

4- Walkthrough [A400]
5- Codes [A500]

=====

1- Introductie [A100]

=====

Welkom in weer een van mijn FAQs. Zoals gewoonlijk vind je geen woord over het spel dat ik beschrijf in de introductie. Ik zal de FAQ niet meer updaten nadat ik de Complete versie heb uitgebracht. Je kunt me nog steeds tips en vragen sturen over dingen die er nog niet instaan maar alleen als ze echt groot zijn, zal ik ze nog in de FAQ zetten. Het is namelijk veel werk om voor iets klein te updaten.

=====

2- FAQ [A200]

=====

[1] [Q]. Wat zijn die nummers zoals [A300] naast de titel van elke sectie?
[A] Het is de code voor de zoekmachine van deze FAQ. Druk Ctrl + F en druk de code in van de sectie die je wilt bezoeken. Je zou daar moeten zijn binnen twee stappen.

[2] [Q]. Wat betekenen de symbolen O, Z, N, W, ZW,...?
[A] Ze betekenen Oost, Zuid, Noord, West en samengestelde richtingen.

=====

3- Basics [A300]

=====

=====

3.1- Besturing [A301]

=====

Spyro	
A	Spring. Glijd (Druk tweemaal A). Glijd, zweef en land (Druk driemaal A). Bevestig.
B	Vuuraanval. Cancel
R	Snelle aanval.
L	Verplaats de camera.
Control Pad	Beweeg Spyro.
Select	Open Atlas.

Start	Pauzeer.
Sparx	
Control pad	Beweeg Sparx.
A	Laad op.
B	Vuur.
L	Power-up je schot.
R	Glijd zijwaarts.

=====

3.2- Personages

=====

[A302]

Spyro the Dragon	De paarse held van het spel.
Hunter the Jaguar	Spyro's vriend.
Bianca the Rabbit	Bianca is een tovenares en vraagt Spyros hulp om poorten te openen. Hij moet hiervoor Fairies redden.
Sparx the Dragonfly	Je reisgezel die dichtstbijzijnde gems verzamelt.
Zoe the Fairy	Zij slaat je positie op met bliksems.
Moneybags the Bear	Hij werkt voor de vijand en laat (in ruil voor gems) Sparx door bepaalde poorten.
Grendor the Magician	Hij heeft het toverboek van Bianca gestolen.

=====

3.3- Voorwerpen

=====

[A303]

FAIRY CRYSTALS:

Er zitten fee? in ijskristallen verspreid over de hele wereld en jij moet ze

bevrijden. Om nieuwe poorten te openen moet je alle fee? bevrijden.

GEMSTONES:

Gemstones zijn ook over de hele wereld verspreid. Deze moet je verzamelen om Moneybags te betalen.

Er zijn verschillende types met verschillende waarden:

Rood - 1
Groen - 2
Paars - 5
Goud - 10

Vb. 1 gem. van goud is evenveel waard als 10 rode gems.

SPARX THE DRAGONFLY:

Sparx is Spyros reisgenoot en helpt hem met het pakken van dichtstbijzijnde gems en binnen te gaan in gebieden waar Spyro niet mag komen van de vijand.

Hij is ook je gezondheidmeter. Deze kun je aan zijn kleur afleiden:

Goud - 100% gezondheid (4 Hit Punten)
Blauw - 75% gezondheid (3 Hit Punten)
Groen - 50% gezondheid (2 Hit Punten)
N/A - 25% gezondheid (1 Hit Punten)
(N/A: Sparx verdwijnt)

Om terug gezond te worden moet je wezens zoals schapen en konijnen verslaan en vervolgens de vlinder laten opeten door Sparx.

3.4- Verhaal

[A304]

Spyro, Hunter, and Bianca are on the beach, getting some rays.

Hunter: Hey Spyro, I think I see a Flying Sheep Saucer heading straight for us! Let's get out of here before it abducts us!

Spyro: That's not a Flying Sheep Saucer, Hunter, it's just a balloon.

Bianca: Look... There's a note here from Zoe. It says, 'Dear Spyro, I'm using every last drop of my magic to send you this message. Someone has cast a powerful spell over the Fairy World, freezing fairies in Ice Crystals. And we can't get out!. Now, the Rhynocs are back and collecting fairies one by one. I wish I knew what they were up to. Please come back before it's too late.'

Spyro: This is terrible. We have to go help Zoe.

Hunter: And all the fairies.

Bianca: While you go see what's happening in the Fairy World, I'll check the Sorceress's Spell Book for something we can use to find out who's behind this.

Hunter: You know, Bianca, I haven't seen you carrying the Spell Book in a few days.

Bianca: What do you mean? I never let it out of my sight. It's right in my bag...

Bianca: OH NO! My Spell Book! Where is it? I must have left it at the library when I was picking up that travel book for our Dragon Shores vacation. I've gotta go find it!

Spyro: Bianca, while you find your Spell Book, Hunter, Sparx, and I will go find those fairies.

Bianca: Ok. See you soon!

=====
4- Walkthrough

[A400]
=====

Autumn Fairy Home:

Autumn Fairy Home:

[300 gems]
'5 fairies'

Deze wereld dient als centrale plaats in deze wereld met vijf poorten naar andere plaatsen en 1 poort naar de volgende wereld. Deze gaat open als je alle elfen in deze wereld bevrijdt.

Voer de opdrachten uit die Hunter je geeft (3) en verzamel alle gems + de twee extra levens (natuurlijk overal).

Bevrijd de 8 fee?.

- Ga vanwaar je bent naar het Noorden (N) om GABRIELLE te bevrijden.
- Ga vanhier naar het Noordwesten (NW) door rond te muur te gaan tot je het eerste kruispunt bereikt. Ga daar naar het Noordoosten (NO). Volg de rand van het water en wanneer je aan de hoek van het meer komt, ga je naar het Oosten (O) om TORRIE te vinden.
- Ga naar het Westen (W) tot je het uiteinde van de map bereikt waar je van de ene heuvel naar de andere moet springen om Hunter te vinden. Volg het voorbeeld van Hunter en spring over het gat. Daar vind je de derde fee SUMMER.
- Spring ook nog over het volgende gat, praat met Hunter en volg hem dan (3maal A drukken). Hier vind je de voorlaatste fee: AUTUMN.
- Steek nu de acht lantaarns aan zonder door een poort te gaan of te sterven (hier is dat niet echt moeilijk). Zo bevrijd je GRACE.

Market Mesa:

[300 gems]
'6 fairies'

Bevrijd hier 6 fee?.

- Ga naar het N, ga over een aantal bruggen en spring de berg op om de fee LAUREN te vinden.
- Spreek met de Lyle, de lama, en ga daarna naar het NO over twee bruggen en daar zie je LIZ naast de eerst bel.
- Om IRENE te bevrijden moet je de taak van Lyle doen. De volgorde is kleine bel, middelmaat, grote, kleine, middelmaat en tenslotte grote bel. Lyle toont je de bellen en het gebied is niet groot dus de

bellen vinden zal niet moeilijk zijn.

- Om GRAYSON te bevrijden moet je in het O van het platform met Lucy spreken en dan de rondlopende dief vangen door erop af te chargeren. Zorg ervoor dat je altijd zeer dicht bij de rand loopt en snijd de Weg af waar het kan.
- De vijfde fee, CASSANDRA, bevrijd je door eerst op het platform zelf zeven kaarsen aan te steken en dan naar het punt ten Zuiden (Z) van het startpunt te gaan en daar naar het platform met de kaars te vliegen. Let wel op: deze kaars moet je als laatste doen want je raakt alleen van dit platform af door te springen in de diepte.
- De allerlaatste fee, ALICE, krijg je van Pierre, de lama, nadat je al je vijanden verslagen hebt.

Lava Prairie:

[300 gems]
'6 fairies'

Bevrijd hier 6 fee?.

- Ga naar het Z vanwaar je start voorbij de eerste holbewoner tot bij de tweede holbewoner. Ga vandaar naar het ZW om SUZAN te bevrijden.
- Ga terug naar de eerste holbewoner, Trog, en ga naar het ZO langs de rand van de lava. Wanneer je het beenpad bereikt, ga naar het ZW voorbij de derde pterodactylus en spring de heuvels op naar het NO om MELISSA te redden.
- Ga nog eens terug naar Trog maar ga nu naar NO en spring op de bergen om in het N de fee MICHELLE te vinden.
- Om de vierde fee, ALI, te bevrijden moet je met je vuuraanval de cactusbommen op de geisers te blazen zonder er tegen te lopen.
- CASSANDRA bevrijd je door acht bloemen in brand te steken zonder te sterven.
- Om RHONDA te verlossen moet je al de vijanden verslaan.

Mermaid Coast:

[300 gems]
'6 fairies'

Bevrijd alle fee?.

- Ga van Steffi naar het ZO over de brug voorbij Stanley tot bij NADIA naast wie een sleutel ligt.
- Ga terug naar Stanley naar het ZW over de brug daar, ga nog eens over een brug tot aan de hoek. Ga om de hoek tot het einde van de weg en ontmoet daar AMY.
- Ga terug naar Stanley en ga naar het N. Daar kan je dan enkele heuvels opspringen en dan met de L verder kijken en zal je een stuk land zien waar je naartoe moet vliegen om KATHY te bevrijden.
- om RACHEL te bevrijden moet je vijf vuurtorens aansteken en dan krijg je haar van Stanley.
- CHRISTINE krijg je als je acht zandkastelen in brand hebt gestoken zonder te sterven.
- ANNA, de laatste fee, krijg je als je alle vijanden verslaat.

Stone Age Speedway:

[300 gems]
'2 fairies'

Dit is een minigame waarin je het einde van het parkoers moet bereiken binnen de tijd. Je krijgt gelukkig wel extra tijd door de cirkels aan te raken en vijanden neer te schieten. Op het einde moet je de baas binnen de tijd verslaan. Je krijgt SAM, voor het uit te spelen op NORMAL en PEASEBLOSSOM op HARD.

Ant Farm:

[200 gems]
'1 fairy'

Dit is een wereld waarin je Sparx bestuurt. Om bij de eindbaas te raken moet je eerst alle sleutels verzamelen (rode sleutel op rode deur), terwijl kom je natuurlijk vijanden tegen. Er zitten veel vijanden maar de beste manier om deze missie uit te spelen is nest per nest vernietigen en dan de vlinders te eten. Hierna kan je tegen de grote sprinkhaan trotseren. Constant schieten door de B niet los te laten. Je krijgt ANGELA na het verslaan van de sprinkhaan.

Winter Fairy Home:

Om hier te raken moet je Bianca in het O vierentwintig van de zesentwintig fee? tonen.

Winter Fairy Home:

[300 gems]
'5 fairies'

Deze wereld dient als centrale plaats in deze wereld met vijf poorten naar andere plaatsen en 1 poort naar de volgende wereld. Deze gaat open als je alle elfen in deze wereld bevrijdt.

Bevrijd de vijf fee?.

- Ga naar het Z langs het stenen pad, weg van de poort waar je uit komt om FIONA te redden.
- Red SUNG door vanaf de PANDA GARDENS PORTAL naar het Z te gaan en de ijsrivier te volgen.
- CHRISTY vind je door naar het W te gaan vanaf de ICE AGE SPEEDWAY en een aantal heuvels op te springen.
- In het centrale gebied van de map, ten N van de ICE AGE SPEEDWAY vind je BRITNEY, de voorlaatstee fee.
- Bevrijd de laatste fee, CINDY, door acht ijskristallen te doen smelten zonder door een poort te gaan of te sterven.

Hummingbird Fort:

[400 gems]

'6 fairies'

Zin in zes fee? te bevrijden.

- Je kan JULIE ten N van het startgebied en ten NO van de tweede kooi vinden.
- SAMANTHA vind je in het in het NW van de map in het W op een berg.
- MARISSA kan je in het centraal gebied vinden ten N van de 4de kooi.
- COCO red je door het chargeren van zes kooien zonder te sterven.
- Door acht bonfires in brand te steken krijg je KIKI.
- CANDACE red je door hier elke vijand te verslaan.

Panda Gardens:

[300 gems]

'6 fairies'

Als je de fee? wilt bevrijden, moet je dit doen.

- NATHALIE bevindt zich in het O van de map op de hoogste van alle daken.
- OI zal je vinden door naar het dak te gaan waar Yan de panda is, ga dan naar het W over een ander dak en ga naar het hoogste dak. In het W spring je dan op een verborgen platform.
- Om JENNIE te redden moet je Songs taak volbrengen en de dief vangen.
- DOODLE red je door Yans taak te volbrengen. Je moet de vaas vijf keer breken zonder te sterven. Ze verplaatst zich wel altijd.
- Als je acht lantaarns aansteekt zonder te sterven, red je CHARLOTTE.
- Zoals gewoonlijk moet je alle vijanden doden. Dan krijg je STEFFI.

Honey Marsh:

[300 gems]

'6 fairies'

Doe dit en je kan wel verder.

- Zoals gewoonlijk moet je alle vijanden verslaan om KAREN te krijgen.
- Je redt YAYA door naar het N van de map te gaan en naar de top van de berg gaan. Daar moet je over verschillende afgronden, ten N van de prof, te springen.
- LETTY is ten Z van de schatkistsleutel na over een kloof te springen.
- CHU CHU red je door naar het W te gaan vanaf de tweede fee tot je bij een soort trap van heuvels komt. Spring naar het NO en ga nog een paar heuvels op tot je haar naast een gigantische bloem ziet staan.
- RHIANNON krijg je door acht speciale bloemen in brand te steken.
- ???? ontvang je door vier bijen naar vier verschillende bloemen te lokken. Dit doe je door eerst de korven in brand te steken en dan naar de bloem te stormen. Je moet wel zorgen dat de bijen je volgen. Ook hier mag je niet sterven.

Ice Age Speedway:

[300 gems]

'2 fairies'

Dit is een minigame waarin je het einde van het parkoers moet bereiken binnen de tijd. Je krijgt gelukkig wel extra tijd door de cirkels aan te raken en vijanden neer te schieten. Op het einde moet je de baas binnen de tijd verslaan. Je krijgt LIORA, voor het uit te spelen op NORMAL en NAOMI op HARD.

Wasp City:

[200 gems]

'1 fairy'

Dit is een wereld waarin je Sparx bestuurt.

Om bij de eindbaas te raken moet je eerst alle sleutels verzamelen, terwijl kom je natuurlijk vijanden tegen. Er zitten veel vijanden maar de beste manier om deze missie uit te spelen is nest per nest vernietigen en dan de vlinders te eten. Hierna kan je tegen de grote sprinkhaan trotseren. Constant schieten door de B niet los te laten. Je krijgt JODY na het verslaan van de baas.

Boss: Grendor:

Na het binnengaan van Bianca haar poort kom je binnen in de bibliotheek van Grendor. Spring op het centraal plateau om te beginnen vechten.

Grendor heeft twee aanvallen: - een serie vuurballen die hij rond zijn lichaam maakt, stuurt hij 1 per 1 op jou af.
- hij springt in de lucht en probeert op jou te landen.

Blijf rond hem lopen totdat er in groot genoeg gat is en chargeer hem. Wanneer je hem raakt, springt hij in de lucht en moet je van zijn schaduw weg chargeren. Hij landt dan en herbegint met zijn vuurballenreeks. Je moet dit vijfmaal herhalen.

Spring Fairy Home:

Om hier te raken moet je Bianca vierenvestig fee? tonen. Vanaf hier wordt de walkthrough iets beknopter want ik weet de namen van de fee? niet. Als iemand ze weet, moet die maar een mail sturen.

Spring Fairy Home:

[300 gems]

'5 fairies'

Doe dit om ze te vinden.

- Verbrand de acht roze bloemen.
- Helemaal rechts boven de centrale lijn.
- Ten ZW van the Time Machine Lab.
- Net boven de Twilight Bulb Factory.
- Helemaal in het Z0 van het level.

Time Machine Lab:

[400 gems]
'6 fairies'

Je weet wel wat te doen.

- Versla alle vijanden in dit level.
- Steek acht potloden in brand.
- Pak alle titanium lichtgevende voorwerpen.
- Helemaal links op de top van een heuvel.
- Rond het centrum op de top.
- Ergens centraal beneden.

Roman City:

[300 gems]
'6 fairies'

Doe dit en alles komt goed.

- Versla weer alle vijanden.
- Steek alle waterkommen in brand.
- Vang de lachende dief.
- Red Paddy uit de ?-kom.
- In het NW van de stad.
- In het O naar de top van een gebouw gaan ergens in het midden en en glijd naar het NO van een gebouw van links.

Twilight Bulb Factory:

[400 gems]
'6 fairies'

Zo krijg je de zes fee?.

- In het Z van het level in het midden.
- Zet de generators aan.
- Druk de schakelaar bij elke Twilight Bulb in.
- In het NO van het level.
- In het N op de top van de houten kisten.
- In het midden van de wereld maar je moet je glijdtechniek gebruiken.

Aqua Age Speedway:

[300 gems]
'2 fairies'

Dit is een minigame waarin je het einde van het parkoers moet bereiken binnen de tijd. Je krijgt gelukkig wel extra tijd door de cirkels aan te raken en vijanden neer te schieten. Op het einde moet je de baas binnen de tijd verslaan. Je krijgt ???, voor het uit te spelen op NORMAL en ??? op HARD.

Catterpillar Gardens:

[200 gems]

'1 fairy'

Dit is een wereld waarin je Sparx bestuurt.

Om bij de eindbaas te raken moet je eerst alle sleutels verzamelen (rode sleutel op rode deur), terwijl kom je natuurlijk vijanden tegen. Er zitten veel vijanden maar de beste manier om deze missie uit te spelen is nest per nest vernietigen en dan de vlinders te eten. Hierna kan je de grote baas trotseren. Constant schieten door de B niet los te laten. Je krijgt ??? na het verslaan van de baas. Gebruik je power-ups (vlinders).

Summer Fairy Home:

Om hier te raken moet je Bianca 79 fee? tonen.

Summer Fairy Home:

[300 gems]

'5 fairies'

Doe dit om ze te vinden.

- Verbrand de acht paddenstoelen.
- In het NW van het level.
- Ongeveer in het midden.
- Ten N van Grendors Lair.
- Bij de poort naar Dusty Trails.

Dusty Trails:

[400 gems]

'6 fairies'

Je weet wel wat te doen.

- Versla alle vijanden in dit level.
- Steek de lantaarns in brand.
- In het midden van de wereld, ten ZW van de start op een gebouw.
- Vang de boef.
- Op een gebouw ten Z van het gebouw van fee 3.
- Dichtbij de kist in het W.

Star Park:

[400 gems]

'6 fairies'

Doe dit en alles komt goed.

- Smelt de sneeuwsculpturen.
- Vind Oscar.
- Vind de zes stukken van het Launch Pad.
- Iets boven het midden van het level.
- In het N van de wereld.
- In het NO van het park.

Space Age Speedway:

[300 gems]
'2 fairies'

Dit is een minigame waarin je het einde van het parkoers moet bereiken binnen de tijd. Je krijgt gelukkig wel extra tijd door de cirkels aan te raken en vijanden neer te schieten. Op het einde moet je de baas binnen de tijd verslaan. Je krijgt ???, voor het uit te spelen op NORMAL en ??? op HARD.

Beetle Burrows:

[200 gems]
'1 fairy'

Dit is een wereld waarin je Sparx bestuurt. Om bij de eindbaas te raken moet je eerst alle sleutels verzamelen (rode sleutel op rode deur), terwijl kom je natuurlijk vijanden tegen. Er zitten veel vijanden maar de beste manier om deze missie uit te spelen is nest per nest vernietigen en dan de vlinders te eten. Hierna kan je de grote baas trotseren. Constant schieten door de B niet los te laten. Je krijgt ??? na het verslaan van de baas. Gebruik je power-ups (vlinders).

Grendors Lair:

[0 gems]
'1 fairy'

Je hebt 99 fee? nodig om hier te komen.

Dit wordt een lastig gevecht maar ontwijk gewoon de aanvallen en ram hem wanneer zijn aanvallen gedaan zijn. Na de overwinning krijg je een fee.

Dragonfly X:

Een wereld voor Sparx die je pas op het einde krijgt. Het bevindt zich ten O van de tweede fee in de Summer Fairy Home.

Proficiat, je hebt Spyro uitgespeeld.

=====

5- Codes [A500]

=====

Tik in bij het startscherm:

=====

99 Levens in a nieuw spel

links, rechts, rechts, rechts, beneden, op, rechts, op, A.

=====

=====
Oneindige gezondheid in Sparx werelden

beneden, op, op, beneden, links, rechts, rechts, links, A.
=====

=====
Alle poorten open

op, op, beneden, beneden, links, rechts, op, beneden, A.
=====

=====
Oneindig levens in Sparx werelden

beneden, op, op, beneden, links, rechts, rechts, links, A.
=====

=====
Oneindige wapens in Sparx werelden

Beneden, rechts, op, links, links, op, rechts, beneden, A.
=====

=====
Spyro Warp

Links, Rechts, Rechts, Links, Op, Links, Links, Rechts, A.
=====