

The Legend of Dragoon FAQ/Walkthrough (Dutch)

by PSC_Patterson

Updated to vFinal on Feb 24, 2007

```
+-----+
|
|  THE LEGEND OF DRAGOON
|
|  FAQ/Walkthrough voor PlayStation - Geschreven door Patt3rson
|
|  Laatste versie, sinds 24 februari 2007 - Copyright Patt3rson
|
|  patt3rson(at)gmail(punt)com - www.gamechoice.nl
|
+-----+
```

```
=====
= I N H O U D S O P G A V E =
=====
```

\ 1 / INTRODUCTIE /

- 1A - Rechten
- 1B - Toevoegingen
- 1C - Voorbereiding

\ 2 / GAME /

- 2A - Verhaal
- 2B - Personages
- 2C - Besturing

\ 3 / WALKTHROUGH /

- 3A - Saving Shana
- 3B - The Home Of Lavitz
- 3C - Dart The Red Dragoon
- 3D - Lavitz The Jade Dragoon
- 3E - Saving Shana Again
- 3F - Saving King Albert
- 3G - Emperor Doel
- 3H - Search For Lloyd
- 3I - Gehrich The Bandit
- 3J - Kongol The Gold Dragoon
- 3K - Queen Fury Adventure
- 3L - Meru The Blue Dragoon
- 3M - Miranda The Silver Dragoon
- 3N - Helped By Winglies
- 3O - King Of Dragons
- 3P - The Three Moon Objects
- 3Q - Off To Save The World
- 3R - The Magical City Aglis
- 3S - The Law City Zenebatos
- 3T - The Death City Mayfil
- 3U - The Moon That Never Sets
- 3V - God Of Destruction

\ 4 / AFSLUITING /

4A - Slotwoord

4B - Credits

=====
= 1 = I N T R O D U C T I E =
=====

/ _1_ \
\ A / RECHTEN /

Het schrijven van FAQ's en walkthroughs vergt veel tijd en moeite, schrijvers steken er dan ook een hoop werk in. Werk stelen van anderen is uit den boze en één van de ergste misdaden die je in het schrijven kunt begaan. Bovendien is het strafbaar, want alle bestanden op sites vallen onder de internationale wet van kopieerrechten en gebruik zonder toestemming is dus aan te vechten via de rechtbank.

De nieuwste versie van dit bestand is meestal te vinden op <http://www.gamefaqs.com>. Voor vragen en of opmerkingen over dit bestand, waaronder ook de walkthrough, kan men ook terecht op onderstaand adres. Alleen serieuze vragen waarvan het antwoord niet in dit bestand te vinden is zullen worden behandeld.

Dit document mag niet verspreid of gekopieerd worden in delen of in het geheel. Dit bestand mag alleen geprint of opgeslagen worden voor eigen gebruik. Voor gebruik op andere manieren of locaties moet eerst schriftelijke toestemming van de auteur verkregen worden. Toestemming kan aangevraagd worden op onderstaand adres, maar wordt niet gegarandeerd! Tref je het bestand op een andere plek aan dan de locaties die hier onder staan weergegeven laat het dan weten via hetzelfde adres.

[CONTACTADRES]
patt3rson(at)gmail(punt)com

[TOEGESTANE LOCATIES VAN DIT DOCUMENT]
<http://www.gamechoice.nl>
<http://www.gamefaqs.com>
<https://www.neoseeker.com>
<http://www.supercheats.com>

/ _1_ \
\ B / TOEVOEGINGEN /

SuperCheats is toegevoegd aan de toegestane locaties van dit document. Daardoor zijn er een aantal aanpassingen gedaan in de secties Rechten en Credits.

/ _1_ \
\ C / VOORBEREIDING /

Voor een review en beoordeling van de game ga je naar <http://www.gamechoice.nl>. Lees eerst onderstaande tips voordat je met de game of het lezen van de walkthrough begint. Deze aanwijzingen bevatten waardevolle informatie over het gebruik van de FAQ of de game.

The Legend Of Dragoon maakt gebruik van een uniek vechtsysteem dat we nog nooit eerder in een RPG gezien hebben. Het is de bedoeling dat je na voor een

aanval gekozen te hebben ook de aanval afmaakt. Dit noemen ze de zogeheten Additions. Je moet op kruisje drukken om een aanval te verlengen en er combo's van te maken. Door middel van een vierkantje wordt aangegeven wanneer je moet drukken, je kunt daardoor zien of je te laat of te vroeg was. Alleen als iedere slag goed is zal de Addition afgerond worden. Het lullige is dat vijanden er ook een aanval tussendoor kunnen gooien, deze kan je afslaan door op het juiste moment op rondje te drukken en daarna kan je verder met de Addition.

De Special optie is één van de meest handige opties. Hiermee veranderen alle personages tegelijk in een Dragoon. Dit kan alleen als iedereen minstens genoeg SP heeft om één beurt Dragoon te worden. Dragoons maken ook gebruik van Additions, maar de opzet is iets simpeler. Toch is het vrij moeilijk om een Perfect Dragoon Addition te krijgen, maar dat kan opgelost worden met de Special optie. De persoon die de Special in werking zet zal namelijk automatisch zijn Dragoon Addition compleet maken zonder dat je daar wat voor hoeft te doen. Gebruik dit nuttig in een gevecht.

Verdedigen kan soms goed zijn, je hoeft niet alleen maar in de aanval. Er zitten een hoop voordelen aan blokkeren. Ten eerste krijg je één tiende deel van je maximale HP bij je huidige HP opgeteld. Ten tweede doet een aanval van een vijand maar vijftig procent van de normale schade. Als derde en laatste voordeel is het niet mogelijk een status effect op je te krijgen terwijl je verdedigt.

=====
= 2 = G A M E =
=====

/ 2 \ _____
\ A / VERHAAL /

Het is niet makkelijk een verhaal van een lange RPG zo even uit te leggen. Lees het bovendien op eigen risico, er kunnen dingen in staan die je pas later wilt weten tijdens het spelen! Het begint allemaal als Dart na een paar lange jaren terug keert naar het dorp waar hij woonde. Het is helemaal afgebrand na een aanval van een leger en bovendien is zijn vriendin Shana spoorloos. Hij gaat naar haar op zoek en langzaam ontvouwt zich een veel groter geheel.

Dart laat het er niet bij zitten en met zijn nieuw gevonden vrienden trekt hij de wereld in om een einde aan de oorlog te maken en er uiteindelijk achter de komen wie die Emperor Diaz nou is. Deze zou tijdens de Dragon Campaign, elfduizend jaar geleden, geleefd hebben en het is onmogelijk dat hij nog zou leven. Tenminste, Rose kan het ook, maar ze heeft dan ook een zware taak.

De Divine Tree heeft iets meer dan honderd vruchten en iedere vrucht bevat een nieuwe levensvorm. De grote maker Soa had een plan met het maken van deze boom en blijkbaar zou de laatste vrucht een einde maken aan al het bestaan. Daarom hebben de Winglies het lichaam en de ziel van de God Of Destruction, die in de laatste vrucht zou moeten zitten, gescheiden. Het lichaam staat nu in de lucht als de Moon That Never Sets en de ziel wordt iedere honderd en zoveel jaar opnieuw geboren als het Moon Child.

Zolang lichaam en ziel niet herenigt worden zal de God Of Destruction niet geboren worden. De vroegere Dragoon, vriend van Rose en vader van Dart, Zieg laat het er niet bij zitten en wil het lot bepaalt door Soa doen laten uitkomen. Duizenden jaren lang is Rose er in geslaagd als het Black Monster het Moon Child uit te schakelen, waardoor de wereld weer zo'n honderd jaar gered was. Nu is het Moon Child opnieuw op aarde gekomen in de vorm van Shana. Dart en zijn vrienden willen de aarde redden, maar hoe doen ze dat als ze

Shana ook in leven willen houden?

/ 2 \
 B / PERSONAGES /

[DART]

Zoals in bijna iedere RPG is er één ventje waar het allemaal om draait, de hoofdpersoon van het verhaal. Deze keer is dat Dart, die na een aantal jaren terug keert naar zijn woonplaats na zijn zoektocht naar het Black Monster. Zijn jeugdvriendin Shana is ontvoerd en Dart gaat er achter aan. Dat is enkel het begin van een veel meer omvattend avontuur.

[LAVITZ]

In de gevangenis waar Dart zijn vriendin Shana gaat bevrijden sluit Lavitz zich bij hem aan. Lavitz is een groot ridder en dienaar van koning Albert. Hij brengt het gezelschap dan ook naar het hof van deze koning om te bespreken of er iets te doen is aan de oorlog die al enkele jaren duurt, waar zijn oom Doel een grote rol in speelt.

[SHANA]

In de meeste RPG games is er altijd een vrouwelijk personages waar je geen moer mee kunt. Deze keer is dat Shana. Ze heeft geen Additions en maakt gebruik van pijl en boog. Shana wordt niet alleen verkozen tot één van de Dragoons, ze is veel meer dan dat en nog zeer belangrijk voor de aarde ook. Shana is het Moon Child dat één keer in lange tijd op aarde komt.

[ROSE]

Ros is degene die Dart er op wijst dat de steen van zijn vader hem in een Dragoon kan veranderen. Ze bestaat al duizenden jaren en was vroeger de vriendin van Dart z'n vader, Zieg, die nu de slechterik is. Rose draagt ook de verantwoordelijkheid van het Black Monster zijn en tot nu toe is ze er iedere keer in geslaagd haar taak te volbrengen.

[HASCHEL]

Je komt er niet achter hoe, maar Haschel is een oude bekende van Dart. Deze al wat oudere man is al jaren op zoek naar zijn weg gelopen dochter Claire, die waarschijnlijk de moeder is van Dart. Haschel is een meester in de vechtkunst en heeft een eigen school in Rouge. Hij legt de zoektocht naar zijn dochter naast zich neer en sluit zich aan bij het gezelschap.

[ALBERT]

Na enkele tijd spelen zal de slechte Lloyd een einde maken aan het leven van Lavitz. De Jade Dragoon Spirit kies dan koning Albert als nieuwe eigenaar, dus is Albert genoodzaakt ook voor Dragoon te spelen. Hij confronteert zijn oom Doel en probeert er achter te komen waarom deze zijn vader Carlo heeft vermoord.

[MERU]

In een vrolijke stad waar Dart en zijn vrienden op bezoek komen ontmoeten ze Meru, een iets te vrolijk meisje met opvallende kleding die erg lovend over zichzelf spreekt. Ze dringt zichzelf een beetje op en eigenlijk ben je verplicht haar mee te nemen. Gelukkig helpt het feit dat ze een Wingly is je meerdere malen verder.

[KONGOL]

Eens was Kongol trouw aan keizer Doel, die hem als laatste kleine Giganto onder zijn hoede heeft genomen. Nu hij er achter komt dat Doel niet de sterkste is en dat zijn bedoelingen lang niet meer zo nobel waren als eerst sluit Kongol zich aan bij Dart. Hij gaat mee om er achter te komen of de sterke Dart de nieuwe leider van de wereld gaat worden.

[MIRANDA]

Miranda is één van de Sacred Sisters en wordt tot Dragoon verkozen als Shana om de één of andere reden haar Dragon Spirit afstoot. Haar rustige leventje in het Crystal Palace is dan voorbij en ze zal haar gevoelens over haar ouders onder ogen moeten zien. Miranda is waarschijnlijk aan het verhaal toegevoegd omdat er een vervanger voor Shana nodig was tijdens haar ontvoering.

/ 2 \

\ C / BESTURING /

Hieronder staan alle knoppen van de PlayStation controller. Niet alle knoppen hoeven een functie te hebben in het spel zelf! Dit zijn de standaard instellingen, het is mogelijk dat de besturing naar eigen wens in te stellen is! Check de handleiding of de menu's om er achter te komen hoe.

PIJLTJES:

Boven	- Speelfiguur naar boven bewegen
Beneden	- Speelfiguur naar beneden bewegen
Links	- Speelfiguur naar links bewegen
Rechts	- Speelfiguur naar rechts bewegen

SYMBOLLEN:

Driehoekje	- Menu
Kruisje	- Interactie
Vierkantje	- NIET IN GEBRUIK
Rondje	- Rennen

SCHOUDE:

L1	- Indicators inschakelen of uitschakelen
L2	- NIET IN GEBRUIK
R1	- Indicators inschakelen of uitschakelen
R2	- Gezichtspunt in gevecht veranderen

STICKS:

L3	- NIET IN GEBRUIK
Linker Analoog	- Beweeg speelfiguur
R3	- NIET IN GEBRUIK
Rechter Analoog	- NIET IN GEBRUIK

FUNCTIE:

Start	- NIET IN GEBRUIK
Select	- NIET IN GEBRUIK

=====
= 3 = W A L K T H R O U G H =
=====

/ 3 \

\ A / SAVING SHANA /

Na de lange intro heb je eindelijk de controle over je personage, Dart. Loop naar beneden en ga tegen het hek aan staan om er overheen te springen. Je gaat in gesprek met twee soldaten waar je daarna tegen moet vechten. Niks om je zorgen te maken, je hebt ze zo dood. Belangrijke informatie over de gevechten lees je boven in deze FAQ bij Voorbereiding. Na het gevecht gaat Dart praten met de dorpeling. Daarna heb je weer de controle. Sla je spel op bij het save point dat je links in beeld ziet en open het kistje om een Burn Out te krijgen. Loop dan links onder het save point het beeld uit. Je gaat weer een gesprek aan en al snel komen er weer een paar soldaten aan gerend. Ze willen

met je vechten, maar richt vooral je aandacht op de commandant. Als je hem verslagen hebt heb je kans dat één of twee soldaten weg rennen. Als je een beetje door hebt hoe de Addition werkt dan moet dit geen probleem zijn. Na het gevecht praat je eerst weer even en daarna kan je zelf weer gaan lopen. Ga omhoog richting uitgang van het dorp, maar ga nog niet naar buiten. Vlak bij de uitgang staat een in het zwart geklede man, zijn naam is Tasman en je moet met hem praten. Zeg dat je wel met hem wilt vechten, hij zal je leren over Additions en andere dingen. Kies de onderste optie als je klaar bent en loop dan het dorp uit. Na het stukje in de gevangenis loop je langs het groene lijntje naar het bos, kies om het bos binnen te gaan.

Volg het pad tot het de bocht om gaat, daar staat een man waar je mee kan praten. Koop iets van hem als je wilt. Daarna kan je er voor kiezen om de man je te laten zien hoe je items gebruikt. Je gaat dan met hem in gevecht en hij zal je een aantal dingen vertellen. Je moet dan eerst met het pad iets naar boven en dan naar rechts om daar een kistje open te maken. Als je het item hebt loop je naar de andere kant van het pad en daar het beeld uit. Loop over de boomstam, maak nog een kistje open en loop dan naar onderen om verder te gaan. Je komt uit bij een soort van klein doolhof waar een aantal kistjes in staan. De precieze route kan ik je niet vertellen, maar je komt er uiteindelijk wel uit. Met een beetje proberen lukt het wel en bovendien kom je door fout te lopen ook wel kistjes tegen. Als je uiteindelijk goed loopt zal je bij een andere boomstam komen waar je overheen moet lopen, er begint dan een flashback. Daarna loop je gewoon verder langs het pad tot je uiteindelijk weer op de wereldkaart terecht komt. Je volgt dan weer de gele lijn tot je bij Hellena Prison komt, daar ga je naar binnen. Er komt een wagen voorbij rijden, ren er achter aan als het kan. Bij de ingang gaat een bewaker de lading checken, dus druk op kruisje als je het gele bordje te zien krijgt. Dart verstoopt zich dan achter de wagen en later laat hij zich mee naar binnen smokkelen.

Sla je spel op als je wilt en loop dan naar de hoek links onder om weer bij de verkoper te komen. Hij zal een bewaker roepen en dat betekent vechten. Na het gevecht is de verkoper weer stil en kan je desnoods weer spullen bij hem kopen. Ga eerst vanaf hier door de uitgang links boven, haal een item uit de kist en ga terug naar de ruimte met de verkoper. Neem dan de uitgang links onder en loop dan snel helemaal naar rechts en dan naar boven op de verhoging. Probeer voorbij de bewaker het trappetje op te klimmen, lukt dat niet dan moet je vechten. Beklim het trappetje daarna en volg de route naar buiten. Blijf het pad verder volgen tot je bij een soort liftje en nog een save point komt. Sla hier je spel op, ga met het liftje naar boven en loop door de opening links van je naar binnen. Een nieuw personage maakt z'n opwachting. Lavitz doet even zijn kunstje en gaat dan samen met Dart in gevecht. Loop twee keer links boven het beeld uit en je zult in een scherm terecht komen waar je een opening naar buiten ziet. Ga daar door naar buiten en vecht met de bewaker die met het liftje naar beneden komt. Daarna ga je natuurlijk met het liftje naar boven en vanaf daar via het bruggetje naar links en daar het beeld uit. Je komt in een ruimte waar het barst van de bewakers. Als je een groepje benadert zal Dart dat ook duidelijk maken. Volg het pad over de twee houten bruggetjes waar geen bewakers staan en aan het einde zal Dart een sleutel oprapen. Loop weer terug en naar buiten. Steek het bruggetje over en maak de deur aan de andere kant open. Hier binnen loop je twee keer rechts boven het beeld uit om bij een groepje van drie bewakers te komen. Versla ze en daarna zal Dart een stem horen. Shana wordt uit de cel gehaald en na wat gepraat ga je meteen weer in gevecht.

Na het gevecht en alles ga je rechts boven het beeld uit, daar kan je dan meteen door de uitgang naar buiten. Ga met het liftje naar beneden en pak daar het andere liftje meteen ook om nog verder naar beneden te gaan. Sla hier je spel op bij het save point! Steek naar rechts het bruggetje over en ga weer

naar binnen. Praat met de verkoper als je nog items nodig hebt, er komt zo een pittig gevecht aan! Volg het pad verder naar beneden, de ladder af en het beeld uit. Je gaat dan in gesprek met de leider van de gevangenis, Fruegel. Daar blijft het natuurlijk niet bij en al snel ga je in gevecht. Je moet eerst de twee voorste bewakers uitschakelen, anders kan je Fruegel niet raken. Hij zal daarna twee sterkere vijanden roepen, maar nu kan je Fruegel wel raken. Gebruik bijvoorbeeld magische aanvallen op hem en maak goed gebruik van je Additions. Dit is het eerste gevecht waar je een beetje op je HP moet letten, je kunt hier veel schade oplopen. De twee andere vijanden kan je eigenlijk met rust laten en je aandacht volledig richten op Fruegel. Na een tijdje zal hij Power Up doen, waardoor hij tijdelijk sterker wordt. Gebruik Shana voor de magische aanvallen en om te helen. Het gevecht zal niet voorbij zijn als Fruegel verslagen is, dus versla de andere vijanden dan ook nog. Ze zullen een zware aanval doen als ze verslagen zijn. Het drietal ontsnapt op een raar beest uit de gevangenis en daarna bevinden ze zich weer op de wereldkaart.

/ 3 \
 \ B / THE HOME OF LAVITZ /

Je kunt nu volgens de wereldkaart twee kanten op. Het bos is echter afgezet dus probeer daar maar niet naar binnen te gaan. In plaats daarvan neem je de andere route en ga je de Prairie op. De bewakers zullen achter je aan komen nadat je een stukje de prairie bent op gegaan. Het groepje verstopt zich in de bosjes en wordt gered door een stom beestje. Als de bewakers weg zijn neem je het pad links onder om uit te komen bij een hutje. Hier zal het groepje even uitrusten, waarna je zelf het hutje binnen moet lopen. Dart zal iets over z'n verleden vertellen en het groepje besluit naar koning Albert te gaan. Je hebt dan weer de controle. Verlaat het hutje en loop naar links en naar boven om uit te komen bij een boom. Onderzoek de boom en ga dan terug naar het hutje. Binnen staat een bijl, neem deze mee en ga terug naar de boom. Dart hakt de boom en die valt naar beneden. Ga hier weer weg, loop langs de hut en ga rechts boven weer het scherm uit. Daar neem je het pad links en naar boven om bij de rivier uit te komen. Heel toevallig komt de boom toch nog goed terecht en kan je oversteken. Boven je in beeld staat dan in het volgende scherm een kistje. Loop dan verder naar links om bij een paar mensen te komen waar je mee kunt praten. Na het gesprek loop je via het pad verder en het beeld uit. Op de wereldkaart volg je de route naar de Limestone Cave. Save als je wilt voordat je naar binnen gaat.

Meteen in de grotten zie je links op een puntje een kist staan. Als je dan verder de grot in loopt zie je een aantal watervalletjes waarvan er een paar naar kistjes leiden. Als je de kistjes wilt hebben zul je een paar keer moeten glijden en steeds een andere route nemen. Je kunt tijdens het glijden sturen zodat je steeds anders zult glijden. Nadat je de kistjes hebt geopend ga je onder het beeld uit verder de grotten in. Hier moet je via de stenen de rivier oversteken en onderweg kan je twee kistjes openen als je even van de route afwijkt. Daarna ga je onder het beeld uit, nadat je Lavitz een handje hebt geholpen. In het volgende gedeelte ga je eerst rechts en dan naar boven. In dit gebied spring je van pilaar naar pilaar om aan het einde een kistje te openen. Daarna ga je weer terug en volg je het pad verder naar beneden. Je ziet daar een zwerm gele of groene vliegjes, Rock Fireflies. Deze zal je vaker tegen komen, ze helen je weer volledig. Loop dan verder naar rechts langs deze vliegjes om vlak er naast en aan het einde van de route kistjes te openen. Daarna loop je weer terug langs de vliegjes en volg je het hoofdpad verder naar beneden en naar rechts om verderop het beeld uit te gaan. Ook in het volgende gedeelte staan weer kistjes. Ga eerst boven het beeld uit om een kistje te halen en ga dan pas langs het pad dat over het trappetje verder gaat naar rechts. Volg het pad verder tot je in een grote ruimte komt.

Er is hier een save point, en niet voor niets. Sla je spel dus op en volg dan

de route, vergeet niet de twee kistjes aan de zijkanten mee te nemen. Als je bij de uitgang boven aan komt begint er weer een gesprek en daarna een gevecht met een baas. Deze baas heeft de irritante mogelijkheid om je te vergiftigen en bovendien verstopt hij zich soms tussen de rotsen. Als hij dat doet kan alleen Shana hem raken met een aanval, dus dan gebruik je de andere twee voor een helende taak of om magische aanvallen te gebruiken. Komt hij weer naar buiten, dan ga je vol in de aanval met Dart en Lavitz terwijl Shana de boel een beetje in de gaten houdt. Als het beest verslagen is zal Dart nog even een toffe actie met z'n zwaard doen en dan is het gevecht voorbij. Tenminste, Shana moet ook nog even haar kunstje vertonen. Na het hele gebeuren loop je verder naar boven en door dit grote deel van de grot uit. Volg de route verder, neem nog een kistje of twee mee, en verlaat de grot. Via de lijn loop je naar Indels Castle Capital Bale, daar ga je naar binnen. In deze stad hoef je niet te vechten. Je kunt rustig de stad verkennen en dingen kopen in winkels. Met pijltjes staat aangegeven wat alles is. Blauw betekent een winkel, geel is een hotel en groen is natuurlijk gewoon een doorgang. Als je door de deur meteen het dichtst bij je gaat en met het meisje praat dan krijg je een portret van Lavitz. Ben je een beetje klaar met onderzoeken, items kopen, opslaan of wat dan ook dan is het tijd om te gaan doen waar we voor gekomen zijn.

Links in het stadje is een brede brug, via deze brug kom je in een ander deel. Hier loop je via de bovenste route het beeld uit om bij het kasteel aan te komen. Beklim de trap en ga door de poort die daar boven is. Loop recht naar voren om nog een trap te beklimmen. Hier boven moet je links of rechts om het trapgat lopen en via het kleine grijze trappetje nog een verdieping hoger gaan. Hier word je begroet door koning Albert en er wordt een belangrijk deel van het verhaal uitgelegd. Na een tijdje gaat Shana weg en heb je weer de controle. Als je haar volgt ga je in gesprek. Je kunt daarna op je gemak alle kamers van en onder het kasteel gaan onderzoeken, als je klaar bent verlaat je het kasteel en ga je terug het stadje in. Als je in het begin van het stadje bent en dus bent terug gegaan over de brug, dan ga je naar rechts en naar boven tussen de winkel en het hotel door. Het huis wat nu boven in beeld staat is het huis van Lavitz en zijn moeder. Loop maar naar binnen om kennis te maken. Als je in gesprek gaat heb je een keuze, zeg dat Lavitz niet is wat z'n moeder zei. Daarna kan je het huis gaan onderzoeken. Praat met Lavitz en kies voor de onderste optie. Lavitz loopt nu met je mee en geeft commentaar bij iedere kamer die je in loopt. Boven ga je de bibliotheek in, Lavitz zal je mee het dak op nemen. Na het hele gebeuren met alle gesprekken en de lunch verlaat je het huis. Bereid je voor door in de stad wapens en items te kopen, daarna verlaat je ook de stad zoals je binnen bent gekomen.

/_3______
_ C / DART THE RED DRAGON /

Op de wereldkaart volg je de lijn naar links en uiteindelijk kom je uit bij een stadje, Town Of Hoax. Daar ga je naar binnen. Voordat je verder gaat met de verhaallijn kan je eerst het stadje doorzoeken naar items. Het dorpje zit vrij ingewikkeld in elkaar, dus je doet er wel even over alles te onderzoeken. In het huisje onder de rechter wachttoren zit een huisje waar je een vrouw tegen komt en vraagt wanneer Dart en Shana hun kind verwachten. Je komt hier door helemaal om te lopen via de buitenste muren van het fort en dan door het dakraampje naar binnen te gaan en af te dalen met de ladder. Shana doet vreemd en de vrouw legt wat dingen uit. Als je klaar bent met het ontdekken van het stadje ga je naar de ruimte onder het grote huis in het midden van het stadje. Daar benader je het groepje mensen, waaronder Kaiser. Lavitz en Dart gaan voor nachtwacht spelen terwijl Shana gaat koken. Zeg maar dat je naar haar maaltijd uit kijkt, hoewel dat uiteindelijk geen compliment lijkt te zijn. Na het gesprek mag je weer in het stadje rond gaan lopen, maar aangezien je dat al gedaan hebt ga je gewoon weer terug naar binnen. Zorg er voor dat je goed bent

voorbereid, je krijgt straks een erg lang gevecht. Als je er klaar voor bent spreek je Lavitz aan en zeg je dat je genoeg gedaan hebt. Kaiser zegt waar je moet zijn, dus loop via de trappen naar de bewaker die je al daar ziet staan. Dart en Lavitz lossen hem af.

Ineens is het donker, de nacht is gevallen. Dart zegt dat hij iets gaat halen, dus loop via de trappen naar beneden. Je krijgt een teken dat het niet in orde is, Hoax wordt aangevallen en je gaat in gevecht met alleen Dart en Lavitz. Eerst zijn het nog simpele vijanden. Als je ze verslagen hebt loop je verder de trappen op om je post te verdedigen. Deze vijand is al iets sterker. Na een tijdje gaat hij zich in drieën splitsen en moet je de echte vijand zien te raken. Pas als je de goede hebt geraakt zullen de andere twee verdwijnen. Blijf gewoon op hem inhakken met Additions en na een tijdje is hij verslagen. Ineens komt er een reus tevoorschijn met een grote bijl, het volgende gevecht is met hem. Zolang Kongol zijn bijl heeft is hij vrij ongevaarlijk, blijf door meppen en na een tijdje stopt hij de bijl weg. Vanaf dat punt moet je zorgen dat je Additions altijd goed afrond, anders zal hij genadeloos een harde tegenaanval doen. Hij is sowieso een stukje sterker geworden. Als het gevecht voorbij is doet Dart een leuke aanval, maar die wordt afgeslagen. Op het moment dat Kongol hem gaat meppen komt ineens de vrouw van het begin van de game opdagen in een leuke outfit, Rose. Voordat je het weet heb jij zelf ook zo'n nieuwe outfit en ben je een echte Dragoon geworden.

Dart valt flauw en wordt wakker met de rest van het gezelschap aan zijn bed. Ze hebben een beetje ruzie over Rose, dus kies de bovenste optie als je wat gevraagd wordt. Na een hoop gebabbel sta je buiten en wordt er over de draak gesproken. Als je de keuze krijgt zeg je dat je misschien wel de draak kunt verslaan. Daarna heb je weer de controle over Dart. Iedereen is weer geheeld dus je hoeft niet te overnachten in het hotel. Shana zit als het goed is nog in je team, die kun je beter ruilen met Rose. Probeer de stad uit te gaan en Rose zal je vragen of je dingen wilt leren over Dragoons als je haar aanspreekt. Neem alles even door zodat je straks niet voor verrassingen staat en weet wat je moet doen. Als je klaar bent loop je de stad uit en zeg je tegen Rose dat je weet wat je moet doen en dat ze je niets meer hoeft uit te leggen. Op de wereldkaart volg je de stippellijn naar de splitsing, daar loop je naar beneden om het Marshland binnen te gaan. Op het bordje dat je meteen ziet staan kan je richtingen lezen. We gaan naar The Seventh Fort, dus negeer de boomstam en volg gewoon het pad naar boven verder het bos in. Blijf de route gewoon verder volgen tot je bij een stel vechtende soldaten komt. Zorg dat je klaar bent om te vechten en loop een stukje vooruit. Zeg tegen de soldaat die jou aanvalt dat ze niet zullen krijgen wat ze willen, je gaat meteen in gevecht. Bij de volgende soldaten zeg je ook steeds dat je door zult vechten, op die manier baan je een weg langs alle soldaten. Je kunt ook links in beeld een kistje openen later. Maak in ieder geval de hele reeks soldaten in één keer af, anders moet je overnieuw beginnen!

Zorg dat je na het gevecht met de laatste soldaat voor zowel Dart als Rose een volle SP balk hebt en dat de HP van iedereen redelijk oké is. Na de laatste soldaat komt namelijk de commandant tevoorschijn en die is iets lastiger. Hij heeft ook twee normale soldaten bij zich. Je kunt Dragoon worden met Rose en Dart om de commandant aan te vallen. Verder is het gevecht niet echt anders als normaal, vergeet alleen niet af en toe ook te verdedigen. Na het gevecht kan je het kistje openen. Ga dan via de trap het gebouw binnen, pak alle items uit de kistjes en loop naar de soldaten. Je kunt dan de linker zijgang nemen om bij nog een kistje te komen, loop dan terug door het gebouw en het trappetje af zoals je hier gekomen bent. Volg het pad weer helemaal terug naar het begin van het Marshland, daar waar dat bord met richtingen staat. Deze keer ga je wel naar links over de boomwortels, onder de boom door en verder langs het pad. In het volgende gebied kan je door met het bootje te varen enkele kistjes vinden en openen. Daarna leg je de boot weer aan de kant en

volg je het pad verder naar boven. Onderweg krijgt Shana last van haar voet en gaat Dart haar dragen. Blijf het pad gewoon volgen tot je op de wereldkaart terecht komt. Daar loop je verder naar beneden en ga je de Vulcano Villude binnen.

/ 3 \
 \ D / LAVITZ THE JADE DRAGON /

Als je een stuk verder loopt zal de groep een grote vuurvogel opmerken en vanzelf door rennen naar het volgende scherm. Volg de route, open het kistje en loop het volgende beeld in. Hier open je nog een kistje, daarna kom je bij een splitsing. Ga eerst rechts om bij nog een kistje te komen en ga dan terug naar de splitsing om nu het linker pad te kiezen. Spring naar het save point, sla je spel daar op als je wilt, ik raad het in ieder geval wel aan. Loop het volgende scherm in en spring van rots naar rots totdat Shana er vandoor gaat, volg haar rechts het scherm uit. Na een gesprek ga je in gevecht met de Virage. Je moet gewoon blijven inhakken op het hoofd, negeer de andere lichaamsdelen. Natuurlijk maak je ook gebruik van je Dragoon krachten. Dit monster kan een aantal status effecten op je toepassen, dus Mind Purifiers komen van pas. Probeer het monster zo snel mogelijk te verslaan, anders doet hij een speciale aanval waar je niet vrolijk van wordt. Als het hoofd verslagen is ben je klaar. Dart zal weer een vette actie maken en de Virage terug het lava in gooien. Na het gevecht sta je weer bij het meer van lava met alle rotsen er in, daar waar Shana er vandoor ging. Het zou een goed idee zijn weer enkele gevechten te winnen om de SP balk van Dart en misschien ook Rose weer vol te laten lopen. Er komt zo namelijk nog een gevecht aan met een soort van baas. Als je er klaar voor bent ga je nu rechts onder het beeld uit. Dart en Shana helpen een man overeind. Je krijgt van hem een item en een gesprek. Als hij weg is loop je nogmaals rechts onder het beeld uit. Volg de route om de plas lava heen totdat de Fire Bird verschijnt om te vechten.

Deze baas heeft meer HP als de Virage van net en wordt ondersteund door een paar vuurballen die hij zo nu en dan oproept. Beide Dragoons in je team zetten is dus een goed plan, hoewel Dart minder schade doet omdat Fire Bird hetzelfde element heeft als Dart. Je kunt ook gebruik maken van magie met het element water. Gebruik Dart dus voor Additions en eventueel ook voor gewone Dragoon aanvallen, gebruik Rose haar Dragoon krachten ook als ze in je team zit. Fire Bird heeft op zich niet eens zulke sterke aanvallen, alleen in combinatie met de vuurballen is hij irritant. Als je hem snel verslaat krijgt hij niet eens de kans deze er bij te roepen. Na het gevecht loop je verder langs de richel en het beeld uit. Hier staat de man weer die je net gered hebt, Dabas, en ook een kistje is hier te vinden. Praat met de man en koop items van hem, het gaat even duren voordat je weer bij een winkel terecht komt. Koop ook wat magie van het element aarde bij hem, de volgende baas heeft namelijk het element wind. Als je klaar bent met kopen loop je achter Dabas het scherm uit om terug te komen op de wereldkaart. Het is maar een klein stukje lopen naar het Nest Of Dragon, daar ga je naar binnen. Je ziet een kistje in beeld staan, maar daar kan je vanaf hier niet bij. Blijf het pad volgen tot in het volgende scherm Rose begint te praten. Na het gesprek ga je een stukje naar beneden en naar rechts het beeld uit. Loop een stuk naar boven en spring bij de rotsen in het water naar de overkant en loop dan terug naar beneden. Ondertussen is het een goed idee in de gevechten de SP balken van Dart en Rose weer op te laden voor het volgende gevecht met een baas. Als je de weg een tijdje verder volgt kom je bij het kistje dat je op het begin zag staan. Loop dan terug en spring bij de rotsen weer terug naar de andere kant van het water.

Loop verder naar boven het spinnenweb op zodat je er doorheen valt. Na het gesprek neem je even een slok water om alles en iedereen weer te helen. Klim van omhoog om in een ander gebied uit te komen. De weg wordt geblokkeerd door een plant, dus neem de zijweg naar rechts en ga daar waar naar beneden. Loop

een stukje naar beneden om bij een splitsing te komen, daar ga je door de opening aan het einde van het pad naar links. Open de kist en ga terug naar de splitsing, neem nu de weg naar beneden en ga daar door de opening. Je moet dan een paar keer steeds een stukje verder lopen om door nog een paar doorgangen te gaan. Je klimt dan een stukje naar boven en loopt verder door nog een doorgang. Voordat je verderop door het gat naar beneden gaat raak je eerst de plant langs de weg aan om de zwarte tentakels ergens anders te laten zakken, dan spring je in het gat verder naar links. Open het kistje en klim dan weer terug naar boven. Ga door de doorgang en ga verderop rechts weer het gat in naar beneden. Blijf door de openingen gaan tot je door de doorgang onder de splitsing komt. Meteen rechts van die opening is een weg naar boven waarvoor je moet klimmen. Volg het pad en onderweg raak je de twee lampachtige planten aan om bij een kistje te komen en de laatste tentakels naar beneden te krijgen. Loop dan verder en ga bij het gat aan het einde naar beneden. Open het kistje en ga terug naar boven. Volg het pad terug naar het andere gat en ga daar naar beneden. Volg het pad terug naar de splitsing en ga daar naar boven. Klim ook naar boven en zoals je ziet is de weg naar het save point vrij.

Ga dus naar het save point en sla daar je game op, er komt zo een baas aan. Daarna ga je door de opening links van het save point om in aanraking te komen met Greham. Na zijn introductie zal je weten dat hij ook een Dragoon is en ook een draak bij zich heeft. Tegen hem en de draak moet je dus vechten. Ze zijn op zich niet moeilijk te verslaan, als je maar eerst je aandacht richt op het uitschakelen van één van de twee. Feyrbrand heeft de sterkste aanvallen, maar Greham heeft minder HP. Ze zijn allebei van het element wind, dus magie van het element aarde komen van pas. Ook de Dragoon krachten van Dart en Rose heb je nodig. Zoals je weet hebben de krachten van Rose een helend effect, dus bewaar haar Dragoon krachten voor als je ze nodig hebt. Verder moet je gewoon je Additions afmaken en oppassen voor status effecten. Feyrbrand kan ook zijn aanvalskracht vergroten na een tijdje. Greham doet irritante magische aanvallen en gooit met zijn wapen. Na het gevecht is Greham dood en neemt Lavitz de Dragoon Spirit van hem over. Vanaf nu heeft Lavitz dus ook Dragoon krachten. Als alles voorbij is klim je via het drakennest naar buiten, loop dan verder om terug te komen op de wereldkaart. Loop via de lijn naar de Commercial Town Of Lohan en ga het stadje binnen. Dart draagt Shana naar binnen en brengt haar naar de dokter van Lohan. Hij vertelt dat je de Dragoni Plant moet gaan zoeken voor Shana. Daarna sta je met alleen nog Rose en Lavitz in het stadje. Tijd om te gaan shoppen en ons voor te bereiden op de zoektocht naar de Dragoni Plant.

/ 3 \
 \ E / SAVING SHANA AGAIN /

In deze stad zijn een hoop plaatsen te bezoeken. Ga dus lekker op onderzoek uit en doe wat je wilt. Links boven in de stad zit een dure wapenwinkel, het zou goed zijn eens flink te sparen en later de dingen te kopen die ze hier hebben. Als je verder wilt met het verhaal moet je helemaal rechts onder in het stadje zijn en daar door de blauwe deur gaan. Bij deze blauwe deur staat trouwens een kistje rechts tegen de omheining aan. Open deze voordat je naar binnen gaat. Dabas komt je groeten. Ook hij heeft de Dragoni Plant niet, maar hij kan je er wel meer over vertellen. Daarna sta je met het gezelschap weer buiten. Ga nu helemaal naar de straat van het dorp, op de grond dus en niet op de houten planken. Je wordt aangesproken door een verkoper die je wel een fles wilt verkopen, maar hij heeft een belachelijke prijs. Blijf onderhandelen en uiteindelijk zul je de fles voor niets krijgen, je hoeft dus niks te betalen. Als je het flesje hebt ontvangen loop je verder naar links om het dorp uit te gaan. Over de wereldkaart loop je weer terug naar Nest Of Dragon. Spring naar beneden bij het kapotte web om in het nest zelf uit te komen en ga naar beneden. Bij het doolhof van al die gangen en gaten ga je gewoon via het pad

helemaal naar beneden en door het gat aan het einde. Onder aan dat pad vind je de bron met helder water. Daar vul je het flesje om Life Water te krijgen. Ga dan terug zoals je gekomen bent totdat je weer uit het nest gekropen bent.

Spring naar rechts over het water heen en ga dan via de rotsen weer terug naar links. Volg de route naar beneden het beeld uit en je ziet in het volgende scherm een pad naar boven. Kies dit pad en gebruik bij de plant die in de weg staat het Life Water. Volg dan het pad verder om weer terecht te komen op de wereldkaart. Vanaf hier kan je de route volgen naar het Shrine Of Shirley. Je hoeft het kistje bovenaan de trap die je ziet niet te openen, je krijgt alleen een berichtje. Ga dus gewoon verder het heiligdom in en als je de spiralen ziet ga je naar rechts en daar het scherm uit. Als je via het kleine trappetje en de steentjes naar de afbeelding in het steen gaat dan wordt alles weer hersteld. Ook in de kistjes die hier staan zitten alleen boodschappen en geen items. Naast het meest linker kistje staat rechts een zilver standbeeld. Onthoud dit standbeeld en dan met name de positie, welke kant het op gedraaid staat. Lees ook het bordje voor meer informatie. Ga terug zoals je gekomen bent naar de hal met de spiralen. Verder achterin zie je een klein trappetje naar links gaan, ga door de opening boven aan die trap. Volg het pad naar rechts om bij een roer te komen en draai dit roer rond. Dan ga je terug naar de hal met de spiralen en je zult zien dat er verder naar voren een nieuwe doorgang is verschenen, ga daar doorheen. Hier zie je een gouden standbeeld, lees het bordje dat er hangt om de positie te kunnen onthouden. Ga weer terug naar de grote hal en de trap op helemaal achter in de hal.

Boven aan de tweede trap tref je een cirkel aan waar je een code voor nodig hebt. Deze code heb je nog niet, dus beklim een volgende trap verder naar boven en dan via een ander klein trappetje nog verder. Open het kistje helemaal bovenaan en je zult met een karretje naar beneden rijden. Let goed op terwijl je in het karretje zit, want je rijdt langs bordjes met nummers er op. Deze nummers vormen de code bij de cirkel waar je net was. Je staat nu weer aan het begin, dus loop terug naar binnen en aan het einde van de hal alle trappen weer op tot je bij de cirkel bent. Voer de code in die je kreeg tijdens het ritje. Als de code goed is klapt er een stukje boven je een ladder uit zodat je verder kunt. Je komt bij twee standbeelden, een gouden en een zilveren. Deze moet je precies zo zetten zoals je ze eerder tegen kwam, daarom moest je de richtingen onthouden. Anders kom je de trap niet op. Als de twee beelden goed staan kan je de trap wel op. Boven aan de trap is een save point, sla daar je game op want er komt weer een baas aan. Loop maar verder het platform op, Drake komt ineens opdagen en begint te vechten. Drake The Bandit heeft behoorlijk wat HP maar is zelf niet zo sterk. De steun die hij roept richt de meeste schade aan. Begin dus maar met het vechten tegen Drake en probeer zo snel mogelijk zoveel mogelijk schade aan te richten. Gebruik de Dragoon krachten van Rose om te helen als je in de problemen zit. Na een tijdje zal hij een aantal bommen er bij halen. Je kunt de bommen kapot maken, maar je kunt ook verdedigen als ze in de buurt zijn. Ze komen namelijk steeds dichterbij. Als je nog meer HP van hem af haalt zal hij een schild voor zich maken. Dit schild moet je stuk maken voordat je Drake weer kunt raken. Drake kan zichzelf dan ook helen en daar word je niet blij van.

Uiteindelijk heb je zonder schild en zonder bommen weer even de tijd om flink op hem in te hakken. Na het gevecht komt Shirley opdagen. Ze daagt je uit tot een gevecht, maar een echt gevecht zal het niet worden. Je moet haar in ieder geval niet aanvallen, het enige dat je doet is verdedigen. Na een tijdje zal Shirley je een vraag stellen. Er komt een reeks vragen voor Dart en voor Lavitz. Kies bij de eerste vraag To Protect Those We Love om de reeks voor Dart te laten beginnen. Shirley verandert in Shana en ze stelt je nog een vraag. Kies To Pursue The Black Monster. Daarna komt nog een vraag, kies Of Course, Get Revenge! Als laatste vraag voor Dart moet je een keuze maken tussen Shana en het Black Monster. Je kiest natuurlijk voor Shana. Shirley

verschijnt weer en de reeks vragen voor Lavitz begint nadat ze in koning Albert veranderd is. Bij de eerste vraag zegt Albert dat Lavitz onmiddellijk terug moet komen. Spreek Albert tegen en kies voor That's Not Like You! Bij de tweede opmerking kies je Shana Needs Me! Albert verandert weer in Shirley en je krijgt nog een paar aparte vragen. De eerste is gericht aan Dart, kies No Matter What, I Will Go. Bij de vraag aan Lavitz kies je natuurlijk voor de moeder van Lavitz. De laatste vraag is aan Rose gericht, kies daar I've Never Thought About It. Het 'gevecht' is voorbij, maar het grote nadeel is dat Shana nu erg achter loopt vergeleken met de andere Dragoons in sterkte en ervaring. Gelukkig heb je nu wel de volgende Dragoon Spirit en die is natuurlijk voor Shana. Eerst nog even Drake weer op de been helpen en daarna is Shirley verdwenen. Ga door de opening aan het platform en open de schatkisten.

Je kunt nu weer terug gaan naar Shana, dus verlaat de ruimte, daal af via alle trappen en in de grote hal loop je richting beeldscherm om daarna het pad verder te volgen tot je weer op de wereldkaart staat. Je moet natuurlijk weer door het Nest Of Dragon. Volg het pad tot je bij de splitsing komt en ga daar naar rechts het beeld uit. Spring bij het nest naar beneden, volg de route naar het hoofdgedeelte van het nest en klim daar weer naar boven. Loop boven het beeld uit en je staat weer op de wereldkaart. Volg de lijn en ga het stadje binnen. Je moet terug naar Shana en de dokter. Loop dus rechts het beeld uit en via het trappetje omhoog van de straat af en dan achter in beeld langs een trappetje verder naar achteren. Je ziet dan een rood deurtje met een geel aanwijzend pijltje er boven, daar moet je naar binnen. Als je het bed benadert gebruikt Dart de Dragoon Spirit om Shana te genezen. De dokter verteld je ook over een wedstrijd, de Hero Competition. Natuurlijk ga je daar aan meedoen. Je moet weer de trap afdalen om op de grond te komen en dan loop je naar rechts om bij de arena uit te komen. In de arena loop je naar de andere kant om je daar bij een tent in te schrijven voor het gevecht. Als je wilt beginnen daal je af via het trappetje naast de tent. Na het gesprek heb je nog even de tijd om je instellingen goed te zetten en alles, daarna praat je met de man om je eerste gevecht te laten beginnen. Je eerste gevecht is tegen een gozer genaamd Gorgaga. Hij is makkelijk te verslaan met je Additions, het lullige is dat hij je vergiftigd. Als je hem verslagen hebt kan je weer wat dingen doen, praat weer met de man om het tweede gevecht tegen Serfius te laten beginnen. Bij hem pas je dezelfde techniek toe als net. Het zal alleen iets langer duren omdat hij zichzelf sterker kan maken.

Na dit gevecht kan je door naar het volgende gevecht door weer met de man te praten. Nu vecht je tegen Danton. Hij is weer iets sterker en heeft meer HP. Op het moment dat hij zijn wapen op de grond heeft liggen moet je alleen verdedigen. Als je hem op dat moment aanvalt raakt hij jou en jij hem niet. Wacht tot hij zijn wapen weer in z'n handen heeft voordat je aanvalt. Hij kan ook een aanval waarna je nog maar één HP hebt. Zeer irritant, maar je kunt er niets aan doen. Versla hem gewoon zo snel mogelijk. Praat na het gevecht weer met de man om het vierde gevecht, tegen Atlow, te laten beginnen. Deze vent heeft weer iets meer HP, maar hij is makkelijker te verslaan als de vorige. Hij kan zichzelf wel helen, maar echt last heb je daar niet van. Na dit gevecht praat je nogmaals met de man. Je begint dan aan het laatste gevecht, tegen Lloyd. Het is de bedoeling dat je dit gevecht verliest, Lloyd verslaan is onmogelijk want je kunt hem niet eens raken. Het gevecht is dus voorbij als jij verslagen bent. Verdedigen heeft geen zin, dan duurt het alleen maar langer. Na het gevecht worden de resultaten genoemd en er volgt een gesprek. Na het gesprek ga je op zoek naar Shana en Rose in de arena, ze staan bij de ingang. Je krijgt van Lavitz drie kaartjes om spellen te kunnen doen in de arena. Zo nodig kan je nog kaartjes bij kopen bij de verkoop naast de ingang. Dit is puur voor de lol, ga naar Lavitz en zeg dat je er genoeg van hebt als je hier weg wilt.

Dart en Lavitz hebben buiten een boeiend gesprek. Als ze weer naar binnen gaat kan je het team samenstellen en daarna heb je weer de controle. Verlaat de arena en loop de straat uit tot je bij de ingang van het dorp komt. Probeer het dorp te verlaten en een gewonde ridder komt je een aantal dingen vertellen voordat hij sterft. Hij zal zeggen dat koning Albert wordt vastgehouden in Hellena Prison. Haschel sluit zich uiteindelijk bij je team aan en je staat weer midden in de stad. Je kunt je nu klaar maken voor vertrek. Daal af naar straatniveau en ga naar links en verder de stad uit. Op de wereldkaart zie je dat er een nieuwe route is bij gekomen. Via deze route kom je snel bij Hellena Prison terecht. Volg het pad naar de gevangenis en Lavitz doet een actie om binnen te komen. Na het stukje met Fruegel en Albert moet je weer een team samenstellen. Je komt dan in Hellena Prison, waar je onderweg naar je doel gewoon gevechten aan moet gaan om sterker te worden en de SP balken te vullen. Loop in de gevangenis helemaal naar links, voorbij het paard en het trappetje op. Helemaal aan het einde van dit pad tref je een lift aan, daarmee ga je naar boven. Stap uit bij de eerste stop om in een gebied te komen met redelijk wat items. Via de deurtjes kan je op diverse plekken terecht komen en zo de kistjes allemaal openen. Als je dat gedaan hebt ga je terug naar de eerste lift en daarmee ga je verder omhoog. Open hier boven eerst de kist links in beeld en steek daarna de brug over. Als je verder loopt ben je ineens omsingeld door soldaten. Ze gaan niet vechten, ze dumpen je in een grot met een monster er in.

Praat met Shana en ze zal zeggen dat ze iets voelt, onderzoek dan de rots waar ze het over heeft. Voordat je verder kunt moet je eerst een baas verslaan, Jiango. Hij is vrij sterk dus maak vooral gebruik van je Dragoon krachten. Gebruik de helende krachten Rose of Shana als het nodig is. Maak je Additions goed af en houdt Mind Purifiers bij de hand. Vergeet niet je HP op pijl te houden. Na het gevecht is er een nieuwe route achter de rots beschikbaar. Je moet je meteen weer voor gaan bereiden op het volgende zware gevecht, dat komt er namelijk zo aan. Vecht dus tegen de wachten die je op je weg tegen komt om je SP balken te vullen en sterker te worden. Je komt vanzelf bij drie wachters in de kamer waar je net in de put gegooid werd. Twee daarvan zullen tegen je vechten, de derde rent weg. Ren achter deze vent aan door dezelfde opening en vecht en loop tot je op een goed platform buiten komt met een save point. Open de kistjes en sla je spel op! Bereid je voor en loop dan de trap op achter in beeld. Na het stukje tussen Fruegel en Albert moet je vechten tegen Fruegel en z'n maatjes. Je moet eerst zijn maatjes zien uit te schakelen, Fruegel zelf is niet echt gevaarlijk. Zijn twee handlangers doen allerlei status effecten op je en daar word je gek van. Gebruik sterke magie en rond Additions af om ze zo snel mogelijk uit te schakelen. Maak natuurlijk gebruik van je Dragoon krachten. Als beide beesten verslagen zijn ga je verder met Fruegel. Hij kan zijn krachten weer vergroten, maar echt moeilijk te verslaan is hij niet. Als je hem verslagen hebt zal Lavitz een actie doen en daarna komt er een belangrijk filmpje. Vanaf nu zit Lavitz dus niet meer in je team, Albert neemt zijn plek in als Dragoon.

Na het hele gebeuren staat het gezelschap weer in het stadje waar de game begon. Praat met iedereen tot je een team kunt kiezen. Je ziet een stukje van het Black Castle waar Lloyd praat met Emperor Doel, daarna sta je op de wereldkaart. Je moet door het Forest, dus loop naar voren en ga het bos in. Volg de route over de eerste boomstam tot je in het doolhof komt. Baan je daar een weg door de struiken en je zult uiteindelijk bij de tweede boomstam komen. Volg het pad tot je weer terecht komt op de wereldkaart en loop daar via de lijnen naar links. Je ziet dan ten zuiden van je een vierkante stad met in het midden een ronde toren. Dat is het Black Castle In Kazas en daar moet je naar binnen. In de straat waar je staat kan je alle huisjes checken en wat items krijgen of kopen. Als je daar klaar mee bent loop je achter in beeld de straat

uit. Over de brug gaan lukt niet dus neem de andere route naar boven. Je komt uit in een soort krottenwijk. Je kunt met de mensen praten, maar wat je moet doen is eerst de ruimte in gaan waar een gele pijl staat. Hier binnen is een winkel waar je items kunt kopen, bereid je voor op veel gevechten. Als je dat gedaan hebt ga je het huisje binnen naast de winkel waar je net uit komt. Voordat je naar beneden mag moet je eerst wat vragen beantwoorden. Blijf onpartijdig bij de eerste vraag en kies I Cannot Say Which. Bij de tweede vraag zeg je Take Care At Home. Als hij je vraagt waarom mensen vechten dan kies je To Protect Something. Daarna zal hij z'n naam zeggen en het gezelschap wordt binnen gelaten voor een goed gesprek. Popo gaat er dan vandoor zodat jij je kunt voorbereiden. Als het goed is heb je dat al gedaan, dus het enige wat je nog moet doen is je spel opslaan bij het save point.

/ 3 \
 \ G / EMPEROR DOEL /

Nu gaan we Popo weer opzoeken bij de geheime route, hij staat gewoon aan het einde van het pad van het save point. Zeg tegen hem dat je er klaar voor bent en de groep komt in ondergrondse gangen terecht. Om uit de gangen te komen moet je steeds afdalen via de meest rechter paal, na twee keer kom je dan terecht in een stenen gang. Aan het eind van de gang vind je ladders zodat je omhoog kunt gaan en weer boven de grond uit komt in het kasteel. Ontwijk of vecht tegen de vijanden die je hier ziet en baan je een weg naar de verlichte uitgang helemaal rechts in deze ruimte. Daal af via de ladder, versla de vijanden en ga onder uit beeld. Hier kan je twee kistje openen, daarna ga je weer terug. Nu loop je juist verder naar achteren over de loopbrug en daar het volgende scherm in. Als je te ver recht naar voren loopt word je aangevallen. Je kunt hier links en rechts gaan, ga eerst door de opening aan de rechter kant. Loop naar de straal in het midden van de ruimte en je gaat in gesprek met de wetenschappers. Je krijgt van hen Magic Oil. Bezoek dan de man bij de witte vlam om je te laten helen. Gebruik de Magic Oil om de lift rechts in beeld te activeren en stap er dan in. In de volgende ruimte activeer je de lift links in beeld en ook daar stap je in. Klim via de ladder naar beneden, raap wat items op en ga weer naar boven. Je moet nu oversteken naar de andere kant terwijl de klep omhoog staat. Open de kist en ga weer terug naar de andere kant. Activeer de lift en ga omhoog. Ga met de andere lift ook weer omhoog en ga voorbij de straal naar links en daar door de opening terug naar buiten. Activeer nu de lift links en ga omhoog. Versla de soldaat die in de weg staat en volg de route verder naar een andere ruimte.

Benader de man in deze ruimte om een gesprek te beginnen. Open daarna de kist die achter tegen de muur staat en verlaat dan de ruimte zoals je binnen gekomen bent. Activeer de lift en ga er mee naar beneden. Loop dan omhoog om de twee wachters bij de lift te verslaan en gebruik dan de lift nadat je deze geactiveerd hebt. Boven aan gekomen kan je links of rechts. Ga rechts en koop spullen als het nodig is bij de verkoper. Ga nog een scherm verder naar rechts, activeer de lift en ga er mee naar boven. Hier moet je eerst de soldaten één voor één verslaan voordat je de lift kunt gebruiken die je iets verder naar rechts ziet. Boven praat je met de man in de kamer, dit is de persoon die de aanval op je stad heeft geleid. Je krijgt van hem de Yellow Stone. Ga weer met de lift naar beneden en loop naar rechts. Versla de bewaker bij de trap en ga dan met diezelfde trap omhoog. Volg het pad de kamer in, daar vecht je tegen zo'n speciale vijand waar je ook al tegen vocht in Hoax. Hij zou nu een makkie voor je moeten zijn, hoewel hij wel sterke magie heeft. Als je hem verslagen hebt ga je weer naar beneden zoals je gekomen bent, naar links en met de trap naar beneden dus. Loop weer helemaal terug naar links en stap in de lift aan het einde. Kies om naar de vierde verdieping te gaan. Daar loop je het scherm uit. Je komt in een hal met een vent en boven aan de trap een save point. Sla de man lekker over en loop naar het save point. Sla je game op en plaats de drie stenen die je hebt bij de driehoekige vorm. De deur

onder in het standbeeld gaat open. Ga er doorheen en activeer de lift. Boven loop je verder door de gang om op een pad in de vorm van een spiraal te komen.

Als je verder loopt komt Kongol opdagen. Hij wilt wraak en dus moet je tegen hem vechten. Net als vorige keer zul je Additions af moeten maken, anders slaat hij je terug. Kongol heeft een aantal zeer sterke aanvallen, dus trek alles uit de kast om hem zo snel mogelijk te verslaan. Houd goed je HP in de gaten, met Kongol kan dat erg snel op raken. Hij kan ook een Magic Barrier maken, gebruik dan dus geen magie! Val hem aan met fysieke aanvallen tot de Magic Barrier verdwenen is. De Rose Storm van Albert gebruiken zou een goed plan zijn. Als je gewonnen hebt maakt Rose het pantser van Kongol kapot. Zorg er meteen voor dat je personages geheeld worden en dat je klaar bent voor het volgende gevecht. Je gaat het namelijk opnemen tegen Emperor Doel, de laatste baas van de eerste CD. Na dat gevecht mag je dus CD's gaan wisselen. Het zou een goed plan zijn even terug te lopen naar het vorige save point en je game op te slaan. Ga dan door de opening aan het einde van het spiraalvormige pad. Loop een stukje naar voren en het gesprek met Emperor Doel begint. Het gesprek gaat vanzelf over in een gevecht. Doel heeft minder HP vergeleken met Kongol, maar hij kan sneller aanvallen. Er is niet echt een strategie achter dit gevecht, zo lang je maar je HP op pijl houdt en je Dragoon krachten goed gebruikt. Het gevecht bestaat uit twee delen. Nadat je Doel voor de eerste keer 'verslagen' hebt verandert hij in een Dragoon. Raad eens wie die krachten straks van hem gaat overnemen? Nu wordt hij pas echt gevaarlijk en heeft ineens ook veel meer HP. Gebruik de krachten van Albert om je verdediging omhoog te gooien. Doel kan een schild om zich heen maken en dan kan je niks meer, aanvallen op welke manier dan ook is nutteloos. Wacht tot het schild weer verdwenen is, verdedig tot die tijd. Als je Dragoon kunt worden doe dat dan meteen en ga niet door tot je maximale level. Als hij het schild gebruikt heb je niks meer aan de krachten van de Dragoon. Na het gevecht maakt Dart er een einde aan en na een gesprek kan je de game opslaan om daarna de CD te wisselen.

/ 3 \
 \ H / SEARCH FOR LLOYD /

Het gezelschap komt na Lloyd aan in een andere stad genaamd Fletz. In de stad zijn weer een aantal winkeltjes waar je nieuwe wapens en items kunt inslaan. Achter in de stad staat een kasteel, als je daar naar toe gaat komt er een prinses opdagen die daarna weer weg gaat. Zodra je klaar bent in het stadje ga je naar het begin er van en de trap op rechts van het hotel. Als het goed is zal Kaffi je begroeten. Ze zal je een paar vragen stellen. Zeg dat je van buiten de stad bent en daarna dat je wel geïnteresseerd bent in de sterren. Kaffi moet van de baas verder werken, maar spreek haar weer aan om het gesprek voort te zetten. Zeg dat je nog steeds interesse hebt in de sterren. Ze zal je vertellen over een astronoom en ondertussen wordt het donker. Verlaat het restaurant en ga door de deur in het gebouw met de grote constructie met een aardbol er op. Je zit dan binnen en bent in gesprek met Fester. Negeer hem als je de keuze krijgt. Beklim dan de ladders naar boven om door de telescoop te kijken. Ga dan weer naar beneden en het huisje uit. Aan de andere kant van de stad is nu een deur open die overdag nog niet open was, het is het huisje met de tafel en stoelen er op. Daar ga je naar binnen om met Nello te praten. Zeg dat je zeer geïnteresseerd bent en blijf dan praten tot diep in de nacht. De volgende dag sta je weer buiten en loop je rechts het scherm uit om op de wereldkaart te komen. Tenminste, je hebt eerst een gesprek, daarna loop je het scherm uit. Volg de lijn over de wereldkaart naar Barrens.

Als je daar binnen bent volg je het pad dat naar rechts loopt om een kistje te vinden. Volg daarna de route verder naar boven. In het volgende scherm word je aangevallen door de Gehrich Gang. Mappi is een soort van tussenbaas, dus echt moeilijk is hij niet te verslaan, ze hebben alleen wat meer HP dan normale

vijanden. Houd in ieder geval je HP in de gaten en doe er niet te lang over. Versla eerst z'n twee handlangers en dan Mappi zelf. Na het gevecht maakt Dart een actie. Maar hij heeft wel een probleem, want Mappi gaat er vandoor met je Dragoon Spirit. Dart kan dus een tijdje niet in een Dragoon veranderen. Als alles voorbij is kies je het pad naar rechts en dit blijf je volgen tot je weer op de wereldkaart staat. Onderweg kan je nog twee kistjes openen. Op de wereldkaart loop je de volgende stad binnen. Na een welkomstwoord zie je weer een stukje van Lloyd, daarna kan je in het stadje rond gaan lopen. Duik het eerste huisje rechts in om met Kate te praten. Je moet voor haar een brief naar de burgemeester gaan brengen. Verlaat het huisje en ga de trap naar rechts op om wapens te kunnen kopen bij de winkel die daar zitten. Loop dan terug naar het plein waar je het dorp binnen kwam en daar links het beeld uit. Beklim de trap die je helemaal links in beeld ziet tot je in een huis terecht komt. Laat de butler de brief zien en hij zal je naar de burgemeester brengen. Verlaat dan het huis zoals je gekomen bent, beneden gebeurt iets. Je maakt kennis met een nieuw speelbaar personage, Meru. Na een tijdje mag je beslissen of ze mee mag of niet. Ik vond haar wel grappig, dus ik zei dat ze wel mee mocht. Bovendien maakt het niet uit wat je kiest, ze gaat toch gewoon mee. Als je weer de controle hebt loop je rechts het scherm uit en via het plein ga je onder het beeld uit om weer op de wereldkaart te komen.

Ga weer de Barrens binnen en volg de route naar de kruising. We moeten eerst nog even terug naar Fletz om toestemming te krijgen van de koning, dus bij de kruising ga je naar beneden en je volgt dan de route tot je weer op de wereldkaart staat. Dan loop je naar het Twin Castle In Fletz. Loop helemaal naar de achterkant van het dorp en benader de wachter. Kies één van beide keuzes als je die krijgt voorgelegd, je komt toch het kasteel niet in. Je moet dan ook naar de winkel waar ze items verkopen, daar ontmoet je Fester weer. Hij heeft het druk en is snel weg. Ga de item winkel uit en loop naar boven om nogmaals met Fester te praten. Je loopt samen met hem naar zijn huis om te praten. Zeg tegen Meru dat Fester een gouverneur is. Loop dan achter Fester aan naar het kasteel en de wacht zal je door laten. Blijf hem volgen tot je bij de koning bent, Zior. Je krijgt van hem een pasje zodat je naar het gebied kan waar je naar toe moet. Fester gaat er vandoor en jij staat in het kasteel, vrij om te doen wat je wilt. Probeer het kasteel te verlaten en je wordt aangesproken en bij de prinses geroepen. Ze zal je een hoop vertellen en vragen haar te helpen met haar zus. Je stemt natuurlijk toe. Praat daarna met de vrouw die rond loopt in het kasteel en zegt dat je klaar bent voor de maaltijd. Daarna mag je ook nog in het kasteel slapen, volg de vrouw naar de slaapkamer en praat daar nog even na met Haschel. Meru bemoeit zich er ook mee, zeg maar dat een trouwjurk haar wel zou staan. Daarna gaat iedereen slapen en de volgende dag verlaat je de slaapkamer. Ga via de trappen naar beneden en het kasteel uit. Praat met de bewaker en hij zal opzij gaan. Loop naar de andere kant van de stad om via de hoofdingang weer op de wereldkaart te komen. Je moet weer door Barrens, maar als je nu bij de splitsing komt kies je het linker pad. Je staat meteen op de wereldkaart waar je de route naar de Valley Of Corrupted Gravity volgt.

/ 3 \
 \ I / GEHRICH THE BANDIT /

Hier binnen geef je de pas aan de bewaker zodat je verder kunt. Na een gesprekje kun je verder. In dit gebied kan je op diverse rotsen komen met behulp van zwevende stenen. Zo kun je naar de rots aan de rechter kant gaan voor een kistje. Als je naar links gaat kan je daarna naar boven of beneden. Ga naar beneden voor een kistje en naar boven om je te laten helen door vliegjes. Daarna ga je door de opening in de rotsen in het midden van het beeld. In het volgende gebied moet je naar de overkant zien te komen via de kleine bewegende stenen. Onderweg kan je door een beetje van de goede route af te wijken ook een kistje openen. Als je boven uit beeld bent gegaan moet je

weer via de zwevende stenen verder zien te komen. Baan je een weg naar boven en een steen brengt je weer een scherm verder. In het scherm waar je nu komt doe je weer de truc met de stenen om verder te komen. Één van de kistjes bevat een Talisman en die kan je goed gebruiken voor het volgende gevecht. Als je de zwevende stenen manier doet dan kom je wel bij het benodigde item, maar niet bij de plek waar je uiteindelijk heen moet. In het vorige scherm heb je dan ook witte plekken. Als je op die plekken gaat staan word je naar een andere plek gebracht. Op die manier kan je dus ook op andere rotsen terecht komen. Het is een beetje ingewikkeld hoe het hier allemaal in elkaar zit, maar het is dus de bedoeling bij het save point helemaal boven in deze ruimte te komen. Als je op de goede weg bent krijg je een gesprek voor je kiezen. Sla je spel op bij het save point voordat je verder loopt.

Als je na het opslaan op de laatste zwevende steen springt en verder loop ga je zoals verwacht in gevecht met de tweed Virage. Net als bij de eerste Virage is zijn hoofd het deel dat je moet uitschakelen om te winnen. Richt dus niet teveel aandacht op de andere lichaamsdelen, ga vooral voor het hoofd. Wat je wel kunt doen is proberen de linker arm uit te schakelen. Deze kan je namelijk in één klap dood maken. Daar heb je ook de Talisman voor, rust deze uit om tenminste één personage hier tegen te beschermen. Het zou goed zijn Shana hier mee uit te rusten zodat zij in ieder geval in leven blijft en de rest weer tot leven kan wekken. Als je de directe dood aanval kunt vermijden of goed op kunt vangen dan is het verslaan van deze Virage verder een makkie als je goed gebruik maakt van de Dragoon krachten en Additions afmaakt. Na het gevecht zegt Rose nog iets en daarna praat je met Haschel om verder te kunnen. Je komt dan op de wereldkaart terecht. Daar volg je de route naar Home Of Giganto. Vanaf het moment dat je gaat lopen word je belaagd door een regen van pijlen. Ren dus zo snel mogelijk naar links en ga door één van de drie openingen. In de ruimte waar je komt is een kistje en links in beeld zie je iets glimmen. Onderzoek dit en druk op de knop. Ga weer door één van de openingen naar buiten en ga via de trap naar boven. Als je naar voren loopt word je weer belaagd door pijlen. Ren rond en probeer terug te gaan. Het ziet er naar uit dat je geen kant op kunt. Blijf rennen en pijlen ontwijken totdat er een nieuwe persoon verschijnt die met je wilt vechten. Dit gevecht is weer erg makkelijk, ze hebben alleen wat meer HP dan normaal. Maak ze gewoon af maar let wel een beetje op je HP, die Gangster doet nogal wat schade.

Na het gevecht ruimt Haschel de blokkade even op. Als je verder loopt haalt hij een flauwe streek uit terwijl de groep even weg is. De groep komt terug en je hebt weer de controle. Gebruik de vuurvliegjes om jezelf te helen, open het kistje en volg Haschel dan naar boven. Sla je spel op bij het save point boven aan de trappen voordat je door de opening gaat. Je ziet een stukje met Mappi, degene die jouw Dragoon Spirit gejat heeft. Na het gesprek moet je een team kiezen, Haschel zit er verplicht in. Als je het team gekozen hebt wordt er natuurlijk gevochten. Rust één van je teamleden uit met de Talisman, omdat Mappi dezelfde aanval kent als de Virage van net en je dus in één keer dood kunt maken. Ook deze keer had ik de Talisman aan Shana gegeven zodat zij Dart en Haschel kon helen als dat nodig was. Gebruik maken van aanvallende magie zou ook een goed idee zijn. Je wordt trouwens niet blij als de twee vijanden hun gecombineerde aanval doen. Schakel dus eerst één van de twee uit zodat ze deze aanval niet meer kunnen doen. Als Mappi bijna verslagen is verdwijnt hij en komt hij toch af en toe nog opdagen om een aanval te doen. Als hij weer blijft zitten kan je hem afmaken. Daarna richt je de aandacht op Gehrich. Als ook hij verslagen is maakt Haschel een actie. In het stukje dat volgt komt Kongol de boel redden. Als Haschel weg is ga jij door de nieuwe doorgang naar beneden. Lynn wordt bevrijd en je moet zoeken naar de Dragoon Spirit. Je ziet hem onder in beeld al glimmen. Raap hem op en je kunt voortaan weer Dragoon worden. Kongol en Haschel sluiten zich bij je aan. Je kunt nu het platform verlaten door naar buiten te gaan.

Kongol kan ook een Dragoon Spirit krijgen, maar deze krijg je pas heel laat in de loop van het verhaal. Je kunt hem ook ergens kopen, dus dat gaan we nu doen. Daal af via de trappen en heel onderweg nog even bij de vuurvliegjes, daarna loop je onder het scherm uit en volg je de route terug naar waar je deze plaats binnen kwam. Daar kan je de plaats ook verlaten en terug gaan naar de wereldkaart. We gaan op weg naar Lohan, maar helaas moet je daar een eind voor lopen en veel locaties opnieuw bezoeken. De eerste stop is de Valley Of Corrupted Gravity. Het was vrij lastig uit te leggen hoe je op de heenweg moest lopen, de terugweg is iets makkelijker. Je moet gewoon weer door middel van de stenen en de witte plekken helemaal naar beneden gaan. Volg dan het pad terug naar de ingang van de vallei en vanaf daar betreed je de wereldkaart weer. De volgende stop is Barrens. Bij de splitsing neem je de route naar beneden en die volg je weer tot je op de wereldkaart uit komt. Bij de splitsing zal Lynn afscheid van je nemen trouwens en verder reizen naar Donau. Op de wereldkaart kom je ook bij een splitsing. Naar het westen is Fletz, daar gaan we straks naar toe. Neem eerst de andere route om terug te gaan naar het Serdio gebied. Als je bij de richtingaanwijzer komt kies je voor South Of Serdio. Je ziet dan meteen onder in beeld de Commercial Town Of Lohan liggen. Daar moet je naar binnen. Loop naar rechts om in de winkelstraat te komen en de verkoper die je het flesje heeft gegeven spreekt je weer aan. Toevallig verkoopt hij een Dragoon Spirit, maar omdat Kongol de steen laat glimmen schroeft hij de prijs omhoog. Na het gesprek praat je nogmaals met de verkoper en ga akkoord met de prijs. Loop daarna links de straat en daarna het dorp uit.

Je volgt dan de route naar het noorden om bij de richtingaanwijzer te komen. Kies hier voor Tiberoa en loop dan rechtstreeks door naar het Twin Castle In Fletz. In het stadje baan je een weg naar de andere kant om bij het kasteel aan te komen. De bewaker is er niet dus je kunt zo door lopen. Als je boven bent komt de bewaker wel en wijst je op de andere bewakers die er ineens zijn en die hij niet kent. Je moet nu op zoek gaan naar prinses Lisa, maar de bewakers maken het je lastig. Ga de eerste trap op en dan naar rechts. Waarschijnlijk begint een gesprek met de bewaker, daarna kan je verder. Je kunt de slaapkamer in en er omheen, je moet de route er omheen hebben dus kies de onderste uitgang om het scherm te verlaten. Nu lopen er overal bewakers, als ze je zien word je terug gestuurd naar waar je nu staat. Dus als ze jouw richting op gaan kijken moet je snel een kamer in duiken. Als je in dit gebied komt moet je naar rechts. Je moet dan via de spiraalvormige trap helemaal naar boven toe en daar de kamer in gaan zonder dat de bewaker het ziet. Hier is prinses Lisa en je praat met haar. Ze gaat met je mee en jij daalt weer af via de lange trap, helemaal naar beneden. Je moet dan voorbij de wachten naar de linker kant zien te komen, daar is nog zo'n spiraalvormige trap. Ook hier ga je helemaal naar boven. De twee bewakers gaan er vandoor als je de kamer in wilt. De groep splitst zich en je moet de kamer doorzoeken. Onderzoek het schilderij dat naast Rose hangt en de groep die nog binnen stond wordt naar een andere plek verplaatst. Jij staat aan de éne kant, prinses Emille zit aan de andere kant. Als je weer kunt bewegen raak je de glimmende bol op de achtergrond aan om een brug te vormen.

Na het gesprek met Emille sta je weer buiten. Daal af via de trap en laat je spotten door een bewaker, daarna zijn ze allemaal weg. Keer terug naar de hoofdhal van het kasteel en sla je spel op bij het save point rechts onder in de hoek. Daarna ga je het gebied in dat de bewakers steeds afschermden, met het rode tapijt. Natuurlijk kom je net op tijd om de boel te redden. De valse prinses Emille verandert in haar echte vorm en heet Lenus. Natuurlijk moet je met haar in gevecht. Gebruik nooit de Special optie om allemaal tegelijk in Dragoons te veranderen. Je hebt namelijk altijd iemand nodig die kan helen,

want Lenus is snel en sterk met haar aanvallen. Vooral Dart is sterk als Dragoon, dus maak daar gebruik van. Je bent zelfs beter af niet in Dragoons te veranderen, omdat deze acties een hoop tijd in beslag nemen en dus Lenus de tijd geven meerdere aanvallen achter elkaar te doen. Gebruik dus met name je sterkste Additions en houd je HP in de gaten. Dart is dus sterk tegen Lenus, omdat ze van het tegenoverstelde element is, maar dat wil zeggen dat Lenus ook sterk is tegen Dart als ze aanvallen van haar element gebruikt. Na het gevecht gaat Lenus er vandoor en ga je nog even in gesprek met koning Zior om de verdere plannen uit te diepen. Daarna kan je de kamer verlaten en via de trappen ook het kasteel uit gaan. Aan de andere kant van het dorp ga je weer de wereldkaart op, koop nog wat spullen als dat nodig is voordat je op pad gaat. Op de wereldkaart loop je naar het noorden om Barrens binnen te gaan. Volg de route, ga rechts bij de splitsing en volg de route dan weer verder tot je op de wereldkaart staat. Loop verder om Donau The Flower City binnen te gaan.

/ 3 \
 \ K / QUEEN FURY ADVENTURE /

Aangekomen in het stadje ga je links van het plein af en dan door de opening die je achter in beeld ziet. Je komt aan in de haven waar het schip al voor je klaar ligt. Loop gewoon met de trap naar beneden en je wordt verder geholpen door Kayla. Je krijgt dan nog even de tijd om je voor te bereiden, als je dat gedaan hebt praat je met Kayla en zeg je dat je klaar bent om te vertrekken. Het schip vaart richting de volgende stad terwijl er aan boord een hoop gebeurt. Shana staat in zichzelf te praten en daarna kan je met haar lopen. Loop naar boven, ga door één van de drie openingen en ga dan met de trap omhoog en dan nog verder omhoog met de volgende trap. Loop dan weer verder naar boven het beeld uit en je komt in de kamer waar Dart is. Praat met hem en Shana gaat er vandoor. Na wat gedachten van Dart heb je de controle over hem. Beklim de ladder achter in de stuurhut en klim helemaal door naar boven waar Rose staat. Praat met haar en daarna gaat Dart en vandoor, je hebt dan de controle over Rose. Klim weer helemaal naar beneden via de ladder en ga met de trap de stuurhut uit. Praat met Haschel die links onder aan de trap zit. Nu gaat Rose weg en volgt er een stukje over Haschel. Je moet met hem Kongol gaan zoeken. Daal af via de trappen tot je weer op het hoofddek komt waar Shana begon. Naast het save point ga je met de trap naar beneden en daar spreek je Kongol aan. Haschel gaat er nu vandoor en je speelt dan met Kongol. Ga weer het dek op en naar boven om door één van de drie openingen te gaan. Daar ga je meteen door de deur links van het trappetje. Albert zit boven in de kamer op de bank. Nu Kongol weet wat vrienden zijn gaat hij weg en jij speelt met Albert. Verlaat de kamer en loop op dezelfde verdieping naar boven en daar door de deur om met Meru te praten.

Nu heb je alle personages wel gehad. Albert gaat er vandoor en als laatste heb je nu de controle over Meru. Verlaat de kamer achter Albert aan en loop een stukje naar beneden. Daar beklim je de twee trappen weer om op een ander dek te komen waar Haschel weer zit. Beklim de volgende twee trappen om uit te komen in de stuurhut. Spreek Dart aan en je moet gokken wie het is die achter je staat. Je weet dat het Meru is dus kies voor Meru. Ze praten even, met name over Rose, en daarna gaat Dart met Meru mee. Beklim weer de ladder achter in de stuurhut en klim helemaal naar boven om met Rose te praten. Voordat je echt in gesprek kunt gaan met Rose krijg je een filmpje te zien waarin de Queen Fury in botsing komt met een spookschip. Shana is toevallig door de botsing aan boord van het spookschip gekomen en de rest komt haar redden. De vliegende bollen zijn vijanden en je moet vechten als je ze aanraakt. Het eerste wat je doet is de trap af gaan naar beneden. Je komt in een gang met een hoop vliegende bollen dus vechten zit er dik in. Volg de gang verder, je ziet links een kamer en aan het einde kan je door de deur naast een kistje. Ga door de deur naast het kistje. In de kamer waar je terecht komt open je nog een kist

en raap je dat glimmende item op. Je krijgt dan niet een item maar er verschijnen een stel geesten die je een code geven. Verlaat de ruimte weer en steek over naar de andere kant van de gang om met de trap weer op het dek te komen. Loop dan om het trapgat heen en ga de andere gang in. Probeer de deur aan het einde te openen. Dat lukt niet dus ga weer naar buiten. Als je voor het trapgat gaat staan ziet Dart weer wat spoken van bemanningsleden. Als je nu de trap af gaat zie je dat een extra deur rechts naast de trap is open gegaan. Daar ga je naar binnen om een kistje te openen.

Er zit geen item in het kistje. In plaats daarvan komt er een paars spook uit die een paar skeletten tot leven wekt. Versla de skeletten en verlaat de kamer weer. Duik de kamer een stukje verderop naar rechts in en open daar het kistje weer. Het paarse spook verschijnt weer en vecht deze keer ook tegen je samen met de skeletten. Er is niet echt iets speciaals aan het spook, hij heeft alleen wat meer HP dan de normale vijanden. Pas wel op voor het status effect dat hij op je kan uitspreken. Na het verslaan van deze vijanden ga je de kamer uit en ga je nogmaals door de deur aan het einde van de gang. Open het kistje dat links boven in de hoek is verschenen. Als je het open hebt gekregen komen er drie van die paarse spoken uit die met je gaan vechten. Ze zijn zo met z'n drieën wel een stuk irriteranter als net. Houd je HP in de gaten en gebruik Mind Purifiers om van de status effecten af te komen. Na het gevecht komt er een klein spookje uit de kist. Het is het spook van de kapitein van het schip en deze vraagt je naar zijn hut te komen. Verlaat dus deze ruimte en loop naar het begin van de gang om via de trap weer op het dek uit te komen. Loop om het trapgat heen en ga weer de gang rechts in. Nu is de deur aan het einde open dus loop gewoon door. Je ontmoet de kapitein van het schip. Daarna open je de twee kistjes en raap je het glinsterende item op, daarna verlaat je de kamer weer. Op het dek loop je naar links richting Queen Fury. Onderweg word je gestoord door een aantal spookridders. Ga daarna door de deur die je links onder in beeld ziet. Deze zat eerst op slot maar je kunt er nu wel doorheen. Je kunt ook even terug lopen naar de Queen Fury en daar rusten, saven en items kopen.

Als je door de deur bent open je eerst het kistje en daarna probeer je de deur links in beeld te openen. Er verschijnen een paar spookridders die met je willen vechten. Op zich is dit niet zo'n heel moeilijk gevecht. De gewone ridders hebben vrij weinig HP en zijn makkelijk te verslaan. Het lullige is alleen dat ze elkaar weer in het gevecht kunnen roepen. Als je een normale ridder verslaat staat hij er binnen enkele beurten weer. Het is dus de bedoeling dat je probeert ze allemaal tegelijk te verslaan. Dat doe je door de Ghost Commander aan te vallen tot hij een rood pijltje heeft. Doe dan een sterke aanval, bijvoorbeeld Star Children van Shana omdat dit het tegenovergestelde element is. Als je mazzel hebt zijn ze allemaal dood. Zo niet, maak ze dan snel af. Voor en na dit gevecht kom je een hoop dingen te weten wat betreft het Black Monster, Rose en Shana. De deur gaat open na het gevecht dus ga er doorheen. Open het kistje en onderzoek het bedje. De geest van de babysitter komt tevoorschijn. Als zij weg is gaat het schip zinken, ren dus snel de kamer uit. Terwijl alle personages terug gaan naar de Queen Fury vallen Rose en Dart in het water en komen op een onbekende plek terecht. Je krijgt een schitterend filmpje te zien waarin de gebeurtenissen van de Dragoons een paar duizend jaar geleden worden weergegeven. Rose was er toen ook al en verliest haar vriend Zieg die toen de Red Dragoon was. Na het filmpje worden Dart en Rose gevonden door een jongen genaamd Pete en zijn hond Pooch. Hij neemt ze mee naar zijn dorp en na een gesprek in zijn huis sta je weer buiten. Stap in het bootje en vaar naar de steiger. Er is verder niets in dit stadje dus probeer gewoon het dorp uit te lopen. Pete komt weer opdagen en hij zal samen met zijn moeder met je mee gaan. Open het kistje voordat je het dorp verlaat. Je staat dan op de wereldkaart.

Volg de lijn en ga de Undersea Cavern binnen. Binnen zegt Pete nog even wat en daarna kan je het pad verder door de grot volgen. Het stelt echt helemaal niets voor, als je het scherm uit loopt sta je al weer op de wereldkaart en kan je door lopen om City Of Fueno binnen te gaan. Pete en zijn moeder gaan naar het ziekenhuis en jij kunt de stad gaan verkennen. Als je alles een beetje gezien hebt ga je via het trappetje achter in beeld naar de haven. Je ziet dat de Queen Fury hier voor anker ligt. Loop het torentje in de haven in en daar staat Kayla. Je krijgt te horen dat de rest in de stad is, dus loop na het gesprek weer de toren in. Je komt meteen Meru tegen die je de haven uit volgt naar het hotel links van het trappetje. Na het gesprek is Dart op de bovenste verdieping, ga daar de voorste kamer in om bij Shana te komen. Na een gelukkig hereniging kan je weer iedereen in je team zetten die je wilt. Daarna sta je buiten en kan je in de stad nieuwe items en wapens gaan kopen. Op het kleine pleintje bij het begin van de stad staat een dronkaard te praten met twee mensen. Spreek hem aan en hij zal je een paar dingen vertellen. Rose en Dart nemen zich voor de plaats te bezoeken waar de man het over had. Daal dan weer af via de trap achter in het dorp om naar de haven te gaan en praat daar met Puler nadat je het torentje door gegaan bent. Hij vertelt je nog iets over Lenus, waarna je de haven uit kunt gaan en ook de stad kunt verlaten. Ga weer terug de Undersea Cavern in en aan de andere kant er weer uit om in het dorpje van Pete terug te komen, Village Of Lidiera.

Stap in het bootje dat aan een steiger ligt en vaar naar het terras om daar met de burgemeester te praten. Ze stellen je in het gesprek voor een keuze, zeg We Need To See The Monster. De dorpling zal je verder uitleggen wat te doen. Stap in het bootje en vaar naar het huisje van Pete. Nadat je uitgestapt bent volg je de rotsen naar rechts om in de grot te komen. Open de twee kistjes en geef een draai aan het roer. Verlaat de grot weer, stap in het bootje en vaar naar de steiger aan de oever. Verlaat het stadje en volg de route weer de Undersea Cavern in. Je kunt nu de route naar boven nemen die eerst niet toegankelijk was vanwege het water. Je komt bij een aantal splitsingen. Onderzoek alle routes om alle items hier te krijgen. De route die je in dit scherm moet hebben is die links boven het beeld uit gaat. Je komt dan in een ruimte waar je via een spiraalvormig pad omhoog moet gaan. Vergeet niet onderweg bij het save point je spel op te slaan voordat je het beeld uit loopt. Volg de route in het volgende scherm en je komt bij Lloyd en Lenus die in gesprek zijn. Als Dart en z'n vrienden hier verschijnen gaat Lloyd er vandoor. Je gaat voor de tweede keer in gevecht met Lenus. Zij verandert eerst in een Dragoon en roept dan ook nog een draak op om haar te helpen, Regole. Regole is de eerste die je gaat verslaan. Verander in een Dragoon met Dart en gebruik je magie op hem, bijvoorbeeld Final Burst. Binnen een paar keer is hij verslagen. Probeer dit echt zo snel mogelijk te doen! Regole heeft een aantal aanvallen waar je niet vrolijk van wordt. Daarna richt je de aandacht op Lenus, die als Dragoon minder irritante aanvallen heeft maar toch nog een paar sterke. Baseer het gevecht vooral op de kracht van Dart. Houd z'n MP en HP omhoog zodat hij als Dragoon de meeste schade kan doen, dan zal dit gevecht verder geen probleem zijn. Let natuurlijk ook op je andere personages! Wonder boven wonder krijgt Meru na het gevecht de Dragoon Spirit van Lenus.

Als je weer de controle hebt volg je het pad terug naar het begingedeelte van de Undersea Cavern. Daal weer af via het spiraalvormige pad en ga dan onder het beeld uit. Volg de route nog verder terug naar de hoofdroute van de Undersea Cavern. Je kunt dan rechts naar het dorpje van Pete en links naar de stad waar de Queen Fury ligt. We moeten terug naar die boot dus je gaat links en loopt verder om op de wereldkaart te komen. Loop dan verder en ga City Of Fueno binnen. Doe wat inkopen, overnacht in het hotel, doe wat je wilt. Als je er klaar voor bent ga je via het trappetje achter in beeld naar de haven. Loop door het torentje en praat met Puler. Hij zal je later vragen of je interesse

hebt om met hem mee te varen over de oceanen als zeeman. Daar heb je natuurlijk geen zin in dus sla zijn aanbod af. Praat daarna met Kayla om aan boord te gaan en terug te varen naar Donau. Je moet dit keer zelf varen en je kunt ook vijanden tegen komen! In Donau aangekomen verlaat je de haven en daarna ook de stad. Volg de lijn terug Barrens in en volg het pad bij de splitsing naar beneden tot je weer op de wereldkaart staat. Loop door naar beneden en dan naar het westen om het Twin Castle In Fletz binnen te gaan. Loop naar de achterkant van het dorp richting kasteel. Je wordt dichterbij geroepen en er volgt een stukje van prinses Emille. Daarna loop je het kasteel in. Beklim dan de trappen en ga het gebied met het rode tapijt in. Na een heleboel gepraat moet je alle personages weer gaan zoeken voordat het feest begint.

Eerst Albert maar eens vinden. Beklim de linker grote toren en ga de kamer van Emille binnen. Daar is Albert romantisch aan het doen met Emille als Dart binnen komt zetten. Albert gaat met je mee dus verlaat de toren weer en ga naar het hoofdplein van het kasteel. Ga de kamer rechts boven het save point binnen, dit is de slaapkamer en Rose zit daar. Na wat geklets van haar gaat ook zij met je mee. Loop de slaapkamer uit en het trappetje af naar beneden. Duik de gang met het blauwe tapijt in. Daar is Kongol aan het trainen. Als hij bij je is ga je weer terug naar het hoofdgedeelte. Daar ga je via de linker trap omhoog en je hoort dan Meru en Haschel praten. Ze worden de keuken uit gegooid en zeg tegen ze dat het feest zo gaat beginnen. Daarna moet je Libria nog gaan zoeken omdat ze wat gezegd zou hebben over jurken. Om Libria te vinden moet je de gang in met het blauwe tapijt en voorbij de kamer waar Kongol aan het trainen was. Shana, Meru en Rose krijgen jurken aangeboden, maar alleen Shana stemt toe en wordt door Libria aangekleed. Ondertussen zit de rest van de groep te wachten in de slaapkamer tot Libria ze op komt halen. Ze neemt je vanzelf mee naar de kamer waar koning Zior met de prinsessen Lisa en Emille zit. Het feest gaat dan beginnen en je kunt Dart besturen. Praat met Haschel en hij zal het gesprek met de twee dames overnemen. Daarna praat je met Kongol en hij zal zeggen dat Shana er niet is. Praat met Meru en zeg dat je niet gaat dansen, we gaan eerst Shana zoeken. Daar denkt Meru anders over dus het gesprek gaat verder terwijl ze dansen. Praat dan als laatste met Albert en daarna zal Libria je mee roepen. Volg haar en praat met Rose. Ze zegt dat je Shana niet langer moet laten wachten en wijst je Shana aan. Dart en Shana maken het gezellig en voor je het weet mag je de CD wisselen.

/ 3 \
 \ M / MIRANDA THE SILVER DRAGON /

De Queen Fury legt aan in een stadje genaamd Furni en na het gesprek heb je de controle terug over Dart. Loop het trappetje op en volg dit pad naar boven het beeld uit. Je komt bij een groepje mensen die staan te wachten om deel te nemen aan een zoektocht naar een jongen uit het dorp in een ander bos. Verder is het de bedoeling een wolf genaamd Kamuy te verslaan. Ga het trappetje op naar links en het hotel binnen. Als je binnen komt zie je links onder in beeld een man achter een balie. Daal af via de ladders om daar te komen en praat met de man. Zeg dat je niet de strijder bent die de wolf komt verslaan. Ook hier is het heldenverhaal doorgedrongen. Je krijgt van de man een pasje zodat je hier gebruik kunt maken van boten. In het water naast je ligt een bootje waarmee je door de stad kunt varen. Verken de stad en koop nieuwe items en wapens. Als je daar klaar mee bent ga je helemaal naar de achterkant van de stad. Je krijgt dan de keuze To The Mayor's House als je in je bootje zit. Kies dat om naar het huis van de burgemeester te gaan. Stap uit je bootje en loop de kamer in en je gaat in gesprek met de burgemeester. Zeg dat je wel naar hem luistert en hij vertelt je het verhaal over zijn dochter Fa en de wolf met de jongen genaamd Teo. Je krijgt na het gesprek nog tijd voor wat voorbereiding, maar aangezien je dat al gedaan hebt spreek je de burgemeester aan en zeg je dat je klaar bent. Shana zingt een liedje om Fa in slaap te

krijgen en Haschel herkent het. Op dit moment zou je ondertussen wel moeten weten hoe de relatie tussen Haschel en Dart is. Daarna gaat Shana naar Dart toe op het balkon maar wordt gevolgd door Meru. Bij het zien van de Moon That Never Sets wordt Shana niet lekker.

De volgende dag is ze weer in orde en heb je de controle terug over Dart. Stap in het bootje en vaar het huis uit. Leg meteen rechts van je aan bij de kant en loop ook rechts het beeld uit om uit het dorp te gaan en op de wereldkaart te komen. Volg de lijn en ga het Evergreen Forest binnen. Je staat meteen bij een splitsing, daar ga je eerst rechts om aan het einde van de route een kistje te openen. Keer dan terug naar de splitsing en ga naar links. Bij het save point is de tweede splitsing. Bij deze splitsing ga je naar rechts om in een klein doolhof uit te komen. Hoe het precies in elkaar zit kan ik je niet vertellen maar het is de bedoeling dat je de groep krijgers vindt die achter Teo aanzitten. Als je op de foute weg zit zullen Rose en Meru er onderweg vandoor gaan, je moet dan dus terug en je bent zonder Rose en Meru. Als je op de goede weg bent zie je een klein kereltje boven op een plateau staan. Benader hem en de groep krijgers jaagt hem weg. Kamuy verschijnt en ook Teo komt weer terug om te vertellen dat Kamuy geen slechterik is. Daarna zullen ze weg rennen en de groep krijgers gaat er achter aan. Je moet dan de krijgers volgen naar de volgende plek waar ze zijn, dat is op een doodlopend stuk in het bos in het noorden. Benader de wolf en als je klaar bent om te vechten zeg je dat je verder wilt gaan. Bulgus probeert een actie te maken maar dat mislukt, daarna is het jouw beurt om tegen Kamuy te vechten. Gebruik bijvoorbeeld meteen de Special optie om allemaal tegelijk in een Dragoon te veranderen. Kamuy is makkelijk te verslaan en niet al te sterk. Het enige waar je op moet letten is je HP. Als je dat op pijl houdt is er niks aan de hand. Achteraf heelt Shana Kamuy weer zodat hij zichzelf wordt. Teo en Kamuy gaan samen met de ridder naar huis.

Ook jij gaat hier weer weg, terug naar Furni. Je hebt immers Teo gered en Kamuy verslagen dus de uitgelopen prijs is voor jou. Het is echter niet veel, dus je kunt zelf beslissen het te gaan halen of niet. Je moet dan in ieder geval terug naar de eerste splitsing en vanaf daar de wereldkaart op. Loop naar Furni The Water City. Je kunt je beloning dan ophalen in het huis achter de plek waar de krijgers eerst verzameld waren. Op de eerste verdieping staat de man die ook in het bos was als de leider, van hem krijg je het geld. Ga dan weer terug naar de wereldkaart en het bos in. Je moet nu zo ver mogelijk naar links zien te komen. Als je op de goede weg bent zullen Rose en Meru weg gaan, als dat al niet eerder gebeurd was. Volg die route verder je staat weer op de wereldkaart waar je de lijn volgt naar de volgende stad, het Crystal Palace In Deningrad. Zoals gewoonlijk krijg je eerst even de tijd om de stad te verkennen en items of wapens te vinden of kopen. Als je daar klaar mee bent ga je de brede trap op die naar rechts loopt om in de kerk uit te komen. Je gaat in gesprek met de priester en hij zal je vragen of je meer wilt horen over de Divine Tree. Zeg ja om meer informatie te krijgen in de vorm van een soort documentaire. Als alles voorbij is praat je met de man die achter in de kerk staat. Hij gaat de deur van de bibliotheek voor je open doen, dus verlaat daarna de kerk en ga achter in beeld verder. Links van het save point zit de bibliotheek waar je nu wel naar binnen kunt. Iedereen gaat apart op zoek naar boeken die zouden kunnen helpen. Je moet dan nu ook met iedereen apart praten om de verschillende delen van gevonden informatie bij elkaar te krijgen. Als je dat gedaan hebt zal Librarian Ute iets zeggen en spreek hem dan aan om verder te praten. Je krijgt dan weer een documentaire te zien over de Dragon Campaign.

De man noemt ook nog het Black Monster en is verbaast dat Dart een overlevende is uit Neet van achttien jaar geleden. Je bent dan ineens nog een verdieping hoger en daar spreek je Librarian Ute weer aan om het verhaal door te laten gaan. Zeg dat je de legende over het Black Monster en het Moon Child wel wilt

horen. Je krijgt dan weer een filmpje in verhaalvorm voor je kiezen. Wat je te horen krijgt is belangrijke informatie! Daarna gaat het over naar Neet, de stad waar Dart geboren is. Rose is daar nu en je hebt de controle over haar. Loop verder het dorp in en je komt bij een groepje personen. Er volgt een terugblik waarin het Black Monster Neet bezoekt. Na een kort gesprek gaat Rose met het gezelschap naar Denningrad. Dan schakel je ineens over naar Meru en je komt er achter dat zij ook een Wingly is. Loop omhoog door de gang en laat je omlaag transporteren om daarna boven het beeld uit te lopen. Je raakt in gesprek met een heleboel andere Winglies die het niet echt op prijs stellen dat Meru weer terug is. Meru's ouders komen ook opdagen, maar haar moeder wordt weer weg gehaald door haar vader. Meru wordt het dorp uitgestuurd, dus laat je weer naar boven transporteren. Guaraha zal dan nog even met je praten. Hij noemt de Divine Dragon die weer tot leven is gekomen. Guaraha wilt graag dat Meru blijft, maar ze gaat er toch vandoor. Je krijgt een filmpje te zien waarin de Divine Dragon probeert te ontsnappen, daarna ben je weer terug bij Dart en de rest. Rond het gesprek af en loop dan onder het beeld uit. Probeer de stad uit te lopen en je zult Rose met haar gezelschap tegen het lijf lopen. Ze willen praten en iedereen zit ineens in het hotel.

Dart z'n Dragoon Spirit gaat raar doen en je krijgt een filmpje te zien waarin de Divine Dragon langs komt. Na het filmpje staat iedereen buiten en ook Meru komt weer terug. Je kunt dan weer een team samenstellen waarmee je naar boven toe loopt om het kasteel binnen te gaan. Beklim de trappen tot je bij een splitsing komt. Ga links om een kistje te openen met een belangrijk item en ga dan terug naar de splitsing en verder naar boven. Je komt meteen bij de volgende splitsing. Deze keer is er links niks te vinden dus vervolg je weg naar boven. Je komt in de kamer van de koningin, waar een andere Sacred Sister het hoofd van de ridders weg stuurt. Je gaat dan in gesprek met koningin Theresa. Meru helpt ze wel op weg maar geeft nog steeds niet toe aan de rest dat ze een Wingly is. Na het gesprek staat de rest al bij de uitgang terwijl Shana zoek is. Beklim weer de trappen naar boven tot je in de kamer van de koningin komt. Er is daar een trappetje dat naar rechts loopt. Ga daar naar boven om Shana te vinden. Miranda vertelt waar deze ruimte voor was en plotseling verlaat de Dragoon Spirit het lichaam van Shana en gaat over naar Miranda. Shana wordt dan achter gelaten in het kasteel en Miranda neemt de plaats in van Shana als de Silver Dragoon. Verlaat het kasteel door de trappen naar beneden te volgen. Doe nog wat inkopen in de stad als je wilt en verlaat de stad dan om via de wereldkaart naar het Evergreen Forest te lopen. Volg de route terug het kleine doolhof in, waar je op de plek moet zien te komen waar je Teo en Kamuy voor het eerst tegen kwam. Loop om dit plateau heen naar boven toe en Meru geeft eindelijk toe dat ze een Wingly is. Ze gebruikt haar kracht om de deur naar het bos van de Winglies te openen. Loop door de magische poort.

/ 3 \
 \ N / HELPED BY WINGLIES /

Na het warme welkom loop je naar boven en daar laat je Dart net als Meru eerst naar beneden transporteren om daarna weer verder naar achteren te lopen. Rechts van het save point staat een Wingly waar je mee moet praten. Accepteer zijn aanbod en loop dan verder het huis binnen. Als je helemaal naar de achterkant van het huis loopt kom je bij de vader en moeder van Meru. Na het gesprek met hen ga je een stukje terug en naar rechts, waar je dan twee platformen ziet waarmee je getransporteerd kan worden. Ga eerst via de linker, je komt dan in een ruimte met nog twee platformen. Praat eerst met de man helemaal rechts, hij verkoopt wapens. Helemaal links kan je items kopen. Voor de rest hoef je hier niets meer te doen dus laat je transporteren bij de opening tussen beide platformen. Je komt weer terug bij de twee platformen naast elkaar, neem nu de rechter. Je komt dan in een ruimte waar je rechts weer moet transporteren om omhoog te gaan. Je krijgt het even aan de stok met

de broertjes Bardel, daarna praat je buiten met de Wingly om hoger in de boom te komen. Hier word je geheeld en je gaat in gesprek met Ancestor Blanco. Als het groepje weg is praat hij nog even na met Meru. Later staat de hele groep boven. Praat met Ancestor Blanco als je klaar bent om verder te gaan en zeg dat dan ook tegen hem. Hij transporteert je dan op een leuke manier naar het Forbiden Land.

Volg het pad de ruïne binnen. De route naar rechts is geblokkeerd door stoom dus neem de route naar boven. Er zijn een aantal zijtakken waar je items kunt vinden. Op het einde van deze route tref je een transporteerplatform aan. Via dat ding ga je verder. Je kunt maar één kant op, namelijk naar boven en naar rechts om bij het volgende platform te komen waar je ook weer gebruik van maakt. Je kunt dan alleen naar binnen lopen en ook daar barst het van de platformen. Vanaf hier wordt het erg ingewikkeld en kan ik niet goed uitleggen hoe je moet lopen. Als je op de goede weg bent gaat de groep in gesprek in een arena. Daarna ga je steeds transporteren langs de achterste muren van de arena tot je uit komt bij een save point en een roze platform waar je jezelf kunt helen. Neem vanaf hier de route naar boven om in een ruimte te komen met afbeeldingen op de muur. Dit hele gebeuren is optioneel, maar het kan je een hoop opleveren. In de ruimte waar je staat moet je een puzzel oplossen. Als je in een nis onder een afbeelding gaat staan en op kruisje drukt ga je terug naar het midden. Blijft de gloed in de nis groen dan zit je fout, wordt de gloed blauw dan ben je goed bezig. Het is de bedoeling dat je aangeeft in welke volgorde de levensvormen op de wereld kwamen. De levensvormen worden afgebeeld door de afbeeldingen en zijn van links naar rechts Gigantos, Winglys, Minintos, Dragons, Humans en iets onbekends. Probeer er zelf maar achter te komen wat de oplossing is, je krijgt ondertussen ook hulp van de groep. Als je er niet uit komt volgt hier de oplossing. De eerste levensvorm op de wereld is het onbekende, wat dus helemaal rechts is. Daarna kwamen de Gigantos en daarna de Minintos. Zij werden gevolgd door de Dragons die weer werden gevolgd door de Humans. Als laatste kwamen de Winglys. Als je dit allemaal goed hebt gedaan komt er een soort van lift naar beneden.

Stap in de lift en volg de route via diverse transporteerplatformen naar beneden. Je komt bij de derde Virage. Net als iedereen er vandoor gaat wordt de Virage wakker en moet je vechten. Het zal echter een makkelijk gevecht worden. Deze Virage kan namelijk vrij weinig en gaat binnen tien beurten dood. Je kunt dit gevecht op verschillende manieren aanpakken. De beste manier is de Virage te verslaan voordat zijn beurten op zijn. Als zijn beurten op zijn is hij wel verslagen maar hij gaat dood met een nogal sterke aanval. Als je hem verslaat voordat dat gebeurt is er niks aan de hand. Lukt het echter niet, dan moet je bij de laatste beurt van de Virage met iedereen verdedigen anders kon het wel eens verkeerd aflopen. Je kunt ook het hele gevecht verdedigen tot de Virage verslagen is. Zoals altijd is het zwakke punt van de Virage zijn hoofd. Versla zijn hoofd en je verslaat de Virage. Ga dus voluit als je de Virage wilt verslaan voordat hij dood is. De Virage heeft drie verschillende aanvallen en hoewel ze niet erg sterk zijn moet je er toch rekening mee houden. Als de Virage dood of verslagen is moet je weer terug zoals je gekomen bent. Je gaat dus via alle platformen terug naar de kamer met de afbeeldingen en vanaf daar terug naar buiten bij het save point en het helende platform. Je had ook door kunnen lopen vanaf de Virage, maar de reden waarom je terug gaat is om te kunnen opslaan en helen. Je moet daarna in ieder geval via de transporteerder rechts naar beneden gaan en de route volgen tot je bij een spiraalvormige zaal komt. In het midden stap je op het platform in de pilaar om uit te komen waar je moet zijn.

Als Meru de staf probeert de pakken na het gesprek komt er een soort bewaker naar beneden die de staf beschermt. Daar moet je natuurlijk tegen vechten. Het lullige is dat je als Dragoon niet veel kunt bereiken. Je kunt wel in een Dragoon veranderen, maar na één of twee acties als Dragoon zorgt de Dragon

Block Staff er voor dat je krachten zo goed als nutteloos zijn en bovendien word je zelf erg zwak en ben je dus makkelijk te verslaan. Doe dus alleen een Dragoon aanval als de Dragon Block Staff niet geactiveerd is. Dit gaat dus alleen lukken met personages die niet zo'n hoog Dragoon level hebben, omdat deze dan weer normaal worden als de staf is geactiveerd. Grand Jewel heeft de nare eigenschap je level te kunnen verlagen. Hierdoor gaan al je statistieken naar beneden en ben je dus minder sterk. Grand Jewel zal alleen maar magische aanvallen doen en trekt daarom de raarste magie uit de kast. Gelukkig kan hij ook je level weer verhogen en doet dat dan ook soms. Als Grand Jewel bijna verslagen is kan het zijn dat hij zichzelf weer heelt. Dit doet hij gelukkig maar één keer, dus als het gebeurd is hoef je niet bang te zijn dat het nooit lukt hem te verslaan. Als Grand Jewel verslagen is krijg je de Dragon Block Staff. Om snel terug te komen bij het begin maak je gebruik van het transporteerding rechts van het platform waar je op vocht. Je bent dan weer bijna aan het begin van dit Forbidden Land dus je zult nog een klein stukje normaal terug moeten lopen. Loop na het zien van de Divine Dragon verder van het bouwwerk om terug te komen in het bos van de Winglies waar je begroet wordt door Ancestor Blanco. Met behulp van de ouders en vriend van Meru word je naar Deningrad getransporteerd. Je krijgt weer een spectaculair filmpje te zien van de Divine Dragon.

/ 3 \
 \ 0 / KING OF DRAGONS /

Na het filmpje ben je in een totaal verwoest Deningrad. Gelukkig kan je nog wel steeds items kopen, doe dat dus ook want je hebt ze hard nodig waarschijnlijk. Volg Miranda naar de achterkant van het dorp. Rechts in het volgende scherm is het hotel nog wel, maar je kunt er niet meer overnachten. Je kunt er nog wel je spel opslaan. Ga het kasteel binnen, of wat er nog van over is. Na het gesprek van Miranda ga je verder het kasteel in. Onderweg heb je een kort gesprek, daarna ga je weer verder. Hier zijn Shana en Theresa en na het hele gebeuren is het besluit genomen daar de plek van de Divine Dragon te gaan. Shana wordt onder gebracht in het hotel en na wat gepraat sta je weer buiten. Verlaat Deningrad en loop via de wereldkaart naar het Evergreen Forest. Je moet op de plek zijn waar de bewaker al die tijd gestaan heeft en je er niet langs wilde laten. Praat met hem en hij zal je er nu wel langs laten, mede omdat Miranda bij je is. Als de bewaker aan de kant is pak je het kistje in het gebouwtje naast hem, daarna volg je het pad verder naar links om op de wereldkaart uit te komen. Je volgt de lijn en gaat verderop de Mountain Of Mortal Dragon binnen. Je kunt een paar schermen gewoon het pad volgen omdat je toch nergens naar toe kunt. Na een tijdje kom je bij een splitsing. Ga eerst rechts en open aan het eind van de route een kistje. Keer dan terug naar de splitsing en ga links. Je komt uit in een gebied met een paar mogelijke routes. De gang naast waar je uit komt en het gat onder aan de trap brengen je naar kistjes met items. Als je die hebt ga je via de trap naar boven en het beeld uit.

Volg de route tot je bij een save point komt. Onderweg tref je nog een kistje aan en vindt er een kort gesprek plaats. Bij het save point tref je voorbereidingen en sla je het spel op. Er gaat zo een moeilijk gevecht plaatsvinden. Als je er klaar voor bent volg je de route verder naar achteren. Open nog een kistje onderweg en als je daar voorbij bent zie je dat Lloyd al tegen de Divine Dragon aan het vechten was. Je krijgt nog even een kort filmpje te zien en daarna is het vechten geblazen. Dit wordt een lastig gevecht! Dart gebruikt de Dragon Block Staff waardoor de krachten van de draak beperkt worden maar ook die van jou als Dragoon. Dragoon worden is dus geen goed idee, het haalt niks uit. Op het begin lijkt het gevecht misschien niet echt moeilijk, maar wacht maar tot je wat langer bezig bent. Na een tijdje zal hij een zeer krachtige aanval gaan gebruiken. De Divine Dragon zal af gaan tellen en als deze bij nul is dan doet hij een sterke aanval op één of twee

personen. Als hij gaat aftellen moet je dus je HP op orde hebben en met iedereen verdedigen! Daarna moet je zo snel mogelijk de schade weer herstellen zodat je weer aan kunt gaan vallen. Op het einde van het gevecht zal je meer met helen bezig zijn dan met aanvallen en dat maakt het laatste stuk van het gevecht erg lang. Toch is het gevecht niet verschrikkelijk moeilijk, als je maar je personages op de been houdt. Nadat de Divine Dragon is verslagen jat Lloyd de Dragoon Spirit uit zijn oog. Gelukkig ziet de Dragoon Spirit hem niet als eigenaar, anders had je nu een nog groter probleem gehad. Lloyd gaat er vandoor en jij moet achter hem aan.

Je volgt dus de route terug, langs het save point en verder, tot je bij de vele mogelijkheden komt en ook bij Lloyd. Als je goed oplet zal je zien dat ook Lloyd een Wingly is, hij zal zijn vleugels laten zien en daarna Dart en Rose wegblazen met een vuurbal. Rose begint raar te brabbelen en je krijgt weer een stukje te zien van kleine Dart in Neet met het Black Monster. Daarna komt Meru naar je toe vliegen en ze helpt je weer naar boven toe. Er wordt nog even gepraat over de plannen van Lloyd en men denkt dat koningin Theresa in gevaar is. Neem dus de meest rechter uitgang om hier weg te komen en volg het pad dan helemaal naar beneden tot je hier weg bent en op de wereldkaart staat. Vanaf daar loop je terug naar het Evergreen Forest. Als je daar binnen gaat krijg je een stukje te zien met Sacred Sister Wink. Ze wordt lastig gevallen door één van de Wingly broertjes Bardel. Lloyd komt echter opdagen om de boel te redden. Daarna kan jij weer verder lopen, dus houdt links aan om uit te komen waar Lloyd net was en dan na het gesprek verder om op de wereldkaart te komen. Ga het Crystal Palace In Deningrad binnen en loop direct door naar achteren om het paleis zelf ook binnen te gaan. Volg de trappen en paden helemaal naar boven om in de kamer van koningin Theresa te komen. Je krijgt dan te zien hoe Lloyd er met Theresa vandoor is gegaan. Dart en de groep besluiten achter ze aan te gaan, dus na het gesprek daal je weer af via de paden en trappen om uit het paleis te komen. Je zult wel weer items nodig hebben, dus koop deze in Deningrad voordat je de stad verlaat. Je kunt ook weer overnachten in het hotel zodat je fris weer op reis gaat. Op de wereldkaart zie je dat er een nieuwe route is bij gekomen die vanaf een splitsing verderop naar het westen loopt.

 3
/ 3 \
\< P / THE THREE MOON OBJECTS /

Volg de route en ga de Kashua Glacier op. Na het gesprek open je het kistje en daarna volg je het kronkelende pad. Onderweg kan je op een zijpad nog een kistje vinden, daarna ga je verder het beeld uit. In het volgende gebied zie je bij een splitsing een bordje staan met richtingsaanwijzingen er op. Rechts is naar de Tower Of Flanel en de route die naar boven loopt brengt je naar het Snow Field. We moeten naar de toren, dus nadat je het kistjes onder en boven in beeld hebt gepakt neem je de route die omhoog en naar rechts loopt en met een boogje naar beneden gaat. Je komt in een gebied waar twee broers staan die wapens en items verkopen. Ze hebben veel nieuwe en betere wapens, dus koop wat voordat je het kistje opent en verder naar beneden gaat. Klim via de ijspegels naar beneden. Als je alle mogelijkheden probeert kan je twee kistjes openen. Beneden gekomen sla je het spel op bij het save point en daarna loop je verder naar rechts het beeld uit. Rechts in beeld is een kistje. Klim op de verhoging en loop een stukje verder om aangevallen te worden door een nieuwe baas. Deze baas is een geval apart. Hij is op zich niet moeilijk te verslaan, als je maar weet wat je moet doen. In het begin zal Windigo alleen normale fysieke aanvallen doen en de schade valt best mee. Je gaat het alleen niet van Windigo winnen door op hem in te hakken en op zich is het ook niet nodig om Dragoon te worden. Blijf tegen hem vechten en na een tijdje zal hij een personage vastklemmen op zijn buil. Daarbij roept hij twee Snow Cannons op die aanvallen terwijl Windigo bezig is met het personage en dus niet meer aanvalt. Wat je dan moet doen is zo snel mogelijk de Snow Cannons aanvallen en

vernietigen.

Als beide Snow Cannons weg zijn zal Windigo het personage uitspugen en het gevecht gaat verder. Het enige verschil is dat de weg naar het hart van Windigo nu vrij is. Val dus het doelwit Heart aan. Het maakt niet uit hoe, gewoon raken is genoeg want er gaat toch maar één HP af. Daarna is het hart niet meer te raken en moet je weer normaal tegen Windigo vechten. Na verloop van tijd zal hij weer een personage opslokken en Snow Cannons oproepen. Je herhaalt weer dezelfde strategie. Schakel de Snow Cannons uit, raak het Heart en vecht weer. Als je het Heart drie keer geraakt hebt is Windigo verslagen. Je kunt hem ook wel normaal verslaan, maar z'n HP is zo hoog dat het bijna niet te doen is. Nadat Windigo verslagen is volg je de route naar boven en naar rechts. In het volgende scherm staat de Tower Of Flanvel. Raap het kistje op en ga de toren binnen. Ook hier binnen staat een kistje en je ziet twee groene, ronde, lichtgevende dingen. Dit zijn weer van die transporteerder platformen en je moet de linker gebruiken. Je komt dan in een dolhof van die platformen en buizen. Ik kan je dan ook niet uitleggen hoe je precies moet gaan. Probeer de juiste route te vinden naar een save point. Door foute routes te nemen kan je toch items vinden. Als je uiteindelijk bij het save point bent aangekomen bereid je de personages voor op een gevecht en sla je het spel op. Het zou een goed idee zijn je sterkste personage (Dart?) uit te rusten met de Talisman. Hij is dan de enige die Dragoon kan worden, omdat je zodirect tegen Lloyd gaat vechten en hij maakt elke Dragoon gewoon dood. Als je er klaar voor bent gebruik je de transporteerder in het midden van het scherm om verder omhoog te gaan. Na het gesprek over de plannen van Lloyd ga je met hem in gevecht. Dit gevecht kan zo moeilijk worden als je het zelf maakt. Als je de Talisman hebt uitgerust bij je sterkste Dragoon (Liefst met een hoog Dragoon level dus!) dan zal dit gevecht met een beetje mazzel erg makkelijk worden.

Wat je doet is het volgende. Verander meteen vanaf het begin met het personage die de Talisman heeft in een Dragoon. Met dat personage doe je dus Dragoon aanvallen of magie tot het personage weer normaal is. De rest werkt als ondersteuning. Je kunt ze gebruiken als helers of als aanvallers, het hangt er een beetje af van wat Lloyd doet. Het mooie is dat Lloyd een aanval heeft waarmee hij een Dragoon in één keer dood. Gelukkig heb jij de Talisman, dus deze aanval heeft geen enkel effect. Zo lang er een Dragoon in het gevecht zit zal Lloyd vaak die aanval proberen, waardoor jij lange tijd vrij spel hebt. Er zijn echter twee momenten waarop het er op aankomt. Ten eerste zal Lloyd niet altijd de net genoemde aanval doen. Hij gebruikt ook magie en fysieke aanvallen. De magie is nogal sterk, de fysieke aanvallen vallen best mee. Maar in ieder geval, je moet natuurlijk wel je personages in leven houden en dus moet je opletten na zo'n magische aanval. Ten tweede komt er een keer dat je Dragoon weer normaal wordt. Het is dan de bedoeling om zo snel mogelijk weer Dragoon te worden, dus Spirit Potions en Additions die veel SP opleveren komen goed van pas. Als je Dragoon bent gaat Lloyd weer aan de slag met de bekende aanval. Het is bijna lachwekkend hem deze aanval steeds te zien doen terwijl het geen effect heeft. Op deze manier maak je een normaal gesproken erg moeilijk gevecht tot een makkelijk te winnen knokpartij. Na het gevecht zal Dart een einde aan Lloyd proberen te maken, maar één van de Sacred Sisters steekt daar een stokje voor. Terwijl de rest beneden wacht zit Dart nog boven met Lloyd. De grote schurk lijkt bekeerd te zijn en geeft de Moon Objects aan Dart. Na wat gepraat heb je weer de controle en kan je de toren uit gaan. Volg de route naar onderen tot je van de hele rotspartij af bent. Loop dan verder onder uit beeld om bij de muur van ijspegels te komen met onderaan een save point. Klim via de ijspegels weer omhoog, sla een nieuwe voorraad items in bij de verkopers als je wilt en loop dan boven het scherm uit.

Je komt dan terug bij de splitsing met het bord met richtingen. Neem nu de route die recht naar boven loopt en je komt op de wereldkaart terecht. Loop verder en verderop het Snowfield op. Hier loop je door de sneeuwstorm helemaal

naar links en onderweg open je een kistje. Aan het einde zal Lloyd een verhaal gaan vertellen terwijl de groep schuilt in een grot. Hij blijft echter een beetje vaag en zegt dat je de rest later wel zult horen. Ondertussen is de sneeuwstorm afgelopen en als je buiten bent kan je verder naar links het beeld uit gaan. In het volgende scherm zie je weer een bordje met richtingen er op, maar ga er niet naar toe! Als je het bord benadert glijd je naar beneden en mag je weer helemaal naar boven klimmen! Loop hier dus gewoon achter het beeld uit en je komt op de wereldkaart. Daar volg je de lijn en ga je Capital Wellweb binnen. Na het gesprek volg je de route verder het volgende scherm in. Daar loop je een stukje verder en dan naar links de trap op. Onderweg is er een doorgang naar achteren die naar een kistje gaat. Vervolg dan je weg naar links een volgend scherm in. Je komt hier via een schans naar beneden, dus loop via het andere pad even terug naar rechts om daar bij de verkopers items en wapens in te slaan. Als je dat gedaan hebt ga je weer terug naar links en blijf je de route ook in die richting volgen. In het volgende scherm duikt Shirley ineens weer op. Als het gesprek voorbij is loop je verder naar links en daar de trap af, laat het save point nog even met rust. Daal dus af via de trap en ga dan door de opening die je achter in beeld ziet. Je komt bij een spiraalvormige trap en je moet door de opening die meteen onder aan de trap rechts zit. Daal af via twee kleine trappetjes en ga door de opening weer terug de toren in. Als je twee fakkels ziet zit je goed. Loop verder om bij Shana te komen. Diaz daagt op en onthult zijn plan, iets dat nogal anders is dan Lloyd dacht en aan jouw vertelde. Let goed op alles wat er gebeurt, het is belangrijk voor het verhaal. Daarna mag je het spel opslaan en de CD wisselen.

/ 3 \
 \ Q / OFF TO SAVE THE WORLD /

Je staat ineens midden in de woestijn waar je verder naar beneden moet lopen. Als je links gaat bij deze splitsing dan kom je in een soort ondergrondse grot. Ga je rechts dan kom je bij een save point en kan je boven de grond verder. Het gebied hier is nogal een onduidelijk geheel, maar je kunt er goede items vinden. De gevechten hier zijn makkelijk te vermijden door niet tegen de zichtbare vijanden op te lopen. Je kunt hier ook makkelijk in drijfzand wegzakken, en dan kom je dus in zo'n ondergronds gebied terecht. Soms levert dat items op. Het kan nogal irritant zijn hier goed uit te komen, dus ik ga je scherm voor scherm vertellen hoe je hier weg komt. Bij de splitsing waar deze CD begon ga je rechts naar onderen en loop je voorbij het save point onder het beeld uit. In het volgende scherm loop je een stukje naar beneden om daarna rechts het beeld uit te gaan. In het volgende scherm ga je onder uit beeld zodat je daarna links van je drijfzand ziet. Je blijft nu steeds onder het beeld uit gaan totdat het niet meer kan. Op dat moment ga je naar rechts en je komt dan vanzelf bij een soort doorgang tussen de rotsen. Loop daar doorheen en in het volgende scherm ga je weer rechts. Je komt uit bij het tweede save point en de groep gaat even in gesprek. Je kunt je hier bij het helende water laten herstellen en je spel opslaan bij het save point als je wilt. Ook hier is weer een splitsing. De weg onder het water in beeld gaat weer ondergronds, maar daar rechts van is nog een route. En de derde richting gaat boven het water langs. Neem de bovenste richting en ga boven het scherm uit. In het volgende scherm ga je er rechts uit en in het scherm er na weer naar boven. Vanaf daar ga je links en nog een keer naar boven. Als je nu nog verder naar boven gaat kom je bij een derde save point aan met weer helend water er bij.

Het is hier een kruispunt, omdat je zowel van links en naar rechts als naar boven en naar beneden kunt. Neem de route die verder naar boven loopt. In het volgende scherm ga je naar links en dan omhoog. Nu kan je weer terug naar rechts om daarna weer een keer naar boven te gaan door de rotsen heen en de woestijn uit om op de wereldkaart te komen. Volg de lijn en ga Spring Breath Town, Ulara binnen. Op het eerste gezicht lijkt er alleen een transporteerder te zijn, maar al snel legt Rose de rest bloot. Open het kistje voordat je

gebruik maakt van de transporteerder. Je wordt begroet door een vriendin van Rose, Caron. Na het gesprek loop je verder naar achteren waar een wirwar aan paden begint. Bij de eerste splitsing ga je naar rechts en daarna volg je het pad verder naar een pleintje. Rose spreekt iemand aan en er wordt wat uitgelegd. Na het gepraat neem je de andere route naar links en gebruik je de transporteerder. Je komt in het huis van Charle en gaat met haar in gesprek. Je kunt haar over drie onderwerpen spreken, dus ga ze allemaal af. Er komen gedurende het gesprek nieuwe onderwerpen bij, bespreek die ook allemaal. Daarna krijg je de kans de stad te gaan verkennen tijdens de nacht. Als je via de kleine transporteerder een verdieping omhoog gaat dan kan je daar een kistje openen. Ga dan via de grote transporteerder naar buiten toe. Loop verder naar rechts om bij de levende planten te komen en Rose zal opdagen. Je ziet even een terugblik van een tijdje terug aan het begin van de woestijn. Na het praten kan je weer lopen. Neem nu de onderste route naar links en loop terug naar de splitsing, daar naam je nu de route recht naar boven. Als je deze route volgt kom je bij een ander pleintje met een save point. Loop links het pleintje af en gebruik de transporteerder om in een winkel te komen waar ook Kongol en Albert zijn. Ze sluiten zich bij je aan en je kan wapens kopen.

Je zult hier later even terug moeten komen, want er zijn ook wapens te koop voor personages die er nog niet bij zijn. Als je de transporteerder links in de kamer gebruikt ga je nog verder naar beneden en daar kan je items kopen. Laat je dan weer helemaal omhoog transporteren en loop terug naar het pleintje met het save point. Volg de route weer terug naar de splitsing en neem de route naar rechts. Ga niet boven het beeld uit maar gebruik de transporteerder die je onder in beeld ziet. Haschel en Miranda zijn hier. Na een gesprek dat blijkbaar lang duurt maar je niet te zien krijgt sluiten ze zich bij je aan en is alleen Meru nog zoek. Gebruik de transporteerder om terug te gaan, loop dan ook terug naar de splitsing en ga onder het beeld uit. Benader Meru en ook zij zal zich bij je aansluiten. Je overnacht dan nog in deze stad en je moet een team kiezen. Daarna sta je op de bovenste verdieping in het huis van Charle. Ga via de transporteerder naar beneden en via de andere naar buiten. Daarna moet je terug lopen naar de splitsing en daar onder het beeld uit om op de plek te komen waar je de stad binnen kwam en waar je Meru net opgepikt hebt. Hier zijn alle Winglies verzameld en na een kort gesprek sturen ze je via een speciale transporteerder de stad uit. Je staat dan weer op de wereldkaart en je kunt door lopen naar Home Of Giganto. Helaas konden de Winglies je niet verder weg sturen, dus we zullen een flink stuk moeten lopen. Ga Home Of Giganto binnen. Je komt dan uit naast de vuurvliegjes waar je al eerder geweest bent. Ga hier onder het beeld uit en daarna nog een keer. Rechts onder in de hoek van het volgende scherm zit de uitgang naar de wereldkaart. Loop door naar de Valley Of Corrupted Gravity en ga naar binnen. Je weet hoe het werkt hier. Loop eerst onder het beeld uit en laat je dan door de zwevende stenen en witte transporteerder dingen helemaal naar beneden brengen.

Je loopt terug naar de geopende poort en vanaf daar kom je op de wereldkaart. Hier loop je door de bergen terug naar Barrens en als je daar binnen bent ga je bij de splitsing naar beneden om de route te volgen tot je weer op de wereldkaart staat. Volg de lijn naar de splitsing en ga naar het westen om het Twin Castle In Fletz binnen te gaan. Ga meteen naar de achterkant van de stad om daar het kasteel binnen te gaan nadat de bewaker aan de kant is gegaan. Koning Zior heet je welkom en alles is al geregeld om naar Rouge te gaan. Naast het save point en aan de andere kant van de trap zijn nu deurtjes open. Ga door de rechter om bij Puler en de Queen Fury te komen. Als je er klaar voor bent loop je verder naar rechts en praat je met Kayla om te vertrekken met het schip. Vaar via de lijn over de wereldkaart op het water naar Outland Village Rouge, wat best een eind varen is. Leg aan bij het dorpje en het gezelschap vaart met een klein bootje echt naar binnen. Je wordt verwelkomd door de burgemeester. Als je weer de controle hebt klim je via drie trappen omhoog en links het beeld uit. Je komt in een huis met een save point waar de

burgemeester ook weer staat. Spreek hem aan en Haschel vertelt alles wat er gebeurd is. Na het gesprek ga je naar beneden in het huis om af te dalen via de ladder helemaal beneden. Daal af via de andere trappetjes zodat je onder het beeld uit kan en dan verder door kunt lopen het oerwoud in. Beklim het grote platform waar je terecht komt zodat je het bouwwerk verderop in de zee kunt zien. Rose kan je een hoop vertellen over de verschillende steden, dus praat er over als je het wilt weten. Als je het gesprek stopt verlaat je vanzelf het platform weer. Keer terug de ladders onder het huis en onderweg krijg je iets te zien. Snel rent iedereen weer terug naar het platform om te zien dat de zee gespleten is. Ga dan weer terug naar de ladders onder het huis en ga terug naar je bootje. Zeg tegen het jochie dat je gaat en weg ben je. Kies voor Aglis The Magical City.

/ 3 \
 \ R / THE MAGICAL CITY AGLIS /

Laat Dart de eerste deur openen zodat de groep verder loopt. Je ziet dat de hele stad uit platformen bestaat. Gebruik de transporteerplatformen tot je een beest tegen komt, zijn naam is Ruff. Na zijn boodschap volg je het pad verder achter hem aan. Gebruik de transporteerplatformen. De laatste hoeft je niet te gebruiken, je moet er overheen lopen om verder te gaan. Als je hem wel gebruikt kan je bij kistjes komen. Ga er in ieder geval voorbij het volgende scherm in en daar ga je weer transporteren om verder te komen. Je komt dan in een ruimte waar Ruff door de lucht vliegt met nog een ander wezen er bij. Open het kistje hier en ga rechts het beeld uit. Je komt nu echt in een doolhof van platformen, maar gelukkig zijn ze aan elkaar gekoppeld waardoor het vinden van de juiste route wel te doen is. Als je goed zit ontmoet je het volgende wezen, Spino genaamd. Na het gesprek loop je door de opening. Negeer de wezens en ga links in beeld door de opening. Gebruik de platformen weer om verder te komen en uiteindelijk kan je door een opening om in gesprek te gaan met Savan. Je moet nu ieder een persoonlijke uitdaging doorstaan zodat je moed verzamelt wordt. Praat met Savan om de weg vrij te maken naar de uitdagingen en het save point. Iedereen gaat op z'n eigen kleur platform staan en alleen Dart is nog over. Sla je spel op voor de zekerheid en zeg dan tegen Savan dat de uitdagingen mogen beginnen. Kongol is als eerste aan de beurt. Als Emperor Doel opdaagt kies je voor Take Doel's Sword. Spreek Savan weer aan om de volgende uitdaging te laten beginnen, die van Miranda. Buckle vraagt waarom ze hier is, zeg For The World. Buckle doet een truc waardoor je verdwijnt en hij zegt dat je dood bent. Zeg I Cannot Die Now en de uitdaging voor Miranda is voorbij. Spreek Savan weer aan om de uitdaging van Albert te laten beginnen. Minister Noish vraagt je terug te komen naar Serdio, zeg I Cannot Do That. Dat was het enige voor Albert, spreek Savan weer aan om door te gaan met Meru.

Haar ondervrager is één van de broertjes Bardel. Guaraha komt ook tevoorschijn. Na wat gepraat kies je voor I Still Cannot Die! Dat was het voor Meru, praat met Savan en de uitdaging voor Haschel begint. Hij krijgt eerst weer een terugblik en daarna wordt een vraag gesteld. Kies voor I Couldn't Stop Her en ook voor Haschel ben je dan klaar. Praat weer met Savan, Rose is nu aan de beurt. Het gaat vanzelf, Rose geeft zelf al het juiste antwoord en heeft niet door dat de uitdaging al klaar is. Nu is Dart zelf aan de beurt, praat met Savan om te beginnen. Je hebt de keuze om Shana te doden of niet als het er op aan zou komen. Kies voor de optie I Will Save Shana No Matter What! Alle uitdagingen zijn voorbij, kies je team en loop links het beeld uit. Via de platformen probeer je naar de andere kant te komen en ga dan het beeld uit om in de kamer bij Savan te komen. De Psychedelic Bomb wordt gevormd en als je alle goede antwoorden hebt gekozen dan is hij meer dan perfect. Als iedereen weg is loop je onder het beeld uit. Gebruik het eerste platform om bij Savan te komen en hij zal dan verder gaan. Jij gebruikt dus weer de platformen om Savan steeds te volgen en uiteindelijk uit te komen bij een save point. Volg dan het pad omhoog en je komt uit bij de Signet Sphere. De bewaker van de

Signet Sphere, Last Kraken, draait door omdat Zieg de controle over hem heeft. Voordat Last Kraken de Sphere kan vernietigen ga je in gevecht met hem. Om meteen lekker op gang te komen gebruik je de Special optie, al je personages veranderen in Dragoons. Gebruik echter geen magische Dragoon aanvallen, alleen met Dart want die is van het tegenovergestelde element. Houdt hem wel in de gaten, de magische aanvallen van Last Kraken zijn sterk tegen Dart! Dit is zonder meer een erg moeilijk gevecht, maar ook hier kan je met de juiste strategie makkelijk winnen. Dart is zonder meer je belangrijkste figuur en is een makkelijk doelwit, rust hem dus uit met de Holy Ankh zodat hij met mazzel levend kan worden wil het je niet lukken hem in leven te houden.

Het is de bedoeling Dart te ondersteunen, alles draait om hem. Kies voor de Special optie als Dart aan de beurt is en doe meteen zo lang mogelijk je sterkste magische aanval van hem. Met de rest doe je normale aanvallen. Als je een personage hebt dat weer normaal is geworden dan voer je Dart met Sun Rhapsody items om zijn MP aan te vullen. Op die manier kan Dart constant z'n beste magische aanval doen, ik neem aan dat die aanval Red-Eyed Dragon is want die zou je ondertussen wel moeten hebben. Last Kraken roept soms ook twee nieuwe vijanden er bij, Cleone genaamd. Laat deze met rust en richt al je aanvallen op Last Kraken. Houd de HP van je personages op pijl en bouw Dragoon levels op door aan te vallen. Gebruik ook magische aanvallen van het element vuur. Als Last Kraken verslagen is zal je beide Cleones ook nog moeten verslaan, maar dat is dan een makkie. Na het gevecht lijkt de Signet Sphere alsnog kapot en Savan transporteert je naar buiten de kamer om daarna te sterven. Sla je spel op als je wilt en gebruik dan de transporteerplatformen om helemaal terug naar het begin van Aglis te gaan. Onderweg heb je eerst nog een kort gesprek met Buckle. Als hij dood is vervolg je de weg richting ingang. Een stuk verder weer kom je Decal en Spino tegen. Ook zij gaan dood en jij gaat verder. Je kunt echter niet weg zoals je binnen bent gekomen, dus stop als je op de plek komt waar je Ruff voor het eerst tegen kwam. Dat is niet de plek waar Ruff nu is, het is verder terug! Het is bij een pleintje met onder in beeld een groen transporteerder en links in beeld een dichte deur. Tenminste, deze was eerst dicht. Nu kan je er doorheen om in een grote transporteerkamer te komen. Ga in het midden staan en laat je naar Zenebatos transporteren.

/ 3 \
 \ S / THE LAW CITY ZENEBATOS /

Verlaat de transporteerkamer en je maakt in het gesprek kennis met Coolon, een vliegend ding waarmee je kunt reizen. Je hebt hem echter nu nog niet nodig dus ga naar rechts en via de transporteerder naast de opening het dak op. Naast de blauwe gloed praat je met de robot om er achter te komen dat je daar niet verder mag. Ga weer van het dak af en dan rechts het beeld uit om daar je spel op te slaan en met een andere robot te praten. Je kunt nu kiezen waar je naar toe wilt, kies het Legislation Center. Het zit hier nogal raar in elkaar. Alles is gebaseerd op wetten en als je iets voor elkaar wilt krijgen zal je de wetten moeten veranderen. Daarom zijn we nu bij het Legislation Center. Loop daar naar binnen en volg de route, maar zorg dat je niet geraakt wordt door de rondlopende robotjes, anders zit je meteen in de gevangenis. Je hebt dan niet echt een probleem, Kongol redt je wel, maar je moet wel weer de hele route afleggen. Laat je maar één keer naar de gevangenis brengen en ontsnap dan. Open de kistjes bij de gevangenis en praat met de robot. Hij heeft het over een artikel met de code 659. Dat heeft vast iets te maken met het transporteren van indringers naar de gevangenis. Die wet gaan we dus even veranderen, anders blijf je hier terecht komen. Ga op het platform staan en je komt terug bij het eerder genoemde save point. Praat met de robot en laat je naar het Legislation Center brengen. Je moet eerst door een wirwar van paden en transporteerplatformen gaan om uit te komen in een hal met robotjes. Je moet in de rij aansluiten en wachten op je beurt. Als het jouw beurt is ga je

in het midden staan. Je krijgt de vraag Is This A Submission For A Bill, waarop jij No zegt. Daarna krijg je de vraag Is This A Revision Of The Law, daarop zeg je Yes.

Je moet nu de code opgeven van de wet die je wilt wijzigen, dus voer de code 659 in. Je krijgt een item van ze, stap weer op de transporteerder en ga door de wirwar van paden terug naar de vliegende schijf die je naar de Law Factory kan brengen. Als je van de vliegende schijf af stapt kan je de winkels gebruiken door met de gele robot te praten. Koop de nieuwste wapens en bescherming en vul ook items aan als dat nodig is. Loop verder naar links en je moet weer door een doolhof van paden en platformen. Na een tijdje kom je terecht in de Law Factory, waar je het item van het Legislation Center afgeeft om een nieuw item te krijgen. Ga weer terug naar de vliegende schijf en ga naar de Law Launcher. Loop hier verder naar achteren en het bekende verhaal van paden en platformen gaat ook hier weer op. Gebruik ze om bij de Law Launcher te komen. Ga hier op de vliegende schijf staan en je wordt geholpen als je aan de beurt bent. Nu heb je even mooi geregeld dat je niet meer naar de gevangenis gestuurd wordt, de vliegende objecten die dat deden staan nu stil en je kan vrijuit lopen. Nu zijn er nog twee belangrijke wetten die je moet gaan veranderen. Ten eerste willen we natuurlijk bij het Signet Sphere komen, wat volgens wet 703 niet mag. Ten tweede willen we natuurlijk door naar de volgende stad als we hier klaar zijn en dat kan nu nog niet. Keer dus terug naar de vliegende schijf en ga naar het Legislation Center. Als je daar bent ga je in de rij staan en als je aan de beurt bent verander je wet 703. Met het item dat je krijgt ga je weer naar de Law Factory om het om te ruilen tegen een ander item. Met dat item ga je naar de Law Launcher zodat de wet in werking gesteld wordt. Keer terug naar de vliegende schijf en kies voor de bestemming met Teleporting Device er in. Je komt terug bij de plek waar je in deze stad kwam, naast het save point. Sla daar je spel op als je wilt en loop naar links. Ga via de transporteerder het dak op en praat nu met de robot naast de blauwe gloed. Na het gesprek praat je nog een keer met die robot en je kunt dan de locatie van de Signet Sphere kiezen om er naar toe te gaan.

De robot daar is een beetje van slag, dus loop gewoon door naar rechts en sla je spel op bij het save point. Daarna loop je achter het beeld uit. Een soort opperrechter in deze stad, Nomos, is onder controle van Zieg en stuurt drie vechters op je af. Voor dit gevecht zou het handig zijn iemand met de Talisman uit te rusten, want één van de vechters heeft een aanval waarmee je in één keer dood bent. Selebus is de eerste die je moet uitschakelen, omdat hij de andere twee vechters kan helen. Gebruik de Special optie met Dart om ze als Dragoons te lijf te gaan. Vooral de magie van Miranda doet veel schade. Als Selebus verslagen is ga je door met Kubila. Er is niet echt een tactiek. Voordat Kubila dood gaat zal hij een aanval doen waardoor hij één van je personages dood maakt. Vector is de moeilijkste van het stel. Hij lijkt nu erg klein op het begin, maar door een kus van Selebus verandert hij in een veel grotere vijand en is dan sterker. Echt heel moeilijk is dit gevecht niet, ik had meer moeite met de vorige vijand die Zieg op me af stuurde, Lost Kraken in Aglis. Na het gevecht loop je verder naar boven om bij de Signet Sphere te komen. Zieg komt tevoorschijn en er volgt een gesprek. Als Zieg weer weg is volg je de route terug langs het save point en gebruik je de vliegende schijf om terug te gaan naar waar je deze stad binnen kwam. Je moet dezelfde transporteerkamer weer gebruiken, maar deze staat nog niet goed ingesteld. Als je van het dak af bent ga je dus naar rechts en met de vliegende schijf naar het Legislation Center. Als je aan de beurt bent kies je 410 als code (Deze kan je bij één van de robots krijgen, ik bespaar je de moeite!) en je krijgt een item. Neem dit item mee naar de Law Factory en ruil het daar. Neem je nieuwe item mee naar de Law Launcher en keer dan via de vliegende schijf terug naar het Teleporting Device. Sla je spel op als je wilt en ga naar links. Ga door de opening de transporteerkamer binnen en kies voor de locatie Mayfil.

Terwijl jij transporteert zie je een stukje waarin Zieg ook in Mayfil arriveert. Als er ook bent loop je de transporteerkamer uit. Er volgt een gesprek en daarna loop je verder naar rechts om verder te transporteren. In de volgende kamer verschijnt de geest van Feyrbrand. Raak de verschijning aan en je gaat er mee in gevecht. Dit gevecht is echt niets speciaal. Trek dan ook niks speciaals uit de kast, anders worden de komende gevechten een stuk moeilijker. Deze Dragon Spirit is te verslaan zonder Dragoon te worden of magie te gebruiken, met gewoon meppen moet het lukken. Als Feyrbrand verslagen is loop je rechts de kamer uit. Je kunt je hier verplaatsen door transporteerplatformen en bruggen die zichtbaar worden als je er op gaat staan. Verderop kom je weer in een kamertje waar een Dragon Spirit hangt. Bereid je voor op het volgende gevecht en loop tegen de Dragon Spirit aan om er mee te vechten. Het is Regole, de draak waar Lenus mee vecht. Hier is het waarschijnlijk wel nodig om Dragoon te worden, vooral omdat de magie van Dart erg sterk is tegen de Dragon Spirit. Let ook goed op Dart, want omdat hij van het tegenovergestelde element is gaat hij sneller dood. Op zich is dit gevecht ook nog wel redelijk te doen, als je maar op je HP let. Als je Regole tot rust gebracht hebt kan je weer verder gaan. Vergeet echter niet dat je altijd nog terug kunt naar Zenebatos om items in te slaan of je spel op te slaan. Nu is een goed moment om dat te doen, omdat de baas die er zo aan komt erg moeilijk wordt. Als je goed bent voorbereid ga je verder via alle platformen en bruggen om uiteindelijk bij de geest van de Divine Dragon te komen. Ook hier ga je mee in gevecht. Als je wilt tenminste, je kunt ook gewoon door lopen. Net als eerst is de Divine Dragon een stukje moeilijker dan de normale draken. Maar nu is de Dragon Block Staff niet aanwezig dus kan je dankbaar gebruik maken van je Dragoon krachten. Deze draak is echt verschrikkelijk sterk dus je moet echt alles doen wat je kan om te winnen. Hij heeft veel HP en zijn aanvallen doen veel schade, ze zijn hetzelfde als de eerste keer dat je tegen hem vecht.

Er is geen echte strategie, maar misschien is het handig iemand te hebben om te helen en ook iemand uit te rusten met een Holy Ankh zodat deze de kans heeft weer levend te worden tijdens het gevecht. Als de Divine Dragon verslagen is loop je rechts weer de ruimte uit nadat je het kistje geopend hebt. Sla je spel op bij het save point en volg dan het pad naar boven. Je komt in een ruimte met een glazen vloer die bestaat uit allemaal kleine vierkantjes. Aan alle vier de kanten van de vloer is een plek waar je er af of op kunt en je moet als eerste aan de rechter kant zijn. Het leuke is dat je alleen maar op bepaalde vakjes kunt staan terwijl je door de andere vakjes naar beneden valt. Doe dat één keer om beneden een item te halen en probeer het dan opnieuw, de route terug is erg kort. Je kunt zien welke vakjes wel te gebruiken zijn door de lichtbollen die omhoog geschoten worden. Als de blauwe lichtbol verdwijnt bij het raken van een vakje, dan kan je er niet op staan. Wordt de blauwe bol echter eerst rood, dan kan je wel op het vakje staan. Baan je door goed op te letten een weg naar de rechter kant van de vloer en ga er daar van af. In de kamer waar je uit komt staat een kistje en er is ook een groene gloed die je weer volledig heelt. Dit is de ideale trainingsplek. Je kunt hier rond rennen, vechten, helen en weer opnieuw beginnen. Als je hier klaar bent verlaat je de ruimte naar links en je staat weer bij de vloer. Pas dezelfde techniek toe om aan de bovenkant van de vloer te komen. Als je hier de kamer in loopt verschijnen er een hoop zielen die tegen Rose praten. Daarna loop je verder door naar links en je laatste wandeling over de vloer kan beginnen. Als je het goed doet kom je bij een transporteerder en daarmee kom je in een nieuw gebied. De geest van Lavitz verschijnt en na een kort gesprek verdwijnt hij weer. Open het kistje, sla je spel op bij het save point en gebruik de transporteerder waar Lavitz op stond.

Lavitz is er dan weer en je moet tegen hem vechten om zijn ziel los te krijgen

van dat ding op z'n rug. Val Lavitz niet aan maar verdedig tot Dart een keuze krijgt uit twee zinnen. Kies Talk To Him en Lavitz zal zich omdraaien zodat jij het ding op z'n rug kan aanvallen. Probeer het zo snel mogelijk te vernietigen, anders zal het Lavitz overnemen en je alsnog aanvallen. Voluit gaan is misschien een beetje overdreven, maar gebruik wel krachtige magische aanvallen van het element aarde. Ook Kongol kan daarbij van pas komen als Dragoon. Als Lavitz zich weer omdraait ga je in de verdediging tot Dart weer met hem kan praten. Lavitz kan geen schade oplopen als hij naar je toe gekeerd staat en hij zal jou aanvallen met zijn volledige Addition. Ook dat ding op zijn rug kan zo nu en dan iets doen. Als dat ding verslagen is komt een duivel genaamd Zackwell tevoorschijn en nu begint het gevecht pas echt. Als je Special nog kunt gebruiken doe je dat nu. Zackwell is niet echt sterk, hij heeft alleen een paar irritante aanvallen waarmee hij status effecten op kan doen. Er zijn echter twee aanvallen waar je wel rekening mee moet houden. Er is één aanval waarin hij zijn staf in de lucht gooit en als een groot skelet weer naar beneden komt. Deze aanval doet heel veel schade! De andere aanval schakelt één personage meteen uit, het zou dus goed zijn de Talisman uit de rusten. Af en toe verdwijnt Zackwell ook half in de grond, val hem dan niet aan maar verdedig. Je kunt hem toch niet raken dus wacht tot hij weer helemaal te zien is. Het zou een goed plan zijn Rose in je team te zetten, want die sterke aanval met dat skelet doet haar helemaal niks. Als Zackwell verslagen is krijg je nog een ontroerend moment te zien tussen Dart, Albert en Lavitz. Met z'n laatste krachten opent Lavitz een route voor je om verder te gaan. Gebruik deze route om bij de laatste Signet Sphere te komen. Als je naar boven bent gevlogen open je het kistje en ga je door de opening. Ook nu komt Zieg weer opdagen en hij vernietigt de Sphere. Daarna rent iedereen links het beeld uit en er komt een bekend beest aan vliegen die je weg brengt en je krijgt weer een mooi filmpje te zien.

/ 3 \
 \ U / THE MOON THAT NEVER SETS /

Na dit filmpje kan je het spel opslaan bij het save point en daarna volg je de route naar boven. We moeten eerst de Divine Tree beklimmen om bij de Moon That Never Sets te komen. Onderweg kan je een kistje openen en Rose zegt ook nog wat over de vruchten van de Divine Tree. Blijf de route met een hoop bochten volgen tot je bij een gloed komt waar Rose iets over zegt. Gebruik de opening om verder te gaan. Als iedereen geland is zie je een beest weg kruipen, die zal je zo nog tegen komen. Raap het glinsterende ding op, dit is bescherming voor Miranda. In de eerste bocht is water te vinden met een helende werking, volg daarna de route verder tot je boven in beeld bij een volgend save point komt. Om er te komen moet je bij de splitsing rechts, als je er geweest bent ga je bij de splitsing naar links. Loop een stukje verder door en je komt weer in aanraking met het beest dat je eerder al weg zag kruipen. Het wil met je vechten. Dit beest heeft drie vormen. In de eerste vorm ga je nog niet voluit. Gebruik gewoon fysieke aanvallen en rond je Additions af. Na een tijdje zal de rups veranderen in een soort cocon. Dit is de tijd dat je rustig kunt helen en je voor kunt bereiden op wat er straks uit die cocon gaat komen. Het enige dat de cocon doet is even wat bewegen. Als ik het goed heb gaat de cocon niet vanzelf open, je moet hem dus meppen. Uit de cocon komt een soort van vreemde vlinder en nu begint het gevecht pas echt. Probeer de vlinder zo snel mogelijk dood te maken, hij kent namelijk aanvallen waarmee een personage in één keer dood is. Je kunt dat voorkomen door de Talisman uit te rusten. Dit is een goed gevecht om je Special optie in te gebruiken. Als je volledig gebruik maakt van je Dragoon krachten dan is Imago al bijna dood als iedereen weer normaal is. Dan hoeft je het alleen nog maar af te maken met wat goede Additions. Als Imago verslagen is loop je verder naar links het beeld uit om bij de Moon That Never Sets uit te komen.

Spring in het verlichte gat dat je in de boom ziet en je zult afreizen naar de

binnenkant van de Moon That Never Sets. Loop verder door naar rechts tot het groepje weer verschijnt. Een vreemd licht neemt het groepje ergens anders mee naar toe. Loop over het kleine bruggetje om een kistje te kunnen openen en volg dan de route naar boven en naar rechts. Na een tijdje kom je in een winterlandschap waar Miranda verschijnt en er daarna vandoor gaat. Je bent dan met Miranda en je krijgt een persoonlijke uitdaging. Na een terugblik ga je in gevecht met de roos die op de grond staat. De Death Rose zal niet veel schade doen, blijf er gewoon op schieten. Na een tijdje klapt de roos open en ziet Miranda het gezicht van haar moeder. Er volgt een gesprek en daarna ga je verder met schieten. Er volgen nog een paar gesprekjes en je blijft gewoon lekker schieten. Na een paar keer krijgt Miranda een keuze. Vergeeft ze haar moeder of niet? Het gevecht is afgelopen als je haar vergeeft. Dart en de rest komen bij Miranda, je kiest een nieuw team en gaat daarna onder het beeld uit. Bij de splitsing waar je meteen staat neem je ook de route die naar beneden loopt. Open het kistje op de hoek en loop verder naar links. Volg de weg en je komt in het Serdio van een hele tijd terug. Haschel ziet zijn dochter hier lopen, daarna kan je zelf weer dingen gaan doen. Tegenover het save point zit een balie voor het hotel. Links in het gebouw kan je een behandeling krijgen en beneden kan je items kopen aan de bar. Rechts beneden staat de dronken man die je eerder al ontmoet had. Toen was hij straatarm, nu is hij nog rijk. Loop je vanaf daar verder naar boven dan kom je bij de wapenwinkel. Als je alles gehad hebt sla je het spel op bij het save point en ga je door de opening tussen de trap en de item winkel. Je hoeft hier niet met de wezens te praten, maar volg gewoon de route en check huisjes voor items. Als je de route blijft volgen kom je uiteindelijk bij het meisje dat je weg zag lopen.

Dart ziet wel dat ze geen Minintos is, Haschel weet al meer en gaat achter haar aan. Nu is het aan Haschel om zijn persoonlijke uitdaging te volbrengen. Na een kort gesprek gaat Claire met je in gevecht. Ze wordt overgenomen door een kwade kracht en valt je aan. Dit gevecht is moeilijker dan met Miranda net. Ze doet een zware aanval soms en dus ben je genoodzaakt te helen met items. Ook tijdens dit gevecht komen gesprekjes en ook Haschel zal voor een keuze gesteld worden. Kies voor Mind's Eye, Awaken en Claire zal haar zware aanval weer doen. Maar deze keer is Haschel zo gedreven dat hij de aanval afslaat en het gevecht is dan voorbij. Je moet dan weer terug lopen zoals je gekomen bent, naar de gezellige kroeg dus. Koop zo nodig nieuwe items in en je zult zien dat de bewaker die onder in beeld de uitgang blokkeerde nu weg is. Sla je spel nog op als je wilt en ga dan door die nieuwe uitgang naar buiten. Daar zie je links in beeld bij de trap zo'n zuigend gat. Je bent door zo'n ding binnen gekomen, dus gebruik deze om hier weer weg te komen. Je bent dan weer in het Moon That Never Sets decor aan de binnenkant en je kunt de route verder volgen. Na het gesprek kan je bij een splitsing links of rechts boven het beeld uit gaan. Neem gewoon de linker route en in het volgende scherm zal er iets over je heen vliegen. Het is de draak die via de Dragon Spirit aan Rose gekoppeld was. Door zijn aanval wordt het team gesplitst. Dart en Rose zijn weg en je speelt even verder met de rest van het team. Je ziet een stukje met keizer Doel een hele tijd geleden en hij ontmoet Kongol. Als je weer kunt lopen ga je naar boven de trap op. Op het platform gaat Kongol er vandoor, zijn persoonlijke uitdaging begint. Zijn tegenstander is Indora, de broer van Kongol. Dit is een normaal gevecht, je krijgt dus geen keuze voorgelegd en je moet Indora gewoon verslaan. Net als Kongol helemaal in het begin van de game zal Indora je afstraffen als je de Additions niet af maakt. Houd je HP op pijl in dit gevecht, soms kan Indora een paar redelijk zware aanvallen achter elkaar doen. Na het gevecht komt de rest weer bij Kongol en moeten ze Dart en Rose gaan zoeken.

Loop eerst door het gat in de grond en haal de hendel over die links in beeld te zien is. Uit de kist in de cel haal je een item en daarna ga je terug naar boven. Ga van het platform af en je komt bij een stel trappen, volg de route naar beneden. Voordat je op het platform komt neem je het pad naar links en

via het magische gat kom je terug op de plek met de Minintos. Volg de route terug naar de kroeg, daar wacht het team op Rose en Dart. Je schakelt dan over naar die twee. Als Rose achter je aan loopt volg je het pad naar rechts om bij een stel draakjes te komen. Na het gesprekje volg je de route verder naar boven. In het volgende scherm open je een kistje en daarna ga je verder. De trap naar rechts mag je nog niet af, dus loop verder door. Verderop is een splitsing. Als je daar rechts gaat kan je nog een kistje openen, het pad dat je uiteindelijk moet hebben is recht omhoog. Je komt dan uit bij Michael en moet tegen hem vechten. In het begin kan je nog niks doen, dus verdedig en heel als het nodig is. Er volgen een paar gesprekjes en je blijft verdedigen. Na een tijdje krijgt Rose een keuze. Je moet aan Dart vertellen wat de zwakke plek is van de draak, de bovenste optie dus. Het is dan duidelijk hoe je hem moet verslaan. Blijf verdedigen en wacht tot Michael de aanval gebruikt die Rose noemde. Er zal dan een nieuw lichaamsdeel van Michael aan te vallen zijn, aangegeven met Michael (Core). Daar moet je hem raken en met een paar klappen is Michael er geweest. Je kunt hem hier alleen raken na de genoemde aanval, als je hem niet dood krijgt verdedig dan tot hij de aanval weer doet. Nadat Michael verslagen is volg je de route terug naar de trap die je eerder zag. Gebruik die trap en je komt weer uit in de kroeg als je bij de splitsing waar je komt naar beneden gaat. Na wat gepraat sla je opnieuw items in als dat nodig is, daarna ga je weer door de voordeur het gebouw uit. Benader de wachters die boven in beeld een poort bewaken. Ze laten je door omdat ze Albert kennen, Albert zal daarna alleen verder gaan. Doel vertelt hem iets en gaat daarna vechten. Voordat je tegen Doel zelf kunt vechten moet je eerst de wapens die hij in zijn handen heeft vernietigen.

Deze wapens zijn niet echt een probleem. Raak ze met je Additions en er volgen wat gesprekjes tijdens het gevecht. Als beide wapens kapot zijn ga je door met Dark Doel zelf. Val gewoon aan en heel als het nodig is. Aan het einde van het gevecht vertelt Doel nog een hoop en daarna verlaat je het paleis. Duik nog even de kroeg in voor nieuwe voorbereidingen en ga dan buiten door het magische gat links op de trap. Je volgt de route nu in een rechte lijn naar boven om weer op de plek te komen waar Michael je van het pad af gooide. Nu kan je gewoon door lopen en je komt uiteindelijk bij een stel platformen die met elkaar in verbinding staan via trappen en paden. Welke route je ook neemt, je komt altijd bij een poort met een magische brug richting een kasteel. Het is het kasteel van de Winglies, zoals Meru zegt. Alleen zij kan naar binnen, tijd voor haar uitdaging. Haar vijand is Archangel. Ook tijdens dit gevecht komen er weer gesprekken. Archangel heeft een aantal sterke aanvallen. Ten eerste een aanval met bliksem, maar die is niet echt dramatisch. Als Archangel echter op haar trompet blaast dan komt de echt zware aanval waardoor je nog maar één HP over houdt. Gebruik dan een Healing Fog en vecht verder. Er zijn geen keuzes in dit gevecht, dus je moet Archangel gewoon verslaan. Na het gevecht ga je in de lichtstraat staan en ga je omhoog. Volg de route en verzamel onderweg wat items. Uiteindelijk kom je bij een save point terecht. Sla je spel op en loop dan verder naar rechts en er volgt een kort gesprekje, daarna loop je door de gang naar achteren. Je ziet al een groot gevaarte achter in beeld in de weg staan en daar moet je tegen vechten. Bij deze Virage is ook het hoofd weer de zwakke plek. Mep dus gewoon het hoofd en alles komt goed. Deze baas is verschrikkelijk makkelijk. Gebruik de Special optie als Dart aan de beurt is, gooi de sterkste magie er overheen en voordat iedereen weer normaal is heb je de Super Virage verslagen. Zorg wel dat je HP op hoog is als je de genadeklap doet, de Super Virage gaat op een spectaculaire manier dood en als jij dan ook dood gaat heb je het gevecht alsnog niet gewonnen. Daarna volgt nog wat gebabbel en na het gesprekje kan je verder naar achter lopen door de gang.

In het volgende gebied is weer een save point. Sla daar je spel op, open het kistje en volg de route verder naar het punt waar alle energie naar toe trekt. Hier zie je Shana, maar voordat Dart haar kan bereiken verschijnt Zieg. Natuurlijk is een gevecht onvermijdelijk. Rust voor het gevecht de speciale Dragoon bescherming bij Dart uit. Zieg heeft namelijk dezelfde aanvallen als Dart en deze zullen op Dart zelf dan geen effect hebben. Zieg gebruikt perfecte Dragoon Additions en magie als Final Burst. Je hebt wel een klein probleempje, de Dragon Spirit van Dart ziet Zieg namelijk ook nog als eigenaar en daarom zal Zieg in dit gevecht de Dragoon zijn en Dart niet. Verander met de rest wel in Dragoons, de aanvallen van Zieg zijn dan een stuk minder sterk. Zorg er ook voor dat je de sterkste Additions gebruikt en af maakt, vooral met Dart. Op de één of andere manier had Zieg het bij mij alleen op Haschel met fysieke aanvallen en de magische aanvallen gingen naar Dart. Erg makkelijk dus, terwijl ik Miranda er bij had staan om te helen en items te gebruiken als het nodig was. Aan het einde werd het iets lastiger, dan gebruikt Zieg de beste magie en roep de draak op. Hopelijk blijven er naast Dart nog personages staan. Toch is Zieg Feld vrij makkelijk te verslaan. Daarna verschijnt de grote man, Melbu Frahma, uit het lichaam van Zieg. Ook Lloyd komt weer opdagen en gaat in de aanval als Melbu Frahma in de God Of Destruction veranderd is. Lloyd wordt verslagen, maar hij laat wel de Dragon Buster en de Divine Dragon Spirit achter. Gelukkig ga je niet meteen in gevecht met Melbu Frahma, of de God Of Destruction, het is maar hoe je hem noemen wilt. Je kunt eerst nog praten met de groep, Shana is ook weer terug. Je kunt ook nog even terug lopen om je spel op te slaan bij het save point. Rust de Dragon Buster uit bij Rose en als je er klaar voor bent benader je het monster op de achtergrond.

Het is tijd voor het laatste gevecht, tegen Melbu Frahma. Gelukkig is iedereen op z'n hoogste Dragoon level en Dart is nu de Divine Dragoon waardoor hij nog sterker is als eerst. Het zal echter niet makkelijk worden Melbu Frahma te verslaan. Hij heeft vier verschillende vormen en neemt je tussen de vier fases van het gevecht mee naar een aantal verschillende werelden. Bij de eerste twee vormen gebruik je niet de Special optie. Het zou zelfs slim zijn nooit de Special te gebruiken omdat je meestal een helend personage nodig hebt. De eerste vorm van Melbu Frahma is de makkelijkste. Hij valt aan met magische aanvallen en gebruikt ook af en toe z'n tentakels. Soms roept hij ook een aantal Virages op en die doen dan een gezamenlijke aanval. Wat je het best kunt doen is zware magische items gebruiken zodat je alle doelwitten (Melbu Frahma en de tentakels!) tegelijk raakt. Bewaar je Dragoon Magic voor zijn derde vorm of vul het weer aan met Sun Rhapsodys. Na een paar van die aanvallen zullen de tentakels verdwijnen en richt je de aandacht op het lijf van Melbu Frahma. Let goed op zijn bewegingen. Als hij maar een beetje stil hangt val hem dan niet aan! Hij zal je aanval breken en je terug smijten. Dragoon worden is prima, maar Additions werken ook prima. Het zal niet te lang duren voor je naar de tweede vorm door gaat. Deze tweede vorm vond ik het meest irritant. Hij kan namelijk één van je personages in zijn lichaam opsluiten. Deze is dan tijdelijk even niet beschikbaar en na een tijdje gooit hij het personages tegen een andere aan waardoor ze beide schade oplopen. In deze vorm heeft Melbu Frahma ook een zeer irritante en sterke aanval waarmee er enorm veel HP van je af gaat. Toch is het goed te doen deze vorm te verslaan en door te gaan naar de volgende. Bij deze derde vorm zou je gebruik kunnen maken van de Special optie, maar doe dit alleen als je zeker weet dat je HP op pijl blijft of als je kan helen met bijvoorbeeld Miranda. In deze derde vorm is Melbu Frahma zelf niet zo gevaarlijk, maar hij heeft de mogelijkheid om een soort bommen op te roepen die ook schade doen.

Blijf je aandacht richten op Melbu Frahma, de bommen zijn niet echt belangrijk en je kunt de klappen makkelijk hebben. Maak vooral bij deze vorm gebruik van je Dragoon krachten en magie, dan ben je snel van deze vorm af. Er is maar één aanval die redelijke schade doet als Melbu Frahma in zijn derde vorm is. Als je hem nu verslaat gaat hij naar zijn laatste vorm die ook vrij irritant is.

Melbu Frahma doet zelf niet gigantisch veel, hij heeft de mogelijkheid om twee monsters bij zich te roepen die ook twee verschillende aanvallen hebben. Op zich kan je deze monsters met rust laten, je kunt ook Dragoon magie gebruiken om alle vijanden te raken en ze zo na een paar keer uit te schakelen. In deze vorm moet je goed opletten wanneer je Dragoon wordt. Het kan op zich wel, maar net als de Dragon Block Staff kan Melbu Frahma de Dragoon krachten reduceren tot nutteloze aanvallen. Je zult het vanzelf merken als Melbu Frahma zich er tegen beschermt heeft en wanneer het weer uitgewerkt is. Hij zal dan zijn staart in zijn lichaam vouwen en later weer tevoorschijn halen. Het irritante aan deze vorm is dat hij een aanval kan doen waardoor je status effecten op je kan krijgen. Probeer hier zo snel mogelijk vanaf te komen met Mind Purifiers of magie van Miranda. Voor alle vormen geldt dat je de personages gewoon staande moet houden, dan lukt het na verloop van tijd wel om alle vormen te verslaan. Het lijkt moeilijker dan het is. Na het verslaan van de eindbaas krijg je wat naar mijn mening één van de mooiste en spectaculairste eindfilmpjes ooit is te zien. Rose en Zieg offeren zich op om de laatste vorm van Melbu Frahma te verslaan. Shana en de wereld zijn gered. Het avontuur van de Dragoons zit er weer op. Je krijgt nog wat leuke stukjes te zien waarin je ziet wat alle personages na afloop gaan doen.

=====
= 4 = A F S L U I T I N G =
=====

/ 4 \
\ / SLOTWOORD /

Toen ik de eerste keer aan deze game begon was ik niet echt onder de indruk. Ik kwam dan ook niet voorbij de eerste CD. Op de één of andere reden ben ik laatst toch maar weer begonnen en de game wordt beter naar mate je verder komt. Uiteindelijk heb ik mijn mening en review een beetje moeten herzien en ik kijk uit naar een tweede deel op de PlayStation 2.

/ 4 \
\ / CREDITS /

[SONY COMPUTER ENTERTAINMENT]

Ze hebben een leuke poging ondernomen en dat heeft een interessante RPG opgeleverd waarvan hopelijk ooit een tweede deel verschijnt.

[GAMEFAQS]

Voor het plaatsen van dit document.

[NEOSEEKER]

Voor het plaatsen van dit document.

[SUPERCHEATS]

Voor het plaatsen van dit document.