

Dragon Ball Z: The Legacy of Goku II: Future Shock FAQ/Walkthrough (Dutch)

by D MAN

Updated to vFinal on May 18, 2010

=====

Dragon Ball Z: The Legacy of Goku II
For Game Boy Advance
Dutch FAQ/Walkthrough
Created by: SSJDennis, aka Dennis van Gorkom
E-mail: DennisvanGorkom@hotmail.com

=====

Welkom allen,

back to basic was mijn gedachte tijdens deze FAQ. Ooit begon ik mijn writers
carriere met The Legacy of Goku, indertijd was ik 12? Wellicht iets ouder,
maar het heeft zeker niet veel gescheeld.

Ook voor The Legacy of Goku II had ik eerder een FAQ in petto, maar deze is
mede door het crashen van mijn computer nooit uitgebracht.

Jaren na dato heb ik mijn energie herpakt en wilde het graag nog éénmaal
proberen met deze fantastische game. Eigenlijk heeft dit spel alles waar op
gehoopt werd met het besluit van The Legacy of Goku deel één.

Meerdere personages, uitgebreide missies buiten de storyline en bonus opties
in de vorm van een ander personage.

Kortom, veel leuks en een hoop te beleven, succes met The Legacy of Goku II.

SSJDennis

=====

[01] Introductie
[02] Inhoudsopgave
[03] Besturing
[04] Walkthrough
[05] Vermiste Nameks
[06] Capsules van Goud
[07] Scouter Lezing
[08] Copyright

=====

= 03. BESTURING =

=====
Knop: Uitwerking:

A-knop Gewone/Reguliere aanval. Praten met nabije omgeving, bevestiging.

B-knop KI aanval. Annuleren.

L-toets Verander van KI aanval. Ander scherm in de Scouter/optie menu.

R-toets Ander menu/scherm.

Select Scouter.

Start Menu.

D-pad Bewegen. Dubbele aanraking laat je rennen.

=====
= 04. WALKTHROUGH =
=====

- ZESTIEN JAAR IN DE TOEKOMST... -

Uit het niets waren er ineens Androids op aarde. Één voor één werden onze helden slachtoffer van hun daden. Nu zijn Gohan en Trunks de enige overlevende Z-Warriors.

Trunks is echter nog lang niet toe aan een hevige strijd en wordt geleid door de volwassen Gohan.

Sla de steen door de midden en schiet even later twee KI bolts op de volgende steen. Trunks probeert tot het Super Saiyan niveau te geraken, maar dit mislukt.

De Androids slaan wederom toe en Gohan besluit hen de aanval te bieden, Trunks wil met hem mee, maar Gohan weigert. Wanneer Trunks blijft aanhouden bedenkt Gohan een list en ontdoet zich van Trunks.

Gebruik de "Flight Panel" om je richting Gohan te haasten. Wanneer je in zijn buurt komt blijkt het te laat...

- VANDAAG DE DAG -

Goku is nog altijd niet terug na zijn gevecht met Frieza. Gohan hoopt dat zijn vader snel thuiskomt, zodat hij zich weer kan richten op de vechtsport. Zijn moeder denkt hier anders over en sommeert hem te studeren.

*Vind het wiskunde boek

Begeef je richting de rechter deur. Vervolg je pad naar rechts en ga de trap op. Je vindt het boek op de tafel. Snel je vervolgens terug naar je kamer.

Gohan valt in slaap en wanneer hij weer wakker schrikt is zijn raam geopend en lonkt de vrijheid! Begeef je naar buiten.

- VRIJHEID! -

Direct boven je hoofd vind je een Save Point. Sla hier eventueel je gegevens op. Begeef je vervolgens richting de rechter bovenhoek. Volg het pad en sla de deur in. Ga nu naar rechts, waar je level nog afdoende is.

Je komt in een mistige omgeving en ziet daar Goku. Niets is echter wat het lijkt, want plots staat Frieza voor je. Aan jou deze duivel te verslaan.

- FRIEZA -

Laat gelijk al je KI op hem los.

Verwoest de nabij gelegen stenen om weer KI te vergaren.

KI doet in deze ongeveer tweemaal zoveel schade.

Maak het karwei af met reguliere aanvallen.

- GOHAN'S KAMER -

Frieza is verslagen! Of toch niet? Het bleek allemaal een droom.

De telefoon gaat. Begeef je weer naar de rechter kamer. De telefoon staat op het kastje voor de trap. Druk op "A" wanneer je hier aangekomen bent.

Het is Krillin en hij deelt jouw gevoel. Hij stelt voor om buiten af te spreken.

*Ontmoet Krillin en de andere in The Northern Wastelands

Begeef je naar buiten. Ren om het huis heen. Sla eventueel je spel op. Ren naar rechts. Loop door de deur en sla de andere deur ook kapot.

In de grot vind je een kist, hierin vind je een Saiyan Battle Armor, deze versterkt je kracht. Gohan trekt deze automatisch aan.

Ren naar boven en je vind een World Map.

- WORLD MAP -

Je zult nog vaker de World Map gaan gebruiken. Wen aan de omgeving en wordt niet misselijk tijdens het keren. Vlieg naar de aangegeven locatie (ster).

- NORTHERN WASTELANDS -

Begeef je richting het linkerpad. De eerste vijand die je ziet is enkel van afstand gevaarlijk. Wanneer hij aanvalt is zijn defensie volledig open en kun je toeslaan. Ook je KI zal goed van pas komen.

Wanneer alle vijanden verslagen zijn opent het krachtveld zich.

Kies het pad dat rechts naar boven leidt. Volg het pad helemaal omhoog en sla je door de hordes vijanden heen.

Sla het spel eventueel op en begeef je op de Flight Panel.

Aangekomen bij je vrienden ga je eerst naar beneden en pak je de capsule op welke je tijdens je vliegreis zag. Praat met iedereen en begeef je richting de klif.

Frieza en King Cold landen en willen een aanslag plegen op de Z-Warriors. Dan stapt Trunks op hen af en laat geen spaan van hen heel.

Trunks nodigt de Z-Warriors uit om Goku te komen begroeten. Kies de Flight Panel om dit te doen. Praat daarna met Trunks en wacht tot Goku land. Hierna zal Trunks de "toekomst" uitleggen, waarna de Z-Warriors besluiten zich hierop voor te bereiden.

- EAST DISTRICT 439 -

Begeef je richting de voordeur en verras Chi-Chi met het terugkeren van Goku.

Hierna is het aan Gohan om te trainen. Begeef je richting de linker onderhoek. In het eerste scherm vind je gelijk de World Map, waarna je opzoek bent. Toch is het raadzaam nog enig monster te verslaan.

Omdat het niet veel tijd vergt stel ik voor tot level 5 te trainen. Bekijk daarna de World Map.

*Ga naar West City

- WEST CITY -

Goku raad je aan langs Bulma te gaan voor een klein presentje. Maar hoofddoel is het vinden van Piccolo. Praat met Hercule en je krijgt zijn handtekening.

*Krijg de parade aan de gang om Piccolo te vinden

*Geef Hercule een sandwich

*Bezoek Bulma

Loop naar beneden. Om het huizenblok heen en verder naar beneden. Je loopt tegen een bruine muur aan, het teken dat je op de juist positie bent. Je ziet een rode kaart van de stad, hier kun je naar aanwijzingen speuren.

Het gebouw erachter heeft de sandwich voor Hercule. Maar natuurlijk gaat het niet zo gemakkelijk. Ook de eigenaar van dit restaurant heeft een gunst van jou te vragen.

*Vind een krant

Loop naar het eind van de rechterkant en loop weer naar het scherm van Hercule

ga vervolgens rechts. Praat met de dame bij de stand. Er blijkt een busongeluk te zijn geweest, waardoor men geen kranten verkoopt vandaag.

Ga naar rechts en kies de weg omloop. Je komt vanzelf het CC logo tegen.

- CAPSULE CORPORATION -

Loop het gebouw binnen en kies de eerste links. Begeef je naar verdieping twee, waar je koekje krijgt van mevrouw Briefs.

Volg de weg omhoog en je vind Bulma. Zij geeft je de Scouter Note, welke je vervolgens naar de elektronica zaak mag brengen.

*Bezorg de Scouter Note

Ga eerst bij Bulma op het balkon kijken en je vind een Capsule. Begeef je terug naar de receptie (level 1). Neem nu het andere zijpad. De eerste deur naar beneden en je bent in het lab van Dr. Briefs.

Praat met hem en je hebt een nieuwe opdracht erbij.

*Vind de 25 Capsules van goud

Ga terug naar de receptie en begeef je geheel terug naar de stad.

- WEST CITY -

Loop nu helemaal naar links totdat je het rode bord met daarop de kaart ziet. Ga dit gebouw binnen. Praat met de man achter de balie en hij helpt je een stap verder.

*Lever de Scouter Parts af bij Bulma

Verlaat het gebouw en ren terug naar rechts(Capsule Corporation).

- CAPSULE CORPORATION -

Ga wederom het gebouw binnen. Bij de receptie naar rechts. Naar de tweede verdieping en praat met Bulma. Je ontvangt de Scouter en kan per heden het energie level van je vrienden en vijanden checken.

Ren terug naar de receptie. Hier wordt je aangesproken en verzocht contact te zoeken met Dr. Briefs.

*Vind de spion binnen Capsule Corporation

Loop de rechter zijgang in. Loop helemaal door het einde aan rechts. Je praat met de agent en krijgt een security card. Ga nu weer helemaal naar links de andere zijgang in.

Begeef je naar de kelder. Hier vind je twee capsules. Ga daarna naar het hoogste plateau(level 3).

Loop over de brug, zo naar de rechter deur. Open deze. Loop naar binnen en

druk op de rode knop. Ga terug naar de loopbrug en ga nu naar de andere toren.

Spreek met de geleerde en je hebt hem ontmaskerd. Hij laat vervolgens een wolf op je los. Versla deze en Newman zal opgesloten worden. Je krijgt de rode security card van de agent, waarna je voortaan de personen welke je eerder bekeek met je Scouter kunt terugzien op de computer.

Verlaat Capsule Corporation wederom. Loop in West City helemaal naar boven totdat je in een ander gedeelte uitkomt.

- WEST CITY HIGHWAY -

Eenmaal buiten de stad blijkt de buschauffeur ernstig ongerust. Eerder was er een ongeluk, maar nu zijn vier kinderen zoek.

*Red de vier kinderen

We gaan eerst het linkerpad af. Versla hier twee wolven. Vervolg je pad en neem de bocht mee naar rechts. Betreed het scherm rechts en je vind Yajirobe. Deze geeft je een Senzu Bean.

Neem nu het pad omhoog. Volg de weg omhoog. Tussendoor kom je een grot tegen. Ga deze binnen en vind het eerste kind(een meisje).

Ga de grot uit en vervolg het pad omhoog. Versla enkele slangen en loop over de brug heen. Je vind een Flight Panel welke naar de verongelukte bus leidt.

Hier vind je kind nummer twee (wederom een meisje). Ren helemaal terug naar rechts. Daarna heel de weg terug naar beneden. Vervolgens terug naar de plek waar Yajirobe was. Ga nu naar rechts. Kies nu de weg omhoog.

Versla vier wolven en kies het pad omhoog. Hier vind je nog een kind, echter is deze omsingelt door wolven. Versla de wolven. Benader daarna het derde kind(een jongetje).

Ga nu terug naar beneden en kies het linker pad.

Volg dit pad en je vind het vierde en laatste kind(ook een jongetje). Dan is het tijd om helemaal terug te gaan naar de buschauffeur om diverse mensen gerust te stellen.

Het pad naar beneden, de weg naar links. Een afbuiging naar rechts, de gang met de twee wolven en je bent er. Kies de linker afslag. Hier vind je onze eerste Capsule van goud. Praat met de buschauffeur(Larry) en je missie is compleet.

Ga nu twee schermen naar links. Hier zie je een dame op een bankje zitten en een jongetje met een rood shirt dat aan het spelen is. Praat tegen de jongen en hij wil Hercule zijn handtekening ruilen. Je ontvangt een capsule van goud. Ren dan twee schermen terug naar rechts.

- WEST CITY -

Loop nu helemaal naar beneden, maar verlaat het scherm niet. Wanneer je zover mogelijk beneden ben vertrek je richting links. Clarence heeft zijn positie achter de stand van de kranten weer ingenomen en wil ons graag te woord staan.

Hij is je zeer dankbaar voor het redden van zijn zoon en als beloning geeft hij je een gratis krant.

Loop naar beneden en hier kom je een groep met huisjes tegen. Betreed het meest rechtse huis voor een capsule. Het middelste huis is nog niet van toepassing, waar we hier eerst een sidequest voor moeten ondernemen.

Ren verder naar beneden en totdat je tegen de bruine stadsmuur aanloopt. Van hier ga je één scherm naar links. Je loopt praktisch gelijk tegen het restaurant aan.

Loop binnen en ruil een sandwich voor de krant welke je eerder hebt verkregen.

Ga nu terug richting de parade (helemaal omhoog). Geef de sandwich aan Hercule om vervolgens het volgende klusje in ontvangst te nemen.

*Vind het album "Eyes of the Lion"

Muziek is ons volgende doelwit. Ga één scherm naar links en betreed het gebouw de eigenaar vertelt je dat deze single niet te koop is en verwijst je naar de antiek winkel.

Loop verder naar links totdat je de stadsmuur raakt, dan helemaal omhoog. Aan het eind van de weg naar rechts. Je ziet de stadskaat, hier is de antiek winkel.

Praat met de eigenaar en je ontvangt de single.

Ga de winkel uit, loop een klein stukje naar rechts en loopt rechts naast de winkel een soort opening in. Hier staat ook een prullenbak en er loopt een zwerver. Loop verder naar rechts en je vind een capsule van goud.

We lopen weer terug en naar beneden(via de weg). Verlaat het scherm echter via de rechterkant om bij de optocht uit te komen. Praat met Hercule en de optocht gaat eindelijk van start.

Loop nu naar boven om eindelijk bij Piccolo aan te komen.

Hierna heb je een nieuwe optie tot je beschikking, je kunt namelijk van personage wisselen bij een Save Point. Laten we dit gelijk maar eens gaan doen.

*Piccolo moet met Goku of de burgemeester praten over een probleem

Loop het gebouw boven je binnen en daar vind je de burgemeester. Deze verteld over een triceratops die door het lint gegaan is en vraagt jouw hulp.

*Red het dorp van de triceratops

Ren naar beneden, om de huizengroep heen en verder naar beneden. Ga door de uitgang beneden naar het dorp.

- TRICERATOPS JUNGLE -

Volg het pad en breek de deur met level 10 erop. Alleen Piccolo kan deze poort breken.

Volg het pad en buig af naar beneden. Hier vind je een clubje vijanden. Als deze allemaal verslagen zijn ga je verder naar links. Bij het beeld van de triceratops vind je wederom een capsule van goud.

Ga terug naar rechts en weer naar boven. Ga de brug over naar rechts. Hier ga je naar beneden.

Volg het pad links en ga over een natuurlijke brug. Vervolgens bij de waterval naar beneden. Volg het pad over de rijstplantages, uiteindelijk aan het eind van de weg vind je een capsule van goud.

Ren terug over de natuurlijke brug, volg het pad rechts en ga een scherm naar beneden. Hier vind je een capsule.

Ren nu terug tot de waterval. Ga hier onderdoor. Volg het pad en buig aan het eind af naar beneden. Ga over de brug(hier liep je eerder onderdoor).

Volg het pad naar beneden en je bereikt het dorp.

Pas op voor de triceratops welke er omheen rennen, wanneer je deze aanraakt zul je HP verliezen. Bekijk het huis en rechts onder vind je in de oude kist een capsule.

Verlaat via de onderkant het dorp. Nu kom je in diverse velden, waar een groep triceratops doorheen rent. Het is de bedoeling een uitweg te vinden in deze doolhof.

Ren als eerst achter de groep onder je aan. Bijna aan het eind van je een rustpunt aan de zijkant. Wacht hier tot de groep weer voorbij je snelt. Ga verder naar beneden. Wacht ook hier in de inham tot de groep voorbij is geschoten. Vervolg je weg naar rechts.

Ga rechtdoor, of omhoog, bekijk welke groep je achterna kunt rennen. In het midden is een rustpunt. Wanneer een groep voorbij is kun je verder naar rechts en naar boven.

Ren zoveel mogelijk naar links, wanneer de groep voorbij is kun je weer naar rechts lopen. Neem de inham en wacht wederom. Ga vervolgens verder naar rechts en loop omhoog.

- KING TRICERATOPS -

Een grote triceratops zal je opwachten, aan jou de taak hem te verslaan.

Begeef je in de vernauwing waar je uit bent gekomen. De king is te groot en zal je hier NOOIT kunnen raken. Geef hem af en toe een tik. Herhaal dit totdat al zijn HP vergaan is.

De king heeft veel HP (850 om precies te zijn), dit houdt in dat je hem vaak zult moeten raken (om en nabij 85x!!).

Het zal een lang gevecht worden, maar wanneer je geduldig bent zul je deze zonder kleerscheuren doorkomen.

Je keert hierna terug naar het dorp. Neem de Flight Panel.

- WEST CITY -

Terug bij de poorten van West City wordt Piccolo verrast door Cooler. Deze daagt Goku uit voor een gevecht in Namek, waarna hij weer vertrekt.

Ren weer helemaal naar boven, op naar de burgemeester. Sla eventueel je spel op. Aangekomen in het gemeentehuis is er een ceremonie ter ere van Hercule. Wanneer de burgemeester hem de sleutel wil overhandigen zal een dief er met deze vandoor gaan.

*Verkrijg de sleutel van de stad

Verlaat het gemeentehuis en zet de achtervolging in. Ga eerst naar beneden, vervolgens gelijk naar links. De man zal verdwijnen in de opening links onder.

Volg de weg naar beneden, maar maak bij het rode huis een kleine uitstap naar links. In het gras zit een dame met rood haar, wanneer je haar aanspreekt zal zij vertellen over het lot van haar man.

*Red de man van de Warlord

Ga nu weer achter de dief aan.

- WARLORD'S DOMAIN -

Loop naar de gesloten deur, waarna de beveiliging je toegang verschaft. Neem de afslag naar links en je komt in een groot veld. Neem hier een curve naar links onder.

Helemaal in de linkerhoek vind je een capsule van goud.

Begeef je verder omhoog en volg het pad naar links. In het volgende scherm ga je zover mogelijk naar links, baan je daarna een weg naar onderen. Verlaat het scherm linksonder.

Steek in het volgende scherm gelijk links door. En doe dit in het volgende scherm weer.

Ren daarna zoveel mogelijk links en je komt op een strand. Hier zul je een capsule vinden. Ren omhoog en neem de Flight Panel.

Loop verder omhoog en betreed het huis. Kijk in de kist voor een capsule. Praat hierna met de "dief". De man stemt in om de sleutel terug te geven, je zult hem echter wel zelf moeten oppikken uit de grot.

Tijd om de weg terug in te slaan.

Ga naar beneden en neem de Flight Panel. Steek nu weer rechts door het veld en in het volgende scherm ga je naar rechtsboven. Volg het pad dat naar beneden leidt.

Vervolg je weg naar rechts, in het volgende scherm naar boven en je vind de grot. Hier binnen vind je een grote kist met daarin de sleutel.

Ga verder naar boven. Hier vind je een oud gebouw. Loop hier rechts omheen en je vind de ontvoerde man. Als dank zal hij je een capsule van goud geven. Ga daarna het gebouw binnen en pak de andere capsule.

Verlaat daarna het gebouw en vervolg je weg richting rechts. Blijf het pad volgen en blijf rechts aanhouden. Sla aan het eind je spel op. Na deze missie was ik level 18 met Piccolo.

- WEST CITY -

Tijd om de sleutel terug te brengen. Loop eerst zoveel mogelijk naar rechts en dan omhoog. Verlaat het scherm. Ga in het volgende scherm gelijk rechts en het gemeentehuis staat voor je neus.

Spreek met de burgemeester, deze geeft de sleutel van de stad aan Hercule en het is tijd om West City bijna achter ons te laten.

*Vind Goku in East District 439

Eerst maken we echter nog een uitstapje naar Capsule Corporation. Ga via de World Map, aangezien dit sneller is.

- CAPSULE CORPORATION -

Loop het gebouw binnen. Steek rechtdoor, totdat je tegen een fontijn aanloopt. Ga nu iets naar links en vind het huisje. Hier zul je het opnemen tegen Yamcha Krillin en Tien.

Een makkelijke manier om hen te verslaan is om je te verschuilen achter een pilaar. Jij kunt hen zodoende wel raken, terwijl zij maar blijven lopen.

Elke keer als je een Z-Warrior verslaat krijg je een capsule.

Nadat allen zijn verslagen gaan we ons wederom tot de World Map begeven.

- WORLD MAP -

Begeef je richting de aangegeven locatie.

- EAST DISTRICT 439 -

Aangekomen zet je een paar passen waarna Piccolo verder zal vliegen. Hij heeft met Goku afgesproken. Hij, Piccolo en Gohan zullen de komende drie jaar gaan trainen, zodat men klaar is voor de te komen Androids.

- DRIE JAAR LATER... -

Onze helden hebben hard getraind en dit werpt zijn vruchten af.

Gohan heeft een "X" aantal levels verkregen (in mijn geval 6, tot level 9) waarna hij de Masenko leert.

Piccolo op zijn beurt heeft in mijn geval één level verkregen (level 19), hij heeft nu de beschikking over het Special Beam Cannon.

Goku geeft je als laatste de hint om Master Roshi te gaan bezoeken.

*Onderschep de Androids op Amenbo Island

*Bezoek Master Roshi

Ren gelijk naar boven, op het Save Point kies ik ervoor om wederom Gohan te zijn. Ga nu naar de World Map, deze is in het volgende scherm links onder.

- WORLD MAP -

Vlieg niet gelijk naar de aangegeven bestemming. We gaan eerst Master Roshi een bezoekje brengen. Zijn eiland is het paarse stipje het dichtst bij jou in de buurt.

- MASTER ROSHI'S ISLAND -

Ga op het eiland gelijk helemaal naar rechts. Hier vind je een capsule van goud. Betreed het huis en praat met Master Roshi.

Gohan leert de Super Kick, ga daarna terug naar de Save Point en ga nu met Piccolo langs het huis. Piccolo leert de Spin Punch.

Ga terug naar de Save Point en wordt wederom Gohan. Betreed de World Map en ga naar de aangegeven locatie.

- AMENBO ISLAND -

Alle Z-Warriors zijn aanwezig. Wanneer je zover bent ga je helemaal naar links en praat met Yajirobe. Er ontstaan enkele gebeurtenissen, waarna een Flight Panel verschijnt.

- SASEBO -

Volg het pad dat uiteindelijk naar rechts leidt. Loop verder omhoog totdat je de kreet van Yamcha hoort. Yamcha is ten slachtoffer gevallen aan de Androids. Gelukkig is het nog niet te laat en Goku laat Krillin hem meenemen ter verzorging.

Vervolgens zullen de krijgers een ander slagveld kiezen.

- ONDERTUSSEN... -

Vegeta is nog altijd zwaar teleurgesteld dat hij geen Super Saiyan is geworden terwijl hij toch de Saiyan prins is. Door de komst van de Saiyan uit de toekomst is Vegeta nog onzekerder geworden en traint nu in de ruimte.

Wanneer je weer controle hebt over Vegeta is hij erin geslaagd om te transformeren in een Super Saiyan. Hij is opgelucht en het is tijd om de weg

richting Aarde weer in te slaan.

- CAPSULE CORPORATION -

Aangekomen op Aarde is het volgens Vegeta tijd om de strijd aan te gaan.

*Vind Goku en de andere op The Southern Continent

Wanneer je naar rechts loopt zul je een geleerde tegenkomen. Deze stelt voor dat je eventuele Nameks, welke je tegenkomt op je reis, richting hem stuurt, zodat ze tegelijkertijd richting nieuw Namek kunnen reizen.

*Vind de zeven Nameks

Loop hierna naar de World Map.

- WORLD MAP -

Net als met Gohan en Piccolo gaan we ook met Vegeta richting Master Roshi. Dus niet de aangegeven locatie aanhouden, maar de paarse stip welke het meest rechts is aangegeven.

- MASTER ROSHI'S ISLAND -

Loop gelijk richting het huis van Master Roshi. Praat met hem en Vegeta zal de Two Handed Smash techniek onder de knie krijgen. Verlaat nu het huis en ga terug naar de World Map.

- WORLD MAP -

Begeef je nu naar de aangegeven locatie.

- SOUTHERN CONTINENT -

Loop vanaf het begin punt naar links. Hier vind je een capsule van goud. Ga nu omhoog en volg het pad naar rechts. Je komt uiteindelijk bij een vortex.

Versla de vijanden in deze ruimte om het krachtveld op te heven.

Ga door het krachtveld. Loop verder omhoog en kies de weg links, blijf deze vervolgen en uiteindelijk kom je uit bij een capsule van goud.

Loop nu terug naar waar je begon. Kies nu de weg die naar boven leidt. Hier is het gevecht tussen Goku en de Androids.

Helaas voor Goku komt zijn hartkwaal op een ongunstig moment. De kansen lijken omgedraaid, maar dan mengt Vegeta zich in de strijd.

- ANDROID #19 -

Begin met een weg ren actie. Je wilt namelijk in een Super Saiyan veranderen.

Wanneer je eenmaal Super Saiyan bent kun je de strijd aangaan. Gebruik enkel gewone aanvallen, omdat de Android je KI kan absorberen.

- SOUTERN CONTINENT -

#19 is verslagen, maar Android #20 is nog actief, maar zet het op een lopen.

Je hebt nu de controle over Piccolo. Ga echter niet gelijk achter de Android aan. We gaan eerst een stukje terug.

Loop een tijdje naar beneden en uiteindelijk kom je bij een weg geblokkeerd door twee rotsblokken. Breek deze open en je vind een Save Point. Verander hier in Gohan.

We gaan nu het level van Gohan tot 15 vergroten. Het lijkt een lange weg, maar de vijanden in dit gebied geven een mooi aantal EXP, waardoor het een stuk sneller gaat.

Éénmaal op minimaal level 15 keer je terug naar het Save Point. Sla je spel op. Ga nu één scherm omhoog en gelijk naar rechts.

Hier vind je een level 15 deur, waar alleen Gohan mag passeren.

In de grot vind je gelijk een capsule. Loop over de brug en ga de grot weer uit. Volg het pad en je vind een plek vol met slangen. Neem eerst de rechter bovenhoek.

Volg de weg en steek gelijk rechts over. In deze hal vind je een capsule. Ga dan verder naar beneden. Ook hier kom je aan het eind van de weg een capsule tegen.

Neem de weg weer omhoog en buig links af. Ga in het volgende scherm naar beneden en kies de rechter uitgang. Je bent nu in een grote hal, waarin ik eigenlijk hoop dat je dichtbij een nieuwe level up zit.

Versla een paar vijanden en in de grote open bak zie je een T-Rex. Gebruik Masenko om deze "veilig" aan te vallen. Wanneer je zonder KI komt te zitten is het natuurlijk heerlijk als deze volledig wordt aangevuld middels een level up. Mocht dit niet gebeuren, dan zul je of de bak in moeten, of je probeert een dergelijke situatie te forceren.

Wanneer de T-Rex verslagen is kun je veilig de bak ingaan en de capsule van goud bemachtigen.

Baan je een weg terug. In het volgende scherm gelijk links en neem de andere onderste uitgang. Ook in het volgende scherm ga je helemaal naar beneden.

Terug door de grot, over de brug, zo weer naar de realiteit van de dag. Het was een leuk uitstapje en Gohan is aanzienlijk gestegen in level.

Volg het pad naar rechts en ga bij de eerste mogelijkheid omhoog. Wederom door de poort welke voorheen voorzien was van hoogspanning. Blijf omhoog trekken, iets met de bocht mee naar links, maar onze hoofd prioriteit blijft omhoog lopen.

In het veld waar Android #19 zijn einde vond gaan we eindelijk in de achtervolging. Ook hier is een Save Point, sla je spel eventueel op, behoud Gohan of verander van personage.

Persoonlijk ga ik nu met Vegeta verder, omdat zijn Super Saiyan kracht ons nog goed van pas kan komen.

Volg het pad omhoog en je komt bij een Flight Panel uit. Verander in de Super Saiyan vorm en neem deze Flight Panel, waar Android #20 je opwacht.

- ANDROID #20 -

Gelukkig ben je al in de Super Saiyan vorm, waardoor je tijd en energie kunt besparen. Kies gelijk vol de aanval en probeer #20 van de ene naar de andere hoek te slaan.

Voor mijn gevoel was dit een makkelijker gevecht dan tegen #19, wanneer #20 met een laag HP overblijft zal het gevecht gestaakt worden.

#20 oftewel Dr. Gero neemt het hazenpad, onderweg om Androids #17 en #18 te activeren. Het gezelschap is erbij gebaat hem zo snel mogelijk op te sporen.

*Vind het geheime lab van Dr. Gero

Neem de World Map, vlieg naar de aangegeven locatie.

- NORTHERN MOUNTAINS -

Sla eventueel je spel op. Neem de onderste uitgang. Hier vind je vele zwijnen samen op een kluitje. Zij beschermen een capsule van goud.

Ga terug naar de Save Point. Verruil Vegeta voor Gohan. Neem nu de linker uitgang. Volg het pad wat links omhoog gaat. Hier ontmoet je de havik, een nieuw soort vijand.

Ren verder, je komt in een ruimte afgesloten door rotsblokken. Hierachter vind je veel zwijnen en een speciale deur voor wanneer Piccolo level 30 bereikt.

Ga links af, met de bocht mee verder naar links. Blijf de weg volgen en je vindt een capsule. Volg het pad omhoog en Dr. Gero komt te voorschijn. Hij valt je aan.

Probeer hem vaak en snel te raken. Na enkele aanvallen kiest hij er wederom voor om zich uit de voeten te maken. Sla op bij de Save Point.

Neem de bovenste uitgang. Hier zal een sterk schild staan, wat alleen uit gezet kan worden door het vernietigen van drie generatoren.

*Vernietig de drie generatoren

Ook staan hier enkele robots opgesteld. Let er goed op, wanneer zij een laag HP gehalte krijgen zullen zij zichzelf opblazen. Kies de gang links. Volg de weg en onze vriend Dr. Gero wacht je weer op. Sla zijn HP tot ongeveer de helft eraf en hij zal weer vluchten.

Ga aan de andere kant van de brug naar beneden en vind hier een capsule van goud. Daarna naar links, versla de tijgers en kies het pad naar beneden. Volg deze helemaal naar beneden en vind een capsule.

Iets meer naar links zul je hier ook Yajirobe vinden. Zoals altijd zal hij je belonen met een Senzu Bean. Ga nu weer terug naar boven.

Kies nu de linkerkant nadat je alle tijgers verslagen hebt. Gohan hoort muziek welke uit een huisje boven in komt. We nemen eerst het pad naar beneden, ook hier staat een huis.

Loop naar beneden en je vind een Save Point. Ga hier de richel af en je komt uit bij een capsule.

Praat eventueel met iedereen die hier rondloopt en vertrek terug richting het huis dat muziek maakt. Ga verder omhoog. We trekken verder een grot in. Hier zul je diverse switches vinden.

Zet de kleuren zwart, groen en blauw op on. Een deur zal zich openen. Trek uit de grot en je komt bij de feest tent aan. Loop hierom heen en je vind bovenin een capsule.

Loop het huis binnen en betreed de deur welke je geopend hebt.

Hier vind je de eerste generator. Breek alle glazen om het krachtveld te verzwakken. Ren terug door de grot en ga naar beneden. Neem nu het linkerpad. Volg de weg. Ook hier zul je bij een capsule van goud uitkomen.

Vertrek terug naar beneden. Sla je weer door diverse vijanden heen en kies de uitweg naar rechts. Ga verder naar rechts. Versla de tijgers en ga weer naar rechts. Hier vochten we eerder met Dr. Gero, zet ook hier weer koers naar rechts.

Blijf je koers naar rechts vervolgen en duik het gat rechts in, ook hier staat een generator. Volg het pad verder naar rechts. Dr. Gero staat je wederom op te wachten. Versla hem net als de laatste keer en ga verder naar rechts.

Het volgende scherm bevat een groot open veld. We gaan eerst de ruimte rechts onderin bekijken. Sla je door de vijanden heen en vertrek naar boven. Trek de lijn door en maak een uitstapje naar de richel. Hier vind je een capsule van goud. Ga daarna weer verder naar boven.

Je komt bij een brontosaurus uit, welke in de weg ligt met haar nest. Gohan bied aan haar nest te verplaatsen en dit wordt je volgende taak.

Ik stel voor dat je Vegeta verkiest, dan in een Super Saiyan veranderd en dan pas een ei oppikt. Zodoende ben je sneller dan normaal.

Lok de vijand uit hun positie en loop er dan met een kringetje erom heen. Als je geraakt wordt zal het ei breken en kun je overnieuw beginnen. Ik stel voor dat je het Save Point gebruikt na elk ei. Dit om eventuele frustratie te voorkomen bij een lege batterij of een stoomstoring.

Sla na deze kleine omwenteling alle ruiten kapot, waarna het krachtveld zichzelf zal opheffen.

Ga nu weer naar beneden en volg het pad omlaag. Waar je voorheen de eieren moest dumpen mag je nu naar links. In de ruimte met de vele robots ga je omhoog. Hier vind je een capsule van goud.

Terug naar beneden en volg nu het pad naar links weer. Ga verder naar links en je komt bij de oude generator aan. Nog één keer naar links en je mag door de voorheen beveiligde deur heen.

Loop omhoog en je ziet het opwekken van #17 & #18. Wanneer je weer kunt bewegen loop je naar de deur en slaat deze kapot.

De Androids vernietigen Dr. Gero en wanneer Trunks het lab vernietigd gaan ze opzoek naar Goku.

Tijd om de achtervolging in te zetten.

*Volg Android #16, #17, en #18

Loop omhoog en ga de eerste rechts. Hier vind je een Save Point. Ga terug en loop omhoog. Hier vind je een Flight Panel.

- ANDROID #18 -

De Androids willen ervandoor. Maar zijn het zat dat jij hen achtervolgd. #18 zet vervolgens de aanval in.

Verander gelijk in de Super Saiyan vorm.

Ren op Android #18 af en zet gelijk de aanval in met reguliere aanvallen.

Je hoeft haar niet veel te verzwakken, waarna ze met één aanval jou verslaat.

Alle Z-Warriors zijn uiteindelijk verslagen waarna het Android drietal zijn vertrek neemt.

Piccolo besluit richting Kami te gaan.

- WORLD MAP -

Vlieg naar de aangegeven bestemming.

*Ga naar Kami

- KAMI'S LOOKOUT -

Loop in de Lookout omhoog en je komt Mr. PoPo tegen. Loop nu helemaal naar links en dan omhoog.

Hier is één van de zeven Nameks. Loop nu de Lookout binnen. Kami is het oneens met Piccolo en wil vooralsnog geen combinatie vormen.

Ondertussen...

Goku is herstellende van zijn hart kwaal, Bulma ontdekt dat de tijdmachine van Trunks ook op een andere locatie is gearriveerd. Dit klinkt Trunks vreemd in de oren, waarna hij op onderzoek uitgaat.

*Onderzoek Ginger Town

- EAST DISTRICT 439 -

Verlaat het huis van Goku. Loop zover mogelijk naar boven en houdt links aan, hier vind een capsule. Ga nu terug. Loop helemaal naar beneden en gebruik de World Map.

Vlieg naar de paarse stip welke iets boven je huidige locatie ligt. Dit zijn de Nothern Mountains.

- NORTHERN MOUNTAINS -

Loop naar de Save Point en wordt Gohan (ik ga ervan uit dat hij tenminste level 25 heeft bereikt). Loop omhoog en sla de deur kapot.

Volg het pad dat ietwat rechts afbuigt. Aan het eind vind je hier een capsule van goud. Ga nu naar boven.

Ga met de bocht mee naar links. Ga verder omhoog en hier vind je een capsule. Loop nu terug. Wanneer je weer bij de Save Point komt verander je terug in Trunks.

Vlieg nu naar de aangegeven bestemming.

- GINGERTOWN -

Loop naar rechts, het pad rechtdoor is afgesloten. Hier komt je Yajirobe weer eens tegen. Dit keer geen Senzu Bean, maar je kunt ze verdienen bij Korin. Dit doe je door drie vissen te vangen en deze aan hem te geven.

Ga verder omhoog en kies het pad links. Volg deze verder naar links en ga op het eind naar beneden. Hier vind je de tijdmachine, onbemand, maar Gohan is er zeker van dat de reiziger nog in de buurt moet wezen.

*Ontdek de reiziger

Duik helemaal rechts onderin de hoek in, hier vind je een capsule van goud. Ga dan helemaal naar rechts. In het volgende scherm naar beneden. Volg het pad naar links en ga tussendoor omhoog. Hier vind je een oude visser met een verzoek.

*Haal het visvoer uit West City

Ga nu weer verder naar links en sla een weg omhoog in. Aan het eind ga je rechtsaf en loop je omhoog. Hier vind je hetgeen waarna je opzoek bent.

- WORLD MAP -

Kami weet wat de Z-Warriors te wachten staat, maar wil dit niet prijs geven. Hij besluit alsnog met Piccolo samen te smelten en samen zullen ze de strijd aangaan.

Piccolo kan hierna veranderen in de Super Namek vorm. Ook kan hij het Scatter Shot gebruiken.

Ga eerst naar West City.

- WEST CITY -

We komen voor het visvoer. Ga één scherm naar beneden en één naar rechts. Je ziet hier een huizen groep. In het middelste huis zul je een omaatje vinden, zij geeft je het visvoer voor haar man.

Ga nu terug naar de World Map. Vlieg naar de aangegeven locatie.

- GINGERTOWN -

Ga nu weer naar links, omhoog en blijf links aanhouden. Ga vervolgens een stuk omhoog en weer naar links.

Aan het eind ga je naar beneden. Neem het pad naar links en ga verder naar beneden. Wederom naar links en ga halverwege omhoog. Geef de visser zijn voer.

Als beloning krijg je een capsule van goud.

Ga nu weer naar rechts en omhoog. Dan weer naar rechts en blijf omhoog lopen. In het volgende scherm verder naar rechts en ga vervolgens naar beneden. Aan het eind van het pad weer naar rechts, ga hier tussendoor naar beneden.

Wederom een leuk uitstapje, maar we hebben in ieder geval ons level omhoog kunnen werken.

Ga nu terug naar de poort. Sla deze kapot. Ga omhoog, hier vind je veel kleding op de grond liggen. Aan de linkerkant, zie je tussen twee torens een pad lopen. Ga hier links en nogmaals naar links. Loop hier omhoog en je vind een capsule van goud.

Sla nu rechtsaf en loop nog een stukje naar rechts. Hier vind je Cell. Na een korte dialoog zal hij de aanval op je inzetten.

- CELL -

Ontwijk Cell zo goed mogelijk. Probeer een ruimte tussen jullie te creëren. Verander hierna in de Super Namek. Sla hem vervolgens van de ene naar de andere hoek.

Probeer hem zoveel mogelijk schade toe te dienen en af en toe een energie bal op te pikken. Mijn ervaring leert dat Piccolo sneller zijn energie verliest dan een Super Saiyan. Wees vooral op je hoede voor de absorb aanval van Cell, deze herstelt zijn energie en haalt de jouwe weg.

- GINGERTOWN -

Na het gevecht vlucht Cell. Piccolo heeft tijd voor zichzelf nodig, waarna

Trunks en Gohan besluiten het lab te vernietigen. Op deze manier hopen zij Cell in de toekomst niet wederom tegen te komen.

*Vernietig het lab van Dr. Gero

Je hebt nu de controle over Trunks. Loop naar beneden en verlaat Gingertown middels de World Map.

Vlieg naar de aangegeven bestemming.

- NORTHERN MOUNTAINS -

Loop naar de Save Point een klein stukje omhoog. Verander hier in Piccolo. Loop hierna verder naar links.

Volg het pad omhoog. Sla je een weg door de afzetting en ga verder naar boven. Hier vind je een deur die alleen Piccolo kan kapot slaan, voorwaarde is wel dat hij tenminste level 30 heeft bereikt.

Indien dit bij jou nog niet het geval is, stel ik voor dat je tot minimaal level 30 traint met Piccolo. De blauwe slangen in het begin, of rechts gelijk in Gingertown (panthers) geven goede EXP waarde.

Binnen de muren staat een grote robot je op te wachten. Gelukkig is alleen HP zijn sterke punt. Na het verslaan van de robot ga je naar links.

Volg het pad en hier vind je een Namek. Verlaat nu weer het scherm rechts, versla de robot en ga verder naar beneden.

Ga nu weer naar links en volg het pad omhoog. Ga verder omhoog en je zult bij een Save Point uitkomen. Verander nu in Trunks.

Neem dan het pad omhoog en blijf omhoog lopen. Je komt nu in een ruimte met twee grote robots. Gelukkig niet beide tegelijkertijd. Versla ze, of ren erom heen en ga verder naar boven.

Ga in het volgende scherm naar links. Aan het eind is hier een deur welke alleen door Trunks vernietigd kan worden. Sla de deur open.

Doorloop het lab, in de tussentijd zal Krillin je vergezellen. Nadat de hoofd computer is vernietigd zal het lab zichzelf gaan opblazen. Maak je dus uit de voeten.

Eenmaal buiten stort de ingang van het lab in. Krillin stelt voor dat we een kijkje bij Goku gaan nemen. Dan verschijnt er een World Map.

*Neem een kijkje bij Goku

Neem de World Map en vlieg naar de aangegeven bestemming.

- MASTER ROSHI'S ISLAND -

Aangekomen op het eiland loop je richting het huis. Master Roshi verklapt alvast dat Goku boven is.

Goku komt bij van zijn kwaal en lijkt weer topfit. Hij heeft een plan bedacht

om snel sterker te worden. Hierna zal hij Vegeta gaan opzoeken en krijg je de controle terug.

*Ga naar Kami's Lookout

Pak de World Map. Vlieg naar de aangegeven bestemming.

- KAMI'S LOOKOUT -

Ga helemaal naar boven en betreed de toren. Neem de bocht naar rechts, de andere staan al op je te wachten.

Alle Saiyans zullen gaan trainen om klaar te zijn voor Cell. In de tussentijd zal Piccolo de Androids bezig moeten houden.

*Hou de Androids tegen

Ga naar rechts en dan naar beneden, verlaat de Lookout middels de World Map, vlieg naar de aangegeven locatie.

- MASTER ROSHI'S ISLAND -

Loop naar het huis. De Androids zullen je opgewacht hebben en zijn benieuwd waar Goku is. Piccolo weigert hen te helpen en daagt Android #17 uit voor een gevecht.

Ga nu naar links, hier vind je een Flight Panel.

- ANDROID #17 -

Ren net als eerder bij Cell weg van Android #17. Neem je Super Namek vorm aan. Sla er nu op los met reguliere aanvallen. Probeer in de tussentijd enkele rotsen te breken, zodat je energie level iets kan herstellen. Na een klein gedeelte van zijn energie te hebben afgenomen zal het gevecht staken.

Het eiland breekt door midden, maar Piccolo en Android #17 willen verder gaan met hun duel. Neem de Flight Panel.

Mijn energie was op, dus ik nam een kleine pauze om eerst alle rotsen te breken. Helaas bracht dit nog niet veel energie terug. Ik begon in de gewone Namek vorm. Toen mijn HP lager werd besloot ik toch Super Namek te worden.

Mijn HP steeg terug en mijn kracht werd groter. Je doel is Android #17 tot de helft van zijn HP te verlagen.

Het gevecht stopt weer, waarna Android #16 vast stelt dat Piccolo hulp uit onverwachte hoek krijgt. Android #17 zet vervolgens nog één keer alles op alles.

Je energie balk zal geheel wegzakken. Ga hierna achter een boom staan en wacht totdat Android #17 je nadert. Val hem aan en herhaal dit proces, totdat hij bij een kwart van zijn HP komt. Spin Fist is hier uiterst effectief.

Cell nadert de Androids en wil hen graag absorberen. Na een korte dialoog zal

hij ook daadwerkelijk Android #17 absorberen en veranderen in Semi-Perfect Cell.

Tien houdt Cell nog op, maar uiteindelijk wordt het ook hem te veel. Dan verschijnt Goku en brengt zijn vrienden naar Korin voor een Senzu Bean. De dag is voorbij en Trunks en Vegeta komen uit de Hyperbolic Time Chamber.

*Begroet Vegeta en Trunks

Ren de Lookout in en neem het pad naar rechts.

Trunks en Vegeta komen uit de Hyperbolic Time Chamber.

Trunks heeft de Sword Blast geleerd en Vegeta de Energie Punch.

*Hou Cell tegen om Android #18 te absorberen

Hierna is het tijd om de strijd met Cell aan te gaan. Ik stel voor om eerst met zowel Vegeta als Trunks minimaal level 30 te bereiken.

Vlieg nu naar East District 439.

- EAST DISTRICT 439 -

Wanneer geland ga je helemaal naar boven en vervolgens naar links. Aan het eind vind je deur voor Vegeta (minimaal level 30).

In de kamer van Vegeta vind je gelijk een capsule. Let op, hier zullen ook ninja's zich schuilhouden. Pas dus op met de hoeken waar je voorbij loopt.

Loop boven in het scherm uit. Volg het pad en je vind een capsule van goud. Ga daarna verder omhoog. Volg het pad dat naar links gaat.

Ga hierna naar boven. Loop dan een stuk naar boven en ga naar rechts. Aan het eind van dit pad lijkt het dood te lopen, dit is echter niet waar. Loop bij de bomen omhoog en je zult een geheim pad ontdekken. Aan het eind van dit pad staat een verloren Namek.

Loop daarna terug naar links. En neem het pad terug naar beneden. Ga daarna verder naar beneden. Sla je een pad door het stenen blok.

Hier zul je een Save Point aantreffen, samen met een capsule van goud. Neem daarna het pad naar rechts.

Blijf rechts aanhouden en ga op het eind naar beneden. Loop vervolgens twee keer naar rechts en neem de World Map. Vlieg nu naar de aangegeven bestemming.

- TROPICAL ISLAND -

Gebruik de Save Point en verander in je sterkste personage. In mijn geval was dit Vegeta.

Je komt nu op een eiland vol met krokodillen. Loop omhoog en hier vind je een capsule. Loop daarna rechts naar beneden en gebruik wederom een Flight Panel.

Ook in het volgende scherm loop je naar rechtsonder en gebruik je de Flight

Panel. Op het volgende eiland ga je naar rechts. Houdt het strand aan en ga verder naar rechts.

Blijf het pad naar rechts vervolgen en ga een stuk naar beneden.

In het volgende scherm ga je halverwege omhoog. Helemaal links vind je hier een capsule van goud. Ga daarna weer omhoog en sla de rotsblokken kapot met Vegeta. Ga echter nog niet omhoog.

Loop een stukje verder naar rechts en ga de loopbrug over. Hier vind je een Namek en Reginald. Deze geeft de pass tot zijn appartement (gelegen in West City).

Ga nu terug. Ga nu naar boven. Hier vind je een Flight Panel. Verander eerst in de Super Saiyan vorm voordat je deze bevliegt.

- SEMI-PERFECT CELL -

Na een korte dialoog zal Cell je aanvallen. Vegeta maakt waarschijnlijk zijn woorden waar omdat hij veel sterker is dan Cell. Gebruik vooral reguliere aanvallen, maar wanneer Cell ongeveer op 1/3 van zijn HP is kun je ook veilig KI attacks gaan gebruiken om hem tot 1/4 van zijn HP te verlagen en dus het gevecht winnend af te sluiten.

Cell weet hierna Vegeta te overtuigen om toch Android #18 te mogen absorberen. Wanneer het te laat is wordt Vegeta verslagen en zal Trunks het van zijn vader overnemen.

- PERFECT CELL -

Net als voorheen zal Trunks de sterkere krijger zijn. Probeer alleen reguliere aanvallen te gebruiken en het gevecht snel af te ronden.

Wanneer Cell namelijk verslagen is zal er gelijk aansluitend een tweede ronde volgen.

In het tweede gevecht zal alles moeizamer gaan en is het vooral een gevecht om jezelf in leven te houden. Breek enkele rotsblokken in je omgeving kapot en maak er het beste van.

Je hoeft slechts 1/4 van Cell zijn HP te beslechten.

Cell vond het leuk om met jullie te stoeien, maar wil het tegen Goku opnemen. Wanneer Trunks de training van Goku uitlegt raakt hij gefascineerd en daagt hij de Z-Warriors uit tot een toernooi.

Je krijgt tien dagen om je voor te bereiden. Praat met Android #16 en ga naar de aangegeven locatie.

- CAPSULE CORPORATION -

Loop vanuit de lobby naar rechts. Hier vind je het lab van Dr. Briefs. Samen met Bulma is deze Android #16 aan het analyseren. Praat vervolgens met Bulma en je krijgt een upgrade op de Scouter.

Verlaat het lab en ga terug naar de lobby.

Loop nu naar boven en praat met Master Roshi. De vertelt over Bulma en Dr. Briefs die Android #16 analyseren en dat de andere zich voor de TV boven geschaard hebben.

*Ga bij de andere TV kijken

Ga terug naar de lobby en neem het linkerpad. Loop naar de tweede verdieping. Ga hier binnen en loop verder, hier heeft iedereen zich verzameld.

Praat met iedereen (inclusief Chiaotzu buiten), verlaat daarna de kamer via de gang beneden, waarna Cell op TV zal verschijnen. Hij daagt de grootste krijgers van de planet Aarde uit om het tegen hem op te nemen. Wanneer zij hem kunnen verslaan zal de Aarde blijven bestaan, zo niet, dan is het aan hem om deze te vernietigen.

Ondertussen...

- KAMI'S LOOKOUT -

Goku en Gohan zijn klaar met hun training. Per heden zal ook Gohan in een Super Saiyan kunnen veranderen. Ook heeft hij de Kamehameha geleerd.

In de tussentijd heeft Goku ook Dende opgehaald, deze zal de nieuwe bewaarder van de Aarde worden. Hij herstelt de kracht van de Dragonballs en het is aan jou om deze te vinden. Je bent nu Goku.

*Vind de Dragonballs

*Haal de Dragonradar bij Bulma

Vertrek naar West City. Ga één scherm omlaag. Loop om het hek heen en ga dit gebouw binnen. Dit is het huis van de burgemeester. In zijn huis loopt een Namek rond.

In een kist zal je ook de toegangskaart van appartement B vinden en een capsule van goud.

Ga terug naar buiten, loop één scherm naar rechts en een stukje naar beneden. Hier vind je appartement A, B en C.

Ga appartement A binnen. Hier vind je enkele gewone capsules en de laatste capsule van goud.

Daarna appartement B. Helemaal bovenin vind je een Namek. Nu loop je helemaal naar rechts, zo naar Capsule Corporation.

- CAPSULE CORPORATION -

Loop het gebouw binnen. Vanuit de lobby ga je naar rechts. Praat met Bulma voor de Dragonradar.

Praat daarna met Dr. Briefs, als beloning voor het terug vinden van alle capsules van goud zal je er ééntje mogen houden.

Gebruik een capsule van goud om gelijk in de World Map te eindigen. Dit kan goed van pas komen als je door een grote map loopt en op laag HP komt te zitten.

Loop weer naar buiten en gebruik de World Map.

- WEST CITY -

Je zult nu vele mogelijke bestemmingen zien. Alle hebben een Dragonball in hun naaste omgeving. Ga eerst naar West City. Loop dan helemaal naar de hoek links onder.

- WARLORD'S DOMAIN -

Loop vanaf het hek omhoog. Ga vervolgens naar links totdat je bij de oude grot van eerder uitkomt. Ga nu een stuk naar beneden en ga naar rechts.

Hier vind je de eerste Dragonball. Gebruik de Capsule van goud. Vlieg naar Gingertown.

- GINGERTOWN -

Loop naar links en blijf links aanhouden. Volg het pad omhoog en ga nog verder naar links. Uiteindelijk naar beneden. Bij de tijdmachine ga je nog verder naar links. Kies het bovenste, of onderste pad en blijf links aanhouden.

Loop aan het einde omhoog of naar beneden en hier vind je nog een Dragonball. Gebruik de Capsule van goud. Vlieg naar de Northern Wastelands.

- NORTHERN WASTELANDS -

Volg het pad omhoog en gelijk door naar links. Aan het eind van dit pad vind je een deur voor Goku. Sla deze in en ga naar binnen.

Gebruik de switch. Loop terug naar buiten, een stukje naar rechts. Neem nu het lagere pad naar links. Loop de brug omhoog en je vind hier de laatste Namek.

Betreed de grot. Verlaat de grot aan de andere zijde. Neem vervolgens het rechter pad. Aan het einde van deze vind je een switch, zet deze uit.

Neem nu de weg terug en neem het pad naar links. Ook hier zul je aan het einde een switch vinden. Ga daarna terug naar rechts. Het hek in het midden is opgeheven, betreed deze ruimte.

Hier zul je de Dragonball vinden. Gebruik hierna de Capsule van goud. Vlieg naar de Northern Mountains.

- NORTHERN MOUNTAINS -

Volg het pad naar links. Loop verder naar boven en breek door de rotsbarricade heen. Loop vervolgens verder naar links.

Daarna een stuk naar boven. Bij de Save Point ga je naar links.

Sla de deur in en volg het pad naar beneden. Ga daarna naar beneden en volg het pad omlaag. Ga daarna weer naar links.

Hier vind je een blauwe T-rex en een capsule. Ga terug naar rechts, neem nu het pad naar beneden. Volg het pad naar links en je vind een afgesloten ruimte. Sla de rotsen door, versla de T-rex en beneden vind je een Dragonball.

Gebruik de Capsule van goud. Vlieg naar de Snowy Highlands.

- SNOWY HIGHLANDS -

Loop het pad omhoog en gebruik de Flight Panel. Ga daarna verder omhoog. Volg het pad naar rechts. Sla aan het einde van de gang de deur kapot.

Neem nu het pad naar links. Het lijkt een doodlopend eind, maar als je goed kijkt zul je een kleine barst in de rots vinden. Sla deze kapot en je komt bij een kleine boss battle uit.

Versla de zwarte T-rex en je ontvangt een capsule als beloning. Ga nu terug naar beneden en naar rechts.

Versla enkele vijanden en maak het pad vrij. Voordat je omhoog gaat verander je het best eerst in een Super Saiyan. Vele vijanden op een hoop, maar met de Dragonball als beloning.

Pak de Dragonball en gebruik de Capsule van goud. Vlieg naar East District 439

- EAST DISTRICT 439 -

Loop naar links en houdt links aan. Ga in het veld waar voorheen de deur van Vegeta was. Loop hier naar boven. Volg het pad naar boven en buig af naar rechts, ga hier weer verder omhoog.

Helemaal bovenin zul je een level 35 deur van Goku vinden. Dit is tevens de beste plek om hogere levels te bereiken.

Ren naar boven, met een kleine omwenteling. Neem hier het pad naar links en je vind een Save Point. Zet ook de machine aan welke in deze ruimte staat.

Ren daarna direct naar de overkant en zet ook hier de machine aan.

Ga nu een stuk naar beneden en neem de weg naar rechts. Loop hier de tempel in en druk op de rode knop. Ga daarna naar de ruimte direct tegenover deze, ook hier is een tempel.

Druk ook hier op de rode knop. Ga daarna weer naar boven druk in de laatste tempel ook op de knop. Hierna zal het meer droog gepompt zijn. Loop terug naar het meer.

In het meer is het een lange weg naar beneden met vele robots op je tocht.

Ook zij geven een goed EXP gehalte en zijn ideaal om je tot level 50 te doen groeien.

Aan het einde van de lange gang zul je General Tao vinden. General Tao spreekt over een sterke Dodonpa Wave, maar wanneer je hem snel aanvalt zul je deze waarschijnlijk nooit zien. Een zwakke vijand, hoewel we al op een vrij hoog level zitten.

Ik stel voor om al je Z-Warriors verder in dit kasteel te trainen tot level 40 alvorens we verder gaan op onze reis(ik wil gelijk alle side-quests oplossen voordat we het tegen Cell opnemen).

Gebruik daarna de Capsule van goud. Vlieg naar de Tropical Islands.

- TROPICAL ISLANDS -

Verander in een personage naar keus. Zorg er ten alle tijden voor dat Goku NIET hoger geraakt dan level 45. Dit is namelijk het maximale level waarop we hem willen hebben alvorens de Cell Games beginnen.

Neem de Flight Panel in de rechter onderhoek. Op het volgende eiland ontwijk je de krokodillen en neem je de Flight Panel wederom rechts onderin.

Ook op het volgende eiland is de Flight Panel in de onderhoek rechts. Versla vervolgens de troep tijgers en ga naar beneden.

Loop vervolgens verder naar beneden en je vind de ontbrekende Dragonball.

*Keer terug naar Dende

Gebruik daarna de Capsule van goud. Vlieg naar de aangegeven bestemming.

- DENDE'S LOOKOUT -

Loop naar boven en praat met Dende. Deze is blij dat je speurtocht succesvol is geweest. Goku geeft vervolgens aan dat de mogelijkheid zich voordoet om de Cell Games te betreden.

Ga terug naar de World Map. Omdat de Story Mode ten einde loopt kies ik er nu voor om alle level 50 kamers te betreden. We gaan eerst naar die van Trunks.

Vlieg naar West City.

- WEST CITY -

Aangekomen in West City loop je naar beneden. We gaan richting de Triceratops Jungle.

- TRICERATOPS JUNGLE -

Neem een kleine omwenteling en loop naar rechts. Vervolgens een stukje naar

beneden en weer verder naar rechts, over de brug heen. Daarna ga je naar boven om de deur te vinden.

- MUSHROOM CAVERN -

Versla enkele egg bots en volg de grot naar rechts. Aan het eind staat een grotere robot je op te wachten. Versla deze om verder te gaan.

In deze ruimte vind je de Trunks Trophy.

Gebruik de Capsule van goud. Vlieg naar Capsule Corporation.

- CAPSULE CORPORATION -

Loop gelijk naar links. Een ruimteschip is klaargemaakt voor de verloren Nameks en is klaar om te vertrekken.

- NEW NAMEK -

Aangekomen op New Namek praat je met de eerste Namek die je tegen komt. Deze geeft je de sleutel tot opa's hut.

Loop daarna helemaal naar boven en betreed de grot. Ga nog een stukje naar voren en je vind Cooler.

- COOLER -

Wanneer Goku aantreed tegen Cooler heb je een iets makkelijker gevecht, omdat Cooler minder schade toebrengt.

Ren gelijk van Cooler af en verander in een Super Saiyan (of Namek), zet vervolgens de aanval in met reguliere aanvallen.

Wanneer je HP/EN laag wordt raad ik je aan om een Senzu Bean te gebruiken. Na enige tijd zal Cooler door zijn HP zijn geraakt.

De deur achter Cooler zal openen, hier vind je de level 50 kamer van Piccolo.

Sla de deur kapot en de Piccolo Trophy wordt aan je collectie toegevoegd.

- NEW NAMEK -

De Capsule van goud werkt hier niet, dus ren helemaal weer naar beneden en gebruik het ruimteschip om terug op aarde te geraken.

Terug op aarde ren je naar rechts en verander in Gohan. Vlieg daarna via de World Map naar Gingertown.

- GINGERTOWN -

Loop naar links en ga omhoog. Blijf het pad naar boven volgen. Aan het einde vind je enkele rotsblokken welke alleen Gohan (level 50) kan slechten.

Breek door de rots. Volg het pad in de grot omhoog. Eenmaal uit de grot ga je verder omhoog en volg je de weg naar links.

Aan het eind naar beneden en je zult een loopbrug vinden. Versla de grote robot van goud en bemachtig de Gohan Trophy.

Vlieg naar de Northern Mountains.

- NORTHERN MOUNTAINS -

Verander in Vegeta. Volg het pad naar links, vervolgens naar boven. Sla je een pad door de geblokkeerde weg. Ga verder naar links.

Loop verder naar boven en blijf naar boven lopen. Aan het eind wederom naar links en ga weer verder naar boven.

Ga naar links over de loopbrug en blijf verder naar links gaan. In het volgende scherm vind je de level 50 kamer van Vegeta.

De ruimte zit vol met grote gouden robots, maar aan het einde zul je de Vegeta Trophy vinden.

Gebruik de Capsule van goud, reis naar East District 439.

- EAST DISTRICT 439 -

Ren helemaal naar boven. Bovenin vind je Grandpa Gohan's House. Hierin vind je meerdere capsules.

Ga daarna weer naar beneden, we zijn klaar voor de Cell Games.

- CELL GAMES -

Bij de Cell Games aangekomen ren je met Goku naar de poort. Sla deze in. Verander in de Super Saiyan vorm. Loop verder en het toernooi gaat van start.

Hercule wil de eer om het gala te openen, hij gooit alles in de strijd, maar het zal Cell niet deren.

Wanneer Hercule uit de weg geruimd is begint het echte gevecht.

Gebruik reguliere aanvallen en probeer Cell in een hoek te drijven.

Wanneer Cell 1/3 van zijn energie kwijt is zal hij het speelveld opblazen. Hierna gaat het gevecht tussen Goku en Cell verder. Blijf op hem inslaan en wanneer hij de helft van zijn HP over heeft zal Goku opgeven.

Gohan neemt de strijd van zijn vader over.

Ren gelijk helemaal naar boven en wacht bovenin achter een rots welke een soort wand vormt. Wacht totdat je Super Saiyan kunt worden en verander.

Hierna bindt je de strijd met Cell aan en verlaag je zijn HP met reguliere aanvallen. Wanneer hij de helft van zijn HP heeft bereikt staakt het gevecht wederom.

Cell is onder de indruk van Gohan, maar vind dat hij te weinig van zichzelf prijs geeft. Android #16 stapt het gevecht binnen en probeert Cell op te blazen.

Wanneer dit plan anders uit pakt zal Cell enkele Cell Jrs. oproepen. Dit zullen je volgende opponenten zijn.

Je bent nu Piccolo. Ren naar boven, naar de vertrouwde plek en wordt Super Namek. Ram hierna op de Cell Jr. in. Ook KI aanvallen zullen het goed doen, omdat de Cell Jr. niet geweldig veel HP heeft.

Hierna ben je Vegeta. Doe hetzelfde trucje als met Piccolo. Als laatst ben je Trunks en ook hier werkt dezelfde tactiek geweldig.

De Z-Warriors worden moe en Gohan weet nog altijd niet zijn ware aard te tonen. Android #16 bedenkt dat er meer nodig is en vraagt Hercule om hem richting Gohan te werpen.

Wanneer ook het laatste deeltje van Android #16 wordt vernietigd knapt er iets in Gohan. In een ultieme woede aanval verandert hij in de Super Saiyan 2 vorm. Hierna barst de strijd los.

Je bent veel sterker dan Cell en je HP hersteld uit zich eigen. Alleen je KI doet dit niet. Ram lustig op Cell in en zie hoe hij tegen de vlakke gaat.

Cell kan niet tegen zijn verlies en zal zichzelf oplazen. Goku kan dit niet laten gebeuren en offert zichzelf op...

Wanneer Cell verslagen lijkt keert hij toch terug en schiet hij Trunks neer. Gohan is klaar met Cell en besluit dat het voor eens en altijd over moet zijn.

Ram weer lustig op Cell in en gebruik nu ook KI aanvallen. Alle remmen mogen los.

Cell is verslagen. Maar niet Gohan, maar Hercule krijgt de credits. Ook is de Goku Trophy behaald. Wanneer je alle Trofeeën hebt gevonden is Hercule een speelbaar personage.

*Praat met Dende

Vlieg naar Dende's Lookout.

- DENDE'S LOOKOUT -

Ren naar boven en vind Dende. De draak wordt opgeroepen en alle slachtoffers van Cell zijn weer tot leven gewekt.

Helaas is Goku niet meer te redden, maar hij heeft hier zelf vrede mee, in de hoop dat zijn vijanden niet opnieuw zullen opduiken.

Gohan besluit één grote ronde rond de wereld te gaan, alvorens naar huis te

keren.

OFFF....

Train Hercule tot level 50. Bezoek zijn deur in West City en je ziet zijn kant van het verhaal, waarna de credits volgen.

Ook Trunks gaat terug naar de toekomst. Dit keer echter sterker dan voorheen. De Androids staan hem op te wachten, klaar om hun klus te klaren...

Echter loopt het anders. Eerst schakelt hij Android #18 uit, waarna ook Android #17 wordt vernietigd. Trunks is opgelucht, maar weet dat hem nog één klus wacht.

Trunks lokt ook Cell uit de kast en maakt een einde aan zijn dreiging. Eindelijk is ook de toekomst veilig, waarmee we het spel besluiten.

- THE END -

=====
= 05. VERMISTE NAMEKS =
=====

Één van de grotere sidequests in deze game is het terugvinden van de zeven vermiste Nameks. Omdat je sommige van jullie liever eerst zelf spelen, maar toch een kleine duw in de rug willen vernoem ik hier hun locatie. Voor een uitgebreidere versie van deze verwijs ik jullie toch naar de volledige walkthrough.

[01] Northern Wastelands

- In het gebied van de Northern Wastelands is een deur waar alleen Goku voorbij mag geraken, mits hij level 30 heeft bereikt. Wanneer je hier voorbij snelt kun je een switch aanklikken. Deze verlaagt een brug, deze brengt je naar de Namek.

[02] Northern Mountains

- In de Northern Mountains houdt een vermiste Namek zich schuil achter de level 30 deur van Piccolo.

[03] West City

- Ga naar het appartementencomplex in West City. Op de vierde etage van appartement B vind je de vermiste Namek.

[04] West City

- In West City geland loop je naar het huis van de burgemeester. Je vind de vermiste Namek in de keuken.

[05] Tropical Islands

- Doorloop het gehele traject in de Tropical Islands. Aan het einde zul je enkele rotsblokken vinden, welke alleen door Vegeta (minimaal level 35) geslecht kunnen worden. Ga hier echter niet doorheen, maar loop verder naar rechts. Je loopt over een brug en hier vind je de Namek.

[06] East District 439

- Loop naar het bos onder het huis van Goku. Aan het eind van dit pad vind je een deur welke alleen door Vegeta geslecht kan worden (minimaal level 30). Doorloop dit gehele traject en begeef je zoveel mogelijk naar rechts als mogelijk. Uiteindelijk kom je bij vele bomen, het pad lijkt dood te lopen. Begeef je toch door de bomen heen (rechterkant) en je zult bij de Namek uitkomen.

[07] Kami's Lookout

- Loop helemaal naar de linker bovenhoek in Kami's Lookout, de Namek loopt hier rond.

Nadat je alle vermiste Nameks hebt gevonden zal er een ruimteschip voor hen klaar staan. Met dit ruimteschip kun jij tevens New Namek bereiken, waarna je met Cooler op de vuist kan en zodoende de ultieme poort (minimaal level 50) van Piccolo opent.

=====
= 06. CAPSULES VAN GOUD =
=====

Dit is DE grootste sidequest in het gehele spel, toch staat er ook een zeer degelijke beloning tegenover. Je kunt in de walkthrough een meer uitgebreide versie vinden, maar ik denk dat je met enige kennis in de game ook met de volgende aanwijzingen de vijftientig capsules weet te vinden.

[01] West City

- Loop naar het park helemaal bovenin West City. Praat hier met een spelende jongen, hij zal je de capsule van goud geven inruil voor de handtekening van Hercule.

[02] West City

- Bij de antiekwinkel is een klein afgedekt gebied bij het vuilnis (rechts). Loop hier de hoek om en je vind de capsule van goud.

[03] West City Highway

- Ga voorbij de buschauffeur, ga voor de brug (of nog gebroken brug) naar rechts (zijpad). Hier vind je de capsule van goud.

[04] Triceratops Jungle

- Na het betreden van de centrale poort (alleen te slechten door Piccolo) ga je iets naar beneden, maar houdt links aan. Aan het eind van dit pad vind je een triceratops beeld en de capsule van goud.

[05] Triceratops Jungle

- Na het vinden van de hierboven genoemde capsule van goud ga je enkele schermen terug (tweemaal). Ga dan verder naar beneden en volg het pad dat over water leidt (voorbij de waterval). Aan het eind van dit pad vind je ook een capsule van goud.

[06] Warlord's Domain

- Loop naar de centrale ruimte. Ga vanuit hier naar de meest verre hoek aan de rechterkant. In de hoek vind je naast een palmboom de capsule van goud.

[07] Warlord's Domain

- Na het vinden van de hierboven genoemde capsule van goud loop je helemaal naar boven. Hier vind je het oude fort van de warlord. Red de ontvoerde man door tegen hem te praten, hij beloont je met een capsule van goud.

[08] West City

- In het huis van de burgemeester zul je een capsule van goud vinden.

[09] Southern Continent

- Loop aan het begin gelijk helemaal naar links op de capsule van goud te vinden.

[10] Southern Continent

- Zorg ervoor dat Gohan minimaal level 15 heeft bereikt. Sloop vervolgens de deur met deze vereisten. Aan het eind vind je een kuil met daarin een T-rex. Versla de T-rex en bemachtig de capsule van goud.

[11] Southern Continent

- Ga naar de ruimte waar je het eerder tegen Android #19 opnam. Loop één scherm terug en volg het pad naar links. Aan het eind van dit pad is de capsule van goud.

[12] Northern Mountains

- Je vind de capsule van goud in de deur welke alleen Gohan kan slechten (minimaal level 25 vereist).

[13] Northern Mountains

- Loop gelijk naar beneden. Hier vind je meerdere wilde zwijnen, zij bewaken

de capsule van goud.

[14] Northern Mountains

- Wanneer de vreemde muziek begint (veroorzaakt door Vinnie) loop je alsmaar links. Aan het eind van dit pad vind je de capsule van goud.

[15] Northern Mountains

- Vanaf de brontosaurus ga je één scherm terug naar beneden. Volg het pad en aan de onderkant vind je een richel met de capsule van goud.

[16] Northern Mountains

- Vanaf het nieuwe nest van de brontosaurus ga je één scherm terug en loop je helemaal omhoog. Hier vind je een loze ruimte met vele robots. Helemaal boven vind je een kleine rotswand met hierachter de capsule van goud.

[17] Northern Mountains

- Aan de linkerkant vind je een groot scherm met een brug (eerder gevecht met Dr. Gero). Loop aan het eind hier naar beneden. Hier is een ruimte met een capsule van goud.

[18] Outside Gingertown

- In de rechter onderhoek in de ruimte met de tijdmachine zul je deze capsule van goud treffen.

[19] Outside Gingertown

- Geef de visser zijn aas (deze vind je in West City), hij zal je belonen met een capsule van goud.

[20] Gingertown

- Breek de deur met Piccolo (level 30 vereist). Loop iets naar boven, maar probeer tegen de linkerkant te kleven. Aan het eind van deze gang vind je de capsule van goud.

[21] Tropical Islands

- Gebruik enkele Flight Panels. Op het vierde eiland vind je de capsule van goud in de linker onderhoek.

[22] West City

- Ga naar het appartementen complex. In appartement A zul je een capsule van goud treffen.

[23] East District 439

- Breek door de deur van Vegeta (level 30 vereist). Ga vervolgens helemaal mee met het pad naar links. Aan het einde vind je een Save Point. In deze ruimte ligt ook de capsule van goud op je te wachten.

[24] East District 439

- Vanuit de centrale ruimte (achter de level 30 deur van Vegeta) ga je iets naar boven en houdt je rechts aan. In deze ruimte vind je de capsule van goud.

[25] Master Roshi's Island

- De laatste capsule van goud vind je in de rechter bovenhoek op het eiland van Master Roshi.

Nadat je alle capsules van goud hebt gevonden keer je terug naar Capsule Corporation. Ren naar het lab van Dr. Briefs, maak hem bekend van het feit dat je alle capsules hebt teruggevonden. Als dank mag je één capsule van goud tot je beschikking hebben (ditmaal met een werkend effect).

=====
= 07. SCOUTER LEZING =
=====

Met de Scouter kun je diverse eigenschappen checken. Één daarvan is een korte lezing over je vijanden, vrienden of andere personages. Ik heb voor jullie alle lezingen onder elkaar gezet.

Alligator
HP: 600
STR: 29
POW: 1
END: 20

Deze meedogenloze wezens leven rondom water in de tropen. Ze zijn er niet van gediend wanneer indringers zich voordoen en zullen zich verweren met hun scherpe tanden.

Android 16
HP: 4480
STR: 42
POW: 50
END: 39

Hoewel hij op een normale man lijkt is hij in werkelijkheid een Android. Gecreëerd door Dr. Gero met slechts één doel voor ogen, de dood van Goku. Wanneer het verhaal zich uitpakt blijkt de Android dit idee uit zijn systeem te hebben gegooid en wil de Z-Warriors bijstaan in de strijd tegen Cell.

Android 17
HP: 3550
STR: 32
POW: 39

END: 34

Hij lijkt een jonge knul, maar is in werkelijkheid een Android. Hij is ontworpen door de kwade Dr. Gero. Uit onderzoek is gebleken dat zijn hoofd taak het doden van Goku is, echter zal hij ook grote schade tot de rest van de wereld toe doen. In de toekomst is hij er samen met Android #18 in geslaagd om alle Z-Warriors te doden.

Android 18

HP: 2910

STR: 29

POW: 34

END: 27

Zij lijkt een jonge dame, maar is in werkelijkheid een Android. Zij is ontworpen door de kwade Dr. Gero. Uit onderzoek is gebleken dat haar hoofd taak het doden van Goku is, echter zal zij ook grote schade tot de rest van de wereld toe doen. In de toekomst is zij er samen met Android #17 in geslaagd om alle Z-Warriors te doden. Aan het eind van de "realiteit" zal ze de status van mens krijgen en wordt haar bom verwijderd door Shenron.

Android 19

HP: 2970

STR: 21

POW: 14

END: 11

Hij lijkt een clown, maar in werkelijkheid is het een Android. Deze is ontworpen door Dr. Gero met het doel de wereld te veroveren. De Android heeft de energie van zijn vijand nodig om optimaal te renderen, hij is dan ook in staat om KI attacks te absorberen.

Android 20

HP: 2810

STR: 24

POW: 19

END: 14

Het evenbeeld van Dr. Gero, sommige beweren zelfs dat deze Android Dr. Gero zelf is! Dr. Gero is een zeer gevaarlijke man welke ooit de hoofd geleerde was van The Red Ribbon Army. Verslagen toen Goku slechts een kind was, zint al jaren op wraak.

Bulma

HP: 22

STR: 2

POW: 1

END: 2

Bulma Briefs, dochter van Dr. Briefs. Heeft in haar jonge jaren een radar ontworpen zodat zij met haar vrienden de Dragonballs met gemak kan opsporen. Tevens de moeder van Trunks.

Butterfly

HP: 1
STR: 1
POW: 1
END: 1

De vlinder is een onschuldig insect met diverse mooie kleuren.

Cat

HP: 6
STR: 1
POW: 1
END: 1

Een kat wordt in vele gevallen gezien als een huisdier. Van nature kent dit schepsel geen kwaad.

Cell

HP: 5210
STR: 32
POW: 32
END: 37

Het resultaat van jaren van onderzoek. Bevat de cellen van de grootste krijgers ooit gemeten op aarde. Zijn enige missie is het absorberen van zowel Android #17 als #18, om zijn "perfecte" status te bereiken.

Cell, Semi-Perfect

HP: 4850
STR: 39
POW: 41
END: 26

Na het absorberen van Android #17 weet Cell zich tot een nieuw level te doen stijgen. In deze vorm heeft hij veel meer kracht en energie dan voorheen. Hoewel hij veel sterker is geworden is ook het verlangen naar Android #18 groter geworden. Toch verslagen door Vegeta, maar weet via een list verder te groeien...

Cell, Perfect

HP: 5160
STR: 44
POW: 46
END: 50

Na het absorberen van zowel Android #17 als #18 is Cell het perfecte wezen geworden zonder gelijke. Zijn snelheid, kracht en meedogenloosheid zijn door niemand te evenaren. Wanneer hij door Trunks nieuwsgierig wordt gemaakt naar de nieuwe kracht van Goku besluit hij een toernooi op te richten. In deze Cell Games blijkt hij oppermachtig, totdat er iets knapt binnen Gohan. De jonge krijger verandert in de Super Saiyan 2 vorm en vernietigd elke stamcel van de beruchte krijger.

Cell Junior

HP: 4990
STR: 46

POW: 50
END: 46

Een kopie van Cell, maar minder sterk. Deze zijn in het leven geroepen om de Z-Warriors dwars te zitten en Gohan uit de tent te lokken.

Chiaotzu
HP: 142
STR: 9
POW: 9
END: 7

Ooit een leerling van Master Roshi, maar vooral gevormd door Tien. Een jonge krijger, welke in werkelijkheid ouder is dan hij doet voorkomen. Speelt in de latere afleveringen geen belangrijke rol meer.

Chi-Chi
HP: 29
STR: 5
POW: 1
END: 4

De vrouw van Goku, moeder van Gohan. Dochter van Ox-King de machtige krijger uit de brandende bergen.

Cooler
HP: 10200
STR: 75
POW: 85
END: 79

Broer van Frieza, zoon van King Cold. Komt naar aarde wanneer hij ontdekt dat zijn broer en vader gedood zijn. Zoekt naar Goku om wraak te nemen, waar hij in werkelijkheid Trunks zou moeten zoeken.

Dende
HP: 172
STR: 22
POW: 32
END: 11

Dende is een jonge Namek, welke door Goku wordt verkozen als beschermheer van de aarde. Hij ontvangt deze rol na het fuseren van Piccolo en Kami. Tevens blaast hij de Dragonballs nieuw leven in.

Destroyer
HP: 1463
STR: 32
POW: 39
END: 29

Gigantische robot met meerdere aanvalstechnieken, in het leven geroepen door de Red Ribbon Army.

Dog
HP: 9
STR: 2
POW: 1
END: 2

Een lief beest, veelal gebruikt als huisdier door de mens.

Dr. Briefs
HP: 36
STR: 3
POW: 1
END: 2

Oprichter van Capsule Corporation. Groots uitvinder en gebruikt zijn ontwerpen in de naam der goedheid. Tevens de vader van Bulma en opa van Trunks.

Eggbot
HP: 250
STR: 19
POW: 25
END: 18

Robot ontworpen in de vorm van een ei. Is door de Red Ribbon Army in het leven geroepen. Explodeert wanneer zijn HP een cruciaal level heeft bereikt.

Frieza
HP: 1974
STR: 30
POW: 37
END: 20

Ooit stond deze krijger te boek als het sterkste wezen in het universum. Na zijn afgang tegen Super Saiyan Goku zint hij op wraak. Hoewel hij voor dood werd aangezien slaagde zijn vader erin hem te herstellen met enkele objecten.

General Tao
HP: 6400
STR: 50
POW: 55
END: 60

General Tao is een gevaarlijke huurling. In het verleden meerdere malen verslagen door Goku en zijn vrienden. Heeft hernieuwde kracht gevonden door half robot te geraken. Met zijn Dodonpa beweert hij elke vijand te kunnen verslaan.

Gohan
HP: ???
STR: ???
POW: ???
END: ???

Zoon van Goku en Chi-Chi. Een jonge krijger met gigantisch veel potentieel in zich. Helaas voor hem heeft hij deze potentie maar slecht onder de knie

en zal alleen in extreme woede of verdriet deze los kunnen weken.

Goku

HP: ???

STR: ???

POW: ???

END: ???

Grootste krijger ooit bestaan. Vader van Gohan, man van Chi-Chi. Is de eerste Saiyan welke ooit de Super Saiyan status heeft bereikt, hoewel er verhalen zijn uit het verleden welke anders doen vertellen. Hoewel hij opgroeit als een normale jongen is het hij die telkens weer iedereen zal redden.

Hawk

HP: 110

STR: 10

POW: 1

END: 5

Vogel met scherpe klauwen, in staat snel toe te slaan.

Hercule

HP: ???

STR: ???

POW: ???

END: ???

De grootste kampioen op aarde! Niemand zo sterk als hij! Tenminste, dat denkt de gewone man. Hij neemt altijd alle credits tot zich, maar in werkelijkheid slaat hij nog geen deuk in een pakje boter.

Human

HP: 32

STR: 2

POW: 1

END: 2

Data niet vrijgegeven in verband met privacy rechten.

Kami

HP: 230

STR: 23

POW: 30

END: 13

Kami is het goede deel van de ooit kwade King Piccolo. Is gekozen tot beschermheer van de aarde en vervult deze rol al jaren. Wanneer de nood echt aan de man is, kiest hij ervoor terug één te worden met Piccolo. Hierna zullen de Dragonballs ophouden met bestaan.

King Cold

HP: 1180

STR: 24

POW: 28

END: 10

Vader van Frieza en Cooler. Leidt zijn zonen op tot echter krijgers, volgens verhalen zou hij zelf ook een krachtig vechter zijn, maar in realiteit komt dit nooit aan het oog. Wordt neergeschoten door Trunks, voordat hij ook maar een vin kan verroeren.

Korin

HP: 3470

STR: 25

POW: 59

END: 43

Een dikke kat met een hoger intelligent vermogen dan de doorsnee kat. Kweekt Senzu Beans om de Z-Warriors te doen herstellen.

Krillin

HP: 1800

STR: 23

POW: 24

END: 17

Beste vriend van Goku, samen altijd onder Master Roshi getraind. Hoewel zijn kracht in het niet valt met de Saiyan is hij voor menselijke begrippen een krachtig man, wiens Destructo Disk een rots doormidden kan doen splijten.

Kuma Mercenary

HP: 125

STR: 17

POW: 1

END: 15

Een beer welke lid is van de Kuma Mercenary Clan. Een krijger zonder gevaar.

Ladybug

HP: 29

STR: 1

POW: 7

END: 4

Vliegende robot welke is ontworpen om diverse gebieden in de gaten te houden. Later uitgerust met een laser.

Maron

HP: 32

STR: 2

POW: 1

END: 2

Een dame wiens gedachte niet doorgrond kunnen worden, heeft ze überhaupt deze mogelijkheid?

Master Roshi

HP: 87

STR: 9
POW: 15
END: 4

Ooit bekend als de Turtle Hermit. Van nature een geboren krijger en traint Goku, Krillin en de andere jaren lang. Begint een dagje ouder te worden, maar zou graag nog zijn steentje bijdragen. Van zichzelf ook een vies oud mannetje.

Mayor
HP: 32
STR: 2
POW: 1
END: 2

Geliefde hond, welke is uitgeroepen tot burgemeester van West City.

Mr. Popo
HP: 830
STR: 14
POW: 40
END: 25

Ooit een sterk krijger, dient nu als lakei bij Kami. Later is hij bediende van Dende.

Mrs. Briefs
HP: 32
STR: 2
POW: 1
END: 2

Vrouw van Dr. Briefs, moeder van Bulma. Kookt graag.

Namek
HP: 390
STR: 12
POW: 20
END: 26

Een standaard Namek.

Ninja
HP: 900
STR: 34
POW: 25
END: 27

Rappe krijgers welke de weg van het zwaard bewandelen.

Oolong
HP: 56
STR: 3
POW: 2
END: 5

Een big met een hoge intelligentie.

Piccolo

HP: ???

STR: ???

POW: ???

END: ???

Het kwade deel van King Piccolo. Zijn voornaamste doel is om Goku te verslaan, maar in de jaren vergaat dit doel hem. Werd de mentor van Gohan toen zijn vader was neergeschoten en trainde bij King Kai. In een later stadium hervind hij zijn kracht met Kami, maar is een vernieuwde Piccolo en denkt er niet meer aan om de aarde in zijn macht te nemen.

Pterodactyl

HP: 900

STR: 28

POW: 1

END: 16

Een vliegend reptiel uit de oudheid.

Puar

HP: 24

STR: 2

POW: 1

END: 2

Puar is het huisdier van Yamcha. Welk wezen hij werkelijk is dat blijft een raadsel.

Saber-Toothed Tiger

HP: 750

STR: 32

POW: 1

END: 14

De voorouder van de tijger. Grote sterke tanden en klauwen.

Scorpion

HP: 110

STR: 11

POW: 1

END: 5

Giftige wezens, normaal alleen gevonden in de tropen of in grotten. Hoe kleiner het wezen, hoe gevaarlijker zijn aanraking.

Snake

HP: 35

STR: 7

POW: 1

END: 3

De ratelslang staat bekend om zijn agressieve gedrag en giftige beet.

Squirrel

HP: 1
STR: 1
POW: 1
END: 1

Een lieve eekhoorn, welke nooit een vlieg kwaad zou doen.

Tien

HP: 2110
STR: 35
POW: 29
END: 27

Ooit pupil van de krijger Shen, maar wanneer hij erachter komt dat deze alleen uit is op slechte doelen bekeert hij zich. Won ooit het Martial Aerts toernooi toen hij jong was, door Goku te verslaan. Ging ook in de leer bij Master Roshi en blijft een formidaal krijger. Kan echter niet meer mee wanneer de Super Saiyans zich ontwikkelen.

Tiger Bandit

HP: 38
STR: 6
POW: 3
END: 4

Een gevaarlijk lid van de Tiger Bandit Gang. Bekend om zijn diefstal en aanvallen zonder reden van opgaaf. Gooit ook bommen om zijn doel te bereiken, houdt ervan om als groep naar buiten te treden.

T-Rex

HP: 1750
STR: 40
POW: 1
END: 30

Het meest gevreesde reptiel ooit. Hoewel groot en sterk is zijn snelheid verre van goed en wordt hij als log beest beschouwd.

Triceratops

HP: 80, 275, 870
STR: 15, 20, 40
POW: 1
END: 14, 20, 40

Van nature doen deze reptielen geen vlieg kwaad. Mocht een triceratops toch op tilt springen, dan zal hij met zijn hoorns een aanval inzetten. Voelt zich snel bedreigd.

Triceratops King

HP: 850

STR: 21
POW: 1
END: 25

Koning van de Triceratops Jungle. Wanneer hij het gevoel krijgt dat de mens hem bedreigd slaat hij door. Pas wanneer hij in een één op één gevecht wordt verslagen door een Z-warrior keert hij terug bij zijn normale staat van doen. Hij kiest wederom voor een vreedzame samenleving met de mens.

Trunks
HP: ???
STR: ???
POW: ???
END: ???

Krijger uit de toekomst, zoon van Vegeta en Bulma. Keert terug wanneer zijn realiteit heftig verstoort is en hoop ver te zoeken is. Keert in een later stadium terug naar zijn eigen tijd, zodat hij ook de toekomst kan redden van de ondergang.

Turtle
HP: 32
STR: 2
POW: 1
END: 2

Een wijs schepsel uit de zee.

Vegeta
HP: ???
STR: ???
POW: ???
END: ???

De eeuwige rivaal van Goku. Keert in eerste instantie naar de aarde om deze te verkopen aan Frieza. Wanneer Goku hem hier vanaf houdt keert hij naar Namek om de Dragonballs te verzamelen. Ook dit plan mislukt en na vele jaren op aarde begint hij zich thuis te voelen. Kan nooit uitstaan dat Goku een grotere krijger dan hem is en blijft zich inzetten dit verschil te doen breken.

Warlord's Henchman
HP: 90
STR: 2
POW: 8
END: 6

Een overgebleven handlanger van de Warlord.

Warthog
HP: 300
STR: 20
POW: 1
END: 14

Grote beer welke uit zijn winterslaap is ontheven.

Wolf
HP: 65
STR: 8
POW: 1
END: 4

Agressief wezen, niet te vergelijken met een hond. Zwermt in groepen om zijn prooi te overheersen.

Yajirobe
HP: 110
STR: 12
POW: 1
END: 15

Een goede vriend van Korin en de Z-Warriors. Vroeger keken Goku en Krillin tegen hem op, maar wisten niet dat ze al snel hem voorbij gingen in kracht. Heeft ooit het lef gehad om de staart van Vegeta af te hakken, waardoor hij Goku wist te redden.

Yamcha
HP: 800
STR: 18
POW: 12
END: 14

Ooit bandiet, maar door Goku overtuigd dat hij een beter lot verdient. Ging in de leer bij Master Roshi en groeide uit tot een overtuigende krijger. Zijn laatste wapenfeit is het duel met Android #19, waarin hij jammerlijk verloor. Richt zich nu meer op het honkbal dan op het vechten.

=====
= 08. COPYRIGHT =
=====

Deze FAQ/Walkthrough is geschreven door SSJDennis, oftewel Dennis van Gorkom. De FAQ/Walkthrough is in zijn geheel door mij geschreven en bedacht. Deze wordt uit origine op GameFAQs geplaatst, maar wanneer toestemming wordt verleend mag hij ook elders gepubliceerd worden. Hij is er immers om zoveel mogelijk gamers uit de brand te helpen. Wanneer er aan deze FAQ geld verdiend kan worden, deel de omzet dan met mij, wel net zo eerlijk ^_^

Voor vragen/antwoorden kun je mij altijd mailen. Mocht je mijn e-mail eerder over het hoofd gezien hebben; DennisvanGorkom@hotmail.com

©SSJDennis 2010