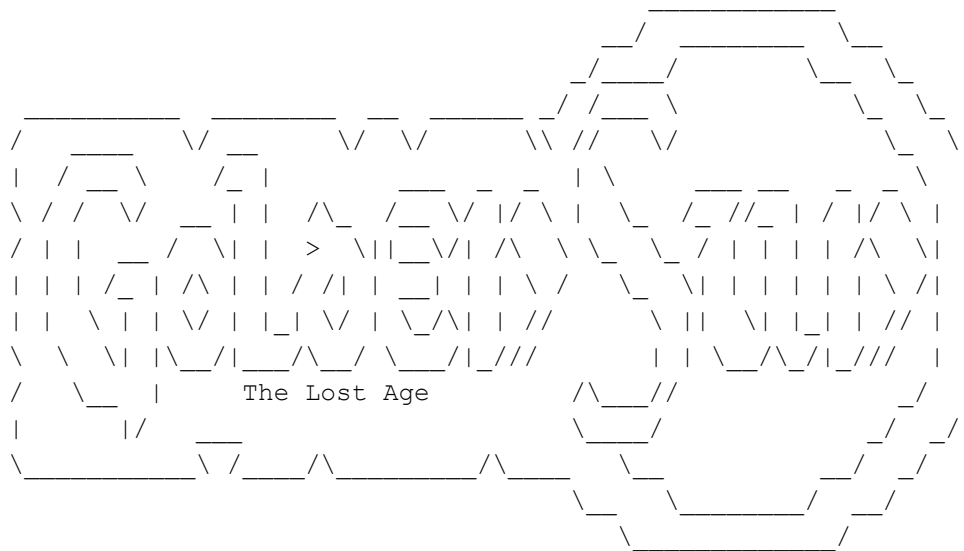


Golden Sun: The Lost Age FAQ/Walkthrough (Dutch)

by D MAN

Updated on Jun 9, 2003



Golden Sun: The Lost Age FAQ/Walkthrough

1. Intro

Deze FAQ/Walkthrough gaat over de GameBoy Advance game: Golden Sun: The Lost Age. Deze FAQ/Walkthrough is anders dan de vorige, maar dat komt door de versies. In deze FAQ/Walkthrough zal ik alle zaken opschrijven die ik meegemaakt heb op mijn reis door Golden Sun: The Lost Age. Dus als ik iets vergeten ben komt dat, omdat ik dat zelf ook niet wist. Maar voor nu veel plezier met deze FAQ/Walkthrough,

D-MAN

2. Index

1. Intro
2. Index
3. Besturing
4. Walkthrough
5. Djini list
6. Copyright

3. Besturing

Hier kun je zien welk effect elke knop in het spel heeft. Beetje onnodig voor degene die de handleiding hebben, maar voor andere is het soms zeer handig.

| | |
|--------|---|
| A-knop | Open in-game menu bar/praten/bevestiging |
| B-knop | Rennen/ontkenning/vliegen(later in het spel met je schip) |
| Select | Open in-game menu bar |
| Start | Open save/sleep/options screen |
| L-knop | Zie de volledige World Map |
| R-knop | Zoom uit op de World Map |

4. Walkthrough

Venus Lighthouse

=====

Het spel zal beginnen met een korte intro die je speelt met Jenna. Loop meteen door de linkerdeur, daarna helemaal naar links en de onderste deur nemen. Loop dan naar rechts en neem die deur, spring nu iets naar links en vervolgens naar beneden. Loop nu de deur in en je ziet een schatkist, open deze en je hebt een Herb gevonden. Neem daarna hetzelfde pad terug en neem nu de onderste deur, waarna je nog 2 paden moet uitlopen en ten slotte buiten zult komen. Loop nu naar beneden en er zal een woedende menigste staan, Alex zal ze aanvallen en nu moet je het pad links nemen. Je zult daarna aangevallen worden, win het gevecht en ga naar het volgende scherm. Klim de trap op en je zult nog een keer moeten vechten, win en ga naar het volgende scherm. Nu zul je de klimop af moeten klimmen, loop dan de grot in en je zult door een groep aangevallen worden. Versla ook deze en ga de grot in, daar moet je een trappetje af en de gang betreden. Loop naar het psynergy cristal en je zult nog een laatste gevecht krijgen, win deze en ga verder naar rechts. Als je uit de grot komt zul je een boot zien liggen. Alex zal ook verschijnen en dan volgen enkele gebeurtenissen uit Golden Sun. Waarna je op het eiland op zee zal drijven.

World Map

=====

Eenmaal aangespoeld zul je de controle over Felix krijgen, praat vervolgens tegen Jenna, Sheba en Kraden en ga daarna van het eiland af. Daarna zal je op de World Map verschijnen. Ga meteen naar het stadje dat onder je ligt.

Daila

=====

Deze stad: Daila genaamd is een doorreis stadje voor reizigers, je kunt er momenteel niet veel doen, eigenlijk nooit. Het enige zinnige is dat je nu nieuwe equipment kunt kopen. Koop voor ieder teamlid het beste, je kunt geld besparen door Jenna het zwaard van Felix te geven en door Sheba de Shaman's Rod te geven. Ga na dit gedaan te hebben de stad uit door de zuidelijke uitgang. Daar zal je een Venus Djini zien.

Venus Djini: Echo

=====

Deze Djini is opzoek naar enkele reisgenoten, net als Flint in Golden Sun. Hij zal aan jullie vragen of hij mee mag op jullie reis, daarna zal hij je uitleggen hoe het Djini gebeuren werkt en zal vervolgens zich bij Felix aansluiten als standaard. Daarna is het tijd om verder te gaan.

World Map

=====

Ga meteen naar westelijke richting en over de brug, loop daarna in zuidelijke richting totdat niet meer kan en ga vervolgens verder in noordoostelijke richting. Na een tijdje zal je een tempel zien, ga daar naar binnen.

Kandorean Temple

=====

Als je aangekomen bent zullen de wachters je niet door de poort laten en dus zul je een andere weg moeten vinden. Ga vervolgens naar links langs de bomen en dan zul je een struik zien. Kraden zal dan uit je team stappen en je vertellen dat je die struik kunt wegblazen met Sheba's "Whirlwind" psynergy. Na dit gedaan te hebben zal je de grot in moeten lopen, loop er helemaal doorheen, en beklim aan het einde het touw. Wanneer je eruit komt zul je merken dat je voor de ingang van de Kandorean Temple staat. Ga de tempel binnen. Daar zul je twee personen tegen elkaar zien praten, na het gesprek moet je achter de ene aan die door de deur ging. Als je daar aankomt zul je

meteen een kist zien liggen. Als je deze wilt openmaken zal blijken dat het een Mimic is. Versla deze en neem daarna het pad links. Loop heel dit pad uit, totdat je een ingang zal zien. Loop deze in en klim daarna gelijk de ladder af. En loop naar links, door tussen de pilaren door te lopen, daar zul je de ene persoon zien die voor jou de tempel betrad. Als je tegen hem praat, zal hij je vertellen dat hij van de pilaren is gevallen. Loop hierna naar het noorden, door weer tussen de ruimtes tussen de pilaren te lopen. Klim daarna de ladder op en spring daarna van pilaar naar pilaar. Ga daarna weer de gang in, als je daar aankomt moet je het pad links nemen. Ga daarna weer de gang in en je zult een waterval zien, klim de ladder af en loop net zolang naar het zuiden totdat je het water in een rechte lijn kan oversteken, in plaats van dit te doen zul je tegen het water in moeten lopen, dit zul je rennend moeten doen. Loop nu helemaal door totdat je de overkant rechts kan bereiken, loop daarna door de gang heen. Dan zul je een boomstam zien, duw deze eerst op de fontein links en ga daarna op de rechter fontein staan. Nadat de fontein je naar boven heeft gebracht zul je opnieuw een schatkist zien. Als je deze open maakt dan zul je de Mysterious Card krijgen die je psynergy kan veranderen als je hem aan iemand equipt. Ik zelf heb nooit gebruik gemaakt van dit soort items maar als je het zelf toch eens wil proberen ga je gang, als het je niet bevalt kun je het altijd nog de-equipen. Ga daarna terug met de fontein naar beneden, en duw de boomstam nu op de rechter fontein, ga hierna op de linker fontein staan. Loop daarna naar rechts en beklim de ladder. Daarna zul je over het touw moeten lopen. Loop nu tussen de ruimtes tussen de pilaren en duw de boomstam die daar staat opzij met Felix' "Move" psynergy. Spring nu naar de overkant en duw de boomstam voor het gat waar de stoom uitkomt. Na dit gedaan te hebben zul je over het volgende touw moeten lopen. Klim niet naar beneden maar loop door op de richel, spring daarna een aantal keer over en klim daarna naar beneden. Je zal daarna een Mercury Djini zien, deze kun je echter nog niet pakken. Loop daarom door, beklim de ladder en loop daarna enkele gangen door. Na een aantal gangen zul je in een kamer komen waar een kookpot staat. Duw deze opzij met Felix' "Move" psynergy. Loop dan door en je zult aangevallen worden door drie Chestbeater, dit is de eerste baas van dit spel. Nadat je ze verslagen hebt zal er een ladder verschijnen, beklim deze gelijk. Loop de gang door en daarna zal Felix automatisch naar de tempel oudste gaan. Hij zal verbaast opkijken dat je door de tempel bent gekomen. Hij zal je nu als prijs de Lash Pebble geven die je de "Lash" psynergy leert. Equip het item aan Sheba omdat het een Jupiter psynergy is. Je bent nu bijna klaar in de Kandorean Temple, we gaan nu de Mercury Djini van eerder halen.

Mercury Djini: Fog

=====

Loop nu terug naar de ladder die je eerder beklom, daarna moet je de kookpot weer opzij duwen. Klim daarna weer de ladder af en loop weer enkele gangen door daarna zul je weer een ladder af moeten klimmen. Loop nu een klein stukje naar het noorden totdat je Fog ziet. Gebruik nu de nieuwe "release" psynergy om het touw aan het uiteinde vast te knopen. Daarna zul je naar de Djini toe kunnen klimmen. Wanneer je de Djini betreed zal hij je aanvallen. Naar een aantal aanvallen zal hij opgeven en zich bij je aansluiten. Gebruik hierna Felix' "Retreat" psynergy om onmiddellijk de Kandorean Temple te verlaten, ga hierna terug naar de World Map.

World Map

=====

Je zult nu weer richting Daila moeten, daar kun je natuurlijk weer naar de inn gaan als dit nodig is. Vervolgens in oostelijke richting, en je zult een rode toren zien, met een grot erbij. Ga hierin.

Shrine of the Sea God(Jupiter Djini: Breath)

=====

Eigenlijk kunnen we hier nog niet zoveel doen, maar ik wil alvast een Jupiter

Djini gaan halen. Klim allereerst de trap af, en na enkele passen richting de andere trap zul je een jongetje horen praten. Zijn zusje zit vast aan de overkant en aan jouw de taak om haar te redden. Ga naar het touw en gebruik de "Lash" van Sheba. Het meisje zal nu terug naar de overkant klimmen. Ze zullen je bedanken, en vervolgens weggaan. Klim nu zelf naar de overkant. Vervolgens zul je de grot in moeten gaan, en loop over de balken die over de kloven liggen. Ga nu de grot die je ziet NIET binnen, maar loop een stukje naar beneden. Daar zul je de Jupiter Djini zien. Wanneer je op hem afloopt zal de balk waar je op dat moment op staat afbrokkelen. Klim daarna de ladder op, waarna Breath de benen neemt. Ga vervolgens achter hem aan, loop eerst het pad uit en ga de ingang in. Loop nu meteen richting het water. En bij de eerste inham naar links moet je de ingang nemen. Loop over de balk en je zult Breath opnieuw weg zien rennen. Ga nu verder en neem de volgende ingang. Je zult nu weer bij het water zijn. Ga nu helemaal naar beneden en ga wederom een ingang binnen. Klim daar de trap af, en loop een stukje omhoog, daar zul je Breath zien. Duw de brandende pilaar in het gat, en loop dan op Breath af. Nu zal je tegen hem moeten vechten. Versla hem, en hij zal zich aansluiten bij je team. Geef deze Djini aan Sheba, en Fog aan Jenna. Als je wilt dat Jenna haar Mars krachten behoud, dan zul je Fog standby moeten zetten. Dat is wanneer je hem in het rood ziet staan onder Djini. Gebruik daarna weer de "Retreat" van Felix.

World Map

=====

Ga nu terug naar Daila, en ga naar de inn als dit nodig is. Nadat al je team leden zijn hersteld is het tijd om naar de volgende bestemming te gaan. Deze heet het Dehkan Plateau. Vanuit Daila zul je de tweede weg naar het oosten moeten nemen. Loop deze uit en ga de brug over. Ga helemaal naar beneden totdat je opnieuw een brug ziet, ga ook deze over. Loop door totdat je het Dehkan Plateau zult zien.

Dehkan Plateau(1)

=====

Loop allereerst de trappen op. Daarna zul je enkele delen beschadigde grond zien. Wanneer je op zo'n stuk grond loopt zal hij na de tweede keer instorten. Dus wees op je hoede, anders kan dit een tijdrovend gedeelte worden. Je zult meteen een gat zien dat al een keer is belopen. Ga hierover, en je zult door de grond zakken. Neem nu de uitgang die ten zuiden gelegen is. Open nu de schatkist, en je zult de Full Metal Vest vinden. Equip deze aan Felix of Jenna maar het lijkt me beter om deze aan Jenna te geven, omdat zij een lagere defense heeft dan Felix. Ga nu weer terug de ingang in, en neem nu de noordelijke uitgang. Als je weer buiten bent ga dan naar rechts. Je zult nu enkele pilaren zien. Ook bij deze geldt: als je er voor de tweede keer op springt dan zullen ze wegzakken. Maar dat is op dit moment niet zo van belang. Spring naar de schatkist, en open hem. Je zult nu een elixer vinden. Spring nu terug op de pilaar en deze zal instorten. Bij de twee andere pilaren zul je nu over moeten springen, en vervolgens in zuidelijke richting gaan. Daarna kom je opnieuw bij een veld met beschadigde grond. Neem nu de middelste "ingang" en loop er een omhoog, vervolgens een naar rechts en dan weer omhoog. Ga nu in het stuk kapotte grond dat je voor je ziet. En je zult in een gat vallen, je zult nu naast een schatkist belanden. Wanneer je deze opent zul je Mint vinden deze verhoogt de snelheid van een van je characters. Geef de Mint aan Felix, zodat zijn snelheid verhoogt zal worden. Ga nu de grot uit, en duw de boomstam in het gat. Ga nu terug naar het veld met de beschadigde grond. En neem opnieuw de middelste "ingang". Dan een naar boven, een naar rechts, omhoog, en dan over het gat heen springen. Loop nu het pad verder omhoog uit. Spring nu bij de pilaar naar rechts, loop verder omhoog en spring opnieuw naar rechts. Vervolgens omhoog, en nu twee keer op de pilaar rechts van je. Deze zal instorten en je zult nu bij de schatkist kunnen. In de schatkist zit de Themis' Axe, en deze zul je aan Felix moeten geven want niemand anders zal hem kunnen

gebruiken. Loop nu terug naar het scherm van de beschadigde grond, en ga gelijk weer terug. Spring deze keer weer over naar het kleine plateau en neem spring deze keer over op de pilaar ten zuiden van het plateau. Spring nu drie keer naar links, en loop wat omhoog. Neem de tweede pilaar ten oosten van je en spring tweemaal over. Nu omhoog op het plateau en vervolgens weer naar links. Ga nu verder het pad op helemaal naar het oosten. Wederom zul je bij een veld met beschadigde grond aankomen. Val gewoon in een van de gaten en je zult in een grot komen. Loop de grot uit, en loop naar Cannon(de Djini).

Dehkan Plateau(2) (Mars Djini: Cannon)

=====

Deze zal nu wegrennen, en jij moet hem volgen. Je valt wederom in een gat, en neem de uitgang om weer buiten te komen. Ga daarna helemaal naar het zuiden en klim bij de klimop omhoog. Cannon zal opnieuw de benen nemen, en voordat je erachter aan gaat moet je eerst de boomstam in het gat duwen. Cannon zal nu op een versleten brug staan, dus weer achter hem aan. Nadat je hem tot het einde hebt gevolgt zal hij "Pound" gebruiken. En wederom ontsnappen. Ga nu terug over de brug en bij de klimop naar beneden. Loop nu over de gespannen touwen naar rechts. Duw de begroeide boomstam helemaal naar rechts en klim erop, en spring over. Gebruik dan "release" om bij de schatkist te komen, deze bevat een Nut. Ga terug en duw de andere boomstam het gat in, klim vervolgens naar beneden. Loop dan heel het pad uit en klim omhoog bij de klimop. Daarna zul je weer Cannon zien, en zoals altijd neemt hij weer de benen. Klim bij de klimop naar beneden en duw de boomstam in het gat. Spring tweemaal over bij de pilaren, waarna er een zal instorten. Ga helemaal om de berg heen, en duw de boomstam helemaal naar links. Hiervoor zul je eenmaal je "Move" moeten gebruiken. Klim erop en spring over op de pilaar, ook deze zal nu instorten. Klim omhoog op het plateau en duw de boomstam in het gat, klim weer naar beneden en duw hem een verder naar links met je "Move". Klim nu weer omhoog en spring over, neem vervolgens de bovenste ingang waarna je in een grot zult belanden. Loop deze een stukje door en neem de rechteringang. Daarna zul je Cannon opnieuw zien, hij is in een stukje veld met beschadigde grond. Neem nu de meest noordelijk gelegen "ingang". Loop er dan twee naar rechts, maar nadat je de tweede bent gepasseerd moet je naar beneden gaan. Loop bij deze weer gepasseerd te hebben naar rechts en dan de ingang in. Neem ook de andere en je zult weer buiten zijn. Spring over het gat en val in het gat dat is ingesloten door rotsen. Je zult nu bovenop Cannon vallen en hij zal zijn "Pound" psynergy verliezen. Pak de Pound Cube en geef hem aan Jenna, want het is een Mars psynergy. Nu moet je de rechter boven uitgang nemen. Ga verder door na de volgende gang en je zult Cannon weer zien. Klim bij de klimop naar beneden en gebruik "Pound" bij de eerste pilaar die naast Cannon staat, deze zal nu de grond ingeslagen worden. Klim nu weer de klimop omhoog en loop naar Cannon. Versla hem en hij zal zich bij je aansluiten. Geef Cannon nu aan Jenna en Fog terug aan Sheba. Klim nu weer bij de klimop naar beneden en klim bij de rechter weer omhoog. Ga daarna de gang in. Loop tweemaal gewoon door in de andere gang. Wanneer je weer buiten komt zul je bijna uit het Dehkan Plateau gaan. Loop eerst de trap af en loop de trap helemaal links van de andere op. Duw daarna de boomstam op zijn plaats en loop vervolgens het Dehkan Plateau uit.

World Map

=====

Je bent uit het Dehkan Plateau en zult een schip op het strand zien liggen. Je kan er een kijkje gaan nemen, maar het is nog niet noodzakelijk op dit moment. Loop daarom verder in westelijke richting en je zult een grot zien.

Indra Cave/Combo Tablet: Zagan

=====

Ga deze in en duw de boomstam iets naar rechts met je "Move". Gebruik daarna "Lash" bij het touw en klim omhoog. Pak daarna het Combo Tablet. Deze

tabletten zorgen ervoor dat de krachten van je Djini's worden gebonden. Dit Combo Tablet bundeld de krachten van een Venus Djini en een Mars Djini. En de summon wordt Zagan genoemd. Loop nu verder in westelijke richting totdat je niet meer verder kunt. Ga dan de brug over, en ga iets naar beneden.

Venus Djini: Iron

=====

Je zult nu een bos zien, in de buurt van een drieloop van rivieren. Loop hier enkele malen door het bos heen, en na verloop van tijd zal Iron je aanvallen. Versla hem en hij zal zich bij je aansluiten. Misschien is het leuk om in dit gevecht je nieuwe summon(Zagan) eens te proberen, maar dat moet je zelf maar zien. Geef deze Djini aan Felix, zodat hij nu twee Venus Djini's heeft.

World Map

=====

Nadat je Iron verslagen hebt zul je in oostelijke richting moeten gaan lopen, ga de brug over en daarna zul je bij een berg een stadje zien. Ga hierheen.

Madra

=====

Wanneer je Madra betreed zal Kraden met de wachten gaan praten. Nadat het gesprek is beëindigt zul je de stad verder kunnen verkennen. Ga naar de eerst naar de inn als dit nodig is. Ga dan bij de inn de trap op, en neem de gang die naar buiten leidt. Loop dan door en ga via de marktstandjes helemaal naar links en spring over. Daar zul je een schatkist zien, met de Nurse Cap erin. Deze kun je het beste aan Jenna equipen. Ga dan naar de marktstandjes en koop de beste uitrusting die je kunt krijgen. Klim daarna de ladder helemaal links in de stad af, en ga in de gevangenis een kijkje nemen. Daar zul je Piers, een later teamlid zien. Hij is opgesloten omdat men hem verdenkt van het stelen van de Black Orb, Piers is het er totaal niet mee eens en wanneer ze wederom hem een beschuldiging willen afdwingen gebruikt hij zijn psynergy om de wachten weg te jagen. Nadat je weer buiten komt zullen er enkele gesprekken plaats vinden. Als deze afgelopen zijn zul je helemaal terug naar de poort van de stad moeten. Loop de eerste trap af en ga dan naar rechts, daar zal je een kerkhof zien en ook een trap iets verder.

Madra Catacombs

=====

Ga bij de trap naar beneden, nadat je in de grot bent moet je de bovenste ingang nemen. Loop dan heel de gang door die daarop volgt, in de volgende gang moet je de klimop beklimmen en je "Move" gebruiken om de boomstam in het gat te krijgen. Ga daarna helemaal tot het einde en ga bij het gebouw naar binnen. Spring daarna over naar rechts en loop omhoog, vervolgens de trap af en daarna de deur in. Je zult daarna in een kamer met een schatkist aankomen, deze schatkist bevat de Tremor Bit. Equip deze aan Felix en hij zal de nieuwe "Tremor" psynergy geleerd hebben. Wanneer je dat gedaan hebt is het tijd om "Retreat" te gebruiken. Je kunt nu wederom naar de inn gaan, of meteen weer naar de World Map.

Madra Drawbridge

=====

Je zult nu een brug zien ten oosten van Madra, ga hierheen. Als je hier bent zul je worden aangesproken, indien je de Tremor Bit niet had gevonden had je niet over de brug gemogen. Dus als je mijn FAQ juist hebt gevolgt zul je er nu wel overheen mogen. Loop gewoon over de brug heen en je zult weer op een eilandje komen, ga daarna meteen naar het oosten.

Osenia Cliffs

=====

Je zult nu enkele brokstukken zien van een boot. Loop tot de klimop en ga dan

naar boven, klim niet omhoog. Klim vervolgens bij het gespannen touw naar beneden en spring over naar de afgebroken mast, daarna naar het volgende deel en gebruik daar "Lash". Klim omhoog en loop naar beneden, daar zul je een schatkist zien. Open deze en je zult het Pirate's Sword vinden, geef deze aan Jenna zodat haar aanvalskracht enigzins zal steigen. Ga dan het hele stuk terug en klim nu wel bij de klimop omhoog. Spring nu over naar rechts en ga weer bij de klimop naar beneden, en loop nu verder naar rechts.

World Map

=====

Loop nu helemaal naar het oosten en je zult een kapotte brug zien, loop daarna naar beneden totdat je een rivier raakt. Loop daarna in oostelijke richting en bij de rotsopening naar binnen.

Yampi Desert(1)

=====

Je bent nu in Yampi Desert ga eerst naar rechts en bij de volgende splitsing naar beneden, daarna weer naar rechts. Nadat je bij het einde bent zul je een stok in de grond zien staan, gebruik hier "Pound" en pak de schatkist. Deze bevat de Guardian Ring geef deze aan Felix om zijn defense omhoog te krikken. Loop daarna verder omhoog. Wanneer je hier aankomt zul je een groepje mensen zien staan, je kunt met ze praten als je wilt maar het is niet noodzakelijk. Loop daarna naar beneden en vervolgens naar rechts, hierna gaan we op jacht naar de volgende Djini: Blitz.

Yampi Desert(2) (Jupiter Djini: Blitz)

=====

Loop nu een stukje naar rechts en sla de eerste stok de grond in met "Pound" en loop naar boven, en vervolgens rechts. Je ziet daarna twee stokken staan loop daarna verder helemaal naar rechts. Sla daarna weer een stok de grond in met je "Pound" loop daarna omhoog, dan helemaal naar links en je zult een schatkist zien. Deze bevat een Antidote, gebruik daarna "Pound" bij de stok die tegen de muur aan staat. Klim daarna de ladder op, loop dan verder naar links en dan helemaal naar beneden. Spring dan over naar rechts en loop verder naar beneden en spring over op de twee stokken die je eerder zag. Daarna naar beneden en bij de stok over springen, daarna zul je Blitz zien. Versla hem en daarna zal hij zich bij je aansluiten. De beste Djini opstelling lijkt mij nu deze: Felix: Iron en Echo, Jenna: Cannon en Blitz en Sheba: Fog en Breath. Je kunt natuurlijk zelf ook voor een andere optie kiezen.

Yampi Desert(3)

=====

Ga dan iets naar links en spring naar beneden, sla daarna de stok de grond in met je "Pound". Loop omhoog en dan helemaal naar rechts en spring vervolgens naar beneden, loop iets naar beneden en dan weer naar rechts. Daar zul je een spynergy cristal zien, wacht nog even met deze te gebruiken. Sla nu de middelste stok de grond in met "Pound" en klim omhoog, loop vervolgens omhoog. In het volgende scherm zul je een hoopje zand zien bewegen, dat is de Scorpion King, de volgende baas van het spel. Sla de stok de grond in met "Pound" en de King Scorpion zal zich naar het volgende scherm begeven, daarna zul je hem moeten volgen. In het volgende scherm zul je wederom je "Pound" voor een stok moeten gebruiken, daarna zal de King Scorpion hem opnieuw smeren. Ga hem weer achterna. In het volgende scherm staan 2 stokken, het is de bedoeling dat je de rechtse in de grond slaat. Maar er is nog een klein detail, je moet de stok deze keer op een bepaald moment de grond inslaan. Ik weet niet wanneer dit precies is, maar als je het goed gedaan hebt zal de King Scorpion naar een gesloten ruimte vluchten. Als dat niet gebeurt nadat je de stok de grond insloeg, dan moet je even van scherm naar scherm gaan. Op die manier kun je het opnieuw proberen. Nadat het is gelukt kun je het beste niet meteen op hem af gaan, loop een paar keer heen en weer zodat je psynergy volledig hersteld

zal worden. Daarna is het tijd om de King Scorpion aan te vallen. Nadat je hem verslagen hebt zul je de Scoop Gem krijgen, equip deze aan Felix omdat het een Venus psynergy is. Je zult nu "Scoop" geleerd hebben, dit is ook een Venus psynergy, daarom equipen we hem dus aan Felix. Gebruik nu meteen je "Scoop" op de grond met een soort laagje erop, ga er vervolgens opstaan. Er zal nu weer water in de woestijn zijn. Loop nu helemaal terug naar het psynergy kristal. Gebruik nu Felix' zijn "Cure" op iedereen en pak vervolgens het psynergy crystal. Loop daarna naar links en daarna naar beneden, sla daar de stok de grond in met je "Pound" en klim omhoog. Ga daarna helemaal naar links en in doe in het volgende scherm hetzelfde. Je zult nu weer een stuk grond zien met een laagje erop en is ingesloten door 4 stenen, gebruik hier wederom "Scoop". Klim daarna naar beneden loop de ondergrondse gang door en klim de ladder op. Je zult nu bij een meer aangekomen zijn, loop vervolgens iets naar rechts en beklim de 2 trappen. Vervolgens zul je naar links moeten lopen en de ladder af klimmen, de groep reizigers van eerder zullen je nu zien en naar het meer lopen. Loop nu verder omhoog en ga daarna naar rechts, loop dan naar beneden en gebruik "Scoop" bij de grond met een laagje erop. Je zult nu 315 coins vinden, ga daarna omhoog en de grot in. In de grot zal een stroomversnelling zijn, stap hierin. Laat je mee voeren en blijf omhoog indrukken, je zult nu weer op vaste grond staan en loop het kleine stukje naar rechts over. Loop daarna zover mogelijk naar beneden en in de stroomversnelling, daarna zul je wederom omhoog moeten drukken. Je zult nu bij een schatkist staan, die een Hard Nut bevat. Geef deze aan Jenna, zodat haar verdediging wat zal toenemen. Laat je nu weer met de stroomversnelling meevoeren en ga bij hetzelfde stuk als voorheen omhoog, ga deze keer rechts en loop over. Loop daarna iets omhoog en weer naar links, daarna verder omhoog dan in de stroom versnelling en omhoog. Je zult dan een schatkist zien, om deze te krijgen moet je eerst in de stroomversnelling stappen en de hele tijd omhoog drukken. Daarna "Pound" gebruiken zodat de stok tegen de vlakke gaat, daarna weer de stroomversnelling in en omhoog blijven drukken. Hier zul je nu de Blow Mace vinden, equip deze aan Sheba zodat haar attack zal stijgen. Laat je nu weer meevoeren in de stroomversnelling en druk nu naar rechts, klim daarna de ladder af. Ga de grot uit en loop het volgende scherm door, je zult daarna een waterval zien. Laat je bij deze naar beneden vallen, loop daarna helemaal naar rechts en daarna omhoog en vervolgens weer helemaal naar rechts. Klim daarna de ladder op ga daarna naar links over de 2 watervallen heen en loop naar beneden, gebruik daarna "Lash" en klim over het touw heen. Laat je daarna bij de bron van de waterval zakken en loop daarna iets naar rechts en dan helemaal naar beneden, daar zul je een schatkist vinden met de Trainer's Whip erin. Ook deze veranderd je psynergy, equip deze aan iemand als dit je leuk lijkt maar het is niet noodzakelijk om te doen. Laat je daarna bij de waterval weer naar beneden vallen loop iets naar beneden en weer naar rechts. Daarna weer iets omhoog en dan weer helemaal naar rechts, klim de ladder op en de 2 watervallen over. Klim nu de ladder op en bij de 2de bron van de waterval naar beneden vallen, maar loop wel zover mogelijk naar rechts in die bron. Loop daarna naar rechts en vervolgens omhoog, daarna ben je uit de Yampi Desert.

World Map

=====

Je zult nu meteen een stad zien, dit is Alhafra loop hierheen.

Alhafra(1)

=====

Wanneer je in dit stadje aankomt moet je eerst iets naar links lopen, en nu zullen de reizigers van eerst aankomen. Ze zullen ergens over praten en vervolgens zul je een stukje verder moeten lopen en vervolgens omhoog. Een piraat zal daarna terug naar zijn schip gaan, dat ten oosten van Alhafra ligt. Koop nu alle beste nieuwe uitrustingen voor je characters, en ga vervolgens naar de inn als dit nodig is. Loop nu terug naar de wapen en de armor standjes en loop daarna naar rechts, vervolgens de trap af.

Eastern Alhafra

=====

Vervolg daarna je weg naar rechts, je zult nu een op de klippe geslagen schip zien. Ga hierop en daarna zal de bemanning de schade doornemen. Daarna moet je de combuis inlopen, in de combuis zal hun gezagsvoerder: Briggs met zijn eerste stuurman iets overleggen. Wanneer hij in de gaten krijgt dat jij hem beluisterd zullen ze je aanvallen. Briggs heeft een speciale techniek waardoor hij bemanningsleden naar het gevecht kan roepen. Hij kan dit tot 4 keer doen, dus je veel experience wilt kun je het beste hem als laatste doden. Nadat Briggs is verslagen zal hij en zijn bemanning in de boeien geslagen worden. Daarna worden ze afgevoerd en zul je helemaal naar onderen in de combuis moeten lopen, daarna de kist verplaatsen met "Move". Je zult dan een brood op een kist zien liggen, ga er tegenaan staan en gebruik "Tremor". De kist zal omvallen en je moet het Large Bread pakken, ga daarna uit de combuis en van de boot af.

Alhafra(2)

=====

Loop nu naar links en je zult een huilend jongetje zien, praat tegen hem en het in-game menu zal zich openen. Geef nu het Large Bread dat je eerder vond aan hem en hij zal je bedanken. Loop daarna de trap op en ga helemaal naar links, klim daarna weer een trap op. Dan niet de volgende trap op maar ga naar links, en praat tegen de man die de weg blokkeerd. Hij zal je vragen of je zijn zoon gevoed hebt met een brood, antwoord "ja" en hij zal je voorbij laten gaan.

Alhafran Cave

=====

Loop daarna de grot binnen, loop het volgende pad ook door. Daarna moet je naar beneden lopen en over het bruggetje heen, dan verder naar beneden lopen. Je zult nu een celdeur zien, loop daar vandaan naar links en gebruik "Pound" op de pilaar. Loop daarna verder naar beneden klim de trap af en gebruik dan "Lash" op het touw, klim omhoog en open de schatkisten. Deze bevatten een Lucky Medal, 123 coins en de Ixion Mail. Geef deze vervolgens aan Felix zodat zijn defense wat zal stijgen en hij is overigens aan geen van je andere teamleden te equipen. Loop daarna het hele stuk terug, want "Retreat" werkt hier niet. Ga nu naar de inn en vervolgens de stad uit.

World Map

=====

Loop nu naar beneden en ga de Yampi Desert weer in.

Yampi Desert

=====

Loop hier meteen helemaal naar beneden, spring vervolgens in de bron van de waterval. Loop dan naar beneden en daarna naar rechts, dan de grot in. Loop dan verder en je zult weer op de World Map komen.

World Map

=====

Eerst helemaal naar rechts en dan naar beneden, ga nog niet de brug over. Maar ga verder naar beneden, waarna je een stadje zult zien: Garoh. Je kunt hier nog niks doen, dus laat hem verlopig nog maar even links liggen loop wel even binnen zodat hij op je map makkelijker te vinden zal zijn voor later. Loop daarna verder naar links en dan naar beneden. De brug over en verder naar beneden daarna naar links, en opnieuw een brug over. Loop nog verder naar links en als je tegen een berg aanloopt naar boven. Nu loop je weer tegen een berg op en ga dan weer naar links, je zult daarna Mikasalla zien. Ga hier dan heen.

Mikasalla/Fire Djini: Spark

=====

Ga nu naar de inn als dit nodig is en vervolgens naar de itemshop om de beste uitrusting te kopen. Klim daarna in de uitkijkpost en ga bij de eerste verdieping naar rechts, loop daarna omhoog. Je ziet daarna een schatkist open deze en je zult 82 coins vinden. Ga daarna naar het huisje waar je een schaap en een koe ziet lopen, gebruik nu in het zand bij de kip en het schaap je "Scoop". Er zal een ladder te voorschijn komen, klim daar naar beneden. Loop het pad door en klim de andere ladder op, loop verder en je zult Spark zien. Praat tegen hem en hij zal zich bij je team aansluiten. Ga daarna op dezelfde manier weer terug naar Mikasalla en ga de stad uit, nu ben je weer op de World Map.

World Map

=====

Loop nu omhoog totdat je tegen een berg aanloopt, daarna zul je je weg naar rechts moeten vervolgen. Wanneer je daar aankomt zul je een grot zien, loop daarheen.

Osenia Cavern/Combo Tablet: Megaera

=====

Loop in deze grot eerst omhoog. Je zult daarna rechts af moeten lopen, daarna zul je "Scoop" moeten gebruiken op het kruis. Er zal nu een ladder verschijnen klim deze naar beneden. Loop nu het pad naar links uit, klim daarna de trap op. Loop dan het pad uit en pak het Combo Tablet, deze laat je een nieuwe summon gebruiken. Deze nieuwe summon heet: Megaera, deze summon bundeld de krachten van een Jupiter Djini en een Mars Djini. Ga nadat je dit Combo Tablet hebt gepakt opnieuw naar de World Map.

Mercury Djini: Sour

=====

Je zult nu in een bos zijn, loop hier vandaan een klein stukje naar links. En vervolgens naar beneden. Je zult daar een klein bos zien dat tegen een rots aanligt. Loop hier rond, na verloop van tijd zal Sour je aanvallen. In dit gevecht kun je ook je nieuwe summon (Megaera) uitproberen. Nadat je Sour verslagen hebt zal hij zich bij je team aansluiten.

World Map

=====

Loop nu heel de weg terug naar Garoh, maar ga deze opnieuw nog niet binnen. Loop nog een stukje verder omhoog, totdat je een roze berg zult zien. Deze berg heet: Air's Rock.

Air's Rock

=====

Wanneer je in Air's Rock aankomt zul je meteen "Whirlwind" gebruiken bij de steen die je voor je ziet liggen. Loop daarna door het pad dat je net hebt vrij gemaakt. Ga nu bij de splitsing naar links, waarna je het eerste pad omhoog moet nemen. Je zult daar een schatkist zien, deze is eigenlijk een Mimic. Versla deze en loop daarna naar beneden, daarna naar rechts. Nu een klein stukje omhoog en dan naar rechts, vervolgens weer naar beneden. Je zult nu op een 3 splitsing zijn, neem allereerst het pad naar rechts en dan meteen omhoog wanneer dit kan. Gebruik nu "Whirlwind" op de steen om de zandheuvel weg te blazen, dit is van belang voor later. Loop nu zover mogelijk naar beneden als mogelijk is, gebruik op de steen nu opnieuw "Whirlwind" ook nu zal een zandheuvel weggeblazen worden. Loop nu een stukje omhoog en ga naar rechts wanneer dit mogelijk is. Loop met een boog om de stenen heen en ga daarna weer naar beneden. Loop nu verder en je zult opnieuw een steen zien, gebruik nu 2 maal "Whirlwind". Ga nu helemaal terug naar het begin van Air's Rock. Loop nu

weer omhoog en ga bij de 3 splitsing naar rechts. Loop nu omhoog wanneer je de mogelijkheid hiervoor krijgt, daar zie je een schatkist. Deze bevat een Cookie, geef deze aan Felix om zijn PP te verhogen. Loop nu helemaal naar beneden, daarna naar links en gebruik "Whirlwind" op de steen. Ga nu terug naar de 3 splitsing en loop helemaal naar links. Gebruik dan "Whirlwind" op de steen. Ga daarna opnieuw naar het begin van Air's Rock. Neem daar het pad naar links, gebruik gelijk "Whirlwind" op de steen, ga daarna naar beneden. Je ziet een schatkist, open deze en je krijgt een Smoke Bomb. Ga daarna opnieuw naar de 3 splitsing en neem het pad naar links. Loop nu zover mogelijk omhoog als je kunt, daarna aan het eind naar rechts. Gebruik nu "Whirlwind" op de paarse kolk, waarna een pad zal verschijnen. Klim daarna helemaal omhoog, éénmaal boven moet je naar links. Klim nu omhoog en neem de ladder links, dan als je boven bent neem je de slide naar beneden. Je zult daarna weg worden geblazen, ga op dat nieuwe plateau opnieuw naar beneden met de slide. Neem vervolgens opnieuw een slide en laat je meevoeren door de windvlaag. Duw nu de boomstronk op zijn plaats, ga daarna verder naar rechts. Duw daar opnieuw een boomstronk op zijn plaats en vervolg je pad naar rechts, klim daar naar beneden. Je ziet daar een schatkist, waarvoor je het pad eerder hebt vrij gemaakt. In de schatkist zit de Storm Brand, geef deze aan Felix. Klim nu opnieuw omhoog, en meteen de eerst volgende 2 ladders ook. Je wordt nu weg geblazen en klim nadat je weer op de grond beland de ladder omlaag, de ladder die het meest rechts ligt. Je wordt nu opnieuw weg geblazen, klim dan 2 ladders op en duw de boomstronk weg. Je wordt dan weer weg geblazen, klim daarna de ladder op. Kijk vervolgens wel uit dat je niet weg wordt geblazen op je weg omhoog. Loop nu een stukje verder en ga naar beneden bij de slide, duw de boomstronk op zijn plaats en klim het kleine laddertje af. In de schatkist zal een Sleep Bomb zitten, laat je daarna weer omhoog blazen door het beeld. Vervolg je pad naar rechts, klim dan omhoog totdat je 2 boomstronken naast elkaar zult zien. Gebruik daarna je "Move" op de linkse boomstronk, ga daarna omlaag met de ladder. Ga dan met de slide naar beneden en ga op het beeld staan, deze zal je omhoog blazen. Loop daarna helemaal naar links en gebruik opnieuw "Move" op een boomstronk. Spring nu over en neem de slide, opnieuw zul je omhoog worden geblazen. Beklim de ladders en vervolg je pad naar links, wanneer je in het mistige gedeelte aan bent gekomen zul je "Move" op de boomstronk moeten gebruiken. Loop nu heel de weg terug naar de ladders, ga daarna helemaal naar links en neem de slide 2 maal achter elkaar. Ga nu naar rechts en ga zover mogelijk omhoog als je kunt. Loop daarna naar links en gebruik "Whirlwind" op de paarse kolk. Ga hierna terug naar ladders, klim dan naar beneden totdat je één plateau onder de boomstronken zit. Ga dan opnieuw naar rechts en neem de slide, ga weer op het standbeeld staan en loop naar links, spring over en neem de slide. Klim daarna weer over en in het voorheen mistige gedeelte moet je nu omhoog klimmen. Daar zul je een schatkist zien, deze bevat het Fujin Shield, geef deze aan Felix. Loop nu heel de weg terug naar de ladders, ga daarna helemaal naar rechts en neem de slide 2 maal achter elkaar. Ga nu naar links en ga zover mogelijk omhoog als je kunt. Loop daarna naar links en neem de meest links liggende ladder. Klim daarna heel de ladder omhoog. Loop naar de paarse kolk en gebruik opnieuw "Whirlwind" hierna zal neerslaande bliksem een nieuw pad tonen. Klim naar beneden en je zit nu binnen in Air's Rock. Gebruik nu "Cure" op iedereen en pak vervolgens het psynergy cristal. Neem daarna het onderste pad en volg heel die weg. Daarna zul je door deur geel 1 moeten, als je hieruit komt moet je naar recht naar deur rood 2. Volg hier de weg naar rechts, neem vervolgens de ingang omhoog. Daar zul je een puzzle zien die je zult moeten oplossen. Klim de ladder naar beneden en duw de boomstronk die het dichtsbij is tegen de andere aan. Klim nu weer omhoog en spring van de boomstronken over naar de pilaar. Deze zakt de grond in, en nu moet je opnieuw de boomstronken gaan verplaatsen. Duw de bovenste boomstronk één naar links en de andere één naar beneden en vervolgens één naar links en dan weer één omhoog. Duw nu de boomstronk die het andere vak zit één naar beneden. Klim daarna weer omhoog en spring naar de achterste pilaar. Zet daarna de boomstronk op de plek waar de pilaar eerst stond. Verplaats de

boomstronken in het andere vak nu. Verplaats ze allebei één naar rechts. Klim dan omhoog en spring over, de ene pilaar zul nu wegzakken, klim opnieuw de ladder op en spring helemaal over naar de overkant. Loop daarna naar beneden, klim de ladder af en gebruik "Whirlwind" op de steen. Spring nu helemaal over en klim naar beneden, ga het net vrij gemaakte pad in, klim omhoog en gebruik "Whirlwind". Ga nu terug en klim de ladder op, loop nu helemaal naar beneden. Duw vervolgens de boomstronk op zijn plaats, klim de ladder weer op en loop helemaal terug naar de pilaren en boomstronken. Ga nu nog verder terug en nadat je onder de poort vandaan komt moet je verder naar beneden lopen. Spring nu op de boomstronk die je zo juist geplaatst hebt, neem hier deur rood 2. Nadat je uit de deur komt zul je omhoog moeten lopen, klim de trap af en neem de volgende weer omhoog. Loop een stukje door en duw de boomstronk voor de fontein weg, ga nu door het vrij gemaakte pad. Loop daarna omhoog, je zult daarna bij een boomstronk aankomen en 2 fontein. Gebruik nu "Move" om de boomstronk 1 plaats naar rechts te bewegen. Loop daarna in dat gat en zorg ervoor dat je niet voor de fontein komt te staan. Gebruik daarna wederom "Move" om de boomstronk terug te duwen. Klim daarna de trap op en spring over. Loop verder en klim de trap af, duw vervolgens de boomstronk op zijn plaats. Klim daarna de andere trap op en loop dat pad uit, ook daar zul je een boomstronk op zijn plek moeten duwen. Ga nu terug en spring bij de boomstronk over. Spring daarna bij de slide naar beneden en loop naar links, klim daar de trap op. Ga door de deur en je zult buiten zijn, loop daarna naar links en neem deur blauw 3. Klim nadat je een stukje hebt gelopen naar beneden en gebruik "Whirlwind" op de steen, klim weer omhoog en spring over. Klim daarna de trap op en loop dat pad uit, duw daarna een boomstronk op zijn plek, ga hierna weer terug. Neem nu het pad naar links, loop deze uit en gebruik opnieuw "Whirlwind" op de steen. Loop nu terug en neem opnieuw het pad naar boven, spring daarna over en loop verder totdat je bij deur blauw 3 aankomt. Ga daarna eerst naar links om een schatkist te vinden, open deze en je zult een Elixer krijgen. Neem daarna het pad omhoog en loop deze helemaal uit, nu zul je na een aantal keer overspringen "Whirlwind" moeten gebruiken. Daarna moet je omhoog klimmen en wederom overspringen. Klim verder en gebruik opnieuw "Whirlwind" op de steen. Klim omhoog en spring over, ga daarna verder naar links, loop dan heel het pad uit. Je komt nu uit deur blauw 4, spring over en klim met de ladder helemaal naar beneden. Ga daarna door de deur en loop naar het grote kristal, praat er tegen en je psynergy zal hersteld worden. Loop nu verder en ga de deur in. Je bent nu weer buiten, neem eerst het pad met stenen dat het meest naar rechts ligt. Je zult daarna buiten komen, duw de boomstronk op zijn plaats en loop opnieuw terug, neem nu het andere pad. Gebruik aan het eind van het pad "Whirlwind" op de paarse kolk. Ga daarna op het beeld staan, waarna je weggeblazen zult worden. Gebruik daarna opnieuw "Whirlwind" op de paarse kolk. Spring daarna over nalinks nadat je "Move" hebt gebruikt, zet de boomstronk vervolgens op zijn plaats. Loop daarna naar rechts en ga voor het beeld staan, deze blaast je vervolgens weg. Kijk in de schatkist en je zult een Vial krijgen, gebruik weer je "Move" en duw de boomstronk op zijn plaats. Loop daarna heel het pad naar links uit en ga deur geel 1, neem daarna deur blauw 2. Ga nog niet voor het standbeeld staan, maar ga eerst de trap af. Duw daar de boomstronk op zijn plaats. Loop dan terug en ga nu wel voor het standbeeld staan, nadat je weggeblazen bent moet je overspringen en door de poort. Duw het standbeeld dat er staat nu helemaal naar het eind. Ga ervoor staan en hij duwt je naar een schatkist, deze bevat de Clarity Circllet, geef deze vervolgens aan Sheba, zodat haar Wind Power sterker wordt. Geef de Nurse Cap daarna aan Jenna. Duw het standbeeld vervolgens 4 plaatsen naar beneden en laat je opnieuw meevoeren. Loop naar beneden en duw de boomstronk op zijn plaats. Ga daarna verder naar links. Spring een paar keer over en gebruik "Move" om de fontein vrij te maken. Loop nu helemaal terug naar waar je de boomstronk eerder weg duwde. Loop daar nu naar beneden, neem vervolgens deur blauw 2. Volg het pad en neem aan het eind deur blauw 3. Loop in het volgende scherm naar beneden en gebruik 1x "Whirlwind" naar beneden en 1x opzij. Loop daarna naar beneden en klim omhoog, ga daarna voor het standbeeld staan. Kijk

in de schatkist en je zult 666 coins vinden. Val nu bij de slide naar beneden loop daarna naar rechts en klim de ladder op. Ga nog niet door de deur maar loop eerst helemaal door, duw daar een boomstronk op zijn plaats. Ga daarna weer terug en ga deur blauw 4 in. Loop daarna helemaal naar links en daarna omhoog. Je zult daar een schatkist zien, deze bevat een Vial. Loop daarna verder omhoog en gebruik "Move" om het standbeeld verder weg te duwen. Loop nu helemaal terug en neem het rechterpad. Neem aan het eind deur blauw 5. Loop ook het volgende pad door en klim naar beneden, ga vervolgens voor het standbeeld staan. Klim na weggeblazen te zijn helemaal omhoog. Spring daarna een paar keer over en ga de tempel binnen. Spring nu nog een paar keer over en praat tegen de steen. Sheba zal deze aanraken en "Reveal" geleerd hebben. Neem daarna het linkerp pad, spring een paar keer over en gebruik "Reveal" bij de circel, spring over en kijk in de schatkist deze zal een Psynergy Cristal bevatten. Ga daarna terug en neem het linkerp ad. Spring een aantal keer over en gebruik "Reveal" op de circel.

Combo Tablet: Flora

=====

Gebruik daarna "Retreat" en spring een aantal keer omhoog. Spring nu weer omhoog en ga op het standbeeld staan, deze blaast je omhoog. Neem daar het linkerp ad en ga naar rechts, door deur rood 2. Loop dan naar rechts en wanneer je de muur raakt naar beneden. Spring over en ga naar links, neem aan het eind deur rood 2. Loop daar omhoog en klim de trap af. Loop verder naar rechts en neem de trap omhoog. Loop verder en duw de boomstronk voor de fontein weg. Ga nu door de gecreerde ruimte en loop naar beneden. Duw de boomstronk die je daar ziet één plaats naar rechts. Loop vervolgens omhoog en spring over. Loop omhoog en klim de trap af en vervolgens op. Loop verder en ga voor het beeld staan. Laat je wegblazen en loop wat naar beneden. Gebruik nu "Whirlwind" op de steen. De boomstronk wordt nu weggeblazen en je zult de slide naar beneden moeten nemen. Klim omhoog, spring over, ga naar beneden en neem de slide. Ga dan naar links en klim de trap op. Loop naar beneden en duw de boomstronk op zijn plaats, spring over en praat tegen het Combo Tablet. Dit Combo Tablet bundelt de krachten van 2 Jupiter Djini en 1 Venus Djini, deze summon wordt Flora genoemd. Gebruik hierna opnieuw "Retreat". Loop daarna naar beneden en je zult weer buiten zijn. Gebruik dan opnieuw "Retreat" en loop naar beneden.

World Map

=====

Loop nu naar rechts over de brug heen. Je ziet opnieuw het stadje dat we eerder links lieten liggen. Ga deze nu binnen.

Garoh

=====

Duw enkele boomstronken aan de kant om je weg omhoog te vervolgen. Wanneer je boven bent zul je een wolf horen huilen. Dit zal een weerwolf blijken. Volg deze verder naar de stad. Loop helemaal omhoog en loop de trap op. Er zal nu een andere weerwolf te voorschijn komen. Deze zal meteen weer weg gaan, gebruik daarna "Reveal" en neem het pad. Loop deze verder en de kleine weerwolf zal opnieuw verschijnen. Deze neemt wederom de benen. Loop nu omhoog en neem de doorgang. Spring omhoog en neem het pad omhoog dat ligt tussen een aantal stenen. Daar zullen beide weerwolven zijn. De oudste zal nu vertellen hoe zij in weerwolven veranderd zijn, na een lang gesprek zal je in de inn zijn. Koop vervolgens de nieuwste armor voor iedereen. Neem daarna de achter ingang van deze winkel. Je zult nu in een soort grot zitten, loop nu iets omhoog en daarna helemaal naar links. Loop daarna naar beneden en gebruik "Reveal" in de circel. Spring vervolgens over en loop de gang uit. Wanneer je weer buiten komt moet je helemaal naar beneden lopen. Kijk in de schatkist en je zult het Hypnos' Sword vinden. Geef deze vervolgens aan Jenna, en de Blessed Ankh aan Sheba. Ga hierna opnieuw terug naar de weerwolven van eerst.

Jupiter Djini: Ether

=====

Gebruik opnieuw "Reveal" op de steen, om de grot te doen verschijnen. Loop vervolgens naar binnen, neem vervolgens het pad naar links. Loop omhoog en neem de deur, loop iets naar rechts. En ga vervolgens omhoog bij de stenen. De oudere weerwolf zal weer met je gaan praten en na een lange dialoog zal hij je Ether overhandigen.

World Map

=====

Nadat je Ether hebt gekregen is het tijd om weer uit Garoh te gaan. Loop nu terug naar Mikasalla, ga daar vandaan iets naar beneden en loop een brug over. Loop daarna helemaal naar links totdat je een berg raakt, loop daarna omhoog. Wanneer je weer tegen een berg oploopt zul je naar links moeten lopen, ga daarna weer omhoog en wanneer mogelijk naar rechts. Je zult na verloop van tijd weer lang Yampi Desert lopen, ga daarna verder naar de Osenia Cliffs.

Osenia Cliffs/Madra Drawbridge

=====

Als je hier aangekomen bent zul je merken dat er niks veranderd is, loop er daarom maar gewoon doorheen. Loop daarna naar beneden en je bent weer bij de Madra Drawbridge, loop ook hier gewoon verder.

Madra

=====

Loop nu je er toch in de beurt bent even Madra binnen. Er zullen dit keer weer problemen in Madra zijn, na een lange dialoog zul je verder kunnen. Ga hier even naar de inn om op krachten te komen, ga hierna weer de stad uit.

World Map

=====

Loop nu weer naar Westelijke richting, ga vervolgens de brug over en loop daarna naar Zuid-Westen. Ga hier vervolgens opnieuw een brug over. Loop omhoog en ga meteen weer de volgende brug over. Loop vervolgens helemaal naar de hoek.

Gondowan Cliffs(1)

=====

Wanneer je hier aankomt zal je een hondje aan de grond zien snuffelen, gebruik op die plek "Scoop". Er zal daarna een waterbron verschijnen, ga op deze bron staan waarna je omhoog wordt geblazen. Spring daarna over op de berg, ga vervolgens naar beneden met de slide. Spring over en loop iets naar beneden, daarna moet je omhoog klimmen. Loop verder naar boven en klim nog 2 maal omhoog. Je zult daarna 3 slides zien, neem de middelste. Spring daarna over en loop omhoog, aan het eind zul je "Move" moeten gebruiken op de stronk. Loop nu terug en neem de slide. Klim naar beneden en spring 3 maal over naar links, nu 2 omhoog, 1 naar links, loop dan een beetje omhoog en spring 1 maal over, dan helemaal naar links, dan 1 omhoog en weer helemaal naar links. Spring nu naar beneden en dan weer naar links, dan helemaal omhoog, naar rechts helemaal en uiteindelijk weer helemaal omhoog. Klim daarna omhoog, loop daarna helemaal naar boven en klim nog eens. Loop vervolgens naar rechts en spring over bij de inham. Loop naar boven en klim omhoog om een schatkist met een Sleep Bomb te vinden. Klim vervolgens naar beneden. Loop daarna naar links en klim zo ver mogelijk naar boven als je kunt.

Mars Djini: Kindle

=====

Loop nu zo ver mogelijk naar rechts als je kunt. Klim daar omhoog en loop verder naar rechts. Klim nu niet omhoog maar loop helemaal naar beneden, je zult nu vanzelf tegen Kindle oplopen. Versla hem en hij zal zich bij je

aansluiten.

Gondowan Cliffs(2)

=====

Ga vanaf je huidige positie nu naar rechts en klim omhoog.

Word vervolgt.....

5. Djini list

Hier staan alle Djini's die je in het spel kunt vinden, ze staan ook in de Walkthrough, maar dit is een simpelere lijst om ze te vinden, ze staan overigens in volgorde van het spel.

Venus Djini: Duo

=====

Element: Ground/Venus

Hoe: Hij zal zich bij je aansluiten nadat je Daila verlaat.

Mercury Djini: Fog

=====

Element: Water/Mercury

Hoe: In de Kandorean Temple nadat je de "Lash" psynergy hebt gekregen moet je een klein stukje terug in de tempel lopen en na een gevecht zal hij zich bij je aansluiten.

Jupiter Djini: Breath

=====

Element: Wind/Jupiter

Hoe: Ga in de Shrine of the Sea God en klim over het touw waar je "Lash" voor moet gebruiken. Loop daarna over de balken, en ga na de tweede balk een stukje naar beneden. Daar zul je Breath zien, loop op hem af en de balk zal afbrokkelen. Klim daarna de ladder op en Breath zal hem smeren. Loop nu het pad uit, en door de ingang die je zult zien. Loop direct naar het water, en neem de eerste inham links. Ga de ingang in, en loop over de balk. Je zult Breath opnieuw zien, ga vervolgens de volgende ingang weer in. Je bent nu opnieuw bij het water, en neem de onderste ingang nu. Klim de ladder af en loop een stukje naar boven. Duw de brandende pilaar in het gat en loop op Breath af. Versla hem en hij zal zich bij je aansluiten.

Mars Djini: Cannon

=====

Element: Fire/Mars

Hoe: Ga in het Dehkan Plateau voordurend achter Cannon aan, na verloop van tijd zul je een pilaar naast hem zien staan. Sla deze de grond in met je "Pound". Nu hoeft je hem alleen nog te verslaan en hij zal zich bij je aansluiten.

Venus Djini: Iron

=====

Element: Ground/Venus

Hoe: Iets ten westen van Madra is een bos bij een drie splitsing van rivieren als je hier een tijdje heen en weer loopt, dan zal Iron je na verloop van tijd aanvallen. Versla hem en hij zal zich bij je aansluiten.

Jupiter Djini: Blitz

=====

Element: Wind/Jupiter

Hoe: In de Yampi Desert moet je de eerste stok de grond in slaan met "Pound" daarna naar boven lopen en dan helemaal naar rechts. Gebruik ook daar "Pound" op de stok en loop omhoog, gebruik dan "Pound" bij de stok die tegen de muur

staat. Loop daarna van plateau naar plateau en uiteindelijk zal je bij Blitz komen, versla hem en hij zal zich bij je team aansluiten.

Mars Djini: Spark

=====

Element: Fire/Mars

Hoe: Ga naar het stadje Mikasalla en gebruik daar "Scoop" in de ruimte tussen de kip en het schaap. Er zal nu een ladder verschijnen, klim naar beneden en loop het pad door. Klim de volgende trap op en loop een stukje naar boven, praat tegen Spark en hij zal zich bij je team aansluiten.

Mercury Djini: Sour

=====

Element: Water/Mercury

Hoe: Loop vanuit Mikasalla naar boven totdat je een berg raakt. Loop daarna iets naar rechts, totdat je een bos zult zien dat tegen een berg aanligt. Loop hier een tijdje rond en Sour zal je vanzelf een keer aanvallen. Versla hem en hij zal zich bij je aansluiten.

Jupiter Djini: Ether

=====

Element: Wind/Jupiter

Hoe: In Garoh, nadat je tegen uit de inn komt. Gebruik opnieuw "Reveal" op de steen, om de grot te doen verschijnen. Loop vervolgens naar binnen, neem vervolgens het pad naar links. Loop omhoog en neem de deur, loop iets naar rechts. En ga vervolgens omhoog bij de stenen. De oudere weerwolf zal weer met je gaan praten en na een lange dialoog zal hij je Ether overhandigen.

Mars Djini: Kindle

=====

Element: Vuur/Mars

Hoe: In Gondowan Cliffs, gebruik "Scoop" bij het zand waar de hond snuffelt. Laat je omhoog voeren door de bron, gebruik de slide en spring over. Loop nu verder naar links en gebruik de middelste slide. Loop helemaal omhoog en gebruik "Move". Spring nu een aantal keer over en nadat je de overkant hebt gehaald moet je omhoog klimmen. Doe dit verderop nogeens en spring over bij de inham. Klim daar even later naar beneden en loop naar links. Klim nu 3 maal omhoog en loop naar rechts. Klim naar beneden, loop naar rechts en vervolgens weer naar beneden. Je zult uiteindelijk tegen Kindle aanlopen, versla hem en hij zal zich bij je team aansluiten.

6. Copyright

Deze FAQ/Walkthrough is gemaakt door Dennis van Gorkom of D-MAN. Niets uit deze FAQ/Walkthrough mag gekopieerd worden zonder mijn toestemming, ook mag hij niet op andere sites gepost worden behalve op www.GameFAQs.com, www.GameSpot.com en www.Neoseeker.com tenzij je toestemming krijgt. Als je verder nog vragen hebt over de FAQ/Walkthrough vraag het dan op:

DVG_is_God@Hotmail.com, vraag niet naar updates, want die komen vanzelf.

©Copyright 02/03 Dennis, @all right reserved.