301] Aanvalsvoorwerpen

- Coconut Bomb
- Courage Meal
- Earth Quake
- Egg Bomb
- Fire Flower
- HP Drain
- Ice Storm
- POW Block
- Shooting Star
- Thunder Bolt
- Thunder Rage
- Zess Dynamite

Coconut Bomb

Beschrijving: Een explosief gemaakt door Zess T. Gooi het om een vijand aan te vallen.

Effect: Een vijand verliest 7 Hartpunten.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Coconut met een Fire Flower te mixen.

Courage Meal

Beschrijving: Hard eten gemaakt door Zess T. Gooi het om een vijand aan te vallen.

Effect: Een vijand verliest 4 Hartpunten.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Courage Shell met een Zess Deluxe te mixen.

Earth Quake

Beschrijving: Valt alle vijanden op de grond aan.

Effect: Alle vijanden op de grond verliezen 5 Hartpunten.

Locaties:

- Gekocht voor 15 Muntjes in de Glitzville Souvenir Winkel.

Egg Bomb

Beschrijving: Een eibom gemaakt door Zess T. Gooi het om een vijand aan te vallen.

Effect: Een vijand verliest 6 Hartpunten.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Mystic Egg met een Fire Flower te mixen.

Fire Flower

Beschrijving: Valt alle vijanden aan met vuurballen en verbrandt ze.

Effect: Alle vijanden verliezen 5 Heart Points en worden verbrand.

Locaties:

- Gekocht voor 10 Muntjes in Toad Bros. Bazaar.
- Gevonden in het linkse "?" Blok in het gebied vóór de Warp Pipes in Rogueport Riool.
- Gekocht voor 8 Muntjes in Niff T's Winkel.
- In het "?"-Blok vlak voor de poort naar Petalburg.
- Gekocht voor 5 Muntjes in de Kielhaal Key Winkel.

HP Drain

Beschrijving: Valt gelijktijdig vijanden aan en herstelt je eigen HP.

Effect: Val de vijand aan en krijg het aantal HP dat die dan verliest terug, tot maximaal 5 HP.

Locaties:

- Gekocht voor 10 Muntjes in Pungents Winkel.
- In het "?"-Blok in het tegelveld op Sublevel 3.

Ice Storm

Beschrijving: Blaast een koude wind naar alle vijanden toe en bevriest ze.

Effect: Alle vijanden verliezen 5 Heart Points en worden bevroerd.

Locaties:

- Prijs voor 20 Punten in winkels.
- Gekocht voor 15 Muntjes in Pungents Winkel.
- Gevonden achter de linkerkluisjes in de Major-League kleedkamer in Glitzville.
- Gekocht voor 15 Muntjes in de Kielhaal Key Winkel.

POW Block

Beschrijving: Valt alle op de grond geplaatste vijanden aan.

Effect: Alle vijanden verliezen 2 Heart Points, zelfs al hebben ze een grote verdediging.

Locaties:

- Gekocht voor 5 Muntjes in Niff T's Winkel.
- In het liggende "?"-Blok op de trede voor het mini-kasteeltje met de Bald Clefts in Petal Meadows.
- In het linkse bosje op de trede voor het mini-kasteeltje met de Bristles in Petal Meadows.

Shooting Star

Beschrijving: Laat alle vijanden door vallende sterren getroffen worden en verward ze.

Effect: Alle vijanden verliezen 6 Heart Points en worden verward.

Locaties:

- Prijs voor 70 Punten in winkels.
- Geef de vrouw in het meest linkse huis in het oosten van Twilight Town wat eten en ze geeft je dit.
- In de derde kamer van het Paleis der Schaduw, in het "?"-Blok.
- In het Paleis der Schaduw, in de kamer rechts van de kamer met de rode "!"-Blokken en de sterren die je moet laten oplichten door tegen de "!"-Blokken aan te springen, in een schatkist linksonderin de kamer.
- In de kamer met het vliegpaneel, vlieg naar het achterste kleine verhoginkje toe met de Shooting Star erop.

Thunder Bolt

Beschrijving: Laat een vijand door bliksem getroffen worden en verdooft hem.

Effect: Eén vijand verliest 5 Heart Points en wordt verdoofd.

Locaties:

- Gekocht voor 10 Muntjes in Westside Goods.
- Gekocht voor 12 Muntjes in de Glitzville Souvenir Winkel.

Thunder Rage

Beschrijving: Laat alle vijanden door bliksem getroffen worden en verdooft ze.

Effect: Alle vijanden verliezen 5 Heart Points en worden verdoofd.

Locaties:

- Prijs voor 70 Punten in winkels.
- In de Grootse Boom, in het grote bosje aan de rechterkant van de vloeistof in de kamer naast de ingang.
- Gekocht voor 20 Muntjes in de Twilight Town Winkel.
- In het rechtse "?"-Blok rechts van het gebied met Flavio en de anderen op Kielhaal Key.
- In het gebied met de vele Poison Pokey's in Riverside Station, in een onzichtbaar blok boven een ander blok.
- Gekocht voor 15 Muntjes in de Excess Express Winkel.
- In het Paleis der Schaduw, in de kamer rechts van waar de Shadow Sirens liggen als je ze verslagen hebt, meteen onderaan de trap in een "?"-Blok. Doe een Spring Jump om het "?"-Blok te bereiken.

Zess Dynamite

Beschrijving: Explosief poeder gemaakt door Zess T. Laat het vallen om alle vijanden aan te vallen.

Effect: Alle vijanden verliezen 7 Hartpunten.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Egg Bomb en een Coconut Bomb te mixen.

[D1302] Belangrijke voorwerpen

- Attack FX B
- Autograph
- Black Key
- Blanket
- Blimp Ticket
- Blue Key
- Blue Potion
- Box
- Briefcase
- Card Key
- Castle Key

- Champ's Belt
- Chuckola Cola
- Cog
- Contact Lens
- Cookbook
- Data Disk
- Dubious Paper
- Elevator Key (H6)
- Elevator Key (H7)
- Galley Pot
- Gate Handle
- Goldbob Guide
- Gold Card
- Gold Ring
- Green Potion
- Grotto Key
- House Key
- Mail Box SP
- Lottery Pick
- Moon Stone
- Necklace
- Old Letter
- Package
- Palace Key
- Parlor Card
- Platinum Card
- Puni Orb
- Ragged Diary
- Red Key
- Red Potion
- Routing Slip
- Shell Earrings
- Shop Key
- Silver Card
- Skull Gem
- Special Card
- Star Key
- Station Key
- Steeple Key
- Storage Key
- Strange Sack
- Sun Stone
- Superbombomb
- Super Luigi
- Super Luigi 2
- Super Luigi 3
- Super Luigi 4
- Super Luigi 5
- The Letter "P"
- Train Ticket
- Up Arrow
- Vital Paper
- Wedding Ring
- Wrestling Mag
- Yellow Potion

Attack FX B

Beschrijving: De Badge die Ms. Mowz zoekt. Breng het naar haar!

Effect: Nodig voor een Trouble.

Locatie:

- In Hooktails kamer, in Hooktail Kasteel. Gebruik Flurrie's X-vaardigheid in het midden van de kamer om een schatkist zichtbaar te maken met dit voorwerp erin.

Autograph

Beschrijving: De handtekening van de machinist die de Excess Express die naar Poshley Heights toe rijdt bestuurt.

Effect: Geef aan Bub de Bob-omb en je krijgt een Shine Sprite.

Locaties:

- Gekregen van de machinist van de Excess Express wanneer je die moet krijgen in Hoofdstuk 6.

Black Key

Beschrijving: Een vreemde zwarte sleutel... maar waar kan het goed voor zijn?

Effect: Opent zwarte kisten die je vervloeken en zo nieuwe krachten geven.

Locaties:

- Op de verhoging naast het > Platform in de kamer naast de Duizend-Jaar Deur in Rogueport Riool
- In de Spijkerkamer in Hooktail Kasteel.
- In het huisje aan het begin van Twilight Trail.
- Gekregen van een Ember nadat je met de zwarte kist in de Piratengrot hebt gepraat.

Blanket

Beschrijving: De deken van de conducteur. Zonder dit bevriest hij.

Effect: Geef hem aan de conducteur van de Excess Express en hij geeft je een Mushroom.

Locaties:

- Gekregen van de geest in Kamer 4 van de Excess Express nadat je deze de Ragged Diary hebt gegeven.

Blimp Ticket

Beschrijving: Een ticket voor het luchtschip dat naar Glitzyville vliegt.

Effect: Nodig om naar Glitzyville te vliegen.

Locaties:

- Gekregen van Don Pianta in het verhaal. Zie hiervoor de walkthrough.

Blue Potion

Beschrijving: Een charmant gekleurd drankje. Wat voor effect zal het hebben?

Effect: Nodig terwijl je een keer Peach bent.

Locaties:

- Op de tafel waar TEC je naartoe wijst als je op een keer Peach bent.

Blue Key

Beschrijving: Een sleutel die een blauwe celdeur opent.

Effect: Opent de cel waarin Petuni en andere Puni's zijn opgesloten in de Grootse Boom.

Locaties:

- In de kist in de kamer naast de kamer met de 10 Jabbi's in de Grootse Boom.

Box

Beschrijving: Mail me aub de beschrijving als je die weet...

Effect: Nodig voor een Trouble.

Locaties:

- Gekregen van McGoomba tijdens zijn Trouble.

Briefcase

Beschrijving: Een zware koffer met Nitro Honey Syrup specs erin.

Effect: Nodig voor Hoofdstuk 6.

Locaties:

- Gekregen van de neppe Zip Toad nadat je hem hebt betrappt in Kamer 5.

Card Key

Beschrijving: Een kaartsleutel die een deur opent in X-Naut Fortress.

Effect: Opent gesloten deuren in X-Naut Fortress.

Locaties:

- Viermaal in X-Naut Fortress. Zie Walkthrough voor exacte locaties.

Castle Key

Beschrijving: Een sleutel die een deur opent in Hooktail Kasteel.

Effect: Opent deuren met sloten in Hooktail Kasteel.

Locaties:

- Vier keer in Hooktail Kasteel, zie de Walkthrough voor exacte locaties.

Champ's Belt

Beschrijving: The kampioenenriem die je verdiende na het verslaan van Rawk Hawk.

Effect: Geeft je toegang naar de kampioenenkamer in de Glitz Pit.

Locaties:

- Gewonnen na het verslaan van Rawk Hawk in de Glitz Pit.

Chuckola Cola

Beschrijving: De geliefde drank van Flavio (eigenlijk is het die van Bobbery!)

Effect: Nodig om van Bobbery je partner te maken.

Locaties:

- Geruild voor eten met Flavio nadat Bobbery er om gevraagd heeft.

Cog

Beschrijving: Een wiel die nodig is om de kraan te activeren.

Effect: Nodig om de kraan in de kamer links op sublevel 1 van X-Naut Fortress te openen.

Locaties:

- Op een kast in de kamer met de teleport in X-Naut Fortress, bereikt via het luchtkanaal.

Contact Lens

Beschrijving: Een ondersteuning voor slechtziendheid. Heeft Mario dit echt nodig?

Effect: Voor Zess T., nadat je haar contactlens gebroken hebt.

Locatie:

- Gekocht voor 10 Muntjes in Toad Bros. Bazaar.

Cookbook

Beschrijving: Een oud kookboek geschreven door Maitre Delish

Effect: Nodig voor een Trouble

Locaties:

- In een schatkist in de kamer in Creepy Steeple die te bereiken is door vanaf de ingang het gat in de muur te betreden als Tubus.

Data Disk

Beschrijving: Een disk uit Grodus' kamer. Wat voor data zit erop?

Effect: Nodig voor als je een keer Peach bent.

Locaties:

- In het kastje rechts in de kamer van Grodus wanneer je Peach bent.

Dubious Paper

Beschrijving: Een brief die veel belangrijke informatie lijkt te hebben.

Effect: Nodig voor het verhaal.

Locaties:

- Achter het Super Blok aan de linkerkant van de Minor-League Kleedkamer.

Elevator Key

Beschrijving: De sleutel die de deur opent van de lift in Riverside Station.

Effect: Nodig om de lift in Riverside Station te openen.

Locaties:

- Op een afdakje onder de kamer waarin je de Ultra Boots vond, spring tegen het afdakje aan met een Spring Jump en de Elevator Key valt eraf.

Elevator Key

Beschrijving: Een kaartsleutel die een lift in X-Naut Fortress activeert.

Effect: Nodig om liften in X-Naut Fortress te gebruiken.

Locaties:

- Tweemaal in X-Naut Fortress. Zie Walkthrough voor exacte locaties.

Galley Pot

Beschrijving: Een lege stampotpot. Dit ding lijkt alsof het schoongelikt was!

Effect: Geef het aan Chef Shimi en hij geeft je een Sterrenstukje.

Locaties:

- Gekregen van de dikke Toad in kamer 3 van de Excess Express tijdens het ontrafelen van je eerste mysterie.

Gate Handle

Beschrijving: Een handvat om te gebruiken voor het openen van waterpoorten.

Effect: Nodig om het hek uit het water in de kamer met het hek in het water in de Piratengrot te openen.

Locaties:

- Op de boeg van een boot in het water rechts van het platform met een Sterrenstukje erop in de kamer met de speren die uit de grond komen. Je moet het bereiken met de Boat Mode.

Goldbob Guide

Beschrijving: Goldbobs gebruikershandleiding voor het Fahr Outpost kanon.

Effect: Nodig om het kanon in Fahr Outpost te kunnen gebruiken om je naar de maan te laten schieten.

Locaties:

- Gekregen van Goldbob nadat je hem al je Muntjes hebt gegeven in Poshley Heights, waarna hij je je muntjes weer teruggeeft.

Gold Card

Beschrijving: Een parlor kaart die je de Tube Game laat spelen.

Effect: Nodig om de Tube Game in de Pianta Parlor te spelen.

Locaties:

- Gekregen na het behalen van Frankie's Trouble.

Gold Ring

Beschrijving: De ring die Toodles kwijtraakte. Het ziet er duur uit.

Effect: Geef het aan Toodles en ze geeft je 30 Muntjes terug.

Locaties:

- Gekregen van de neppe Zip Toad nadat je hem hebt betrappt in Kamer 5 van de Excess Express.

Green Potion

Beschrijving: Een mooi gekleurd drankje. Wat voor effect zal het hebben?

Effect: Nodig terwijl je een keer Peach bent.

Locaties:

- Op de tafel waar TEC je naartoe wijst als je op een keer Peach bent.

Lottery Pick

Beschrijving: Een loterijkaartje van Lucky's kraampje. Jouw nummer is (nummer).

Effect: Gebruikt om mee te doen aan de Loterij in Rogueport West.

Locaties:

- Gekregen van de Bob-omb in Rogueport West.

Grotto Key

Beschrijving: Een sleutel die een deur in de Piratengrot opent.

Effect: Opent een deur in de Piratengrot.

Locaties:

- Eén keer in de Piratengrot, in de opslagkamer. Zie de walkthrough voor exacte locatie.

House Key

Beschrijving: Een sleutel van een huis. Diegene die het verloren is wil het vast terug.

Effect: Nodig voor een Trouble.

Locatie:

- Links van de ingang van het Lovely Howz of Badges, alleen tijdens het oplossen van de Trouble "Heb een Sleutel Nodig" van Garf.

Mail Box SP

Beschrijving: Een apparaat voor het ontvangen van E-Mails! Druk op A om je Mails te bekijken.

Effect: Laat je E-Mails ontvangen en lezen.

Locaties:

- Meteen in je bezit zodra je het spel start.

Zie ook:

- D-005 Mailbox SP sectie.

Moon Stone

Beschrijving: Een mystieke steen in de vorm van een maan.

Effect: Nodig om naar Hooktail Kasteel te gaan.

Locatie:

- Aan de linkerkant van het gebied met de pijp in Shhwonk Fortress.

Necklace

Beschrijving: Flurrie's lievelingsketting.

Effect: Nodig om van Flurrie je partner te maen.

Locatie:

- Gekregen na het eerste gevecht met de Shadow Sirens.

Old Letter

Beschrijving: De brief die Scarlette aan Bobbery schreef toen ze op sterven lag.

Effect: Nodig voor het verhaal.

Locatie:

- Gekregen van Podley na het horen van Bobbery's verhaal.

Package

Beschrijving: Een voorwerp die je van Goldbob moest geven aan Generaal White.

Effect: Nodig voor een Trouble.

Locatie:

- Gekregen van Goldbob tijdens zijn Trouble.

Palace Key

Beschrijving: Een sleutel voor een deur in het Paleis der Schaduw.

Effect: Opent een deur in het Paleis der Schaduw.

Locaties:

- Elfmaal (!) in het Paleis der Schaduw. Zie Walkthrough voor exacte locaties.

Parlor Card

Beschrijving: Een parlor kaart die je de Paper Game laat spelen.

Effect: Nodig om de Paper Game in de Pianta Parlor te spelen.

Locaties:

- Gekregen na het behalen van Toodles Trouble.

Platinum Card

Beschrijving: Een parlor kaart die je Boat Game laat spelen.

Effect: Nodig om de Boat Game in de Pianta Parlor te spelen.

Locaties:

- Gekregen na het behalen van Pine T. Jr.'s Trouble.

Puni Orb

Beschrijving: Het embleem van een Puni leider, aan jou geschonken door de Puni Ouderling.

Effect: Plaats het in een pedestaal met een gat en alle Puni's die je bij je hebt gaan ervoor staan.

Locatie:

- Gekregen van de Puni Ouderling nadat je haar hebt bevrijd.

Ragged Diary

Beschrijving: Het dagboek die de geest hield. Je moet het niet lezen.

Effect: Nodig om de Blanket van de geest in Kamer 4 van de Excess Express te krijgen. Lees het en je krijgt een game over.

Locatie:

- Gevonden in de opslagkamer van de Excess Express, in de kamer achter de conducteur, links van Kamer 8. Gebruik je R-vaardigheid om door de twee dozen heen te komen en pak de Ragged Diary die hier ligt.

Red Potion

Beschrijving: Een helder gekleurd drankje. Wat voor effect zal het hebben?

Effect: Nodig terwijl je een keer Peach bent.

Locaties:

- Op de tafel waar TEC je naartoe wijst als je op een keer Peach bent.

Red Key

Beschrijving: Een sleutel die een rode celdeur opent.

Effect: Opent de cel waarin de Puni Ouderling zit opgesloten in de Grootse Boom.

Locatie:

- Gekregen na het gevecht met de X-Naut in de schatkamer van de Grootse Boom.

Routing Slip

Beschrijving: Een aanmeldkaart voor de Silver Club. Het is zoveel gebruikt dat het beschadigd is.

Effect: Nodig voor een Trouble

Locatie:

- Gekregen van Burgemeester Dour tijdens zijn Trouble.

Shell Earrings

Beschrijving: Oorbellen die verloren zijn door de serveerster. Ze herinneren haar aan haar ex.

Effect: Geef ze aan de serveerster van de Excess Express en ze geeft je een Sterrenstukje terug.

Locatie:

- Gekregen van de neppe Zip Toad nadat je hem hebt betrappt in Kamer 5.

Shop Key

Beschrijving: ???

Effect: Nodig voor het openen van de opslagkamer in de winkel van Twilight Town.

Locatie:

- Achter de omgevallen boom in Twilight Trail. Gebruik Koops' X-vaardigheid om het te krijgen.

Silver Card

Beschrijving: Een parlor kaart die je de Paper Game laat spelen.

Effect: Nodig voor het spelen van de Paper Game in de Pianta Parlor.

Locatie:

- Gekregen van Pine T. Junior voor het oplossen van zijn Trouble.

Skull Gem

Beschrijving: Een voorwerp uit Flavio's familie. Kan het in de Schedelsteen gezet worden?

Effect: Nodig om de Piratengrot te openen.

Locatie:

- Gekregen van Flavio nadat hij je besluit te volgen naar de Piratengrot.

Special Card

Beschrijving: Een parlor kaart die je de Plane Game laat spelen.

Effect: Nodig voor het spelen van de Plane Game in de Pianta Parlor.

Locatie:

- Gekregen van Koopook voor het oplossen van zijn Trouble.

Star Key

Beschrijving: Een vreemde, ster-gevormde steen.

Effect: Nodig voor het laten verschijnen van de acht paaltjes in het kasteel in het Paleis der Schaduw.

Locatie:

- In de kist die Gloomtail uitspuugt nadat je hem hebt verslagen.

Station Key

Beschrijving: De sleutel die deuren opent in het station.

Effect: Nodig voor het openen van deuren in Riverside Station.

Locaties:

- Tweemaal in Riverside Station, zie walkthrough voor exacte locaties.

Steeple Key

Beschrijving: Een sleutel die een deur opent in Creepy Steeple.

Effect: Nodig voor het openen van gesloten deuren in Creepy Steeple.

Locaties:

- Twee keer gevonden in Creepy Steeple. Zie Walkthrough voor exacte locaties.

Storage Key

Beschrijving: Een sleutel die een deur in de opslagkamer van de Glitz Pit opent.

Effect: Opent de deur naar de opslagkamer en een deur in de opslagkamer van de Glitz Pit.

Locaties:

- 2 keer in Hoofdstuk 3. Zie walkthrough voor exacte locatie.

Strange Sack

Beschrijving: Een zak die je toelaat 20 voorwerpen te dragen.

Effect: Laat je 20 voorwerpen dragen.

Locaties:

- In de schatkist op Level 50 van de Pit of 100 Trials.

Sun Stone

Beschrijving: Een mystieke steen in de vorm van een zon.

Effect: Nodig om naar Hooktail Kasteel te gaan.

Locatie:

- Aan de rechterkant van het gebied met de pijp in Shhwonk Fortress.

Superbombomb

Beschrijving: Wordt Vivian niet gestraft als ze deze niet vindt?

Effect: Nodig om van Vivian je partner te maken.

Locatie:

- In het meest linkse bosje in het westen van Twilight Town.

Super Luigi

Beschrijving: "Super Luigi: Boek 1" Super-populair! Nu te koop!

Effect: Lezen!

Locatie:

- Gekocht voor 64 Muntjes in Toad Bros. Bazaar.

Super Luigi 2

Beschrijving: "Super Luigi: Boek 2" Keuze van de manager!!!

Effect: Lezen!

Locatie:

- Gekocht voor 128 Muntjes in Toad Bros. Bazaar.

Super Luigi 3

Beschrijving: "Super Luigi: Boek 3" Best-seller van deze maand!!!

Effect: Lezen!

Locatie:

- Gekocht voor 128 Muntjes in Toad Bros. Bazaar.

Super Luigi 4

Beschrijving: "Super Luigi: Boek 4" Favoriet van de fans!!!

Effect: Lezen!

Locatie:

- Gekocht voor 128 Muntjes in Toad Bros. Bazaar.

Super Luigi 5

Beschrijving: "Super Luigi: Boek 5" Binnenkort in theaters!!!

Effect: Lezen!

Locatie:

- Gekocht voor 256 Muntjes in Toad Bros. Bazaar.

The Letter "P"

Beschrijving: Een letter die nodig is om Mario's lichaam terug te krijgen.

Effect: Nodig om Doopliss zijn naam te vertellen.

Locatie:

- In het gele kistje in de kamer met de vogel in Creepy Steeple.

Train Ticket

Beschrijving: Een ticket voor de ritsige trein naar Poshley Heights.

Effect: Nodig om met de Excess Express naar Poshley Heights te gaan.

Locatie:

- Gekregen van Don Pianta na het terughalen van Francesca en Frankie van Kielhaal Key.

Up Arrow

Beschrijving: Het is onduidelijk wat dit betekent. Je zult het aan iemand moeten vragen.

Effect: Nodig om je partners voor de tweede keer te kunnen upgraden bij Merlon.

Locatie:

- Gebruik Bobbery's X-aanval op de scheur in de muur aan de rechterkant van de spijkerkamer in Hooktail Kasteel, en ga de opening in. Spring tegen de blauwe "!"-Knop aan en een schatkistje met dit voorwerp erin verschijnt.

Vital Paper

Beschrijving: Dit... ziet er heel belangrijk en ingewikkeld uit.

Effect: Nodig voor het vinden van de neppe Zip Toad.

Locatie:

- Gevonden in Kamer 4 nadat Pennington je heeft verteld over de diefstal van de koffer van de muis in Hoofdstuk 6.

Wedding Ring

Beschrijving: Een prijzig ding, het symbool van Frankie en Francesca's liefde.

Effect: Nodig om Frankie en Francesca terug naar Rogueport te krijgen.

Locatie:

- Een blauw stipje op de grond in het gebied met de schedelsteen op Kielhaal Key, je kunt het niet missen.

Wrestling Mag

Beschrijving: Een tijdschrift die Jolene teruggaf. Bezorg het aan Toodles.

Effect: Nodig voor een Trouble.

Locatie:

- Gekregen van Jolene tijdens Toodles' Trouble.

Yellow Potion

Beschrijving: Een bleek gekleurd drankje. Wat voor effect zal het hebben?

Effect: Nodig terwijl je een keer Peach bent.

Locaties:

- Op de tafel waar TEC je naartoe wijst als je op een keer Peach bent.

[D1303] Effectsvoorwerpen

- Boo's Sheet
- Courage Shell
- Dizzy Dial
- Fright Mask
- Gradual Syrup
- Mini Mr. Mini
- Mr. Softener
- Mystery
- Point Swap
- Power Punch
- Repel Cape
- Ruin Powder
- Sleepy Sheep
- Slow Shroom
- Spite Pouch
- Stopwatch
- Tasty Tonic
- Volt Shroom

Boo's Sheet

Beschrijving: Maakt je onzichtbaar zodat aanvallen tegen je missen.

Effect: Maakt je onzichtbaar.

Locaties:

- Gekocht voor 20 Muntjes in de Excess Express Winkel.
- In een onzichtbaar blok in één van de eerste kamers in het Paleis der Schaduw, hangend boven het ronde ding waar twee rijen vlammen omheen draaien.

Courage Shell

Beschrijving: Geeft je partner moed om zijn of haar verdediging te verhogen.

Effect: Verhoogt je partners verdediging met 2 punten.

Locaties:

- Gekocht voor 5 Muntjes in Niff T's Winkel.
- In het verborgen "?"-Blok in het gebied rechts van het gebied met Flavio en de anderen op Kielhaal Key.

- Blaas de steen voorin het scherm in het gebied links van het gebied met het Save-Blok op de maan op met Bobbery en er ligt een Courage Shell onder.

Dizzy Dial

Beschrijving: Maakt alle vijanden duizelig, waardoor hun precisie wordt verlaagd.

Effect: Alle vijanden worden duizelig.

Locaties:

- Gekocht voor 12 Muntjes in Westside Goods.

Fright Mask

Beschrijving: Roept een enge ziel op om een paar vijanden weg te jagen.

Effect: Sommige vijanden rennen weg.

Locaties:

- Gekocht voor 5 Muntjes in Toad Bros. Bazaar.
- Gekocht voor 2 Muntjes in de Kielhaal Key Winkel.

Gradual Syrup

Beschrijving: Laat maatjes gradueel FP herstellen voor een korte periode.

Effect: Herstelt FP voor een korte periode.

Locaties:

- In het rechter "?"-Blok in het gebied naast het gebied met de pijpen die naar verschillende gebieden toe linken, in Rogueport Riool.
- Gekocht voor 15 Muntjes in Deepdown Depot.

Mini Mr. Mini

Beschrijving: Verkleint vijanden een beetje, waardoor hun aanvalskracht wordt verlaagd.

Effect: Verlaagt de kracht van alle vijanden met 2 voor 2 beurten.

Locaties:

- Gekocht voor 8 Muntjes in Pungents Winkel.
- In het meest linkse bosje in het gebied met de Putrid Piranha's op Kielhaal Key.

Mr. Softener

Beschrijving: Verzacht de vijanden om zo hun verdediging te verlagen.

Effect: Verlaagt de verdediging van alle vijanden met 3 punten.

Locaties:

- Gekocht voor 8 Muntjes in Niff T's Winkel.
- In het rechterschatkistje in de kamer met de vogel in Creepy Steeple.

Mystery

Beschrijving: Wie weet wat dit doet? Neem een kans en vind het uit!

Effect: Kan van alles zijn.

Locaties:

- In het bosje achter het pad, meteen na de brug voor de poort naar Petalburg.
- Gekocht voor 3 Muntjes in Pungents Winkel.
- Gekocht voor 3 Muntjes in de Excess Express Winkel.

Point Swap

Beschrijving: Verwisselt je HP met je FP (kan niet verder gaan dan het maximale).

Effect: Verwisselt je HP met je FP

Locaties:

- Gekocht voor 5 Muntjes in Glitzville Souvenir Winkel.

Power Punch

Beschrijving: Vergroot je partner's aanvalskracht door het toevoegen van stoerheid.

Effect: Vergroot de kracht van de geselecteerde persoon met 2 punten.

Locaties:

- In het onderste deel van de kamer voor de kamer met de cellen in de Grootse Boom, in het bosje rechtsvoorin het scherm. Druk op A voor het bosje om het te krijgen.
- Gekocht voor 15 Muntjes in de Glitzville Souvenir Winkel
- Blaas de steen aan de rechterkant van de voorgrond in het gebied met X-Naut Fortress in de achtergrond op de maan op en er ligt een Power Punch onder.

Repel Cape

Beschrijving: Verhoogt je evasie, wat je moeilijker te raken maakt.

Effect: Kans op het ontwijken van bepaalde aanvallen.

Locaties:

- Gekocht voor 15 Muntjes in de Glitzville Souvenir Winkel.
- In de kamer voor de kamer met de driehoeksblokken, in het "?"-Blok.

Ruin Powder

Beschrijving: Verwart alle vijanden, waardoor je hun aanvallen verhindert.

Effect: Verwart alle vijanden.

Locaties:

- Blaas de meest rechtse steen in het gebied rechts van het gebied met X-Naut Fortress in de achtergrond op de maan op. Er zit een Ruin Powder onder.

Sleepy Sheep

Beschrijving: Laat tijdelijk alle vijanden slapen en immobiliseert ze.

Effect: Alle vijanden vallen 2 beurten lang in slaap.

Locaties:

- Gekocht voor 8 Muntjes in Toad Bros. Bazaar.
- In de linkse boom na het gebied met de pijp naar Rogueport in Boggly Woud.
- Gekocht voor 10 Muntjes in de Kielhaal Key Winkel.
- In het "?"-Blok in het tegelveld op Sublevel 3 van X-Naut Fortress.

Slow Shroom

Beschrijving: Laat maatjes gradueel HP herstellen voor een korte periode.

Effect: Herstelt HP voor een korte periode.

Locaties:

- In het linker "?"-Blok in het gebied naast het gebied met de pijpen die naar verschillende gebieden toe linken, in Rogueport Riool.
- Gekocht voor 15 Muntjes in Deepdown Depot.

Spite Pouch

Beschrijving: Doet de halve schade van de schade die vijanden die directe aanvallen doen.

Effect: Zie Beschrijving.

Locaties:

- Gekocht voor 10 Muntjes in de Twilight Town Winkel

Stopwatch

Beschrijving: Schakelt tijdelijk alle vijanden uit.

Effect: Zie Beschrijving.

Locaties:

- Gekocht voor 30 Muntjes in de Twilight Town Winkel.
- Blaas de steen links van het Save-Blok op de maan op. Er ligt een Stopwatch onder.
- In de tweede kamer van het Paleis der Schaduw, onderaan de achterste trap aan de linkerkant van de kamer.

Tasty Tonic

Beschrijving: Een smakelijk medicijn. Geneest vergif en andere kwalen.

Effect: Geneest alle status-problemen.

Locaties:

- Gekocht voor 3 Muntjes in Toad Bros. Bazaar.
- Gekocht voor 3 Muntjes in de Excess Express winkel.

Volt Shroom

Beschrijving: Elektrificeert je om directe aanvallers schade aan te doen.

Effect: Je wordt geëlektrificeerd.

Locaties:

- Gekocht voor 10 Muntjes in Westzijdse Goederen.
- Achter de heg, helemaal aan de rechterkant van Boggly Woud.
- Blaas de steen in het midden van het gebied twee gebieden links van X-Naut Fortress op. Er ligt een Volt Shroom onder.

 [D1304] Herstellingsvoorwerpen

- Choco Cake
- Coco Candy
- Coconut
- Couple's Cake
- Dried Bouquet
- Dried Shroom
- Electro Pop
- Fire Pop
- Fresh Juice
- Fresh Pasta
- Fried Egg
- Fruit Parfait
- Golden Leaf
- Healthy Salad
- Heartful Cake
- Honey Candy
- Honey Shroom
- Honey Syrup
- Honey Super
- Honey Ultra
- Horsetail
- Hot Dog
- Icicle Pop
- Ink Pasta
- Inky Sauce
- Jammin' Jelly
- Jelly Candy
- Jelly Shroom
- Jelly Super
- Jelly Ultra
- Keel Mango
- Koopa Bun
- Koopasta
- Koopa Tea
- Life Shroom
- Love Pudding
- Mango Delight
- Maple Shroom
- Maple Super
- Maple Syrup
- Maple Ultra
- Meteor Meal
- Mistake
- Mousse Cake
- Mushroom

- Mystic Egg
- Omelette Meal
- Peachy Peach
- Peach Tart
- Poison Shroom
- Shroom Broth
- Shroom Cake
- Shroom Crepe
- Shroom Fry
- Shroom Roast
- Shroom Steak
- Snow Bunny
- Space Food
- Spaghetti
- Spicy Soup
- Super Shroom
- Trial Stew
- Turtley Leaf
- Ultra Shroom
- Whacka Bump
- Zess Cookie
- Zess Deluxe
- Zess Dinner
- Zess Frappe
- Zess Special
- Zess Tea

Choco Cake

Beschrijving: Een cake gemaakt door Zess T. Herstelt 5 HP en 15 FP.

Effect: Herstelt 5 HP en 15 FP.

Locaties:

- Gekregen van Toadia na het oplossen van haar Trouble.
- Gemaakt bij Zess T. door een Cake Mix met een Inky Sauce te mixen.

Coco Candy

Beschrijving: Snoep gemaakt door Zess T. Herstelt 3 HP en 15 FP.

Effect: Herstelt 3 HP en 15 FP.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Cake Mix met een Coconut te mixen.

Coconut

Beschrijving: Fruit van een tropisch eiland. Om eerlijk te zijn is het niet smakelijk.

Effect: Gebruikt voor recepten, en als eten in troubles.

Locaties:

- In de boom in de achtergrond van het gebied met de hangbrug op Kielhaal Key. Mep de boom om de Coconut uit de boom te krijgen.

Couple's Cake

Beschrijving: Eten dat langzaam HP herstelt. Je kunt het niet alleen eten.

Effect: Herstelt langzaam de HP van jou en je partner.

Locaties:

- Gekregen van Goom Goom na het oplossen van zijn Trouble.
- Gemaakt bij Zess T. door een Snow Bunny met een Spicy Soup te mixen.

Dried Bouquet

Beschrijving: Mooie bloemen gemaakt door Bub-ulber. Herstelt 1 HP.

Effect: Herstelt 1 HP.

- Gekregen van Bub-ulber na het oplossen van zijn Trouble.
- Na het oplossen van Bub-ulbers Trouble kun je herhaaldelijk nog een van hem

krijgen.

Dried Shroom

Beschrijving: Een minder-dan-smaakvolle gedroogde paddestoel. Herstelt 1 HP.

Effect: Herstelt 1 HP.

Locaties:

- Gekocht voor 2 Muntjes in Westside Goods
- In het kastje rechts van het bed in Kamer 5 van de Excess Express.
- In de linkerbak in de kamer voor de kamer met de knop die de brug doet openen in Riverside Station.

Electro Pop

Beschrijving: Snoep gemaakt door Zess T. Herstelt 15 FP.

Effect: Herstelt 15 FP.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Volt Shroom met een Cake Mix te mixen.

Fire Pop

Beschrijving: Snoep gemaakt door Zess T. Herstelt 20 FP.

Effect: Herstelt 20 FP.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Cake Mix met een Fire Flower te mixen.

Fresh Juice

Beschrijving: Sap gemaakt door Zess T. Herstelt 5 HP en geneest vergiftiging.

Effect: Herstelt 5 HP en geneest vergiftiging.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Honey Syrup te koken.

Fried Egg

Beschrijving: Eten gemaakt door Zess T. Herstelt 10 HP.

Effect: Herstelt 10 HP.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Mystic Egg te koken.

Fruit Parfait

Beschrijving: Een toetje gemaakt door Zess T. Herstelt 10 HP en 2 FP.

Effect: Herstelt 10 HP en 2 FP.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Honey Syrup met een Keel Mango te mixen.

Fresh Pasta

Beschrijving: Poshley Heights pasta. Herstelt 10 HP en 5 FP.

Effect: Herstelt 10 HP en 5 FP.

Locaties:

- Gekocht voor 50 Muntjes bij de Fresh Pasta Kar.

Golden Leaf

Beschrijving: Een raar blaadje gevonden in Creepy Steeple. Herstelt 10 FP.

Effect: Herstelt 10 FP.

Locaties:

- In één van de twee buitengangetjes in Creepy Steeple zit er een opening in de omheining. Gebruik je R-vaardigheid om hier in te komen, en loop naar rechts. Mep de boom daar voor een Golden Leaf.

Healthy Salad

Beschrijving: Een Zess T. Salade. Herstelt 15 FP en geneest vergiftiging.

Effect: Herstelt 15 FP en geneest vergiftiging.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Golden Leaf met een Turtley Leaf te mixen.

Heartful Cake

Beschrijving: Een Zess T. Cake. Herstelt 20 FP maar verzacht je ook.

Effect: Herstelt 20 FP en verzacht je.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Cake Mix met een Ruin Powder te mixen.

Honey Candy

Beschrijving: Snoep gemaakt door Zess T. Herstelt 20 FP.

Effect: Herstelt 20 FP.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Honey Syrup met een Cake Mix te mixen.

Honey Shroom

Beschrijving: Een toetje gemaakt door Zess T. Herstelt 5 HP en 5 FP.

Effect: Herstelt 5 HP en 5 FP.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Honey Syrup met een Mushroom te mixen.

Honey Super

Beschrijving: Een toetje gemaakt door Zess T. Herstelt 10 HP en 5 FP.

Effect: Herstelt 10 HP en 5 FP.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Honey Syrup met een Super Shroom te mixen.

Honey Syrup

Beschrijving: Een zoete snack. Herstelt 5 FP.

Effect: Herstelt 5 FP.

Locaties:

- Gekocht voor 5 Muntjes in Toad Bros. Bazaar.
- Gekocht voor 5 Muntjes in Niff T's Winkel.
- Gevonden in de meest linkse schatkist in de schatkamer van Hooktail Kasteel.
- In Boggly Woud, tussen twee bomen in het gebied voor het gebied met de Grootse Boom in de achtergrond.
- Gekocht voor 5 Muntjes in Pungents Winkel.
- Gekocht voor 3 Muntjes in de Kielhaal Key Winkel.

Honey Ultra

Beschrijving: Een toetje gemaakt door Zess T. Herstelt 50 HP en 5 FP.

Effect: Herstelt 50 HP en 5 FP.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Honey Syrup met een Ultra Shroom te mixen.

Horsetail

Beschrijving: Een plant gevonden in Petal Meadows. Herstelt 3 HP.

Effect: Herstelt 3 HP.

Locaties:

- In Petal Meadows, mep de gestreepte palen tot je er eentje vindt die naar beneden gaat als je hem slaat. Sla hem 10 keer en je krijgt een Horsetail.

Hot Dog

Beschrijving: Meneer Hoggie's vlezige kunstwerk. Herstelt 10 HP.

Effect: Herstelt 10 HP.

Locaties:

- Gekocht voor 10 Muntjes bij het Hot Dog Kraampje.

Icicle Pop

Beschrijving: Een toetje gemaakt door Zess T. Herstelt 10 HP.

Effect: Herstelt 10 HP.

Locatie:

- Gemaakt bij Zess T. door een Ice Storm met een Honey Syrup te mixen.

Ink Pasta

Beschrijving: Spagetti gemaakt door Zess T. Herstelt 10 HP en 30 FP.

Effect: Herstelt 10 HP en 30 FP.

Locatie:

- Gemaakt bij Zess T. door een Inky Sauce met een Fresh Pasta te mixen.

Inky Sauce

Beschrijving: Vieze sap gemaakt door Zess T. Herstelt 30 FP.

Effect: Herstelt 30 FP.

Locatie:

- Gemaakt bij Zess T. door een Hot Sauce met een Fresh Juice te mixen.

Jammin' Jelly

Beschrijving: Een bijzonder voedende snack. Herstelt 50 FP.

Effect: Herstelt 50 FP.

Locaties:

- Prijs voor 250 Punten in winkels.
- Gekocht voor 200 Muntjes in Deepdown Depot.
- Gevonden in de opslagkamer van de Twilight Town winkel.
- In de kamer voor de kamer met de herhalende kamers, in het rechtse "?"-Blok.
- In de kamer voor de kamer waar je met de Shadow Queen vecht in het Paleis der Schaduw, in de schatkist onderaan de trap.

Jelly Candy

Beschrijving: Snoep gemaakt door Zess T. Herstelt 64 FP.

Effect: Herstelt 64 FP.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Jammin' Jelly met een Cake Mix te mixen.

Jelly Shroom

Beschrijving: Een toetje gemaakt door Zess T. Herstelt 5 HP en 50 FP.

Effect: Herstelt 5 HP en 50 FP.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Jammin' Jelly met een Mushroom te mixen.

Jelly Super

Beschrijving: Een toetje gemaakt door Zess T. Herstelt 10 HP en 50 FP.

Effect: Herstelt 10 HP en 50 FP.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Jammin' Jelly met een Super Shroom te mixen.

Jelly Ultra

Beschrijving: Een toetje gemaakt door Zess T. Herstelt 50 HP en 50 FP.

Effect: Herstelt 50 HP en 50 FP.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Jammin' Jelly met een Ultra Shroom te mixen.

Keel Mango

Beschrijving: Fruit gevonden op Kielhaal Key. Herstelt 5 FP.

Effect: Herstelt 5 FP.

Locaties:

- Mep de boom links van het rode "?"-Blok in het gebied rechts van het gebied met de schipbreukelingen en de Keel Mango valt eruit.

Koopa Bun

Beschrijving: Een broodje gemaakt door Zess T. Herstelt 15 FP.

Effect: Herstelt 15 FP.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Keel Mango met een Turtley Leaf te mixen.

Koopasta

Beschrijving: Een maaltijd gemaakt door Zess T. Herstelt 7 HP en 7 FP.

Effect: Herstelt 7 HP en 7 FP.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Turtley Leaf met een Fresh Pasta te mixen.

Koopa Tea

Beschrijving: Thee gebrouwd door Zess T. Herstelt 7 FP.

Effect: Herstelt 7 FP.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Turtley Leaf te koken.

Life Shroom

Beschrijving: Herstelt 10 HP wanneer Mario of zijn partner bezwijkt.

Effect: Herstelt 10 HP wanneer Mario of zijn partner bezwijkt.

Locaties:

- Prijs voor 150 Punten in winkels.
- Gevonden op het platform links in de hoge kamer naast de schatkamer in Hooktail Kasteel.
- Gekocht voor 50 Muntjes in Westside Goods.
- Gevonden in de opslagkamer van de Twilight Town Winkel.
- Gekocht voor 40 Muntjes in de Twilight Town Winkel.
- In de kamer links van de kamer hieronder, aan het begin, in een "?"-Blok die je met de Spring Jump moet raken.
- Bovenaan het reuzenrad-achtige voorwerp die je moet activeren met de lichtgevende sterren in het Paleis der Schaduw, in een "?"-Blok.
- In de kamer met het vliegpaneel in het Paleis der Schaduw, vlieg naar het linkse smalle verhoginkje toe en de Life Shroom ligt erop.

Love Pudding

Beschrijving: Een Zess T. Cake, maakt je onzichtbaar, geëlektrificeerd of slaperig.

Effect: Maakt je onzichtbaar, geëlektrificeerd of slaperig.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Mystic Egg met een Mango Delight te mixen.

Mango Delight

Beschrijving: Een toetje gemaakt door Zess T. Herstelt 10 HP en 3 FP.

Effect: Herstelt 10 HP en 3 FP.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Keel Mango met een Cake Mix te mixen.

Maple Shroom

Beschrijving: Een toetje gemaakt door Zess T. Herstelt 5 HP en 10 FP.

Effect: Herstelt 5 FP en 10 HP.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Maple Syrup met een Mushroom te mixen.

Maple Super

Beschrijving: Een toetje gemaakt door Zess T. Herstelt 10 HP en 10 FP.

Effect: Herstelt 10 HP en 10 FP.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Maple Syrup met een Super Shroom te mixen.

Maple Syrup

Beschrijving: Een heerlijk zoete siroop. Herstelt 10 FP.

Effect: Herstelt 10 FP.

Locaties:

- Gekocht voor 20 Muntjes in de Twilight Town Winkel.
- Gekocht voor 15 Muntjes in de Excess Express Winkel.

Maple Ultra

Beschrijving: Een toetje gemaakt door Zess T. Herstelt 50 HP en 10 FP.

Effect: Herstelt 50 HP en 10 FP.

Locaties:

- Gmaakt bij Zess T. door een Maple Syrup met een Ultra Shroom te mixen.

Meteor Meal

Beschrijving: Eten dat 7 HP herstelt en langzaam zelfs meer.

Effect: Herstelt 7 HP en daarna steeds meer.

Locaties:

- Gekregen van Eve na het oplossen van haar Trouble.
- Gemaakt bij Zess T. door een Shooting Star met een Shroom Fry te mixen.

Mistake

Beschrijving: Zess T.'s mislukte poging. Herstelt 1 HP en 1 FP.

Effect: Herstelt 1 HP en 1 FP.

Locaties:

- Laat een recept bij Zess T. mislukken.

Mousse Cake

Beschrijving: Een cake gemaakt door Zess T. Herstelt 15 FP.

Effect: Herstelt 15 FP.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Cake Mix te koken.

Mushroom

Beschrijving: Een voelt-goede paddestoel. Herstelt 5 HP.

Effect: Herstelt 5 HP.

Locaties:

- Gekocht voor 5 Muntjes in Toad Bros. Bazaar.
- Prijs voor 10 Punten in winkels.
- Gevonden in het Rechtse "?" Blok in het gebied vóór de Warp Pipes die naar verschillende gebieden gaan, bevindend in Rogueport Riool.
- Gekocht voor 4 Muntjes in Niff T's Winkel.
- Gevonden in de rechtse boom aan het begin van Petal Meadows
- Gevonden in het "?"-Blok aan het einde van het eerste gebied van Petal Meadows.
- Gevonden in het meest rechtse schatkistje in de schatkamer van Hooktail Kasteel.
- Gekocht voor 3 Muntjes in Pungents Winkel.
- In de Grootse Boom, in de kamer voor de kamer met de Kristallen Ster, in het linkse bosje.
- Gekregen van de conducteur van de Excess Express wanneer je hem zijn blanket geeft.

Mystic Egg

Beschrijving: Een raar ei dat je van Petuni kreeg. Herstelt 5 HP.

Effect: Herstelt 5 HP.

Locaties:

- Speel Petuni's spelletje door met haar te praten in de Grootse Boom en ze geeft je de Mystic Egg.

Omelette Meal

Beschrijving: Eten gemaakt door Zess T. Herstelt 5 HP en 5 FP.

Effect: Herstelt 5 HP en 5 FP.

Locaties:

- Op de tafel links nadat je een nachtje hebt overnacht in het hotel in Poshley

Heights.

- Gemaakt bij Zess T. door een Mushroom met een Mystic Egg te mixen.

Peachy Peach

Beschrijving: Fruit gevonden in Twilight Town. Herstelt 1 HP en 2 FP.

Effect: Herstelt 1 HP en 2 FP.

Locaties:

- Overnacht in de Twilight Town herberg en dit voorwerp ligt links op de tafel.

Peach Tart

Beschrijving: Een Zess T. toetje. Maakt je geëlektrificeerd, ontwijkend of slaperig.

Effect: Maakt je geëlektrificeerd, ontwijkend of slaperig.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Cake Mix met een Peachy Peach te mixen.

Poison Shroom

Beschrijving: Een snack gemaakt door Zess T. Eet het en het vergiftigd je!

Effect: Je raakt vergiftigd.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Point Swap met een Slow Shroom te mixen.

Shroom Broth

Beschrijving: Groentesoep gemaakt door Zess T. Herstelt HP langzaam.

Effect: Herstelt HP langzaam.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Turtley Leaf met een Slow Shroom te mixen.

Shroom Cake

Beschrijving: Een cake gemaakt door Zess T. Herstelt 10 HP en 10 FP.

Effect: Herstelt 10 HP en 10 FP.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Mushroom met een Cake Mix te mixen.

Shroom Crepe

Beschrijving: Eten gemaakt door Zess T. Herstelt 30 HP en 20 FP.

Effect: Herstelt 30 HP en 20 FP.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Ultra Shroom met een Cake Mix te mixen.

Shroom Fry

Beschrijving: Een smakelijke maal gemaakt door Zess T. Herstelt 6 HP en 2 FP.

Effect: Herstelt 6 HP en 2 FP.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Mushroom te koken.

Shroom Roast

Beschrijving: Een maaltijd gemaakt door Zess T. Herstelt 15 HP en 5 FP.

Effect: Herstelt 15 HP en 5 FP.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Slow Shroom te koken.

Shroom Steak

Beschrijving: Een smakelijke maal gemaakt door Zess T. Herstelt 30 HP en 10 FP.

Effect: Herstelt 30 HP en 10 FP.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Ultra Shroom te koken.

Snow Bunny

Beschrijving: Een Zess T. toetje dat 15 HP herstelt maar je ook bevriest.

Effect: Herstelt 15 HP en bevriest je.

Locaties:

- Gekregen van Swob na het oplossen van zijn Trouble.
- Gemaakt bij Zess T. door een Golden Leaf met een Ice Storm te mixen.

Space Food

Beschrijving: Ruimtevoedsel gemaakt door Zess T. Herstelt 5 HP.

Effect: Herstelt 5 HP.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Dried Bouquet met een Cake Mix te mixen.

Spaghetti

Beschrijving: Spagetti gemaakt door Zess T. Herstelt 6 HP en 4 FP.

Effect: Herstelt 6 HP en 4 FP.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Fresh Pasta te koken.

Spicy Soup

Beschrijving: Lekkere soep gemaakt door Zess T. Herstelt 4 HP en 4 FP.

Effect: Herstelt 4 HP en 4 FP.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Dried Bouquet te koken.

Super Shroom

Beschrijving: Een voelt-supere paddestoel. Herstelt 10 HP.

Effect: Herstelt 10 HP.

Locaties:

- Prijs voor 30 Punten in winkels.
- Gekocht voor 20 Muntjes in Westside Goods.
- Gekocht voor 15 Muntjes in Glitzville Souvenir Winkel.
- Gekocht voor 15 Muntjes in de Twilight Town Winkel.
- Gekocht voor 12 Muntjes in de Kielhaal Key Winkel.
- Gekocht voor 15 Muntjes in de Excess Express Winkel.

Trial Stew

Beschrijving: Ongelooflijk voedsel gemaakt door Zess T. Creëert ongelooflijke resultaten.

Effect: Verlaagt je HP naar 1 en je FP naar 0.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Couple's Cake met een Poison Shroom te mixen.

Turtley Leaf

Beschrijving: Een blad gevonden in Petalburg. Herstelt 3 FP.

Effect: Herstelt 3 FP.

Locaties:

- Ga achter de struiken voor het huis van burgemeester Kroop in Petalburg staan en druk op A. een Turtley Leaf valt er dan uit.
- Gekregen van burgemeester Kroop na het oplossen van zijn Trouble.

Ultra Shroom

Beschrijving: Een voelt-geweldige paddestoel. Herstelt 50 HP.

Effect: Herstelt 50 HP.

Locaties:

- Prijs voor 200 Punten in winkels.
- Gekocht voor 200 Muntjes in Deepdown Depot.
- Gekregen van Plenn T. na het oplossen van zijn Trouble.
- Gekregen van een Boo wanneer je het juiste aantal Boo's die uit de kist in Creepy Steeple komen raadt (200).
- In het gebied voor het gebied waar je Magnus 2.0 bevecht, in de achtergrond. Zie Walkthrough voor exacte locatie.

- In de tweede kamer met Bombshell Bill Blasters in het Paleis der Schaduw, in het "?"-Blok aan het begin van de kamer.
- In de kamer voor de kamer waar je met de Shadow Queen vecht in het Paleis der Schaduw, in de schatkist bovenaan de trap.

Whacka Bump

Beschrijving: Een brok van iets. Herstelt 25 HP en 25 FP.

Effect: Herstelt 25 HP en 25 FP.

Locaties:

- Gekregen door Whacka te meppen op het strand links van het gebied met Flavio en de anderen op Kielhaal Key.

Zess Cookie

Beschrijving: Een koekje gemaakt door Zess T. Herstelt 15 HP en 15 FP.

Effect: Herstelt 15 HP en 15 FP.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Gradual Syrup met een Cake Mix te mixen.

Zess Deluxe

Beschrijving: Een smakelijke maal gemaakt door Zess T. Herstelt 40 HP en 40 FP.

Effect: Herstelt 40 HP en 40 FP.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Golden Leaf met een Whacka Bump te mixen.

Zess Dinner

Beschrijving: Een smakelijke maal gemaakt door Zess T. Herstelt 10 HP en 10 FP.

Effect: Herstelt 10 HP en 10 FP.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Fresh Pasta met een Coconut te mixen.

Zess Frappe

Beschrijving: Een toetje gemaakt door Zess T. Herstelt 20 FP.

Effect: Herstelt 20 FP.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Maple Syrup met een Ice Storm te mixen.

Zess Special

Beschrijving: Een smakelijke maal gemaakt door Zess T. Herstelt 20 HP en 20 FP.

Effect: Herstelt 20 HP en 20 FP.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Dried Shroom met een Fresh Pasta te mixen.

Zess Tea

Beschrijving: Thee gebrouwd door Zess T. Herstelt 20 FP.

Effect: Herstelt 20 FP.

Locaties:

- Gemaakt bij Zess T. door een Golden Leaf te koken.

 [D1305] Overige/Onnodige Voorwerpen

- Cake Mix
- Gold Bar
- Gold Bar x3
- Hot Sauce
- Inn Coupon

Cake Mix

Beschrijving: Een ingrediënt voor het maken van eten.

Effect: Ingrediënt voor Zess T.'s kookkunsten.

Locaties:

- Gekocht voor 6 Pianta's in de Pianta Parlor.

Gold Bar

Beschrijving: Een goudstaaf.

Effect: Manier om meer geld te bewaren.

Locaties:

- Prijs voor 100 Punten in winkels.
- Gekocht voor 110 Muntjes in Deepdown Depot.

Gold Bar x3

Beschrijving: Drie goudstaven.

Effect: Manier om meer geld te bewaren.

Locaties:

- Prijs voor 300 Punten in winkels.
- Gekocht voor 350 Muntjes in Deepdown Depot.

Hot Sauce

Beschrijving: Een populaire saus met captiverende pittigheid.

Effect: Ingrediënt voor Zess T.'s kookkunsten.

Locaties:

- Gekregen van de Businessman nadat je zijn Trouble hebt opgelost.
- Na het oplossen van de Trouble van Businessman kun je er herhaaldelijk nog een krijgen.

Inn Coupon

Beschrijving: Een vrije kaart! Laat je één nacht voor niets in een herberg slapen.

Effect: Gebruikt voor een gratis nacht in een herberg.

Locaties:

- Dichtbij het "?"-Blok met de Fire Flower in het gebied voor Shhwonk Fortress.
- Aan het punt van het bloemenperkje rechts van de pijp naar de Grootse Boom.
- Achter het tapijtachtige geval dat voor de dozen naast de deur van de drankjesbar in Glitzville hangt.
- Achter de trap naar de herberg in Fahr Outpost.

```
.. / / ..
\ | / | / -----
| / | / inkels _----- [D-014] |-----+
' ' ' ----- '-----' | Mini-Inhoud: |
|-----|
| [D1401] Toad Bros. Bazaar |
| [D1402] Dazzles Badgewinkel |
| [D1403] Niff T's Winkel |
| [D1404] Lovely Howz of |
| Badges |
| [D1405] Westside Goods |
| [D1406] Deepdown Depot |
| [D1407] Pungents Winkel |
| [D1408] Hot Dog Kraampje |
| [D1409] Souvenir Winkel |
| [D1410] Twilight Town |
| Winkel |
| [D1411] Kielhaal Key Winkel |
| [D1412] Excess Express |
| Winkel |
| [D1413] Fresh Pasta Kar |
| [D1414] Noorderwindse Markt |
| [D1415] Charlieton 1 |
```

,-_/,,

' |_/ ieronder staan alle winkels die de gids tot nu toe heeft gezien en de
/| | voorwerpen die je er kunt kopen, van links naar rechts. In winkels zijn
' ' ' ook prijzen te verdienen door punten te krijgen. Voor elk voorwerp dat je
koopt krijg je één punt. Hier volgt een lijst met alle prijzen die je kunt
winnen:

#PT. VOOWERP
10 Mushroom
20 Ice Storm
30 Super Shroom
50 Thunder Rage
70 Shooting Star
100 Gold Bar
150 Life Shroom
200 Ultra Shroom
250 Jammin' Jelly
300 Gold Bar x3

[D1401] Toad Bros. Bazaar

Locatie: In Rogueport Centraal, achter het berichtenbord.

Voorwerpen:

- Mushroom: 5 Muntjes
- Honey Syrup: 5 Muntjes
- Tasty Tonic: 3 Muntjes
- Fire Flower: 10 Muntjes
- Sleepy Sheep: 8 Muntjes
- Fright Mask: 5 Muntjes
- Contact Lens: 10 Muntjes (enkel)
- Super Luigi: 64 Muntjes (enkel)
- Super Luigi 2: 128 Muntjes (enkel)
- Super Luigi 3: 128 Muntjes (enkel)
- Super Luigi 4: 128 Muntjes (enkel)
- Super Luigi 5: 256 Muntjes (enkel)

[D1402] Dazzles Badgewinkel

Locatie: In Rogueport Riool, loop vanaf de ingang naar het riool (in het
riool dus, niet in Rogueport zelf) naar rechts, door de deur.

Dazzle is de gemaskerde man die daar staat. Let op: Aan het
begin van het spel staat hij er niet!

Speciale Feiten: Bij Dazzle kun je alleen badges kopen met Sterrenstukjes, en je
krijgt GEEN punten voor het kopen van Badges bij Dazzle.

Badges:

- Attack FX Y: 1 Sterrenstukje
- Chill Out: 2 Sterrenstukjes
- Pretty Lucky: 3 Sterrenstukjes
- Happy Heart: 4 Sterrenstukjes
- Happy Heart P: 4 Sterrenstukjes
- Happy Flower: 4 Sterrenstukjes
- Item Hog: 5 Sterrenstukjes
- Heart Finder: 6 Sterrenstukjes

- Flower Finder: 6 Sterrenstukjes
- Peekaboo: 7 Sterrenstukjes
- Quick Change: 8 Sterrenstukjes
- Flower Saver: 10 Sterrenstukjes
- Flower Saver P: 10 Sterrenstukjes
- Power Plus: 15 Sterrenstukjes
- Power Plus P: 15 Sterrenstukjes

 [D1403] Niff T's Winkel

Locatie: Het tweede huis van links in Petalburg.

Voorwerpen:

- Mushroom: 4 Muntjes
- Honey Syrup: 5 Muntjes
- Mr. Softener: 8 Muntjes
- Courage Shell: 5 Muntjes
- POW Block: 5 Muntjes
- Fire Flower: 8 Muntjes

 [D1404] Lovely Howz of Badges

Locatie: Boven Toad Bros. Bazaar, ingang bereikbaar via de kroeg van Rogueport.

Speciale Feiten: De badges op de toonbank zijn "speciale deals". Als je alle badges wilt kunnen kopen, praat dan tegen de rechtermuis.

Badges:

- Attack FX P: 100 Muntjes
- Close Call: 100 Muntjes
- Close Call P: 100 Muntjes
- Damage Dodge: 150 Muntjes
- Damage Dodge P: 150 Muntjes
- Fire Drive: 100 Muntjes
- First Attack: 100 Muntjes
- FP Drain: 100 Muntjes
- Happy Flower: 150 Muntjes
- Head Rattle: 100 Muntjes
- Ice Smash: 75 Muntjes
- Last Stand: 50 Muntjes
- Last Stand P: 50 Muntjes
- Piercing Blow: 75 Muntjes
- Power Jump: 50 Muntjes
- Power Rush: 50 Muntjes
- Power Rush P: 50 Muntjes
- Pretty Lucky P: 150 Muntjes
- Shrink Stomp: 75 Muntjes
- Simplifier: 50 Muntjes
- Sleepy Stomp: 75 Muntjes
- Soft Stomp: 75 Muntjes
- Super Appeal: 50 Muntjes
- Super Appeal P: 50 Muntjes
- Unsimplifier: 50 Muntjes

 [D1405] Westside Goods

Locatie: Het meest linkse huis in Rogueport West.

Voorwerpen:

- Thunder Rage: 10 Muntjes
- Dizzy Dial: 12 Muntjes
- Life Shroom: 50 Muntjes
- Dried Shroom: 2 Muntjes
- Volt Shroom: 10 Muntjes
- Super Shroom: 20 Muntjes

[D1406] Deepdown Depot

Locatie: Het rechterhuis naast de op en neer schuivende verhoging in de ondergrondse stad onder Rogueport.

Voorwerpen:

- Slow Shroom: 15 Muntjes
- Gradual Syrup: 15 Muntjes
- Ultra Shroom: 200 Muntjes
- Jammin' Jelly: 200 Muntjes
- Gold Bar: 110 Muntjes
- Gold Bar x3: 350 Muntjes

[D1407] Pungents Winkel

Locatie: Onder het gebied tussen de twee gebieden met Jabbi's in de Grootse Boom, gebruik Flurrie's X-vaardigheid tegen de muur links om de ingang te tonen.

Voorwerpen:

- HP Drain: 10 Muntjes
- Ice Storm: 15 Muntjes
- Mystery: 3 Muntjes
- Mini Mr. Mini: 8 Muntjes
- Honey Syrup: 5 Muntjes
- Mushroom: 3 Muntjes

[D1408] Hot Dog Kraampje

Locatie: Links van het zeshoekige stukje land met de ster waarop de Blimp landt, naast de Souvenir Winkel.

Speciale Feiten: Je krijgt hier GEEN winkelpunten.

Voorwerpen:

- Hot Dog: 10 Muntjes

[D1409] Souvenir Winkel

Locatie: Links van het zeshoekige stukje land met de ster waarop de Blimp landt, naast het Hot Dog Kraampje.

Voorwerpen:

- Earth Quake: 15 Muntjes
- Thunder Bolt: 12 Muntjes
- Power Punch: 15 Muntjes
- Repel Cape: 15 Muntjes
- Point Swap: 5 Muntjes
- Super Shroom: 15 Muntjes

[D1410] Twilight Town Winkel

Locatie: In het oosten van Twilight Town, het middelste huis.

Voorwerpen:

- Thunder Rage: 20 Muntjes
- Spite Pouch: 10 Muntjes
- Stopwatch: 30 Muntjes
- Maple Syrup: 20 Muntjes
- Super Shroom: 15 Muntjes
- Life Shroom: 40 Muntjes

[D1411] Kielhaal Key Winkel

Locatie: Rechts van het gebied waar je voor het eerst bent wanneer je naar Kielhaal Key gaat, in het gebied daar.

Voorwerpen:

- Ice Storm: 15 Muntjes
- Fire Flower: 5 Muntjes
- Sleepy Sheep: 10 Muntjes
- Fright Mask: 2 Muntjes
- Honey Syrup: 3 Muntjes
- Super Shroom: 12 Muntjes

[D1412] Excess Express Winkel

Locatie: In de Excess Express.

Voorwerpen:

- Thunder Rage: 15 Muntjes
- Mystery: 3 Muntjes
- Boo's Sheet: 20 Muntjes
- Tasty Tonic: 3 Muntjes
- Maple Syrup: 15 Muntjes
- Super Shroom: 15 Muntjes

[D1413] Fresh Pasta Kar

Locatie: In Poshley Heights, links van het hotel.

Voorwerpen:

- Fresh Pasta: 50 Muntjes

[D1414] Noorderwindse Markt

Locatie: In Fahr Outpost, in het middelste huis in het rechtse gebied.

Voorwerpen:

- Shooting Star: 30 Muntjes
- Ice Storm: 6 Muntjes
- Ruin Powder: 15 Muntjes
- Stopwatch: 12 Muntjes
- Maple Syrup: 20 Muntjes

- Super Shroom: 15 Muntjes

 [D1415] Charlieton 1

Locatie: In Rogueport, links van de galg.
 Speciale Feiten: Bij Charlieton krijg je geen winkelpunten.

Badges:

- Attack FX G: 120 Muntjes
- Double Pain: 36 Muntjes
- Hammerman: 180 Muntjes
- Jumpman: 180 Muntjes
- Mega Rush: 60 Muntjes
- Slow Go: 12 Muntjes
- W Emblem: 360 Muntjes

Voorwerpen:

- Boo's Sheet: 24 Muntjes
- Dried Shroom: 2 Muntjes
- Earthquake: 18 Muntjes
- Jammin' Jelly: 120 Muntjes
- Repel Cape: 18 Muntjes
- Shooting Star: 36 Muntjes
- Stopwatch: 24 Muntjes
- Ultra Shroom: 120 Muntjes

 [D1416] Charlieton 2

Locatie: In de Pit of 100 Trials, op een aantal verdiepingen die eindigen op een 0.

Speciale Feiten: Bij Charlieton krijg je geen winkelpunten.

Voorwerpen:

- Mushroom: 15 Muntjes
- Super Shroom: 45 Muntjes
- Honey Syrup: 15 Muntjes
- Maple Syrup: 60 Muntjes
- Fire Flower: 30 Muntjes
- Thunder Rage: 60 Muntjes

```

  /\
 /  \
/    \
'..''..'
 /  .. \
/, ' ' .\[FINAL]

```

|Sectie E|

< Laatste Woorden >

Paper Mario: The Thousand-Year Door `.

```

,_,_,_
\,| | | _-----_
 | ; | . et Dank aan _-----| [E-001] |-----+
 '  `-' _-----_ '-----'

```

```

, _ / ,
'|_|/ ier is een lijstje met mensen en sites die me geholpen hebben bij het
/| | maken van deze gids.
\, \,

```

- Voor hun prachtige ASCII letters die ik heb gebruikt voor de co-sectie
scheidings en het begin van elke sectie.

```
,-,-,-.  
`| | | -----_ .-----.  
| ; | . ijn Gidsen _-----| [E-002] |-----+  
' `-' -----' -----'
```

```
,-_/,.  
' |_/ ieronder volgt een lijst met alle gidsen die ik tot nu toe geschreven  
/| | heb.  
' `-'
```

- Harry Potter and the Chamber of Secrets [GBC]
 - Chamber of Secrets Maze Map:
<https://www.neoseeker.com/resourcelink.html?rid=129559>
 - Forbidden Forest Maze Map:
<https://www.neoseeker.com/resourcelink.html?rid=135058>
 - Greenhouse II Maze Map:
<https://www.neoseeker.com/resourcelink.html?rid=134892>
 - Gringotts Maze Map:
<https://www.neoseeker.com/resourcelink.html?rid=129972>
 - Hagrid's Garden Maze Map:
<https://www.neoseeker.com/resourcelink.html?rid=134925>
 - Walkthrough:
<https://www.neoseeker.com/resourcelink.html?rid=121298>
- Harvest Moon: A Wonderful Life [GCN]
 - FAQ/Walkthrough:
<https://www.neoseeker.com/resourcelink.html?rid=95152>
- Mario Kart DS [NDS]
 - Delfino Square Map:
<https://www.neoseeker.com/resourcelink.html?rid=127802>
 - Item Guide:
<https://www.neoseeker.com/resourcelink.html?rid=108684>
- Paper Mario: The Thousand-Year Door [GCN]
 - FAQ/Walkthrough:
<https://www.neoseeker.com/resourcelink.html?rid=134560>

```
,.  
/ | -----_ .-----.  
/~~|-. Allerlaatste Woorden _-----| [E-003] |-----+  
' `-' -----' -----'
```

```
,,-.  
|` , | p 20 maart 2007 heb ik de Walkthrough in deze gids afgemaakt. 4 dagen  
| | later, op 24 maart, waren alle gemiste specifieke feiten toegevoegd aan de  
'---' gids. Er zitten uiteraard nog een boel spellingsfouten en ander soort  
fouten in, en als je er eentje vindt, mail me dan aub naar het adres gegeven in  
de sectie "E-Mail Voorwaarden". Ik heb veel plezier gehad met het schrijven van  
deze gids, maar ben bang dat er niet nog een Nederlandse gids zal komen. Jammer  
maar helaas, maar ik begrijp nu dat ik heel wat minder mensen zal helpen als  
mijn gidsen in m'n eigen taal zijn geschreven. Wel ga ik door met gewoon gidsen  
schrijven, dus kijk uit naar de volgende: Zelda: The Wind Waker!
```

