

Conker's Bad Fur Day Guide (Dutch)

by GrAWL

Updated to v1.0 on Nov 4, 2001

Conker's Bad Fur Day Guide

grawl2000@hotmail.com

Version 1.0 Dutch

Inhoud

- 1: 's Avonds een bikkel, 's ochtends een bikkel
- 2: Nachtrust? No fucking way!
- 3: Boerengat met lekkere zonnebloemen (Barn Boys)
- 4: De grote poepberg met het grote poepmonster (Sloprano)
- 5: Water, vuur en stalen ballen (Bats Towser)
- 6: Let's party dans le disco (Uga Buga)
- 7: Het mooie nachtleven, maar wel eng (Spooky)
- 8: It's war... fuck the teddiz! (It's war)
- 9: Let's finish that panther! Matrix-style! (Heist)
- X: Cheats

Blablabla... copyright sjit... blablabla...

O ja... Deze guide maakt gebruik van grof taalgebruik,

16 jaar en ouder... blablabla...

1: 's Avonds een bikkel, 's ochtends een bikkel

In het introfilmje zie je dat Conker wat langer in de kroeg blijft, omdat hij net een stel nieuwe vrienden heeft ontmoet die de volgende dag oorlog gaan houden. Conker zuipt zich wat af en krijgt een beetje last van hoofdpijn. Daarom besluit Conker om het voor vandaag maar af te kappen en naar huis te gaan, zodat hij wat kan rusten. Ondertussen neemt The Fabled Panther King een glaasje melk. Hij wil de melk terug zetten, maar hij ontdekt dat het tafeltje kapot is... The Horror, The Horror! Conker loopt een beetje bezopen rond en weet helemaal niet meer waar 'ie is... En om het allemaal nog erger te maken krijgt Conker ook nog een kater...

Je kunt nu gaan spelen. Als je springt (A) ontdek je dat Conker moet hikken en een stukje de lucht in springt. Als je op B drukt slaat Conker in het niets. Conclusie: Conker is kotsmisselijk en daar gaan we wat aan doen.

Loop het hek om totdat je een ingang vindt. Ga daarin en loop op de vogelverschrikker af (Birdy). Het valt trouwens op dat er op het bordje "Feck off" staat en niet "Fuck off". Fuck wordt namelijk (helaas) niet gebruikt in het spel. I.p.v. daarvan hoor je een piepton. Ook geslachtsdelen worden niet getoond in het spel... Voor de rest is alles te horen en te zien (bitch, arse, shithead etc.).

Maar goed, Birdy legt je uit hoe je een B-pad kunt gebruiken (door op B te drukken :p). Druk op B om Birdy een fles whisky te geven. Hij zal je vertellen dat je het "daarachter" (waar je begon) ook kan proberen. Je kunt Birdy trouwens nog 2 keer iets geven; een heliumfles ("Really nice helium!") en nog een fles whisky ("I think I go to sleep now...").

Loop terug naar het begin (er is een hek geopend, dus je hoeft niet om te lopen dit keer) en gebruik de B-pad. Conker neemt nu een bruistabletje en onze Conker kan er weer helemaal tegenaan.

Spring nu in het water en zwem naar het stukje gras. Conker zal je nu "vertellen" hoe je hoger kan springen (Z + A) en hoe je kunt zweven (op A drukken als je in de lucht bent).

Spring en zweef op deze manier omhoog tot je bij een brug komt. Hier zit een Gargoyle die je er niet langs wil laten gaan. Hij heeft namelijk een beetje reetpijn van het op gebouwen zitten en daarom is hij maar op een brug gaan zitten... voor de afwisseling. Hij wil er ook niet van af gaan ook niet.

Draai je om en spring, zodat je aan de schakelaar gaat hangen. Er zal nu een deur opengaan. Halverwege de weg naar boven is die deur.

Ga de deur in en je zult een rond springende sleutel zien. Met B kun je nu een koekenpan tevoorschijn halen om er een flinke mep mee uit te delen. Mep zo de sleutel neer om de deur weer te openen.

Ga terug naar de Gargoyle en geef hem een mep met de koekenpan... De Gargoyle zal van de brug af vallen. Niet van de klap, maar van de lach... Who cares? Als je er maar langs kunt toch :)

Loop de brug over... GVD! Valt er een rotsblok voor de uitgang. Spring op de rots en via de rots naar het platform. Gebruik de B-pad om de rots op te blazen en ga de doorgang door... voor eindelijk wat nachtrust?

2: Nachtrust? No fucking way!

Neej... geen slaap voor Conker...

In het filmpje zie je dat er een professor aan te pas moet komen... Hij is ook heel intelligent, want hij weet dat de poot ontbreekt. Hij moet wel opschieten, want de koning wil niet graag de tape erbij moeten halen, net als de vorige keer...

De professor is een beetje up-gefucked dat hij weer iets moet gaan uitvinden. Dit is ook het eerste moment waar je fuck niet gaat horen :) Oh... BTW: ase (zoals in asehole) wordt hier veranderdt in arse...

De professor gaat voor het gemak maar ff de chocolade uit het raam...

Pak de chocolade en volg het pad. Aan de paal zit een staart vast. Dit is een extra leven, dus pak de staart ff... Als je trouwens voor de eerst keer dood gaat, dan zal de dood je vertellen dat je wat extra kansen hebt, maar dat zul je vanzelf wel zien (tenzij je niet dood gaat natuurlijk :p).

Aan de rechterkant van de paal is een bij aan het janken. Hij verteld je dat z'n bijenkorf gejat is door een stel andere bijen. Ga terug naar de paal en ga dit keer de linker kant op. Volg het pad en pak de bijenkorf. Breng het terug naar de jankende bij (blijven lopen en het pad volgen... niet van het pad afwijken!). Hij zal de bijen verrot schieten en je \$100,- geven. Mooi begin toch?

Ga de brug over en een stel lieveheersbeestjes zullen je willen gaan vernietigen als je in de buurt komt. Loop een stukje door naar de B-pad. Birdy zal je voor \$10,- een handleiding verkopen.

Nadat je de handleiding gekocht hebt komt de \$10,- vrolijk terug wandelen naar je. Blijf op de B-pad staan en druk op B. Je leert nu hoe je de katapult kunt gebruiken. Schiet op elk lieveheersbeestje 2 keer (dus in totaal 8 keer). Er gaat nu een deur voor je open.

Klim omhoog en ga de linker poort in (die naar poep stinkt). Er is hier een huisje met een bordje... Om 10 uur pas open!

Ga terug naar waar de lieveheersbeestjes waren en ga dit keer de rechter poort in. Je komt op een boerderij uit. Maar eerst; een filmpje :)

De professor zal nog ff bezig zijn met de tafel en zit vervolgens over teddyberen te mompelen... En dan zullen we zien wie de tape gebruikt! Hehehehe...

3: Boerengat met lekkere zonnebloemen

Goed... je komt dus op een boerderij uit. Steek de rivier over en praat met het ijzeren blok. Hij zal je vragen om de bitch van hem af te halen door de rat op de een of andere manier weg te lokken...

Steek de rivier weer over en ga naar links. Ontwijk de grote ijzeren blokken, totdat je bij een hek komt. Praat met het blok dat hier is. Hij zal je erdoor laten, want Jack zegt dat het mag :)

Mep een stuk kaas neer en breng het naar de rat. Dit moet je 3 keer doen. De rat zal dan ontploffen.

Spring op de blokken. Via hier kun je op de dakgoot komen en via de dakgoot kun je op het dak komen. Hier zal zich \$100,- bevinden. Je hebt nu dus al \$200,-. Conker zal er ook achter komen dat het 10 uur is... Geweldig! Maar eerst ff de boerderij af maken, zodat we hier klaar zijn.

Als je het nog niet gedaan ehbt; gaan dan op de knop staan om de schuur te openen... Ga nu ook maar meteen de schuur in trouwens...

In de schuur moet je richting de mestvork, de verfpot en de kwast lopen. Je zult nu worden aangevallen door de mestvork. Ga voor een strooibaal staan en spring als de mestvork aanvalt. Doe dit bij alle hooibalen. De mestvork gaat nu zelfmoord plegen :)

Loop de schuur weer uit en er zal een bij naast de schuur zitten. Hij vertelt je dat jij wil neuken met de zonnebloem (dat verklaart meteen de titel van dit hoofdstuk). Loop naar de zonnebloem toe en praat met haar. Ze vertelt je dat je moet oprotten. Loop terug richting de bij en je zult kietelbijen tegen komen. Breng ze naar ze zonnebloem... Je zult er mee nodig moeten hebben... De andere kietelbijen bevinden zich hier:

- * Bij de kazen, op de rotsen
- * Op het dak, waar het geld was
- * Nog hoger op het dak, bij de watertoren (de Z-sprong helpt je om hoger op het dak te komen)
- * Bij het begin van het level

Breng ze allemaal (stuk voor stuk) naar de zonnebloem en de bij zal een potje met de zonnebloem neuken...

De zonnebloem is ook meteen een stuk aardiger geworden, want je mag gebruik maken van haar tietten. Spring op haar tietten en houd Z ingedrukt als je omlaag gaat. In de lucht moet je de stick van je controller ongeveer 2 seconden zo ver mogelijk naar linksboven houden om terug te vallen op de tietten van de zonnebloem. Houd Z weer ingedrukt als je omlaag gaat en je schiet omhoog. Zweef nu naar het gat voor \$100,-. Dat bent dan \$400,-

Ga naar de plek waar je de eerste kietelbijen tegen kwam. Er spring hier een houten blok rond. Wacht tot het stil staat en spring dan op het blok en via het blok de schuur in.

Negeer de vleermuizen en zweef gewoon van platform naar platform, totdat je bij een B-pad komt. Gebruik de pad om werpmessen te krijgen. Gebruik de werpmessen om Franky (de mestvork) te bevrijden van de "dood".

Spring naar beneden en Franky zal je bedanken. Hij zal je helpen om de grote hooibaal te verslaan. Met A kun je Franky laten springen en met B kun je aanvallen. Raak de hooibaal 3 keer om hem voor dit moment ff te verslaan...

Conker denkt dat hij de hooibaal verslagen heeft... hehehe... toch niet :p Conker bezeert tot overmaat van ramp ook nog z'n voet... De bedoeling is om achter een pilaar te staan (met Franky) waar water uit komt en te wachten totdat het monster het water raakt. Spring dan op het monster af en druk op de rode knop. Dit moet je 3 keer doen...

Franky zal na dit gevecht ernstig gewond zijn... Maar Conker komt de dag (van Franky) redden door hem te verbinden. Frankt zegt dat hij de beste vriend van Conker is... Totdat het waterlevel stijgt dan :)

Loop naar de bordjes toe waar "exit" op staat en klim op de ladder. Schiet op, want het waterlevel blijft stijgen. Gebruik de B-pad en werp alle bekabeling weg (kijk ook achter je). Spring in het water en zwem alvast naar de ladder om tijd te winnen. Wacht tot het

waterlevel weer gaat stijgen en schiet nogmaals de bekabeling weg. Dan zal het waterlevel voor de laatste keer stijgen en kun je weg gaan uit het water.

Ga op de steen staan van het kleine monstertje (uit het intro). Hij zal je de lucht in gooien. Zorg ervoor dat je in het hooi land en pak de \$100,- om totaal \$500,- te krijgen.

Zijn we nu klaar bij de boerderij? Nope, nog 1 ding te doen. Verlaat de schuur en klim de ladder omhoog. Pas op voor de bijen. Als je helemaal boven bent, spring je vooruit en er zal een lampje bij je hoofd verschijnen (anders gezegd: druk op B). Dit zal het hek openen waar je de hele tijd niet in kon.

Ga nu dus het hek in voor een extra leven en nog eens \$100,-... Dat is dan al \$600,-.

Verlaat de boerderij (eindelijk) en ga nu de linker poort weer in; op naar de grote poepberg.

4: De grote poepberg met het grote poepmonster

Ga het huisje in dat voorheen gesloten was. Een kever vertelt je dat hij wat koeienstront nodig heeft... Eerhm... okeej...

Spring in het gat en loop vervolgens rechtdoor. Spring van touw tot touw en zorg ervoor dat je aan de overkant komt waar een doorgang is. Daar ga je in en dan ga je links. Hier is de uitgang...

Je komt uit op een eilandje omringt met water. Op het eilandje staat een stier die een beetje pissig is. En aangezien jij rood bent ben jij een perfect doelwit voor de stier...

Op dit moment heeft het weinig zin om te gaan vechten tegen de stier, aangezien je toch verliest. Ga liever naar links, voorbij de voedingsbak en spring vanaf hier steeds verder omhoog, totdat je bij een kraan komt. Aan het uiteinde van de kraan is een cirkel. Als je hier overheen loopt, dan komt er op een gegeven moment pruizensap uit de kraan, recht in de voedingsbak. Ook wordt er een doelwit bij het eilandje los gemaakt. Snap et vous? Je snap!

Ga het eilandje op en ga voor het doelwit staan. Spring op het laatste moment weg, zodat de stier op het doelwit ramt. Et voila! Een koe... En een schutting komt omhoog. Ga ACHTER de schutting staan en wacht tot de stier vast zit. Je kunt dan op de stier springen en hem besturen. Met B kun je een aanloop nemen om iets te rammen. Bij voorkeur een koe ofzo :) Ram de koe 3 keer en de koe zal er niet meer zijn. Doe de bovenstaande stappen nog 2 keer om de stier door de put te laten vallen en heel erg veel koeienstront te bezorgen.

Ga terug richting waar je vandaan komt (is dit goed Nederlands?) en aan de linker kant zal een B-pad zijn. Zwem hier naar toe en gebruik de B-pad om te leren zwemmen zonder bandjes.

Ga terug naar het beginpunt (dus waar je naar beneden valt) en zwem omhoog om eerst wat geld te pakken. Vervolgens spring je het gat uit. De kever zal je nu gratis strontballen geven. YES! Je hebt trouwens \$700,- als het goed is.

Rol de stronbal links van het huisje, de helling op. Blijf door rollen en ontwijk de lieveheersbeestjes. Op een gegeven moment gooi je de stronbal automatisch (inclusief TNT) op de kop van een grote kever. Hehehe... dag kever!

Haal een nieuwe stronbal, maar ga nu rechts van het huis. Rol de bal weer omhoog, totdat je bij een tunnel komt. Rol de bal hierin om de blokkade kapot te maken. Klim terug omlaag en ga de tunnel in.

Een lieverheersbeestje zal het verhaal vertellen van z'n verloren vrienden. Loop een stukje door en er wordt gevraagd om de graanbalen in de stront te gooien. Mep alle 6 de graanbalen neer en gooi ze in de stront om tegen het grote poepmonster te mogen vechten.

Opera... mijn favouriet (NOT!). Ontwijk eerst de strontballen die hij naar je toe gooit en wacht tot hij gaat zingen. Gebruik een B-pad en gooi WC-papier in z'n mond. Dit moet je totaal 6 keer doen (bij 3 verschillende B-pads). Het glas met daarachter geld zal breken. Loop erheen, pak het geld (nu heb je dus \$800,-) en spoel het monster door.

Spring en klim naar beneden en ga de deur door die net verschenen is om bij een grote slachtmolen uit te komen. Pak hier het extra leven (ook als je direct dood gaat, want dat ga je hier geheid) en spring in het water. Zwem door de slachtmessen heen en haal af en toe adem bij de bellen. Zwem verder en ga omhoog. Ga hier door de tunnel en spring in het touw. Spring van het touw af en blijf vlak achter een mes lopen. Klim dan in de ladder omhoog.

Aan de rechter kant is \$900,- te vinden... Aan de andere kant van de brug staan 2 wezels die een rode eekhoorn zoeken... Nope, nooit 見n gezien :) Ze willen ook \$1000,- hebben, anders mag je er niet door... Ja... dat bent \$100,- te weinig :p

Ga terug naar de stronthoop en rol de stronbal in de rivier.

5: Water, vuur en stalen ballen

Spring in de rivier naar beneden en gebruik de B-pad om een draaiklok te veroorzaken. Zwem naar de overkant waar een doorgang is.

Bij de ramp bevinden zich een paar kat-vissen. Als jij de hond weet tegen te houden, krijg je 10% van hun fortuin. Zwem door de rivier (aan de linkerkant in een waterval is een extra leven te vinden) naar de hond. Mhzh... kutbeest... Maar je kunt er nog nix aan doen. Duik naar beneden en ga het gat door.

Zwem rechtdoor en vervolgens omhoog. Loop naar het kleine tandwiel en praat hem. Big fun, maar we moeten verder. Ga met de lift omhoog en ontwijk de vleermuizen (of schiet ze neer met de vlammenwerper). Het is nu een kwestie van omhoog klimmen (spring niet mis, anders ben je de lul). Als je helemaal boven bent, moet je aan de rechter kant ff het geld pakken (en dan heb je dus \$1000,-). Er is trouwens ook een B-pad te vinden op je klimtoch. Hiermee kun je het hek openen onderaan bij het water.

Spring van de toren af (naar buiten toe en niet naar binnen)

en ga weer het gat door. Ga nu door het hek dat net geopend is en mep alle tandwielen neer en breng ze naar het boze tandwiel. Als je alle tandwielen erheen hebt gebracht moet je net zoals bij de kraan bij de stier op de cirkel lopen om de tandwielen in werking te zetten. De hond komt vast te zitten en je kunt weg... En het boze tandwiel mag lekker gekont worden door het grote tandwiel...

Ga terug naar buiten en de kat-vissen openen de kluis voor je. Ga de kluis in en pak het geld... o nee... sjit! Het geld vlucht! Gebruik de B-pad en vorm de letters "OPEN". Spring in het water nadat je een batterij in je lamp hebt gedaan met het nieuwe B-pad en zwem omlaag. Nu moet je op zoek gaan naar een andere uitgang (wel adem blijven halen en de batterij blijven vervangen). De monsters met hun ogen kun je afleiden door in hun oog te schijnen met de lamp.

Als je bij de nieuwe uitgang bent (je zult eerst het hek moeten openen) spring je in de tunnel en loop je door.

De 2 duiveltjes hebben wel zin om je eens flink te roosteren. Tja... nix aan te doen... toch?

Loop naar achteren en zuip je rot. Loop naar de duiveltjes toe en druk op B. Pis nu 8 duiveltjes uit en de duiveltjes besluiten om de grote duivel erbij te halen. Als het grote monster met de stalen ballen op een luik staat, trek dan aan de hendel om hem terug te laten deinzen. Loop het hem af en plet z'n ballen. Doe dit bij alle 4 de hoeken. En hoppa, het monster is verslagen. Rol z'n eerste bal op de knop met het gat erin. De tweede bal gaat in de tunnel die geopend wordt door de eerste bal. Loop nu de tunnel is.

Je komt weer uit in de kluis. Pak het geld... Eerhm... \$10,- maar dit keer. Loop naar buiten en de kat-vissen zeggen je dat je \$1,- mag hebben... ff natellen Conker... Klopt, want 10% van \$10,- is toch echt \$1,-. Al die moeite voor \$1,-... Nope, want Conker houdt het lekker allemaal zelf :)

De hond is ook aan het losbreken. Spring in het water en zwem terug. Als je de hele tijd uit het water spring kan de hond je niet pakken en zal hij zich maar wreken op de kat-vissen.

Bij de ramp zal de hond je achterna zitten (Jaws?) en vervolgens crashen tegen de muur. Spring op de hond en via de hond in het gat in de muur voor \$300,- (dat lijkt er al meer op... We hebben nu al \$1310,-).

Verlaat de rivier en ga terug naar het slachtmessen gedoe. Geef de tolwachters \$1000,- en ook maar meteen] de beschrijving van een rode eekhoorn (groot, grijs, flaporen en lange slurf)... Slim toch van die olifant? Eerhm... wat betreft die \$1000,-... Die komt wel terug hoor, wees niet bang... Wees gevreesd. Loop door en ga de poort door.

6: Let's party dans le disco

Nu wordt het wel lachuh... Vooral als we de disco in gaan, maar dat zie je vanzelf wel. Loop rechtdoor en ontwijk de raptors. Ga op zoek naar een deur om hogerop te komen. Doe dit nog een keer om bovenop het gebouw te komen. Pak eerst de \$100,- om totaal \$1410,- te krijgen. Spring dan op het hoofd, spring en beuk het hoofd 3 keer flink hard de grond in.

We zijn nog niet klaar met het hoofd. Geef het nog 1 beuk om de tunnel vrij te maken. Aan de linkerkant bevinden zich allemaal stenen mensen. Jat de stenen val en duw die de tunnel door. Nog een stukkie verder duwen om een nieuw gebied te openen. Loop de tunnel weer door.

Ooh... wat lief... zo'n beeld van een T-rex. Aan de rechter kant van het hoofd is een doorgang die leidt naar een ei. Ga op het ei zitten en broedt het uit. Laat de raptor je volgen en laat hem alle mannetjes opeten. Ga de deur door en ga terug naar het grote beeld. Laat de raptor ff de mannetjes opeten en ga zelf op de B-pad staan. Aan de rechterkant is een knop waarmee de lift omhoog gaat. Schiet hierop. Breng de raptor op het platform, ren terug naar de B-pad en schiet aan de linker kant op de knop om de raptor te pletten. De bek van het beeld gaat nu open.

Laat het mannetje met de steen je op de kop van de raptor lanceren en pak hier het geld (totaal heb je nu \$1510,-). Ga vervolgens in elk neusgat van de raptor staan en stooi wat peper in de neusgaten.

De grootste smurrie is nu weg. Klim op de tong van de raptor en ga naar binnen.

In de raptor moet je gewoon de weg volgen om er aan de andere kant weer uit te komen. Hier vindt je een dood mannetje... Hij is toch dood, dus waarom zou je z'n hoed niet ff jatten :)

Ga terug naar het begin van de raptor en de mannetje zullen je aanbidden. Laat de mannetjes je volgen en ga naar de stenen mannen. Sloop alle stenen mannen en praat met de uitsmijter om de disco in te mogen.

Eej... wie zien we daar dansen? Het is Berri... Loop de trap af (geniet van de muziek) en ga op zoek naar de bat. Achter de bar ligt een steen. Rol die naar de ingang toe en rol de steen op de knop om een deur te openen. Ga op zoek naar een biervat en zuipuh! Ga naar de wandelende stenen man en voor de deur staat die net geopend is. Pis hem in de deur. Ga op zoek naar bruistabletten en neem wat in. Ga daarna de deur in die geopend is en rol de steen naar rechts. Ontwijk de danseressen en leg de steen op de knop. Nu worden er weer 2 deuren geopend. Nu moet je nog 2 keer dronken worden en de stenen mannen in de gang rollen om Berri te bevrijden. Maar omdat hij zo'n raar hoedje op hebt, herkend ze je niet... Ga door de linker deur en loop

naar voren voor \$100,- (totaal heb je nu \$1610,-).
Ga nu naar de uitgang en je wordt naar de baas gebracht
wegens het jatten van geld.

Wie zit er bij de baas? Het is Berri, maar ze herkend
je nog steeds niet :p De baas wil dat je een bom
weg brengt. Loop de disco uit richting het beeld van de
T-Rex. Ga het beeld in en neem de linker weg. Breng de
bom naar waar je het hoedje hebt gekregen om de zoi
te laten ontploffen...

Spring van steen tot steen om aan de overkant te komen.
Val niet in het lava!

In de volgende ruimte wordt je neergeknuppeld door een
holbewoner. Als je weer wakker wordt is al je geld
gestolen. De bedoeling is om het natuurlijk weer terug
te verdienen. Ga de rechter poort door en loop rechtdoor.
Wees niet bang, want je komt op een board terecht.

Nu volgt een koel, maar moeilijk stuk uit het spel. Met
A kun je springen (niet echt nodig, behalve als je te
langzaam gaat bij de lavaval) en met B kun je flink meppen
met je koekenpan. Als je voorbij een holbewoner komt, mep
hem dan om je geld terug te krijgen. Als je alle 3 de
holbewoners hebt gemold, gaat er een poort open bij
het begin van de track. In het midden van de lava is een
soort brug. Ga hierop en spring op het laatste moment
om \$100,- te verdienen en ergens anders uit te komen
(totaal heb je nu \$1710,-).

Je komt in een arena uit. Hier worden een paar gevangenen
los gelaten en vervolgens de T-Rex (Gladiator?). Ga op
de B-pad staan en gebruik deze om de T-Rex te hypnotiseren.
Met A kun je de raptor laten springen en met B kun je
bijten. Eet alle ventjes op om het leger erbij te halen.
De beste strategie is om te rennen en op B te drukken
(kopstoot) en zo alle ventjes in het lava te duwen. Als
je alle knuppelmannetje hebt vermoord, komen er
speerwerpers. Na dit legertje komt een gemengt groepje.
Hierna zal de grote reus zelf eens met je gaan vechten.

Blijf gewoon stil staan en wacht tot hij op de af komt.
Als hij in de lucht springt, spring dan op het moment dat
hij op de grond terecht komt om z'n aanval te ontwijken.
Blijf gewoon stil staan en wacht tot hij dichterbij komt.
Als hij wil uithalen met z'n bot moet je in z'n noten bijten.
Ga dan naar z'n reet toe en neem er een hap van. Dit moet je
totaal 4 keer doen... Daarna wordt het grote geheim van
de reus gegeven... z'n lul (gecunsueerd).

Nadat je afscheid hebt genomen van de T-Rex, is het tijd
om lekkere wijven te versieren. Ga naar de plek waar het
leger uit kwam en ga die gang in.

Nu probeer je een lekker wijf te versieren, maar het lukt niet.
Gelukkig is er ook iets positiefs; je gaat geld verdienen.
Ga de deur door en pak de \$100,-. Als je nu via het dak van
de tempel op zoek gaat naar een staart zul je 3 extra levens
vinden (voor de prijs van 1). Je hebt trouwens nu totaal

\$1810,-.

Het is tijd om terug te gaan naar het mooie landschap (waar je begint zeg maar)... Als je hier bent aangekomen moet je maar weer eens gaan praten met de bij die eerst z'n bijenkorf kwijt was...

7: Het mooie nachtleven, maar wel eng

Die eikel is hem weer kwijt. Ga naar de plek waar eerst de korf was en ga nu het gebouw in. Volg het pad en de korf is hier te vinden. De bedoeling is om alle bijen neer te halen (ongeveer een stuk of 25). Als je dit is gelukt moet je de korf terug brengen naar de bij (er zitten weer bijen achter je aan, dus blijf op het pad). Dit keer geeft hij je \$400,- :) Dit is totaal dan \$2210,-

Ga nu terug naar de grote korf en spring in het linker gat. Ga hierin en je komt rechts uit. Ga vanaf hier naar het midden toe en ga de tunnel in. Nu kom je bij wat geld uit. \$100,- wel te verstaan. Nu heb je totaal \$2310,-

Ga nu op zoek naar de molen en klim omhoog (pas op voor de wormen). Hier is een ton die je wil helpen voor... \$2210,-... Rol met hem naar beneden en jullie zullen crashen... Hij opent een doorgang voor je en jij raakt buiten westen... En als je wakker wordt is het... nacht! Maar je geld heb je terug :)

Nu moet je naar de doorgang gaan die net geopend is. Loop rechtdoor en de dood zal een paar vissen proberen te vermoorden. Volg het pad en spring weer in het water. Hier is een deur. Als je hier doorheen gaat kom je weer bij het begin uit. Spring naar de schakelaar om de deur te openen. De dood zal je dit keer een shotgun geven om de zombies te vermoorden. Ga de deur in om naar je familie te gaan...

Loop een stukje rechtdoor en er zullen allemaal zombies uit de grond komen. Ga op een graf staan, zodat ze je niet kunnen pakken. En schiet ze in hun hoofd (eerst op R drukken en dan Z ingedrukt houden voor een laservisier). Dit moet je bij 12 zombies doen. Dan kun je de volgende deur door.

Klim het pad omhoog (kijk wederom uit voor de wormen, dit keer dood) en ga het huis in...

Nu wordt het redelijk tricky... maar wel fun. Als je van Resident Evil houdt, zul je dit stuk geweldig vinden...

Eerst wordt je ontvangen door je groot, groot, groot, groot, groot, groot overgrootvader. Na een redelijk lang gesprek zullen we allemaal dorpelingen het huis binnen dringen. Je overgrootvader kan wel wat hulp gebruiken en aangezien hij vampier is, mag jij dat ook worden...

De bedoeling is nu om dorpelingen naar de slachter te brengen (8 stuks). Eerst moet je de dorpelingen onder schijten (met Z) en dan moet je ze oppakken (op de grond rond lopen op hun lichaam) en naar de slachter brengen. Je moet opschieten, want zo'n dorpeling is zwaar. Nadat je dit 8 keer gedaan hebt, valt je overgrootvader in de slachter en is de vloek opgeheven...

Maar; nu zijn er allemaal zombies in het huis... Nu wordt het redelijk irritant, want er zitten echt overal zombies. Je kunt proberen alle zombies te vermoorden, maar je kunt ook Resident Evil-stijl alle zombies ontwijken (zoals ik).

Ga op zoek naar de eerste sleutel (die bevindt zich bovenin de eetkamer) en breng die naar de deur. Nu zal er een brug worden opgetakeld die leidt naar de tuin. Haal in de tuin de sleutel op en breng die naar de deur. Nu wordt er een ladder zichtbaar. Klim daar omhoog en haal de schakelaar om. Nu worden er weer 2 deuren geopend (de belangrijkste zit onderaan de trap). Ga in de deur onderaan de trap, haal de sleutel en breng deze naar de deur.

Nu moet je net zoals bij de molen naar beneden rollen. Als je in het water terecht komt, ga je vanaf de plek waar de dood stond gezien rechts. Ga hier omhoog voor \$100,- (totaal dus \$2410,-). Zwem naar de overkant en je komt uit bij het begin (met de vogelverschrikker). Ga nu terug naar de windmolen, bijenkorf etc. om erachter te komen dat het oorlog is...

8: It's war... fuck the teddiz!

Er is oorlog met de teddiz... ga op zoek naar schrikdraad (in de buurt van de grote bijenkorf) en spring hier overheen. Ga de deur door om orders te krijgen van de sergeant, nadat het vliegtuig is neergestort. Hij verteld je dat je het vliegtuig weg moet krijgen. Spring in het water en zwem naar het strand (pas op voor de aal) om nog een missie te krijgen; electriciteit opwekken.

Spring weer in het water en zwem onder alle banden door die verbonden zijn met een snoer (wel adem halen!). Nu zal er stroom worden opgewekt en verschijnt er een B-pad. Ga terug naar het begin van de map en schuif het ijzeren blok voor de helling.

Ga de helling op en klop op de deur van de WC. Duw het TNT-gastje van de helling af en breng hem naar links. Ontwijk de mijnen. Als hij zegt dat hij gaat zitten, ga je naar de B-pad en schiet je een vuur-noot op hem af. De rechter kant van het vliegtuig is nu weg. Ga terug naar de WC en breng het TNT-mannetje naar de andere kant. Ontwijk dit keer de ammo-kisten en de ijzeren vallende blokken. Schiet nu nog een vuur-noot op hem af om het vliegtuig neer te laten storten.

Ga naar de boot (ff zoeken) en praat met de sergeant. Nu wordt je neer gemept en het volgende moment bevindt je, je op de boot. Nu krijgen we een stukje Saving Private Ryan... Alles en iedereen behalve jij wordt neergeschoten. Merk trouwens op dat er geen tekstballon bij dit stukje zitten... Geen idee waarom, maar goed...

Ren over het strand en ga op zoek naar een deur. Hier is 屍n soldaat die je uitlegd dat de teddiz kosten wat kost dood moeten... Het volgende moment is hij zelf dood. Druk op B om z'n uitrusting over te nemen. Richt op het slot bij de deur en schiet het eraf. Loop de deur in.

Nu wordt het tricky... fucking tricky! Doe je machinegeweren weg en spring op de kratten rechts van je. Trek je geweren weer en schiet alle teddiz neer. Als je dit gedaan hebt gaat de poort omhoog. Doe je wapens weer weg en kruip onder de lasters door (met Z). Ga de hoek om en trek je wapens weer. Blijf schieten en loop vooruit en schiet de teddi die verschijnt neer. Loop

door en schiet nog 2 teddiz dood. Om de hoek zit nog een teddi. Loop nu richting de lasers en schiet de teddi dood die op de krat verschijnt. Spring door de lasers, zodat je niet geraakt wordt. Als je toch geraakt wordt, en je leeft nog, ga dan terug en pak wat chocolade.

Loop weer verder en schiet de 4 teddiz dood. Als je nu de hoek omgaat vallen er weer 2 teddiz naar beneden. Schiet ze dood en loop verder... blablabla... je snapt het principe neem ik aan? Lopen en knallen. Dit doe je totdat je bij de lift komt.

Tip: Als je R ingedrukt houdt en loopt met de C-toetsen, wordt alles stukken makkelijker!

Op de volgende verdieping is de bedoeling hetzelfde... lopen en knallen. Nix anders dan de vorige verdieping.

Op een gegeven moment kom je uit bij een klein kindje dat huilt. Conker de held gaat haar natuurlijk redden... Er komen nu allemaal onderzee?s tevoorschijn. Ga naar een plek toe waar de onderzee?s zijn en ontwijk de raketten. Ga op het einde van de plank staan en druk op 'B'. Nu schiet je de boten neer.

Nu kom je erachter dat het meisje eigenlijk een grote teddi is!!!
Let's fight!

Stap in de tank en rijd wat rond. Als de teddi z'n pop goed doet moet je op hem schieten. Dit herhaal je totdat ze beide dood zijn.

Met haar laatste krachten laat de pop de boel ontploffen over een tijdje. Vlucht van de kamer weg en ontsnap van het gebouw.

Als je op het strand komt, zorg dan niet dat je game over gaat, want ik heb hier een levensechte garantievrije bug gevonden! Als je hier namelijk game over gaat kun je het spel niet meer uitspelen!

Vlucht van 't strand om weer veilig naar huis te gaan...

9: Let's finish that panther! Matrix-style!

Bwehehe... nu wordt het koel. Ga naar de plaats waar eerst de windmolen was. Hier kom je een oude bekende tegen :)

Spring naar beneden en ga door de uitgang de molen uit. Loop om de muur heen om een tweede oude bekende te zien :p

Nu komt Berri er ook nog bij in een... erhm... strakke outfit. De bedoeling is om de bank te overvallen. Nadat je veranderdt in "Neo" Conker (Matrix) kun je de bank binnen lopen.

Na een strak filmpje moet je achter een pilaar gaan staan en wachten tot de wezels ff niet schieten. Druk op B en knal de wezels overhoop. Dit doe je tot de lasers weg gaan. Dan wordt je beloond met een filmpje (allemaal gejat van The Matrix). Ren naar de volgende pilaar en doe hetzelfde...

Na 4 pilaren kun je de volgende ruimte binnen lopen. Sjit... zjek die lasers! No worry, Berri's here...

Ga de kluis in en mep het geld neer en pak het op... Blijf dit

doen totdat er een filmpje begint... Berri dood en een alien om tegen te vechten... slik!

Loop naar de schakelaar onder de troon van de koning en haal de schakelaar over. Nu wordt de luchtsluis geopend en wordt iedereen behalve jij en die alien weg gesleurd in de diepte.

Loop naar het gele pak en stap erin. Nu krijgen we een Mario vs. Bowser gevecht. Loop op de alien af en spring (met A) om z'n aanval te ontwijken. Zodra je land blijf je op B drukken totdat de alien achterover valt. Pak hem dan op bij de achterkant van z'n hoofd en draai de alien rond. Smijt de alien dan in de diepte...

Na 3 keer dit gedaan te hebben is het over...

SJIT! Komt die alien terug... Geen zorgen, het spel is over... nu het filmpje nog bekijken (ik verklap nix, maar ik kan wel vertellen dat het funny is en een sad end bevat :[)

X: Cheats

* Deze cheats kunnen worden ingevoerd bij het option-scherm:

PRINCEALBERT - Barn Boys chapter
CLAMPIRATE - Bats Towser chapter
ANCHOVYBAY - Sloprano chapter
MONKEYSCHIN - Uga Buga chapter
SPANIELSEARS - Spooky chapter
BEELZEBUBSBUM - It's War chapter
CHOCOLATESTARFISH - Heist chapter
WELDERSBENCH - Alle chapters en scenes
BOVRILBULLETHOLE - 50 Levens
XFYHIJERPWAL IELWZS - Debug Mode (testsystemen)
EASY - Easy
VERYEASY - Very Easy
DRACULASTEABAG - Honkbalknuppel in Multiplayer
DUCHTOVENS - Koekenpan in Multiplayer
WELLYTOP - Conker in Multiplayer
EASTEREGGSRUS - Neo Conker in Multiplayer
BILLYMILLROUNDABOUT - Gregg the Grim Reaper in Multiplayer
CHINDITVICTORY - Weasel Henchman in Multiplayer
EATBOX - Caveman in Multiplayer
RUSTYSHERIFFSBADGE - Sergeant en Tediz Leader in Multiplayer
BEEFCURTAINS - Zombies en Villagers in Multiplayer
SPUNKJOCKEY - Matrix sterf-scene in Multiplayer (War) bij slachting met Chainsaw of Katana

* Typ scheldwoorden in bij de cheats om commentaar van het vlammetje terug te krijgen

* Kijk bij de openhaard naar boven in Conk and Plunker voor Banjo's hoofd

* Gebruik de chapters-sectie in Conk and Plunker en Kazooi's hoofd staat op een paraplu

* Doe een tijdje nix met Conker en wacht tot hij z'n GBC pakt. Houd R ingedrukt en beweeg de camera om Conker te zien spelen met

Killer Instinct

- * Voor de debug mode moet je een nieuw spel beginnen en dan langzaam de cartridge aan de linker kant eruit halen. Zodra je cijfertjes ziet moet je de cartridge terug duwen en voila... men zit in de debug mode. Ik heb dit zelf niet uitgetest, want ik vind dit een beetje te riskant voor een spel van pakwel 200 piek...

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