

Shining Force FAQ/Walkthrough (Dutch)

by D MAN

Updated to vFinal on Dec 11, 2006

=====

= SHINING FORCE! THE RESURRECTION OF THE DARK DRAGON FAQ/WALKTHROUGH =
=====

Shining Force: The Resurrection of the Dark Dragon
For Game Boy Advance
FAQ/Walkthrough
Created by: SSJDennis, aka Dennis van Gorkom
E-mail: DennisvanGorkom@hotmail.com

=====

= 01. INLEIDING =

=====

Welkom allemaal,

In deze FAQ/Walkthrough zal ik jullie de weg wijzen in de wereld van Shining Force: Resurrection of the Dark Dragon. Het betreft een SRPG, een re-make van de originele SEGA versie.

In deze versie zitten echter kleine verschillen, die je alleen zult merken, of missen wanneer je "vroeger" het origineel hebt gespeeld.

In deze FAQ/Walkthrough vind je uiteraard een Walkthrough, ook een analyse van de bespeelbare characters. Ook vind je informatie over de vijanden die je tijdens het spel zult tegenkomen.

De wapens en andere items zullen natuurlijk ook niet ontbreken. Heb getracht deze FAQ/Walkthrough zo compleet mogelijk te maken.

Bedankt voor jullie aandacht en veel plezier!

SSJDennis

=====

= 02. INHOUDSOPGAVE =

=====

[01] Inleiding
[02] Inhoudsopgave
[03] Walkthrough
[04] Character Analyse
[05] Wapens
[06] Ringen
[07] Items
[08] Vijanden
[09] Kaarten
[10] Copyright

=====

= 03. WALKTHROUGH =

=====

Wanneer je begint met een nieuw spel, zal je allereerst de "Hero" moeten benoemen. Van oorsprong heet deze "Max".

Hierna zal 't spel zich ontpoppen.

=====
= CHAPTER 1: RONEFAUST INVASION =
=====

- GUARDIANA -

Max is aan het trainen met zijn mentor, Lord Varios. Na enkele oefeningen geeft hij zich gewonnen en krijg je voor het eerst de controle over Max.

Loop nu de kathedraal binnen en Lowe zal je aanspreken. Hij is zeer onder de indruk van je vechterskwaliteiten en hoopt je ooit te kunnen verwelkomen in het leger van de koning.

Ga nu terug naar Varios, die je vraagt naar je verleden. Hier weet je echter niets meer van, waarna je verstoord wordt door een soldaat. Deze is gekomen op bevel van de koning, deze vereist de visie van Lord Varios.

Vervolgens versnellen ze zich naar het kasteel. Dit zal ook jouw volgende bestemming zijn.

Loop terug de kathedraal in, na een kort gesprekje met Lowe zal chapter 1 van start gaan.

De lokale priester zal je vervolgens uitleggen hoe je het spel opslaat en hoe je andere opties kunt toepassen op je personages.

Verlaat vervolgens de kathedraal. Eenmaal buiten volg je het zandpad dat naar het oosten leidt. Wanneer dit overloopt in een grindweg zul je richting het noorden moeten lopen.

- GUARDIANA CASTLE -

Aangekomen bij de kasteelpoorten zul je een bord zien met hierop een pijl. Deze geeft aan waar de HQ is, dit is later van belang. Loop ditmaal verder richting het noorden en spreek de koning aan. Deze zal je kort inlichten over de huidige situatie. Spreek hierna met Varios, Ward en Nova. Spreek dan opnieuw met de koning en hij zal je vragen om de "Gate of the Ancients" te onderzoeken. Accepteer. Dan is het tijd om je naar de HQ te begeven en daar zul je de allereerste leden van The Shining Force leren kennen.

Deze bestaan uit;

KEN - KNIGHT

Een knight heeft een goede aanval en beschikt over de beste movement in het spel. Hierdoor is Ken uitermate geschikt als main attacker.

TAO - MAGE

Mages maken gebruik van attack spells. Tao is een kei in het gebruiken van de Blaze technique. Ze zal hierdoor vele malen een beslissende factor gaan spelen in je strategie.

HANS - ARCHER

Archers zijn er als support units. Deze kunnen van een afstandje een vijand aanvallen en zullen veelal gebruikt worden om verzwakte vijanden de genadeklap toe te dienen.

LUKE - WARRIOR

Warriors zijn uitermate sterk en beschikken overigens ook over een uitstekende defensie. Een echte Tank zoals men dat noemt. Het enige nadeel is wel dat zijn snelheid te wensen overlaat, maar dit zal je naarmate het spel vordert steeds makkelijker kunnen compenseren.

LOWE - HEALER

Healers, zoals het woord al doet vermoeden, healen je wonden. Zij zullen je HP op pijl houden, zodat een karakter niet bezwijkt in het gevecht.

Nu je iedereen kent, zullen zij je hun kaart toevertrouwen. Om deze van te krijgen zul je met iedereen (behalve met Tao) tweemaal moeten praten. Iedereen zal nu zijn kaart overhandigen.

Hierna kun je opnieuw met de koning spreken, waarna hij je toestemming geeft om Guardianiana te verlaten. Ook geeft hij je 100 gold coins mee, deze kun je gebruiken om een Herb te kopen.

Vervolg hierna je weg terug naar Guardianiana.

- GUARDIANA -

Volg nu het pad dat naar het zuiden leid. Bij de Item Shop zul je nu je geld kunnen spenderen. Loop vervolgens iets verder naar het oosten en ga de pub binnen. Praat tegen de man aan de bar. Luister naar zijn verhaal en verlaat nu het dorp.

- WORLD MAP -

Je zal nu per koets naar de Gate of the Ancients reizen. Onderweg zal je echter worden opgehouden door Mawlock.

Mawlock is een tijdreiziger. Hij zal je vragen om voor hem zoveel mogelijk kaarten te verzamelen. Als dank beloofd hij je ooit een wederdienst te bewijzen.

Hierna zal je aankomen bij de Gate of the Ancients.

Kies nu gelijk voor de Retreat optie. Je zult nu terug op de World Map zijn. Loop nu naar het huisje in het oosten.

- MOUNTAIN HUT -

Hier zul je een extra kracht voor de Shining Force vinden. Gong. Je vind hem naast de hut. Spreek met hem en hij zal zich bij je aansluiten.

GONG JOINS THE SHINING FORCE!

Ga nu de hut binnen en spreek tweemaal met de "Granddaughter", vervolgens zal ze je Gongs kaart geven. Praat nu met het vreemde wezen buiten(Yoghurt). Hierna is het tijd om terug naar de Gate of the Ancients te gaan en ons op te maken voor het eerste gevecht.

- BATTLE 1: GATE OF THE ANCIENTS -

- Victory Condition(s): Defeat the Rune Knight
- Clear Bonus: Win within 8 turns to receive 250 gold coins.
- Card Bonus: Defeat the Rune Knight with Max to receive the Rune Knight card

In elk gevecht zul je een Victory Condition(s) hebben. Voldoe aan deze eis en je wint het gevecht. De Clear Bonus is een extra bonus, als je het gevecht wint binnen het vooraf genoemde aantal beurten. De Card Bonus is niet gegeven, maar is een soort Hidden Bonus. Soms, wanneer je een vijand met een bepaald personage verslaat, kun je een kaart winnen. Verzamel zoveel mogelijk kaarten en je zoektocht zal later in het spel worden beloond. In dit gevecht zal je ervoor moeten zorgen dat Max de klap geeft, die de Rune Knight zal verslaan. Lukt dit en je hebt de kaart te pakken.

- Tips:

Aangezien dit je eerste gevecht is, zijn je characters nog niet zo sterk, ze zitten allen op level 1. Omdat dit gevecht nog zeer makkelijk is, is dit de ideale gelegenheid om wat te trainen. Dus zorg ervoor dat je het gevecht niet winnend afsluit voordat iedereen tenminste op level 5 zit. Je kunt hiervoor zovaak als je wilt het gevecht overdoen. Ook de Herb Trick kun je hierbij gebruiken. Wanneer je namelijk een Herb gebruikt tijdens een gevecht, ontvang je altijd 10 EXP points. Dus 10x een Herb gebruiken is een "gratis" level-up. Deze trick zul je echter nu nog niet nodig hebben, aangezien je flink wat EXP van de monsters ontvangt.

- Enemy Units -

Rune Knight (Leader), Goblin(4), Dark Dwarf(2)

Nadat je het eerste gevecht gewonnen hebt en je de weg terug naar Guardiania wilt maken, zul je gelijk overstappen in het tweede gevecht. Hier zal blijken dat je trainingswerk niet voor niks is geweest.

- BATTLE 2: GUARDIANA REGION -

- Victory Condition(s): Destroy all enemies (or) Get to Guardiana
- Clear Bonus: Win within 12 turns to receive Demibuster(Dwarf Buster).
- Enemy Units -

Goblin(6), Dark Dwarf(3), Rune Knight(2)

- Tips:

In dit gevecht is het belangrijk dat je als team opereert. Val vijanden gezamenlijk aan. De Blaze2 spell van Tao kan hierin een belangrijke rol spelen. Wanneer je inderdaad tot level 5 hebt getraind zal je dit gevecht een stuk makkelijker winnend afsluiten. Ook de Clear Bonus is hierdoor binnen handbereik.

- GUARDIANA -

Terug is Guardiana zul je direct merken dat het dorp een zware aanval te verwerken heeft gehad. De meeste huizen liggen in puin en de toestand van de koning is onzeker. Haast je daarom naar het kasteel.

- GUARDIANA CASTLE -

Eenmaal aangekomen zal je Lord Varios is gevecht zien met Kane. Hij is echter geen partij voor hem en Kane zal hem doden. Hierna zal ook Mae een poging doen om Kane te verwonden, ook zij blijkt te zwak. Gelukkig is Max in de buurt en weet hij Kane's aanval af te weren. Hierna zal Kane zich terugtrekken.

De koning zal in zwakke toestand blijken, maar vraagt je om een laatste gunst. Hij wil dat je zijn dochter Anri opzoekt en de Runefaust Army stopt, voordat het te laat is. Hierna zal hij sterven.

Mae is vastbesloten om haar vader, Lord Varios, te wreken. Mede hierom zal ze zich bij je aansluiten.

MAE JOINS THE SHINING FORCE!

Hierna krijg je weer de controle over Max. We gaan nu eerst een aantal schatten oppikken. Loop uit de troonzaal en ga direct in westelijke richting. Je ziet hier een klein huisje, loop erom heen en vervolg je pad naar het noorden. Hier vind je een gang, loop deze uit en je vind een zestal kisten. Hierin zitten de volgende items; Antidote, Rousing Ring, Angel Wing, 50 gold coins, Power Wine en een DEF Potion. Inderdaad, de schatkist naast de bewaker is leeg. Hierin zat oorspronkelijk de Light Sabre. Vervolgens gaan we terug naar het dorp.

- GUARDIAN -

Hier aangekomen gaan we een oude bekende opzoeken. Herinner je je Gort nog? Na alle gebeurtenissen in het dorp heeft hij besluiten om je bij te staan in je strijd. Dus spreek met hem en hij zal zich bij je aansluiten.

GORT JOINS THE SHINING FORCE!

Omdat Gort op een lager level zit dan de rest van je team raad ik je aan om hem de Dwarf Buster te geven. Deze geeft namelijk een extra boost wanneer je vecht met Goblin-achtige vijanden. Hierdoor kan Gort ze makkelijker verslaan en zodoende sneller EXP vergaren. Ook Mae is beter af met een ander wapen. Ze heeft van oorsprong de Bronze Lance, maar de Spear is op dit moment een betere optie voor haar. Ze verliest hierdoor weliswaar enkele aanvalspunten, toch maakt de range van haar wapen veel goed. Hierdoor haalt ze namelijk de counter uit de aanvallen van haar tegenstanders en daardoor loopt ze minder gevaar.

Er rest ons nu nog 梠n ding en daarna zeggen we voorgoed vaarwel tegen Guardianiana.

Loop vanuit de Item Shop in westelijke richting. Hier kom je uiteindelijk een huisje tegen met een hond. Ga in dit huis naar de kelder. Hier zul je de kleindochter van Gort vinden. Praat met haar en je zult Gort's kaart bemachtigen. Verlaat daarna het dorp.

- BATTLE 3: GUARDIANA REGION -

- Victory Condition(s): Destroy all enemies (or) Get to Alterone

- Clear Bonus: Win within 10 turns to receive 400 gold coins.

- Enemy Units -

Dark Dwarf(5), Rune Knight(5), Giant Bat(5)

- Tips:

De Rousing Ring die je in Alterone vond kan je tijdens dit gevecht goed van pas komen. Deze beschermt je namelijk tegen het Sleep effect dat de Giant Bat heeft. Equip Max met de ring, omdat zijn counter het juiste antwoordt is op hun aanvallen. De Dwarf Buster die Gort bij zich draagt zal korte metten met de Dark Dwarf maken. Wees voorzichtig en doe niks overhaast. Zorg er wel voor dat zowel Gort als Mae tenminste level 6 bereiken. Dit geldt ook voor de rest van je team.

- ALTERONE -

Na het moeizame gevecht zal je in Alterone aankomen. Ga hier gelijk het eerste huisje binnen en neem een kijkje in de kelder. Ook hier zul je opnieuw mooie spulletjes vinden, te weten; een Bronze Lance en 70 gold coins. Verlaat hierna het huis. Vervolg de weg, loop langs de HQ en ga vanuit hier in oostelijke richting. Hier vind je de lokale pub en dit is tevens de Weapon Shop. Hier zul

je enkele schatten kunnen bemachtigen, te weten; Healing Seed en tweemaal 50 gold coins. Praat nu met de man die centraal van de pub is opgesteld.

Deze is benieuwd of jij de Max bent waar hij zoveel over heeft gehoord. Bevestig dit en hij zal een goed woordje voor je doen in het kasteel. Hij keert en je bent vanaf dat moment welkom in het kasteel. Ook is hierna de Jagged Flash beschikbaar. Dit is een sterke Axe die vooral tegen vliegende vijanden erg effectief is. Wanneer je het geld ervoor hebt raad ik je aan deze Axe aan te schaffen. Verlaat de pub en loop in noordelijke richting. Hier vind je een vrouw die dicht bij de rivier staat, loop ietwat naar het oosten en je vind hier een karretje. Druk op A en je zult deze een zet geven. Praat vervolgens met de vrouw en ze zal woedend zijn. Ze duwt je in de rivier en je zult door de stroming bij de kist aanspoelen. Hierin vind je een Power Wine. Loop terug naar de rivier en je keert terug naar het vaste land. Loop weer richting het noorden en loop de lokale kerk binnen. Hier is een kist met daarin een Medical Herb. Loop weer verder naar het noorden en ga ook het volgende huis binnen. Ga naar de kelder en vind de volgende items; Middle Sword en Healing Seed. Loop nu richting het westen en je zult de kasteel poorten zien. Ga echter nog niet naar binnen, maar loop wat verder. Ook hier is een huis, loop naar binnen en loop helemaal door tot het einde. Hier vind je een kist met daarin een Medical Herb. Ga vervolgens naar het kasteel.

- ALTERONE CASTLE -

In het kasteel aangekomen loop je een klein stukje richting het noorden, vervolgens zul je twee dames zien. Loop richting hen en je zult twee kistjes in de buurt zien, open deze en je vind de volgende items; Wooden Arrow en een Healing Seed. Loop nu weer in noordelijke richting tot je de koning aanschouwt. Ga vervolgens in oostelijke richting en loop de kamer met de diverse kisten binnen, je vind hier de volgende schatten; DEF Potion, Middle Sword, 100 gold coins en een Life Loaf. Ga dan terug naar de koning en spreek hem aan.

Hij vraagt je met hem mee te komen, dus volg hem. Ga de kamer binnen, maar nog niet de trap af. Volg het pad naar het westen en je vind een kist met daarin een Wooden Staff. Ga nu de trap af.

Je zult ontdekken dat de koning van Alterone door Kane is bedreigt en nu zul je opgesloten worden. Kijk nu door de tralies en Khri zal je ten hulp schieten. Zij beloofd je te helpen wanneer je haar dorp bevrijdt.

KHRIS JOINS THE SHINING FORCE!

Ga nu door de geheime kamer, hier vind je gelijk een Healing Seed. Loop nu verder en je komt tot de conclusie dat je in de HQ bent aangekomen.

Verlaat de HQ en maak je op voor het gevecht.

- BATTLE 4: ALTERONE -

- Victory Condition(s): Destroy all enemies

- Clear Bonus: Win within 12 turns to receive Jagged Flash.

- Enemy Units -

Giant Bat(4), Rune Knight(4), Dark Dwarf(4), Sniper(2), Dark Mage

- Tips:

Wederom een nieuw lid. Khris is een healer, dus laat haar niet te dicht bij je vijanden komen. Probeer haar level toch te upgraden. Ongeveer tot level 7, zodat ze mooi aansluit bij de rest.

Zorg ervoor dat je niet te dicht bij de Dark Mage komt. Zijn Blaze spell kan zeer dodelijk zijn, vooral als je in groepen loopt. De andere vijanden mogen geen probleem opleveren.

Splits je team in twee groepen voor optimaal resultaat. Laat Gong met Luke en Ken naar de Dark Dwarf gaan en vecht dit uit. In de tussentijd val je met de overgebleven manschappen de Giant Bats aan. Met deze verdeling zou je aan beide kanten genoeg Healing power moeten hebben. Wanneer Gong, Luke en Ken klaar zijn met hun vijanden, laat ze dan oprukken naar de rest. Waarschijnlijk zal alleen Ken erin slagen om daadwerkelijk aansluiting te vinden.

- ALTERONE -

Na het gevecht zal Khris je bedanken voor je steun en ze zal zich nu definitief bij je aansluiten.

Na deze dialoog sta je voor de poort van het kasteel. Spreek met de man die kort bij je staat. Hij zal je de kaart van Khris overhandigen.

Loop hierna het kasteel binnen.

- ALTERONE CASTLE -

Spreek met de koning en hij zal zijn excuses maken. Hij toont je vervolgens ook de "geheime" gang die zal leiden tot Rindo.

Voordat je deze "geheime" gang onthuld, kun je eerst nog wat schatten ophalen.

Loop in westelijke richting en neem uiteindelijk de trap die naar beneden leidt. In deze kamer vind je 50 gold coins.

Ga nu naar het beeld. Hier zul je een schakelaar ontdekken. Druk hierop en de gang zal zich tonen. Loop deze gang uit en chapter 1 is een feit.

=====
= CHAPTER 1: RUNEFAUST INVASION =
=====
= EPILOGUE =
=====

In Runefaust maakt men plannen om diverse delen van het land aan te vallen.

King Ramladu, bijgestaan door Balbazak, Elliot en Darksol smeden een duister plan.

Dan komt Princess Narsha binnen, zij probeert tot haar vader door te dringen, maar zij faalt. Ramladu blijkt al in de ban van Darksol en Narsha wordt naar haar kamer verwezen.

Het is niet veel later dat Darksol opdracht geven heeft om Narsha voorgoed kwijt te raken.

Ze wordt hier echter geholpen door Mawlock. Ze ontvlucht het paleis en staat nu tegenover een overmacht.

- EPILOGUE BATTLE 1 -

- Victory Condition(s): Defeat the Dark Mage

- Clear Bonus: None.

- Enemy Units -

Dark Mage(Leader), Giant Scorpion(2), Giant Spider(3), Giant Rat(4)

- Tips:

Omdat Narsha in de minderheid is, heb ik een kleine strategie opgezet.

In je eerste beurt gebruik je de Attack spell. Vervolgens lok je de Spider in je tweede beurt uit. Hierdoor voorkom je dat je wordt ingesloten. In beurt drie zal Zuika je tot hulp schieten. Zuika is super sterk, dus hij zal korte metten maken met de tegenstanders. Hij heeft zelfs een Counter tot zijn beschikking, dus vanaf dat moment wordt het een ei'tje.

Na het gevecht besluit Zuika om Narsha bij te staan in haar zoektocht naar de Shining Force.

=====
= CHAPTER 2: SPIRIT OF THE HOLY SPRING =
=====

- RINDO -

In Rindo aangekomen betreed je gelijk de HQ. Praat nu met Mae, totdat zij haar kaart overhandigt. Verlaat hierna de HQ weer en we gaan verder met onze ontdekkingsreis door Rindo.

Vanuit de HQ kun je in de Weapon Shop indien je hier behoefde toe voelt nieuwe wapens kopen. Ga vanuit de Weapon Shop over het zand naar het noorden. Hier zul je een soort "gevangenis" zien. Loop deze binnen en je vind een schatkist. Hierin zit de Speed Ring. Geef deze aan Gort, aangezien hij het langzaamst van het gezelschap is. Ga vanuit hier richting het westen. Loop voorbij de Item Shop en vanuit hier het pad richting het noorden. Loop tot het eind en je loopt zo het huis van de Mayor binnen. Praat met hem en hij zal vervolgens de

weg naar Manarina openen. Verlaat het huis van de Mayor en loop naar het huis naast hem (ten oosten). Hier vind je Dr. Crock. Deze is bezig met zijn laatste uitvinding; Steam Suit. Hij wordt hierin bijgestaan door zijn hulpje Guntz. Na een mislukt experiment praat je met Guntz, verlaat vervolgens het dorp.

- BATTLE 5: RINDO REGION -

- Victory Condition(s): Destroy all enemies (or) Get to Manarina

- Clear Bonus: Win within 18 turns to receive Doll Hater.

- Enemy Units -

Dark Dwarf(4), Sniper(2), Dark Mage(3), Giant Bat(4), Zombie(4)

- Tips:

In dit gevecht zul je merken dat terrein een belangrijke rol speelt in gevechten. Zoals je waarschijnlijk gelijk opvalt, er ligt een groot woestijn landschap op je te wachten. In de woestijn zullen je characters zich moeilijk kunnen bewegen en hierdoor maar langzaam optrekken. Ook de vijanden die je opwachten zullen je het niet gemakkelijk maken.

De zombie kan je vergiftigen, hierdoor zul je elke beurt 2 HP extra verliezen. Je kan dit healen door Lowe's Detox of een Antidote. Ik raad je aan om via het oosten de woestijn te omzeilen. Hierdoor zou je eventueel in tijdnood ervoor kunnen kiezen om gewoon Manarina te betreden in plaats van elke vijand te doden. Ik ben er geen voorstander van, maar in dit geval is het soms de beste keus.

Wees altijd op de hoede voor de Bats. Deze kunnen je ook dit gevecht weer in slaap sussen. Zorg er ook voor dat je na dit gevecht tenminste op level 10 zit. Good luck!

- MANARINA -

Bij de kasteelpoorten van Manarina aangekomen kun je gelijk een "verborgen" Dwarfbuster vinden. Loop richting het oosten en kleef aan de muur. Druk op "A" bij de boom en tadaa! Loop het kasteel binnen en je zal ontvangen worden door Anri.

Nadat Max de gehele situatie heeft uitgelegd zal Anri zich bij je aansluiten.

"ANRI JOINS THE SHINING FORCE!"

Loop nu door de deur die omgeven is door een rode bol en een drakenbeeld. Praat hier met Otrant(de spellcaster). Hij zal je de opdracht geven om de Orb of Light te gaan bemachtigen.

Ga dan de kamer boven hem in en volg het pad. Uiteindelijk zul je in het gevecht belanden.

- BATTLE 6: CAVERN OF DARKNESS -

- Victory Condition(s): Defeat the Skeleton
- Clear Bonus: Win within 10 turns to receive 500 gold coins.
- Card Bonus: Defeat the Skeleton with Anri to receive the Skeleton card
- Enemy Units -

Skeleton(Leader), Zombie(3), Dark Mage(4), Sniper(2), Giant Bat(5)

- Tips:

Geen moeilijk gevecht, alleen er zijn kleine ruimtes, wat ideaal is voor de Dark Mages. Zorg dat je hen zo snel mogelijk verslaat. Er zijn in dit level verschillen schatkisten over het speelveld verspreid. Je kunt deze zowel tijdens als na het gevecht bemachtigen, dit is aan jou. Het zal je wellicht opvallen dat de Skeleton op een hoog level is(17). Doe hier je voordeel mee. Aangezien je toch Anri nodig hebt om hem te verslaan... Train tot ongeveer level 15 en je bent voorlopig even klaar voor de strijd. Ook dit is natuurlijk helemaal aan jezelf. Sterkte.

- MANARINA -

Nadat je gewonnen hebt zal er een kist verschijnen, open deze en vind de Orb of Light. Ga nu terug naar Otrant. Hij geeft je vervolgens toestemming om de Spirit of the Spring te ontmoeten. Deze zal je vertellen over je lot en wijst je de weg. Ga nu terug naar Otrant en hij zal je officieel kronen tot de "Shining Force".

Nu is het tijd voor wat extraatjes in Manarina.

Ga terug naar de hoofdzaal. Volg vanuit hier het pad dat naar het oosten loopt. Uiteindelijk loop je langs een soort bibliotheek. Volg het pad verder totdat je een bed ziet, achter een deur. Ga deze deur in en praat tweemaal tegen de magician die daar staat. Vervolgens kijk je in de robot en je vind de Domingo Egg. Loop vervolgens de trap op. Ga de eerste de beste kamer in en praat tegen de andere magician. Deze zal je vervolgens in een kip veranderen. Volg nu de weg die je geboden wordt(je kunt maar 昇n kant op). Uiteindelijk zul je bij een soldaat komen die de weg verspert. Praat tegen hem en hij zal je laten passeren. Loop verder, praat tegen de VIP mage en deze zal je terug veranderen in je eigen ik. Open nu de kist en vind Tao's kaart. Loop nu het pad terug. Op den duur kom je in een kamer, met een magician, 2 trappen omhoog (waarvan je er van 昇n vandaan komt) en een trap omlaag. Kies de trap omlaag. Kijk in de boekenkast en vind Anri's kaart. Loop nu weer verder terug totdat je de Knight ziet. Praat tegen hem en hij zal zich bij je aansluiten.

"ARTHUR JOINS THE SHINING FORCE!"

Hij zal ook gelijk zijn kaart overhandigen.

Hierna zijn we klaar in Manarina. Verlaat de stad en keer terug naar Rindo.

- RINDO -

Terug in Rindo zal het 梟 en ander veranderd zijn. Er is tegenwoordig een circus in de stad. Laat deze voorlopig links liggen en ga naar het huis van de mayor. Zijn kleinzoon is vermist en hij vraagt jou om hem te vinden, wanneer je hierin slaagt zal je zijn boot mogen lenen, die je direct naar Runefaust zal brengen. Ga nu uit zijn huis en bezoek Dr. Crock opnieuw, praat met hem en check de laatste ontwikkelingen van Guntz. Ga hierna naar het circus.

- BATTLE 7: CIRCUS IN TOWN -

- Victory Condition(s): Defeat the Marionette
- Clear Bonus: Win within 8 turns to receive Zombie Charmer.
- Card Bonus: Defeat the Marionette with Gort to receive the Marionette card
- Enemy Units -

Marionette(Leader), Mannequin(3), Evil Puppet(3), Dire Clown(2), Giant Bat(3)

- Tips:

Arthur is net nieuw en is bijzonder zwak. Geef hem zowel de Speed en de Power Ring. Hierdoor wordt hij ietwat sterker. Hij zal nog steeds bij elke aanval sneuvelen. Toch raad ik je aan tijd in hem te steken. Train hem tot tenminste level 15. Dit is waarschijnlijk ook het level van de rest van je team. Zo niet train Arthur dan tot een gelijk level als hen. De Mannequins kunnen je de Poison status geven, de Bats Sleep. Evil Puppet en Dire Clown hebben beide een sterke magie aanval, dus probeer ze snel te vernietigen. De Marionette zelf is geheel bestendig tegen Magie. Dus gebruik je Physical attacks. Gort mag haar afmaken en dit zou geen enkel probleem voor hem mogen vormen.

- RINDO -

Na het gevecht zul je het neefje van de mayor bevrijden. Ga nu terug naar het huis van de mayor en claim je prijs. Loop daarna naar de boot. Aangekomen zal Mishaela op wraak zinnen. Ze steekt de boot in brand en zweert wraak te nemen jegens haar Marionette. De boot zinkt en er zal geen weg meer zijn naar Runefaust. Ga nu weer terug naar de mayor. Deze zal je een andere route aanbieden, die langs Bustoke. Aangezien je geen keuze hebt aanvaard je dit en je kunt de stad verlaten.

Eenmaal buiten zul je merken dat de poort naar het noorden open is. Ga hierheen en je komt in de Shade Abbey.

- SHADE ABBEY -

Hier aangekomen zal je gelijk Amon zien. Zij is echter versteend en vraagt jou om haar man; Balbaroy te redden.

Loop nu de kerk binnen en begeef je naar het oosten van de kamer. Hier zie je een soldaat staan. Loop nu de kamer boven hem naar binnen. Hier zie je drie boekenkasten. Kijk in de meest rechtse en je zult de kaart van Balbaroy ontvangen. Ga daarna de kamer erboven binnen en praat tegen de priester en de Ghoul. Ga hierna door het pad wat eerder geblokt werd door het vrouwtje. Loop tot het eind en je zult Balbaroy vinden. Praat tegen hem en het gevecht zal zich ontpoppen.

- BATTLE 8: SHADE ABBEY -

- Victory Condition(s): Destroy all enemies
- Clear Bonus: Win within 8 turns to receive 1.000 gold coins.
- Card Bonus: Defeat the Ghoul with Max to receive the Ghoul card
- Enemy Units -

Ghoul(1), Zombie(6), Skeleton(3)

Nadat je gewonnen hebt zullen Balbaroy en Amon je bedanken en je vergezellen op je reis. Amon zal gelijk haar kaart aan je overhandigen.

"Balbaroy & Amon join the Shining Force!"

=====
= CHAPTER 2: SPIRIT OF THE HOLY SPRING =
=====
= EPILOGUE =
=====

Zuika en Narsha zijn nog altijd op weg om zich samen te smelten met de Shining Force. Ze zijn nu bij de haven aangekomen, waar ze weer op een tegenslag stuiten...

- EPILOGUE BATTLE 2 -

- Victory Condition(s): Defeat Gobgovitch
- Clear Bonus: None.
- Card Bonus: Defeat Gobgovitch with Narsha to receive the Gobgovitch card
- Enemy Units -

Gobgovitch(Leader), Outlaw(7), *Kraken(1)

*(Zorg dat Narsha de genade klap aan de Kraken toedient. Zodoende zal zij een sterker wapen kunnen bemachtigen dat je gelijk kunt equippen.)

Na het gevecht zal Mawlock zich weer bij het gezelschap voegen en samen zullen zij via een andere weg richting de Shining Force gaan.

Ondertussen...

Ramladu verdeeld zijn troepen over het land. Balbazak naar het oosten, terwijl Kane naar Dragonia zal afreizen. Ook de nederlaag van Mishaela is niet onopgemerkt. Toch vind Darksol het geen reden tot paniek en samen zijn ze vastbesloten de Shining Force uit te schakelen.

=====
= CHAPTER 3: SECRET WEAPON OF RUNEFAUST =
=====

- BUSTOKE -

In Bustoke aangekomen zal het je vast opvallen dat het bijzonder rustig is. Ga de Weapon Shop binnen en koop de nieuwste uitrusting. Er is een goede spear beschikbaar voor je knights.

Loop vanuit de hoofdweg geheel omhoog. Voorbij de HQ en richting het paleis op de top. Ga hier naar binnen en spreek tegen de vrouw bij de troon. Zij vraagt of je van de Shining Force bent, bevestig dit en ze zal om je hulp vragen. Alle mannen uit het dorp zijn ontvoert en worden gebruikt om een eeuwenoud wapen van Runefaust op te graven. Aan jou hen te redden. Praat hierna met de archer en ze zal zich bij je aansluiten;

"DIANE JOINS THE SHINING FORCE!"

Ga nu weer terug naar de Weapon Shop. Loop vanuit hier naar het oosten. Hier zal het gevecht beginnen. Alvorens je aan het gevecht begint is het misschien verstandig je team te wijzigen.

Balbaroy > Anri
Diane > Hans
Amon > Gort

- BATTLE 8: BUSTOKE QUARRY -

- Victory Condition(s): Defeat the Master Mage
- Clear Bonus: Win within 15 turns to receive Elf Slayer.
- Enemy Units -

Master Mage(Leader), Skeleton(8), Dark Elf(4), Dark Mage(2), Dark Priest(4), Lizardman(1)

- Tips:

Je zult wederom te maken krijgen met een nieuw soort vijand. Ditmaal is het de

Dark Elf. Deze zijn net als de Giant Bats razend snel, dus het zal moeilijk worden hen te raken. Ook maken zij gebruik van de Elven Arrow, die de mogelijkheid heeft van het veroorzaken van een OHKO. Dit is erg irriterend, vooral omdat de luck waarde van de Dark Elfs erg hoog is. De Skeletons zijn geen probleem, maar hun defensie is sterker als de rest, waarde je ze waarschijnlijk in 2 hits moet afmaken. De Dark Mages zijn uitgerust met een Flare2 spell, dus ga niet in een groepje staan. De Dark Priest mogen geen probleem vormen, omdat hun aanval en verdediging uiterst zwak is. Het enige rotte aan ze, is dat ze hun teamgenoten kunnen herstellen met de Heal spell.

Als het gevecht je toch niet goed af gaat, zorg dan dat je Amon en Balbaroy goed opleid. Zodoende kun je met hen de Master Mage aanvallen, zonder andere vijanden tegen te komen. Hierdoor zou je het gevecht binnen 3 beurten kunnen winnen.

Na het gevecht zul je de Moon Stone uit de grot moeten halen. Ga hierna terug naar Bustoke.

- BUSTOKE -

Terug in Bustoke ga je het eerste de beste huisje in. Hier is een oude man, die de Moon Stone omzet in de Lunar Dew. Ga hierna terug naar het paleis aan de top. Ga ditmaal naar de meest rechtse deur. Vervolg het pad en je zult uiteindelijk bij een kerker die bewaakt wordt door een tante van Diane. Praat tegen haar en omdat je de Lunar Dew hebt zal ze je binnenlaten. Eenmaal binnen zal je Zylo moeten genezen. Nadat deze is hersteld zal hij zich bij je troepen aansluiten.

"ZYLO JOINS THE SHINING FORCE!"

Dan is het tijd om de laatste dingen in Bustoke af te handelen. Loop nu weer richting de Weapon Shop. Ga dan in westelijke richting en ga de laatste deur binnen. Loop de trap af en ga tegenover het gevleugelde personage staan. Druk op "A" en hij zal je aanspreken. Kokichi geeft vervolgens een demonstratie van zijn vliegkunsten. Na deze show praat je tweemaal met de helper. Hij overhandigt vervolgens Kokichi's kaart. Loop nu richting het klooster. Kijk bij het "kruis" en je zult ook Zylo's kaart vinden. Verlaat hierna Bustoke.

- BATTLE 9: BUSTOKE REGION -

- Victory Conditions: Destroy all enemies (or) Get to the Lone Bridge
- Clear Bonus: Win within 15 turns to receive 2,000 gold coins.
- Card Bonus: Defeat the Pegasus KT with Zylo to receive the Pegasus KT card
- Enemy units -

Skeleton(5), Pegasus Knight(5), Dark Priest(2), Lizardman(2), Dark Elf(2)

- Tips:

De movement van je meeste troepen zal erg slecht zijn. Gebruik hierom ook

characters die tegen het bos bestand zijn, zoals Zylo, Diane en de birdman. Haal Lowe dan ook uit je team en vervang hem door Zylo. De Pegasus Knight die bij de brug staat is degene die je de Pegasus Knight kaart verschaft indien hij verslagen wordt door Zylo.

- BATTLE 10: PAO BRIDGE -

- Victory Conditions: Defeat the Silver Knight
- Clear Bonus: Win within 16 turns to receive Duelist.
- Card Bonus: Defeat the Laser Eye with Anri/Tao to receive the Laser Eye card
Defeat the Silver KT with Anri/Tao to receive the Silver KT card
- Enemy units -

Silver Knight (Leader), Laser Eye, Pegasus Knight (6), Dark Elf (3), Lizardman (6)
Dark Priest (2)

- Tips:

Je zult snel merken dat er een groot kanon op je gericht staat. Deze zal zichzelf afvuren in turn 6. Hij zal dan alle characters raken die in zijn gezichtsveld staan, inclusief zijn eigen manschappen. Probeer dus zo spoedig mogelijk bij de Laser Eye te geraken.

Stuur Amon en Balbaroy richting de Dark Elfs, zodat je geen last van deze zult hebben, wanneer je wilt schuilen voor de laser attack van de Laser Eye. Verder is het gevecht niet zo moeilijk. Alleen je zult veelal opgehouden worden op de brug. Dit zorgt er mede voor dat de Laser Eye een groot aandeel heeft in de kracht van je vijand.

Na het gevecht blijkt Pelle nog in leven. Hij zal zich graag bij je aansluiten om zodoende zich te wreken tegenover de Runefaust Army.

"PELLE JOINS THE SHINING FORCE!"

Hiermee eindigt chapter 3.

=====
= CHAPTER 1: SECRET WEAPON OF RUNEFAUST =
=====
= EPILOGUE =
=====

Narsha, Zuika en Mawlock zijn nog altijd onderweg om zich aan te sluiten bij de Shining Force. Dit zal het laatste gevecht zijn wat ze moeten leveren...

- EPILOGUE BATTLE 3: ANCIENT MACHINE -

- Victory Condition(s): Defeat the Soul Eater

- Clear Bonus: None.

- Card Bonus: Defeat the Soul Eater with Zuika to receive the Soul Eater card

- Enemy Units -

Soul Eater(Leader), Ghost(8), Will-o-Wisp(4), Wizary(2)

- Tips:

Dit gevecht is een vrij lastig, daarom zul je erg terughoudend moeten spelen, wil je dit te winnen. Verroer je niet en laat de Ghosts op je af komen. Nestel je tussen Zuika en Mawlock in en gebruik de Attack2 spell van Narsha. Nu zal de aanvalskracht van je team toenemen. Wacht vervolgens rustig op de Ghosts en versla ze 1 voor 1. Wanneer je HP daalt en vrij laag wordt kun je eenmaal terugvallen op de Aura spell. Of indien nodig extra healing via de items die je eerder hebt vergaard.

Wanneer alle Ghosts verslagen zijn, zul je de Will-o-Wips uit de tent moeten lokken. Kijk zorgvuldig tot waar deze kunnen reiken en blijf er dan 2 blokjes onder. De Will-o-Wip heeft namelijk de gave om 1x een Freeze spell te gebruiken.

De Wizary maken gebruik van de Freeze2 spell. Dus ga niet in een groepje staan. Het kost wat tijd en inzicht, maar dit gevecht is zeker te weten te winnen.

Nadat je gewonnen hebt zullen Narsha, Zuika en Mawlock de teleporter gebruiken om zodoende snel bij de Shining Force te komen.

=====
= CHAPTER 4: THE GREAT FORTRESS OF BALBAZAK =
=====

- PAO CARAVAN -

Alweer chapter 4. Je bent aangekomen in het zigeuner dorpje Pao. Loop vanaf je begin positie gelijk in noordelijke richting. Uiteindelijk zul je een plateau hoger klimmen en loop hier de kerk in. Ga tegen het bed van de priester aanstaan en je hebt er een nieuw teamlid bij.

"YOGHURT JOINS THE SHINING FORCE!"

Ga nu vanuit de kerk in oostelijke richting en je komt uiteindelijk bij een geitenbak. Kijk in de kist en je vind Diane's kaart. Loop vervolgens de HQ binnen. Praat hier tweemaal met Pelle en je ontvangt zijn kaart.

Verlaat de HQ. Loop nu om de caravans heen. Loop iets verder naar het noorden en uiteindelijk zul je een gebouw aan je rechterhand zien. Hier vind je de Item Shop en de pub. Ga de pub binnen. Praat met Elliot in de hoek. Hij zal je uitdagen voor een duel. Vervolgens verlaat hij de ruimte. Ga nu het huisje ernaast binnen. Hier vind je een kist met een Long Sword erin. Loop hierna de caravans binnen. Begin met de meest westelijke caravan. Hier vind je de Weapon Shop. In de kist zit een Life Loaf. Loop dan verder in de volgende caravan. Praat hier met Earnest(knight in de hoek). Verlaat de caravan en ga nu de laatste caravan binnen. Hier vind je twee kistjes, hierin zitten een

Quick Chicken, de ander is leeg. Loop dan naar het besturingssysteem van de caravans. Hier vind je Yoghurt's kaart.

Praat nu met het meisje met het rode haar. Dit is Queen Koron, leider van de caravan eenheid. Ze verteld dat je Elliot zal moeten verslaan alvorens je verder kan met je quest. Ze heeft echter geen behoefte om deze veldslag mee te maken en zal vertrekken wanneer je klaar bent voor de strijd. Wanneer je opnieuw met haar praat zul je aangeven dat je gereed bent.

Wanneer ze zijn vertrokken zullen we enkele nieuwe strijdlieden erbij krijgen.

"KOKICHI JOINS THE SHINING FORCE!"

Ook wanneer je ietsje in noordwestelijke richting loop kom je een nieuwe bondgenoot tegen.

"VANKAR JOINS THE SHINING FORCE!"

Loop dan naar de HQ en praat tweemaal met Vankar. Hierna zal hij zijn kaart overhandigen. Nu je toch in de HQ bent, praat tegen Nova en verander je team.

Gebruik de volgende characters voor optimale kracht;

Max, Luke, Gong, Mae, Khris, Arthur, Balbaroy
Amon, Zylo, Pelle, Kokichi en Vankar.

Vankar, Pelle en Kokichi zitten op een lager level, maar zijn makkelijk omhoog te schroeven in het komend gevecht. Ook is hun movement en kracht beter in deze situatie.

- BATTLE 11: GENERAL ELLIOT -

- Victory Conditions: Defeat General Elliot

- Clear Bonus: Win within 10 turns to receive Raging Drum.

- Card Bonus: Defeat General Elliot with Max to receive the Elliot card

- Enemy units -

Elliot(Leader), Artillery, Dark Priest(3), Silver Knight(4), Pegasus Knight(4)
Lizardman(5)

- Tips:

Let goed op de formaties die zijn troepen kiezen. Deze zullen namelijk altijd hetzelfde zijn... Haal hieruit je voordeel. Wacht rustig af en slacht je vijanden 屍n voor 屍n af. Jij bent sneller als hen, dus ze lopen recht in de val. General Elliot is een zeer sterke strijder. Je kunt hem gebruiken om flink wat levels omhoog te gaan. Nadeel is wel, elke keer als je hem aanvalt, dan zal hij een counter gebruiken. Dus maak gebruik van een spear, spell of wat anders. Luke, Gort of Max hebben een hoge defensie, dus zij kunnen als schild fungeren voor zijn aanvallen. Neem de tijd.

Na afloop zal Elliot aan zijn verwondingen bezwijken. Narsha, Zuika en Mawlock zullen eindelijk gearriveerd zijn en zich aansluiten bij de Shining Force.

"NARSHA, MAWLOCK & ZUIKA JOIN THE SHINING FORCE!"

Vanaf dit moment zul je de verzamelde kaarten kunnen gaan gebruiken. Mawlock zal hier een uitleg over geven. Je zult merken dat je veel gemakkelijker kunt trainen en vechten met de hulp van Mawlock. Ga nu terug naar het nieuwe Pao.

- PAO CARAVAN -

Pao is terug. Dit keer met enkele nieuwe huisjes en extra's. Loop vanaf je beginpositie gelijk in zuidelijke richting. Ga deze caravan in. Hier vind je een lege kist. Dit is tevens de Weapon Shop. Ga hierna naar het huisje hiernaast. Dit is de item shop. Ook zit hier een Egg Hatcher. Geef hem de Domingo Egg die je eerder vond. Hieruit zal een zeer krachtig wezen ontstaan; Domingo!

"DOMINGO JOINS THE SHINING FORCE!"

Loop nu nog verder naar het oosten en je bent weer bij de Paopigs. Loop in het hok en praat met Guntz. Hij zal zich bij je aansluiten.

"GUNTZ JOINS THE SHINING FORCE!"

Ga vervolgens op onderzoek bij de Paopigs. /駭 van hen heeft Domingo's kaart.

Ga nu weer richting het noorden. De caravan voor je is van Queen Koron. Loop naar binnen en vereer haar met een bezoekje. Praat met de man die voor haar staat en je ontvangt de Blaze Bomb. Open de twee kistjes en je vind een Elven Arrow en een Steel Sword.

Loop terug naar de HQ en praat tweemaal met Guntz. Nu zal je ook zijn kaart tot je beschikking hebben. Verlaat nu Pao en loop naar het ford.

- BATTLE 12: FORTRESS GATE -

- Victory Conditions: Defeat the Hellhound
- Clear Bonus: Win within 10 turns to receive 4,000 gold coins.
- Card Bonus: Defeat the Hellhound with Guntz to receive the Hellhound card
- Enemy units -

Hellhound(Leader), Silver Knight(9), Rune Knight, Dark Priest(2), Pegasus Knight(3), Artillery(2)

- Tips:

Je vijanden zullen veelal proberen om je weg te versperren. Hierdoor krijgen de Pegasus Knights meer waarde. Zij zullen je insluiten en zo stevig op je inhakken. Dit is tegen te gaan door Luke/Gort/Max voorop te laten gaan. Zij beschikken over een prima counter en geven ze zodoende lik-op-stuk. Gebruik Guntz en de hierboven genoemde als schild. Hoge defensie en de meeste hebben

de eerder genoemde counter. De Hellhound opzich is niet super sterk. Zeker niet wanneer je Guntz tot een fatsoenlijk level traint. Geef Guntz de Speed Ring en hij wordt wat draaglijker. Ook een extra Speed spell kan geen kwaad. Guntz is een prima vechter, alleen zijn movement en snelheid spelen nu nog een rol. Dit zal later verholpen worden.

- BALBAZAK'S FORTRESS -

Betreedt na het gevecht het ford. Blijf het pad volgen en op den duur kom je langs Earnest. Praat met hem en hij zal zich bij je aansluiten.

"EARNEST JOINS THE SHINING FORCE!"

Loop verder en je komt weer in de buitenlucht. Hier vind je een item shop, koop wat healing items in en herstel indien nodig je Power Ring. Ga hierna het gebouw binnen, wat aangegeven staat met een pijl. Loop in het gebouw de trap op. Kijk in de boekenkast en daar vind je de kaart van Earnest. Terug naar buiten en maak je klaar voor het gevecht met Balbazak.

- BATTLE 13: LORD BALBAZAK -

- Victory Conditions: Defeat Lord Balbazak
- Clear Bonus: Win within 8 turns to receive Mermanbuster.
- Card Bonus: Defeat Lord Balbazak with Earnest to receive the Balbazak card
- Enemy units -

Balbazak(Leader), Bleu Dragon, Seabat(5), Hellhound(2), Artillery(3), Silver Knight(2), Dark Priest

- Tips:

Een gevecht met veel sterke vijanden. De Silver Knights blokkeren de weg. Wanneer je hen probeert uit te schakelen zal je worden belaagd door de Seabats en door de Artillery. Probeer Guntz en Luke dit klusje te laten klaren. Hun defensieve kwaliteiten komen hier goed van pas. Train tijdens dit gevecht een heel eind. Probeer tot level 20, of bijna tot level 20 te komen. Binnenkort is het namelijk tijd om iedereen te promoten.

Train Earnest zoveel mogelijk. Geef hem de Power Ring en zorg dat zijn strength optimaal is. Hij is tenslotte degene die wraak komt nemen. De Bleu Dragon lijkt sterk, maar wanneer Domingo op het juiste level zit, heeft hij geen schijn van kans. De Desoul spell die Domingo heeft zal hem namelijk in één klap van het speelveld doen verwijderen.

Aangezien de Bleu Dragon op level 8 was, heeft hij geen verdere waarde voor je levels. Vernietig hem zo snel mogelijk.

Na het gevecht gaan we met de boot op pad.

=====
= CHAPTER 5: GATEWAY TO THE HIDDEN SHRINE =
=====

- BATTLE 14: OPEN WATERS -

- Victory Conditions: Destroy all enemies
- Clear Bonus: Win within 8 turns to receive 5,000 gold coins.
- Enemy units -

Conch(6), Shellfish(2), Seabat(4), Pegasus Knight(3)

- Tips:

Je eerste gevecht op de boot. Je zult hier geen gebruik kunnen maken van de item shop om nieuwe/extra items in te slaan. Wel kun je nog naar de HQ. Doe dit als eerste.

Praat met Zuika en uiteindelijk zal hij zijn kaart overhandigen. Praat hierna met Narsha en ook zij zal haar kaart overhandigen.

In het gevecht zelf moet je uitkijken voor de Poison die je krijgt indien je in aanraking komt met een Conch of Shellfish. De Seabat proberen je als vanouds in slaap te doen sukkelen. De Pegasus Knight achter je zullen geen aanstalten maken om je aan te vallen. Dus stuur hier je flying units op af. Geen moeilijk gevecht, handel het dus snel af.

Zorg dat je in dit gevecht met iedereen op level 20 geraakt.

Na het gevecht zal je begeleid worden naar Waral.

- WARAL -

Waral is een eilandje in de middle of nowhere. Ga vanuit je begin positie in noordwestelijke richting. Je loopt hier voorbij het kasteel, de koning van Waral bediend ook de item en Weapon Shop. Dus sla nieuwe items in, indien nodig.

Ga daarna het kasteel binnen. In de diverse shops liggen kistjes met items, Shower Cure, Agility Ring, Heavy Mace, DEF Potion en een Life Loaf. Ga daarna richting het oosten, de brug over en in de boot. Nu zul je het eiland vanuit je boot kunnen verkennen. Bezoek eerst de kerk. Promote nu iedereen naar zijn volgende class. Nu kunnen zij sterkere wapens gebruiken als eerst. Ga dus terug naar de Weapon Shop en versterk ieders kracht.

Ga als laatst terug in het water. Praat dan met de zeemeermin die de weg blokkeert. In het rif zal je verongelukken en wordt wakker in de kerk. In de kerk kijk je in de boekenkast en lees je een hint voor een secret character later in het spel.

Loop dan uit de kerk en volg het pad. Dan zul je een android zien. Hij laat de zee verdampen en cre?rt een pad. Volg hem. Blijf hem volgen en op een gegeven

moment stopt hij. Hij zal je naam scanderen, maar Max zal Adam niet herkennen.
Neem vervolgens het pad naar boven.

- BATTLE 15: SECRET PASSAGE -

- Victory Conditions: Defeat the Master Mage
- Clear Bonus: Win within 10 turns to receive 6,000 gold coins.
- Card Bonus: Defeat the Master Mage with Mae to receive the Master Mage card
- Enemy units -

Master Mage(Leader), Seabat(4), Hellhound(5), Worm(3), Skeleton(5)

- Tips:

Dit zal een makkelijk gevecht worden. Zorg dat je in twee teams werkt. Laat de ene groep linksom gaan en de andere rechts. Ga niet door het midden, aangezien daar de grootste groep vijanden schuilt. Besluip deze groep via de buitenkant en probeer de vijanden 屍n voor 屍n af te maken. Houdt oog op je HP. De Master Mage heeft zeer krachtige spells. Ga niet in een groep staan en gebruik de range van je speren.

Nadat je gewonnen hebt zal de grot instorten.

Weer buiten heb je weer je bootje en kun je terug naar Waral.

- WARAL -

Stap in het bootje en vaar om het eiland heen. Ga nu aan de andere kant aan wal. Loop hier helemaal naar het uiteinde en kijk op het bord. Ga daarna terug naar het eiland. Ga naar het gebouw naast de kerk. Je zult op de buitenkant een bordje zien hangen. Lees ook deze. Ga dan weer aan land en kijk ook daar op het bord. Loop nu terug naar het kasteel. Aan de meest linkerkant zul je naast de kasteelmuren een bord vinden. Lees ook deze. Ga nu naar de kerk. Kijk in de wasbak en je vind het volgende bericht;

"Practicing a secret ninja technique. Those seeking a duel should search the fish."

Met andere woorden, de visplaat.

Ga terug aan land op de plek waar je ooit de boot vond. Loop hier ietwat omhoog en ga op de visplaat staan. Hanzou zal verschijnen en je opmerken. Uiteindelijk zal hij zich bij je aansluiten.

"HANZOU JOINS THE SHINING FORCE!"

Het is hierna tijd om Waral te gaan verlaten. Ga terug naar het kasteel en spreek met de koning. Weiger of accepteer om het genoemde bedrag te betalen, hoe dan ook, de koning is je dankbaar en zal geen geld in rekening brengen. Je zal Waral verlaten.

- BATTLE 16: SAILING AWAY -

- Victory Conditions: Destroy all enemies
- Clear Bonus: Win within 6 turns to receive Soulbuster.
- Enemy units -

Pegasus Knight(2), Conch(2), Seabat, Gargoyle

- Tips:

Het zal je opvallen dat het heel weinig vijanden zijn. Dit is echter misleidend. Na enkele beurten zullen namelijk nog meer vijanden verschijnen. Dit zal vanaf dit moment vaker voor gaan komen in gevechten.

De vijanden die zullen verschijnen zijn; Conch(4), Seabat(2).

Nog steeds geen problemen, blijf je ding doen en je zult dit gevecht makkelijk naar je hand zetten.

=====
= CHAPTER 6: DESCENDANT OF THE SACRED DRAGONS =
=====

- RUDO -

Je ontwaakt in een vreemd land, stap uit je bed en praat met het meisje. Je bent in Rudo aanbeland, het land van de kinderen. Praat daarna met het meisje met het bruine haar.

Verlaat dan het huis. Tijd om nog een krijger toe te voegen aan ons team. Ga in westelijke richting, totdat je een toren ziet, waar een oude man bij staat. Ga deze binnen. Loop naar de 1ste verdieping(昇n trap omhoog). Kijk hier in de boekenkast en je vindt een geheime notitie. Ga dan verder naar de top. Praat hier met Lyle en hij sluit zich bij je aan.

"LYLE JOINS THE SHINING FORCE!"

Loop nu terug naar beneden. Ga vervolgens gelijk de deur rechts ernaast naar binnen. Bekijk hier de vierde poster. Neem de trap naar beneden en loop door naar Krin. Zij zal je het 昇n en ander vertellen over de Dragongods. Hierna zal de poort geopend zijn en kun je Dragonia verlaten. Maar... We gaan eerst een secret character erbij halen. Loop richting de poort. Praat met de jongen en hij haalt de blokkade weg. Nu zul je aan de linker muur moeten gaan plakken. Dus blijf zo dicht mogelijk tegen deze aanlopen. Loop tot het einde en hier zie je diverse bomen staan. Het zal je opvallen dat er een horizontale doorgang is. Loop hierdoor heen. Volg de gehele muur, blijf constant eraan vast plakken. Uiteindelijk zal je bij een bord komen. Lees deze. Loop vanuit daar helemaal naar boven en hier zul je een kist vinden met Lyle's kaart erin. Ga dan op dezelfde manier terug naar het stadje. Lees nu ook het bord wat aan de muur plakt bij de afbeelding van de draak. Loop nu de trap op. Ga de kamer

binnen en vindt twee items; Healing Seed en de Holy Staff. Loop dan richting het westen. En lees het bericht bij de waslijn die alleen staat. Ga hierna naar de fontein. Hier zul je Musashi "ontmoeten".

"MUSASHI JOINS THE SHINING FORCE!"

Verlaat hierna Rudo.

- BATTLE 17: DRAGONIA REGION -

- Victory Conditions: Defeat Dullahan (or) Get to Dragonia
- Clear Bonus: Win within 10 turns to receive 7,000 gold coins.
- Card Bonus: Defeat Dullahan with Domingo to receive the Dullahan card
- Enemy units -

Dullahan(Leader), Artillery(5), Master Mage, Dark Priest

- Tips:

Weer een gevecht dat er op het eerste gezicht makkelijk uitziet. Dit is voor een groot gedeelte ook zo. In het begin zijn er weinig vijanden. Wel heb je het terrein dat in je nadeel werkt. Berglandschap is ideaal voor Gladiators, bos meer voor Diane, Birdman en Zylo. Kies je units zorgvuldig. Paladins zijn in het nadeel, maar ze zijn over het algemeen wel sterker. Na een aantal beurten zullen er weer extra vijanden verschijnen. Deze zijn;

Master Mage(3), Worm(3), Golem(5)

Versla ook deze. Misschien is het verstandig eerst af te rekenen met de Master Mage. Deze richten namelijk veel meer schade toe dan de Worm of de Golem. De Golem beschikken verder over een uitmuntende defensie en een counter. Sterkte met dit gevecht.

- DRAGONIA -

In Dragonia aangekomen zal het je gelijk opvallen dat het doodstil is. Er is geen draak te bekennen, terwijl dit de stad van de draken is. Loop de trap omhoog, dan in oostelijke richting, voorbij de tempel en loop dan het gebouw hiernaast binnen. Hier vind je Boken en een schatkist. Hierin vind je een Broad Sword. Loop weer terug. Ga nu in westelijke richting. Hier zal ook een trap zijn. Ga ook deze op, ga hier het gebouw binnen. Hier vind je de Halberd. Loop dan de trap af en volg het pad. Uiteindelijk zul je bij een berghut aankomen. Hier zul je Bleu vinden.

Dragonia is aangevallen door Runefaust. Kane en zijn mannen hebben alle draken afgeslacht en Bleu is de enige overlevende. Hij is een angsthaas, maar wanneer Karin in gevaar komt staat hij zijn mannetje. Hierna stelt Karin voor dat hij zich bij je aansluit.

"BLEU JOINS THE SHINING FORCE!"

Open daarna het kistje en vind een Shower Cure. Op de weg terug zal Kane naar je opzoek zijn. Loop verder terug en hij zal je opwachten. Praat met hem en hij daagt je uit voor een duel. Ga naar de HQ, kom eruit wanneer je klaar bent voor het gevecht.

- BATTLE 18: SHOWDOWN WITH KANE -

- Victory Conditions: Defeat Lord Kane
- Clear Bonus: Win within 12 turns to receive Ogre Slayer.
- Card Bonus: Defeat Lord Kane with Max to receive the Kane card
- Enemy units -

Kane(Leader), Golem(4), Master Mage(3), Gargoyle(3), Dark Priest(2)
Dullahan(2)

- Tips:

Wanneer je het gevecht begint zullen de Gargoyle je gelijk van bovenuit aanvallen. De meeste die aan dit gevecht beginnen zien hun over het hoofd en hierdoor komen ze weleens in de problemen. De vijanden zijn niet erg moeilijk. Richt je dan ook vooral op Kane. Hij is super sterk en heeft een counter in huis. Zorg dat iedereen op een hoog HP niveau blijft, of Kane zal je afslachten. Speel compact, de sleutel tot de overwinning.

Na het gevecht zal blijken dat Kane in de macht was van het masker dat hij droeg. Nadat hij zichzelf hervonden heeft beloofd hij je te helpen. Loop nu de tempel binnen. Praat met Kane en samen zullen jullie naar de Spring gaan. Hier treffen jullie Darksol aan, Kane gaat met hem in gevecht, zodoende kan jij vluchten. Ga nu terug naar Rudo. Praat hier met Krin. Ga daarna terug naar Karin, praat vervolgens tweemaal met haar en je ontvangt Bleu's kaart. Hierna ben je weer vrij om Rudo te verlaten.

Nu is het tijd om met Mishaela af te rekenen. Dus op weg naar haar Demon Castle.

- BATTLE 19: ROUTE TO DEMON CASTLE -

- Victory Conditions: Destroy all enemies (or) Get to Demon Castle
- Clear Bonus: Win within 20 turns to receive 8,000 gold coins.
- Enemy units -

Gargoyle(3), Bowrider(2), Master Mage(3), Belial(3), Golem(3), Dark Priest(2)

- Tips:

Om dit gevecht te winnen zul je veel terrein moeten afleggen. De vijanden zijn niet super sterk, maar wel lastig. Veel kunnen vliegen, waar de andere een uitmuntende defensie hebben. De Master Mages blijven gevaarlijk met hun spells zorg er dus voor dat je hen als eerste neerhaalt.

Het terrein zal bestaan uit bos en berg. Dus ideaal voor Zylo, Birdman, Diane, Luke of Gort. Maak keuzes, spellcaster zullen weinig tot geen nut hebben in dit gevecht, dus laat deze ter zijde.

In mijn ogen kun je het beste zo snel mogelijk naar de Demon Castle gaan en onderweg versla je wat vijanden voor experience. Sterkte ermee.

- BATTLE 20: SHOWDOWN WITH MISHAELA -

- Victory Conditions: Defeat Mishaela
- Clear Bonus: Win within 16 turns to receive Destroyer.
- Card Bonus: Defeat Mishaela with Max to receive the Mishaela card
- Enemy units -

Mishaela(Leader), Gargoyle(3), Bowrider(3), Master Mage(4), High Priest Dullahan(2), Belial(3)

- Tips:

Mishaela zal in het begin zich terug trekken. Zodoende zal ze je langs al haar hinderlagen lokken. Wees dus op je hoede. De Master Mages vormen een sterk plot achterin, probeer hen aan te vallen wanneer hun beurt voorlopig nog niet geschied. Ook de Shield spell van Hanzou kan je hier bijstaan. Shield blokt namelijk elke magische aanval. Wanneer je uiteindelijk tot Mishaela reikt zal je haar nog moeten verslaan. Ze heeft super sterke magie en zal niet aarzelen het te gebruiken. Hak stevig op haar in met je hard hitting characters en hopelijk zal ze snel het loodje leggen.

=====
= CHAPTER 7: THE LOST CIVILIZATION =
=====

- PROMPT -

Via het kasteel van Mishaela kom je in de volgende regio, Prompt. Hier bewaakt men de eeuwen oude teleport machines. Je wordt gelijk bij de shops gedropt, koop dus gelijk in, wat je in moet kopen. Sla flink wat Herbs, Healing Seed in zodat je altijd voldoende hebt voor de EXP trick.

Ga hierna verder de stad in en blijf in zuidelijke richting lopen. Hier en daar zal je iets moeten uitwijken en her en der loop je om een gebouw, of meer heen. Uiteindelijk zal je een trap vinden die je verder omlaag helpt. Loop verder en je komt bij een gebouw, met een trap naar beneden. Ga deze omlaag.

- PROMPT CASTLE -

Blijf verder omlaag lopen, totdat je uiteindelijk bereik je de basis van het kasteel. Ga de eerste de beste trap omhoog en deze leidt tot de troonzaal. Spreek daar met de koning. Deze gooit je gelijk in de cel. Om hieruit te komen kijk je gewoon uit de tralies en druk op "A". Boken(onze oude vriend) zal je vervolgens komen bevrijden. Bedank hem en hij zal zijn reis vervolgen.

Ga nu weer richting de troonzaal. Een berichtgever informeert de koning over de status van Alef en Torasu. Spreek hierna wederom met de koning. Deze zal je om hulp vragen, bezoek hierna Kane. Ga terug richting de cel, maar loop deze keer niet de trap af, maar loop ietwat naar beneden. Hier zal Kane in een bed tot rust komen. Na het bezoek aan Kane zal je opgedragen worden om Alef en Torasu te gaan ondersteunen in de Tower of the Ancients. Verlaat nu Prompt Castle op dezelfde manier als je deze binnenkwam.

- PROMPT -

Terug in de buitenlucht gaan we richting de Tower of the Ancients. Loop richting het oosten en ga de brug over, die eerder geblokt werd door een wachter. Open de kist en vind de kaart van Alef. Ga verder richting het oosten en je zult de stad verlaten.

- BATTLE 21: PROMPT REGION -

- Victory Conditions: Destroy all enemies (or) Get to the tower

- Clear Bonus: Win within 8 turns to receive 9,000 gold coins.

- Enemy units -

Dullahan(4), Belial(2), Torch Eye(2), Jet(2), Wyvern(2), Minotaur

- Tips:

Zoals wel vaker heb je een stug terrein tegenover je. Gebruik optimaal de kracht van zowel Narsha als Mawlock. Deze kunnen je langere afstanden laten afleggen, of een extra beurt verschaffen. De vijanden zijn niet super, maar wel nieuw. De meeste zul je vaker gaan tegenkomen, zoals de Jet, Wyvern en de Torch Eye. Vanaf dit gevecht gaan we over naar diverse machines die je het leven zuur gaan maken. Deze hebben een sterke defensie evenals aanval. Wees dus voorspoedig met het afmaken van deze opponent. Mocht je toch moeite hebben met dit gevecht, dan kun je altijd nog ontsnappen door Max naar de toren te begeleiden. Sterkte ermee.

- TOWER OF THE ANCIENTS -

In de Tower of the Ancients volg je het pad richting het noorden. Pak onderweg de Devil Lance uit de kist. Vervolg het pad verder en vindt ook de Turbo

Pepper. Ga weer verder en je raakt in gevecht.

- BATTLE 23: TOWER OF THE ANCIENTS -

- Victory Conditions: Defeat the Demonmaster
- Clear Bonus: Win within 16 turns to receive Sniper.
- Card Bonus: Defeat Demonmaster with Narsha to receive the Demonmaster card
- Enemy units -

Demonmaster(Leader), Ice Worm(5), Steel Claw(4), Torch Eye(3), Jet(3)
Wyvern(2)

- Tips:

Wederom een gevecht waarin je lange afstand moet afleggen om je doel te bereiken. Blijf weg bij de muren, of je zal van een afstand worden belaagt. Je zal langs diverse hinderlagen lopen, waarin je wordt opgewacht door groepen vijanden. Loods jezelf door dit gevecht en open onderweg de kistjes die in de map zitten. Hier vind je de Valkyrie.

Dit gevecht is ideaal om wat levels up te gaan. Versla veel vijanden en je zult snel groeien. Mocht je nou vinden dat je sterk genoeg bent en je wilt dit gevecht snel en makkelijk afsluiten, maak dan gebruik van je flying units. Ga gelijk richting de Demonmaster en je hebt hem verslagen voordat de echte strijd losbarst. Kijk maar wat het best in je straatje past.

Na het gevecht ga je de toren in. Hier zullen Alef en Torasu zich bij je aansluiten.

"ALEF & TORASU JOIN THE SHINING FORCE!"

Vervolg je pad en aan de top vind je Darksol. Deze is bezig met zijn laatste voorbereidingen om Dark Dragon op te roepen. Ook deze keer wordt hij door Kane belemmerd. Hierna zal hij Kane felle met een Bolt spell. Voordat Kane ter aarde stort zal hij Max hun verleden tonen. Hierna ontvang je de Dark Sabre en Kane zal sterven. Dit is het moment dat Max zijn stem verliest door alle emotie. Dus vanaf nu is de Egress spell niet meer te gebruiken. Gelukkig kun je de Angel Wing of the Speed Ring als een vervanger gebruiken. Loop nu terug naar Prompt.

- PROMPT -

Terug in Prompt kun je nu de kaart van Musashi bemachtigen. Loop weer terug omhoog en loop om het meer heen. Dan zie je daar een huis staan, met twee deuren naast elkaar. Kijk nu in de muur tussen deze twee deuren. Hier vind je de kaart. Ga daarna terug naar het kasteel.

- PROMPT CASTLE -

Opnieuw klimmen we helemaal naar beneden. Ga nu terug naar de troonzaal. Spreek met de koning en hij heeft bewondering voor je daden. Ook betreurt hij de omstandigheden omtrent Kane en je stem. Hierna kun je naar de warp room gaan. Ga terug de trap af. Loop om de zaal heen en ga de ingang in, waar twee slangenbeelden voor staan. Hier zul je twee kamers zien met oude mannen erin. Ga de linker binnen en kijk in de boekenkast, hier vind je de kaart van Torasu. Vervolg daarna je weg. Loop naar de kamer met het "oog" en hij zal zich openen. Ga naar binnen en je wordt naar Metapha geteleporteerd.

- METAPHA -

Metapha zal je bekend voorkomen uit de herinneringen van Kane. Loop gelijk in oostelijke richting en hier kom je Adam opnieuw tegen. Deze verteld je op het "oog" logo te gaan staan en hier de Orb of Light te gebruiken. Hierna zal de spirit je helpen, waarna je opnieuw met Adam spreekt. Deze laat je nog enkele flash-backs zien. Hierna sluit hij zich bij je aan.

"ADAM JOINS THE SHINING FORCE!"

Wanneer je op weg bent om het ultieme wapen te smeden zal je worden verhinderd door Chaos. Dit is je volgende gevecht.

- BATTLE 24: OLD FRIENDS -

- Victory Conditions: Defeat Chaos
- Clear Bonus: Win within 8 turns to receive 10,000 gold coins.
- Card Bonus: Defeat Chaos with Adam to receive the Chaos card
- Enemy units -

Chaos(Leader), Jet(4), Ice Worm(4), Demonmaster(3), Torch Eye(4), Minotaur(2)

- Tips:

Het enige wat dit gevecht moeilijk maakt is de kleine ruimte. Hierdoor zul je sneller groepen vormen, wat de Demonmasters een kans geeft. Toch zal hun magie geen grootse schade toebrengen, aangezien je hoger in de levels zit. De Torch Eye is echter wel erg gevaarlijk. Deze doet gigantische schade aan je toe, hoe hoog je defensie ook is. Deze schade is ongeveer gelijk aan je Supernova spell hij maakt geen onderscheid in levels noch defensie, dus altijd flinke damage. Max kan geen Egress meer gebruiken, maar zoals al eerder opgemerkt zijn er genoeg alternatieven. Gebruik dit om Alef, Torasu en Adam wat levels te laten groeien. Kijk maar wat je ervan bakt, veel geluk.

Loop na het gevecht de kamer binnen en hier zullen we de Chaosbreaker smeden. Plaats beide zwaarden(Light Sabre en Dark Sabre) in het voor hen bestemde vak. Hierna zullen deze samensmelten en de Chaosbreaker is geboren. Pak het ultieme zwaard en je bent klaar voor je laatste test. Verlaat hierna Metapha.

- PROMPT CASTLE -

Equip de Chaosbreaker gelijk bij Max. Ga hierna naar de troonzaal en spreek met de koning. Deze zal vervolgens de weg naar Runefaust voor je openen. Dit zal onze volgende locatie worden. Verlaat nu weer Prompt Castle en daarna ook gelijk Prompt zelf.

- BATTLE 25: PROMPT REGION -

- Victory Conditions: Defeat the Chimera
- Clear Bonus: Win within 8 turns to receive Dragonslayer.
- Card Bonus: Defeat Chaos with Adam to receive the Chaos card
- Enemy units -

Chimera(Leader), Demonmaster(2), Minotaur(3), Centaur(3), Skullforce(4)
High Priest, Cerberus(4)

- Tips:

Wederom een gevecht met moeilijk terrein. Ook ditmaal met enkele nieuwe vijanden. Hun defensie is gelukkig veel zwakker dan die van de machines die je eerder aantrof in enkele gevechten. Veelal zullen deze krijgers het van hun kracht moeten hebben. De meeste hebben een range, maar zullen je weinig beschadigen. Concentreer je vooral op de Clear Bonus, de Dragonslayer is het sterkste wapen dat een Paladin kan dragen. Tevens zal hij ideaal worden in latere gevechten. Doe je best en het zal afdoende blijken.

=====
= CHAPTER 8: RISE OF THE ANCIENT CASTLE =
=====

- RUNEFAUST -

Wanneer je in Runefaust aankomt zal het iedereen verbazen dat het aanzienlijk rustig is. Men heeft geen idee waarom en gaat daarom op verkenning in de stad. Bij de boom naast de pub kun je gelijk de kaart van Hanzou vinden. Loop dan voorbij de pub en ga direct in noordelijke richting. Ga hier de kasteelpoorten binnen.

In de troonzaal zal je ontdekken dat Mahato de macht heeft overgenomen in Runefaust en dat er weer vrede rust in de stad. Darksol is samen met Ramladu naar de Castle of the Ancients gevlucht. Loop daarna naar het meest zuidwestelijke gedeelte van de stad en verlaat hier de stad.

- RUNEFAUST CASTLE -

Volg het pad. Darksol zal je halverwege proberen af te houden van je missie, maar Kane zal vanuit het hiernamaals hem weerhouden om je te imponeren. Vervolg de weg en je raakt in een gevecht.

- BATTLE 26: RONEFAUST CASTLE -

- Victory Conditions: Destroy all enemies

- Enemy units -

Chimera(5), Cerberus(3), Skullforce(3), High Priest(2), Blue Dragon(3)
Centaur(3)

- Tips:

Het zal je opvallen dat er geen "Clear Bonus" meer te halen valt. Dit komt omdat we het einde van het spel naderen. Neem dus de tijd om de gevechten uit te spelen en doe niks overhaast. De vijanden zullen veel sterker worden en vormen vaak grote groepen. Gelukkig heb je ondertussen veel sterke krijgers en sterke wapens kunnen bemachtigen. Hierdoor zal dit gevecht geen moeite opleveren, maar hoogstens wat tijd kosten. Zorg ervoor dat iedereen altijd op een redelijk HP blijft. Ook kun je hier de krachten van Narsha, Mawlock en Torasu misbruiken. Torasu & Narsha hebben beide de Aura4 spell, welke heel je team in 晷n beweging herstelt. Dus mocht je ooit om healing verlegen zitten, dan zijn deze twee ideaal voor jou. Narsha heeft verder ook andere super spells. En Mawlock is de God van het spel, hij kan alles met de kaarten. Probeer lekker wat uit zou ik zeggen. Maak tijdens het gevecht tevens de twee kisten open, hierin vind je de Atlas en de Miracle Mace.

- BATTLE 27: THE ROYAL KING -

- Victory Conditions: Defeat Ramladu

- Card Bonus: Defeat King Ramladu with Narsha to receive the King Ramladu card

- Enemy units -

Ramladu(Leader), Steel Claw(6), Torch Eye(6)

- Tips:

Een bijzonder makkelijk gevecht. De enige vijand waar je mee hoeft af te rekenen is Ramladu. Er zullen meerdere vijanden op het veld verschijnen, maar deze zullen je nooit bereiken. Stuur al je troepen op Ramladu af en probeer hem gauw af te maken. Hij bezit de Aura4 spell, dus is instaat zichzelf weer tot 100% te herstellen. Zorg dat zijn HP laag wordt en laat zijn dochter hem de genade klap toedienen. Hierna is Runefaust vergoed verlost van de duistere koning.

Na het gevecht zal er een trap verschijnen. Voordat je deze trap afgaat loop je eerst naar de andere hoek. Hier zul je de kaart van Adam vinden. Loop nu de trap af.

- RUNEFAUST REGION -

Loop nu naar het meest oostelijke punt van de klif. Max zal de Chaosbreaker gebruiken en er zal een ford uit het water omhoog komen. Hierna zal Lowe je vragen hem te vergezellen naar de Gate of the Ancients. De poort is ditmaal geopend. Loop naar binnen en maak je op voor het naderende einde.

- BATTLE 28: ANCIENT CASTLE -

- Victory Conditions: Defeat Colossus

- Card Bonus: Defeat Colossus with Luke to receive the Colossus card

- Enemy Units -

Colossus(Leader), Blue Dragon(3), Chimera(6), Jet(3), Centaur(3)
Skullforce(3)

- Tips:

Zoals Nova al aangeeft, wanneer je het middelste hoofd van Colossus neerhaalt, zullen ook zijn andere hoofden sterven. Dus richt al je kracht en energie op dit gedeelte wanneer je hem bestormd. De overige vijanden kunnen soms grote schade aanbrengen, vooral de grotere beesten(Blue Dragon & Chimera). Wees op je hoede en val in groepen aan. Val 兂n vijand per keer aan en schakel niet over op de volgende voordat deze neer gaat. Wees zuinig en spaar je krachten, want er volgen nog veel meer gevechten. Veel geluk.

- BATTLE 29: DARKSOL -

- Victory Conditions: Defeat Darksol

- Card Bonus: Defeat Darksol with Max to receive the Darksol card

- Enemy Units -

Darksol(Leader), Torch Eye(8), Steel Claw(4), Bleu Dragon(2), High Priest(2)

- Tips:

Wederom een zwaar gevecht. Darksol heeft een uitstekende defensie voor magic attacks, dus gebruik deze niet. Verzamel als een groep rondom hem en beuk erop los. Maar voor het zover is, zorg dat je niet gehinderd wordt. Dus schakel al de manschappen van Darksol eerst uit. Ook Healers kunnen erg belangrijk zijn gedurende dit gevecht, vooral Torasu en Narsha met Aura4. Net als het vorige

gevecht moet je je krachten op 梟n vijand tegelijkertijd richten voor optimaal resultaat. Wanneer je ook met je Healing units alles onder controle houdt, kan er niks fout gaan en zul je het laatste level gaan bereiken.

- BATTLE 30: FINAL BATTLE, DARK DRAGON -

- Victory Conditions: Defeat Dark Dragon

- Card Bonus: Defeat Dark Dragon with Mawlock to receive the Dark Dragon card

- Enemy Units -

Dark Dragon(3 heads, Leader), Skullforce(2)

- Tips:

Dark Dragon is een erg sterke vijand. Gigantische defensieve als offensieve vaardigheden. Maar hij zal vaker Freeze spells gebruiken. Er zullen in het begin twee Skullforce units aanwezig zijn. Wanneer deze verslagen zijn, zullen er nieuwe uit de gaten komen. Je doet er dus het beste aan om deze twee gaten te blokkeren, met bijvoorbeeld Narsha en Torasu, die beide Aura4 gebruiken indien nodig. Het middelste hoofd is het sterkste deel van de Dark Dragon. Dus je kunt ervoor kiezen deze eerst uit te schakelen, of juist als laatst. Hoe dan ook, val 梟n hoofd per keer aan. Ram erop los en stop niet voordat het hoofd vernietigd is. Probeer er wel voor te zorgen dat Mawlock degene is die het laatste hoofd vernietigd, zodoende krijg je de Dark Dragon card. Je gebruikt het beste een Freeze spell hiervoor, dit is zijn grootste zwakte. Zet hem op en je zult het spel hebben uitgespeeld.

Na het gevecht kun je van het einde genieten. Sla je spel op en je kunt een nieuw spel beginnen. In dit nieuwe spel zal je al je oude kaarten bewaren en je zult zelfs de kaart van Max en Mawlock kunnen bemachtigen. Gefeliciteerd met het uitspelen van het spel. Ik hoop dat ik je heb kunnen helpen op je reis en dat de verdere informatie ook van pas zal komen

=====
= O4. WAPENS =
=====

In deze sectie zul je een overzicht vinden met alle wapens uit het spel. Ik heb ze onderverdeeld in de volgende catagori?: Swords, Axes, Spears, Arrows, Maces en Staffs.

- SWORDS -

Short Sword	+5	100	Heeft minimale aanvalskracht. Maar zelfs de meest onervaren krijgers kunnen het gebruiken.
-------------	----	-----	--

Dwarf Buster	+7	800	Een zwaard om tegen mensachtige te vechten. Ook effectief tegen Goblins en dergelijke.
--------------	----	-----	---

Middle Sword	+8	250	Heeft een gemiddelde aanvalskracht. Maar zelfs onervaren krijgers kunnen het gebruiken.
Long Sword	+12	750	Een sterk wapen, maar moeilijk onder controle te krijgen.
Mermanbuster	+15	4000	Zwaard tegen zee monsters. Alleen voor krijgers die een promotie hebben ondergaan.
Steel Sword	+16	2500	Lang zwaard van staal. Alleen voor krijgers die een promotie hebben ondergaan.
Soulbuster	+18	6000	Zwaard voor het bevechten van zielen en mensen. Alleen voor krijgers die een promotie hebben ondergaan.
Broad Sword	+20	4800	Groot breed zwaard. Alleen voor krijgers die een promotie hebben ondergaan.
Doom Blade	+25	7200	Zwaard met de mogelijkheid een vijand in 鬼 klap te doden. Alleen voor krijgers die een promotie hebben ondergaan.
Katana	+30	12000	Legendarisch zwaard, mogelijkheid vijand in 鬼 klap te doden. Alleen voor krijgers die een promotie hebben ondergaan.
Light Saber	+36	????	Can alleen door de Hero gebruikt worden. Bezit de Bolt2 spell.
Dark Saber	+40	????	CURSED. Sterk, niet voor iedereen weggelegd. Bezit de Desoul spell.
Chaosbreaker	+40	????	Ooit gebruikt tegen Dark Dragon. Alleen bruikbaar voor Max. Bezit de Freeze4 spell.

- AXES -

Hand Axe	+7	200	Het basiswapen van de Warrior class.
Jagged Flash	+8	2000	Speciale gevechtsbijl. Scherp als bliksem. Sterk tegen gevleugelde vijanden.
Middle Axe	+11	600	Medium-sized. Alle krijgers zouden er 鬼 moeten gebruiken.
Landslide	+14	3500	Speciale gevechtsbijl. Kan steen doormidden splijten. Sterk tegen beestachtige vijanden.

Battle Axe	+16	2600	Zeer krachtig, maar ook zeer zwaar. Alleen voor krijgers die een promotie hebben ondergaan.
Raging Drum	+18	5000	Doet de lucht trillen. Sterk tegen kannontype vijanden. Alleen voor krijgers die een promotie hebben ondergaan.
Heat Axe	+22	7500	Gemaakt uit lava. Bezit de Blaze2 spell. Alleen voor krijgers die een promotie hebben ondergaan.
Great Axe	+26	10000	Super sterk, maar ook super zwaar. Alleen voor krijgers die een promotie hebben ondergaan.
Atlas	+33	15000	Bijl van de legendarische strijders. Bezit de Blaze2 spell. Alleen voor krijgers die een promotie hebben ondergaan.

- SPEARS -			

Spear	+6	150	Kleine speer om mee te gooien. Basiswapen van de Knight class. Aanvalsrage 1-2.
Bronze Lance	+9	300	Basiswapen van de Knight class.
Power Spear	+14	900	Grote speer om mee te gooien. Aanvalsrage 1-2.
Elf Slayer	+16	4000	Speer om mee te gooien. Vooral effectief tegen elven. Aanvalsrage 1-2.
Power Lance	+16	1500	Groot wapen. Erg sterk, maar makkelijk onder controle te krijgen.
Steel Lance	+18	3000	Sterke aanvalskracht, maar erg zwaar. Alleen voor krijgers die een promotie hebben ondergaan.
Chrome Lance	+22	4500	Grootse aanvalskracht, maar super zwaar. Alleen voor krijgers die een promotie hebben ondergaan.
Ogre Slayer	+24	6500	Speciale speer. Vooral effectief tegen rots-achtige vijanden. Aanvalsrage 1-2. Alleen voor krijgers die een promotie hebben ondergaan.
Halberd	+25	8500	Lans met een bijl erop. Erg sterk, maar moeilijk in bedwang te houden. Alleen voor krijgers die een promotie hebben ondergaan.

Valkyrie	+35	16000	Gezegende lans. Hersteld elke beurt 3 HP. Aanvalsrange 1-2. Alleen voor krijgers die een promotie hebben ondergaan.
Devil Lance	+35	?????	CURSED. Verschuilt een duistere kracht. Bezit de Shield spell. Alleen voor krijgers die een promotie hebben ondergaan.
Dragon Slayer	+40	11000	De drakendoder. Vooral effectief tegen Draken. Alleen voor krijgers die een promotie hebben ondergaan.

- STAFFS -

Wooden Staff	+4	80	Symbolise staf. Basiswapen van de Mage en Healer class.
Voodoo Staff	+8	600	Kan een vijand vergiftigen tijdens een aanval.
Power Staff	+12	500	Aanvalsstaf. Voor Mages en Healers die meevechten in het front.
Doll Hater	+14	1500	Speciale staf. Vergroot de aanvalskracht tegen poppen.
Zombie Charm	+16	1700	Speciale staf. Vergroot de aanvalskracht tegen ondode vijanden.
Paralyzer	+16	1000	Kan een vijand in slaap doen sussen. Alleen voor krijgers die een promotie hebben ondergaan.
Guard Staff	+18	3200	Vergroot de aanvalskracht. Alleen voor krijgers die een promotie hebben ondergaan.
Holy Staff	+26	8000	Hersteld 3 HP per beurt. Kan alleen door de Vicar class gebruikt worden.
Demon Rod	+35	????	CURSED. Deze staf zal de MP van je vijanden absorberen. Alleen voor krijgers die een promotie hebben ondergaan.

- ARROWS -

Wooden Arrow	+8	320	Aanvalsrange 2.
Steel Arrow	+13	1200	Aanvalsrange 2.

Duellist	+16	4000	Speciale pijl. Vooral effectief tegen Centaurs. Alleen voor krijgers die een promotie hebben ondergaan.
Elven Arrow	+18	3200	Gebruikt door legendarische boogschutters. Dood een vijand met 1 schot. Aanvalsrage 2-3.
Destroyer	+21	7000	Speciale pijl. Vooral effectief tegen robots. Alleen voor krijgers die een promotie hebben ondergaan.
Armor Arrow	+27	4500	Zware pijl. Aanvalsrage 2-3. Alleen voor krijgers die een promotie hebben ondergaan.
Sniper	+30	8500	Speciale pijl. Effectief tegen alle vijanden. Aanvalsrage 2-3. Alleen voor krijgers die een promotie hebben ondergaan.
Buster Shot	+35	12400	Vernietigd de vijand van binnenuit. Aanvalsrage 2-3. Alleen voor krijgers die een promotie hebben ondergaan.

- MACES -

Mace	+7	200	Een mace. Kan alleen door Narsha worden gebruikt.
Heavy Mace	+14	600	Sterke mace. Kan alleen door Narsha worden gebruikt.
Holy Mace	+20	4000	Heilige mace. Bezit de Heal3 spell. Alleen bruikbaar indien Narsha haar promotie heeft ondergaan.
Miracle Mace	+30	10000	Almachtige mace. Bezit de Bolt4 spell. Alleen bruikbaar indien Narsha haar promotie heeft ondergaan.

=====
= 05. RINGEN =
=====

In deze sectie zul je alle informatie vinden over de diverse ringen uit het spel.

Agility Ring	+2 MOV	1000	Vergroot de movement met 2 indien je hem draagt.
Black Ring	+6 ATT	????	CURSED. Vergroot je aanval met 6 wanneer je hem draagt. Bezit de Blaze2 spell.
Charm Ring	-----	1000	Beschermd tegen zwakke magie.

			Verhoogt je magic resistance met 10%.
Counter Ring	-----	25000	Vergroot je kans op een counter met 10%. Werkt alleen als counter op directe aanvallen.
Evade Ring	-----	200	Vergroot je reactie vermogen. Ontwijking vergroot met 2%.
Evil Ring	+8 ATT	????	CURSED. Vergroot je aanval met 8 wanneer je hem draagt. Bezit de Bolt4 spell.
Gold Ring	+5 DEF	10000	Vergroot je verdediging met 5 wanneer je hem draagt.
Healing Ring	-----	4000	Voorkomt vergiftiging.
Holy Ring	-----	45000	Beschermd tegen vloeken. Stelt je tevens in staat om vervloekte wapens te gebruiken.
Power Ring	+4 ATT	1000	Vergroot je aanval met 4 wanneer je hem draagt. Bezit de Attack spell.
Prayer Ring	-----	5000	Beschermd tegen sterke magie. Verhoogt je magic resistance met 20%.
Repel Ring	-----	20000	Blokkeert de counter aanval van je vijanden.
Rousing Ring	-----	6000	Voorkomt dat je in slaap sukkelt.
Seal Ring	-----	12000	Beschermd tegen de krachtigste magie. Verhoogt je magic resistance met 30%.
Shield Ring	+4 DEF	1000	Vergroot je defensie met 4 wanneer je hem draagt. Bezit de Quick spell.
Silver Ring	+2 DEF	5000	Vergroot je defensie met 2 wanneer je hem draagt.
Sniper Ring	-----	12500	Zorgt ervoor dat je nooit mist.
Speed Ring	+4 AGI	1200	Vergroot je snelheid met 4 wanneer je hem draagt. Bezit de Egress spell.
Steel Ring	+1 DEF	500	Vergroot je defensie met 1 wanneer je hem draagt.
Tornado Ring	-----	7500	Vergroot je reactie vermogen. Ontwijking vergroot met 10%.
White Ring	+6 DEF	20000	Vergroot je defensie met 6 wanneer je hem draagt. Bezit de Aura2 spell.
Wind Ring	-----	2000	Vergroot je reactie vermogen. Ontwijking vergroot met 5%.

Yogurt Ring ----- 38 Een ring met Yoghurt erin gegraveerd.
Draag hem en...

=====
= 06. ITEMS =
=====

Hier vind je een overzicht met alle items uit het spel.

- HEALING ITEMS -

Medical Herb	10	Hersteld 20 HP tijdens een gevecht.
Healing Seed	50	Hersteld 50 HP tijdens een gevecht.
Antidote	20	Hersteld een character van vergiftiging.
Shower Cure	5000	Hersteld 20 HP aan alle teamgenoten tijdens een gevecht.
Angel Wing	40	Verlaat het gevecht en keer terug naar de dichtsbij zijnde stad.

- STAT BOOSTING ITEMS -

Power Potion	????	Vergroot de aanval met 1 of 2.
Defense Potion	????	Vergroot de verdediging met 1 of 2.
Quick Chicken	????	Vergroot de snelheid met 3 of 4.
Life Loaf	????	Vergroot de HP met 1 of 2.
Turbo Pepper	????	Vergroot de movement met 1 of 2.

- KEY ITEMS -

Domingo Egg	????	Een vreemd ei dat je vind in Manarina. Breng het naar de egghatcher en...
Orb of Light	????	Een schitterend kristal. Gebruikt om de Spirit of the Spring op te roepen.
Moonstone	????	Een mysterieuze steen dat een helder blauw licht uitstoot. Gebruikt om de Lunar Dew te brouwen.
Lunar Dew	????	Een mysterieuze thee gemaakt uit de Moonstone. Temt het wilde hart van beesten.

Blaze Bomb ???? Magisch explosief. Ontworpen door Dr. Crock uit Rindo. Vernietigd zelfs de dikste muur.

- SPECIAL ITEMS -

Teeny Bikini ???? Een bikini die gedragen kan worden door Tao en Narsha. Om de Teeny Bikini te krijgen zul je eerst het spel 見nmaal moeten uitspelen. Vervolgens zul je de Teeny Bikini ontvangen wanneer je de kaart van Gong wederom bemachtigd.

Maid Outfit ???? Een uniform dat gedragen kan worden door Khris. Je kunt hem vinden na het eerste gevecht uit Chapter 3. Zoek in het midden van de rotswand, waar de Dark Elves voorheen waren.

Darling Dress ????? Een jurk die gedragen kan worden door Anri. Je kunt hem vinden na het tweede gevecht uit Chapter 3. Doorzoek de berg boven de brug. Zoek goed bij de top en je zult hem vinden.

=====
= 07. VIJANDEN =
=====

Hier vind je een overzicht met alle vijanden die je tegen komt op je reis. Ze staan in de volgorde dat je ze leert kennen in het spel.

Goblin Lv. 3
HP: 12
Attack: 8 (Draagt de Short Sword)
Defense: 6
Agility: 5
Movement: 5
Magic Resistance: 0
Gold: 12
(Kan een Medical Herb verliezen)

Dark Dwarf Lv. 3
HP: 11
Attack: 9 (Draagt de Hand Axe)
Defense: 8
Agility: 4
Movement: 4
Magic Resistance: 0
Gold: 22
(Kan een Hand Axe verliezen)

Dark Dwarf Lv. 4
HP: 12
Attack: 14 (Draagt de Middle Axe)
Defense: 8
Agility: 5
Movement: 4
Magic Resistance: 0
Gold: 25
(Kan een Middle Axe verliezen)

Dark Dwarf Lv. 4
HP: 12
Attack: 10 (Draagt de Hand Axe)
Defense: 8
Agility: 5
Movement: 4
Magic Resistance: 0
Gold: 25
(Kan een Hand Axe verliezen)

Rune Knight Lv 5.
HP: 14
Attack: 12 (Draagt de Bronze Lance)
Defense: 7
Agility: 7
Movement: 6
Magic Resistance: 0
Gold: 45
(Kan een Bronze Lance verliezen)

Giant Bat Lv. 5
HP: 14
Attack: 9
Defense: 6
Agility: 9
Movement: 7
Magic Resistance: 0
Gold: 30
(Kan een Antidote verliezen)

Sniper Lv. 6
HP: 13
Attack: 13 (Draagt de Wooden Arrow)
Defense: 5
Agility: 7
Movement: 6
Magic Resistance: 0
Gold: 40
(Kan een Wooden Arrow verliezen)

Dark Mage Lv. 5
HP: 9
MP: 16
Attack: 18 (Draagt de Wooden Staff en de Evil Ring)
Defense: 6
Agility: 9
Movement: 5
Magic Resistance: 50
Spells: Blaze2
Gold: 46

Dark Mage Lv. 5
HP: 9
MP: 16
Attack: 10 (Draagt de Wooden Staff)
Defense: 6
Agility: 9
Movement: 5
Magic Resistance: 50

Spells: Blaze Lv. 2

Gold: 46

Giant Rat Lv. 3

HP: 8

Attack: 7

Defense: 7

Agility: 6

Movement: 4

Magic Resistance: 0

Gold: 10

(Kan een Medical Herb verliezen)

Giant Spider Lv. 4

HP: 7

Attack: 9

Defense: 8

Agility: 3

Movement: 5

Magic Resistance: 0

Gold: 20

(Kan een Medical Herb verliezen)

Giant Scorpion Lv. 5

HP: 10

Attack: 11

Defense: 12

Agility: 5

Movement: 4

Magic Resistance: 0

Gold: 40

(Kan een Healing Seed verliezen)

Zombie Lv. 7

HP: 15

Attack: 16

Defense: 13

Agility: 7

Movement: 4

Magic Resistance: 0

Gold: 70

(Kan je vergiftigen)

Skeleton Lv. 17

HP: 20

Attack: 19 (Draagt de Middle Sword)

Defense: 18

Agility: 7

Movement: 6

Magic Resistance: 0

Gold: 240

Mannequin Lv. 6

HP: 16

Attack: 18

Defense: 12

Agility: 8

Movement: 5

Magic Resistance: 40

Gold: 125

(Kan een Medical Herb verliezen)

(Kan je vergiftigen)

Evil Puppet Lv. 7

HP: 14

MP: 15

Attack: 14

Defense: 10

Agility: 7

Movement: 5

Magic Resistance: 60

Spells: Freeze

Gold: 100

(Kan een Medical Herb verliezen)

Dire Clowns Lv. 8

HP: 15

Attack: 20

Defense: 16

Agility: 7

Movement: 5

Magic Resistance: 50

Gold: 130

(Kan een Healing Seed verliezen)

Marionette Lv. 12

HP: 35

MP: 99

Attack: 25

Defense: 13

Agility: 13

Movement: 6

Magic Resistance: 70

Spells: Freeze4

Gold: 200

(Kan een Charm Ring verliezen)

Zombie Lv. 10

HP: 15

Attack: 18

Defense: 13

Agility: 7

Movement: 4

Magic Resistance: 0

Gold: 90

(Kan je vergiftigen)

Skeleton Lv. 9

HP: 15

Attack: 17 (Draagt de Middle Sword)

Defense: 16

Agility: 7

Movement: 5

Magic Resistance: 0

Gold: 120

Ghoul Lv. 15

HP: 25

Attack: 23

Defense: 14

Agility: 9
Move: 6
Magic Resistance: 0
Gold: 200
(Kan een Steel Ring verliezen)
(Kan je in slaap doen sussen)

Outlaw Lv. 5
HP: 10
Attack: 12 (Draagt de Hand Axe)
Defense: 9
Agility: 3
Movement: 5
Magic Resistance: 0
Gold: 10

Kraken Lv. 12
HP: 40
Attack: 25
Defense: 15
Agility: 1
Movement: 3
Magic Resistance: 0
Gold: 2,000
(Verliest de Heavy Mace, 100%)

Gobgovitch Lv. 9
HP: 20
Attack: 17 (Draagt de Hand Axe)
Defense: 7
Agility: 8
Movement: 5
Magic Resistance: 0
Gold: 500
(Kan een Shower Cure verliezen)

Dark Mage Lv. 9
HP: 14
MP: 24
Attack: 27 (Draagt de Power Staff en de Evil Ring)
Defense: 8
Agility: 12
Movement: 5
Magic Resistance: 50
Spells: Blaze2
Gold: 62

Dark Priest Lv. 9
HP: 16
MP: 15
Attack: 18 (Draagt de Power Staff)
Defense: 9
Agility: 10
Movement: 5
Magic Resistance: 35
Spells: Heal
Gold: 125

Dark Elf Lv. 10
HP: 15

Attack: 20 (Draagt de Elven Arrow)
Defense: 9
Agility: 10
Movement: 6
Magic Resistance: 0
Gold: 160
(Heeft de mogelijkheid je in 兎n klap uit te schakelen)
(Kan een Steel Arrow verliezen)

Lizardman Lv. 10
HP: 20
Attack: 22 (Draagt de Middle Axe)
Defense: 15
Agility: 12
Movement: 6
Magic Resistance: 0
Gold: 150
(Kan een Middle Axe verliezen)

Master Mage Lv. 16
HP: 22
MP: 30
Attack: 19 (Draagt de Power Staff)
Defense: 13
Agility: 26
Movement: 5
Magic Resistance: 60
Spells: Freeze2
Gold: 420

Pegasus Knight Lv. 12
HP: 18
Attack: 21 (Draagt de Bronze Lance)
Defense: 16
Agility: 12
Movement: 7
Magic Resistance: 0
Gold: 180
(Kan een Bronze Lance verliezen)

Pegasus Knight Lv. 14
HP: 22
Attack: 30 (Draagt de Power Lance)
Defense: 18
Agility: 14
Movement: 7
Magic Resistance: 0
Gold: 220
(Kan een Bronze Lance verliezen)

Laser Eye Lv. 20
HP: 30
Attack: 14
Defense: 19
Agility: 27
Movement: 0
Magic Resistance: 0
Gold: 350

Silver Knight Lv. 12

HP: 20
Attack: 29 (Draagt de Power Lance)
Defense: 15
Agility: 11
Movement: 7
Magic Resistance: 0
Gold: 75
(Kan een Power Lance verliezen)

Ghost Lv. 7
HP: 14
Attack: 20
Defense: 14
Agility: 5
Movement: 8
Magic Resistance: 35
Gold: 30

Will-o-Wisp Lv. 8
HP: 10
MP: 3
Attack: 2
Defense: 20
Agility: 3
Movement: 3
Magic Resistance: 20
Spells: Freeze
Gold: 70

Wizary Lv. 9
HP: 20
MP: 18
Attack: 10
Defense: 12
Agility: 12
Movement: 4
Magic Resistance: 40
Spells: Freeze2
Gold: 120

Soul Eater Lv. 15
HP: 40
Attack: 24
Defense: 18
Agility: 14
Movement: 4
Magic Resistance: 0
Gold: 1,000

Lizardman Lv. 10
HP: 20
Attack: 33 (Draagt de Heat Axe)
Defense: 15
Agility: 12
Movement: 6
Magic Resistance: 0
Gold: 150
(Kan een Heat Axe verliezen)

Pegasus Knight Lv. 12

HP: 18
Attack: 28 (Draagt de Power Lance)
Defense: 16
Agility: 12
Movement: 7
Magic Resistance: 0
Gold: 180
(Kan een Power Lance verliezen)

Dark Priest Lv. 9
HP: 16
MP: 15
Attack: 26 (Draagt de Power Staff en de Evil Ring)
Defense: 9
Agility: 10
Movement: 5
Magic Resistance: 35
Spells: Heal Lv. 1
Gold: 125
(Kan een Healing Seed verliezen)

Silver Knight Lv. 12
HP: 20
Attack: 20 (Draagt de Bronze Lance)
Defense: 15
Agility: 11
Movement: 7
Magic Resistance: 0
Gold: 75
(Kan een Bronze Lance verliezen)

Artillery Lv. 14
HP: 14
Attack: 25
Defense: 15
Agility: 14
Movement: 4
Magic Resistance: 0
Gold: 180

Elliot Lv. 20
HP: 60
Attack: 32 (Draagt de Long Sword)
Defense: 17
Agility: 16
Movement: 5
Magic Resistance: 10
Gold: 450

Silver Knight Lv. 12
HP: 20
Attack: 27 (Draagt de Power Lance)
Defense: 15
Agility: 11
Movement: 7
Magic Resistance: 0
Gold: 75
(Kan een Healing Seed verliezen)

Rune Knight Lv. 15

HP: 20
Attack: 29 (Draagt de Power Lance)
Defense: 14
Agility: 10
Movement: 6
Magic Resistance: 0
Gold: 140
(Kan een Power Lance verliezen)

Hellhound Lv. 15
HP: 29
Attack: 28
Defense: 19
Agility: 13
Movement: 7
Magic Resistance: 0
Gold: 200
(Kan een Shower Cure verliezen)

Blue Dragon Lv. 7
HP: 25
Attack: 30
Defense: 27
Agility: 15
Movement: 3
Magic Resistance: 0
Gold: 1,000
(Verliest een Healing Ring, 100%)

Seabat Lv. 12
HP: 20
Attack: 20
Defense: 14
Agility: 14
Movement: 7
Magic Resistance: 0
Gold: 350
(Kan een Antidote verliezen)

Balbazak Lv. 20
HP: 65
Attack: 34 (Draagt de Steel Sword)
Defense: 18
Agility: 20
Movement: 5
Magic Resistance: 0
Gold: 520

Conch Lv. 13
HP: 21
Attack: 22
Defense: 14
Agility: 16
Movement: 6
Magic Resistance: 0
Gold: 180
(Kan een Medical Herb verliezen)
(Kan je vergiftigen)

Shellfish Lv. 14

HP: 25
Attack: 25
Defense: 16
Agility: 23
Movement: 6
Magic Resistance: 0
Gold: 220
(Kan een Medical Herb verliezen)
(Kan je vergiftigen)

Skeleton Lv. 17
HP: 20
Attack: 23 (Draagt de Long Sword en de Shield Ring)
Defense: 22
Agility: 7
Movement: 6
Magic Resistance: 0
Gold: 240

Worm Lv. 14
HP: 17
Attack: 27
Defense: 16
Agility: 16
Movement: 4
Magic Resistance: 0
Gold: 300
(Kan een Medical Herb verliezen)

Master Mage Lv. 16
HP: 22
MP: 30
Attack: 25 (Draagt de Guard Staff)
Defense: 22
Agility: 26
Movement: 5
Magic Resistance: 60
Spells: Freeze2
Gold: 420
(Kan je in slaap doen sussen)

Gargoyle Lv. 18
HP: 18
MP: 12
Attack: 29
Defense: 18
Agility: 20
Movement: 6
Magic Resistance: 0
Spells: Elude
Gold: 350
(Kan een Angel Wing verliezen)
(Kan je in slaap doen sussen)

Pegasus Knight Lv. 14
HP: 22
Attack: 30 (Draagt de Bronze Lance)
Defense: 18
Agility: 14
Movement: 7

Magic Resistance: 0
Gold: 220
(Kan een Bronze Lance verliezen)

Artillery Lv. 14
HP: 14
Attack: 25 (Draagt de Shield Ring)
Defense: 19
Agility: 14
Movement: 4
Magic Resistance: 0
Gold: 180

Master Mage Lv. 16
HP: 22
MP: 30
Attack: 19 (Draagt de Power Staff)
Defense: 13
Agility: 26
Movement: 5
Magic Resistance: 60
Spells: Freeze2
Gold: 420

Golem Lv. 16
HP: 17
Attack: 32
Defense: 28
Agility: 16
Movement: 4
Magic Resistance: 0
Gold: 400

High Priest Lv. 15
HP: 20
MP: 30
Attack: 23 (Draagt de Power Staff)
Defense: 14
Agility: 13
Movement: 6
Magic Resistance: 40
Spells: Heal Lv. 3
Gold: 300
(Kan een Power Staff verliezen)

Dullahan Lv. 18
HP: 22
Attack: 37 (Draagt de Broad Sword)
Defense: 28
Agility: 13
Movement: 5
Magic Resistance: 20
Gold: 600

Kane Lv. 25
HP: 70
Attack: 43 (Draagt de Dark Sabre)
Defense: 30
Agility: 29
Movement: 6

Magic Resistance: 10
Gold: 1,200
(Kan een Soul Buster verliezen)

Bowrider Lv. 17
HP: 18
Attack: 36 (Draagt de Armor Arrow)
Defense: 11
Agility: 14
Movement: 7
Magic Resistance: 0
Gold: 650

High Priest Lv. 15
HP: 20
MP: 30
Attack: 37 (Draagt de Holy Staff)
Defense: 14
Agility: 13
Movement: 6
Magic Resistance: 40
Spells: Heal3
Gold: 300

Belial Lv. 19
HP: 21
MP: 24
Attack: 26
Defense: 20
Agility: 22
Movement: 6
Magic Resistance: 25
Spells: Bolt, Fire Breath
Gold: 550
(Kan je in slaap doen sussen)

Dullahan Lv. 20
HP: 22
Attack: 39 (Draagt de Broad Sword en de Shield Ring)
Defense: 32
Agility: 13
Movement: 6
Magic Resistance: 20
Gold: 700

Mishaela Lv. 30
HP: 65
MP: 100
Attack: 42
Defense: 30
Agility: 35
Movement: 6
Magic Resistance: 80
Spells: Bolt2
Gold: 1,500
(Kan een Prayer Ring verliezen)

Dullahan Lv. 20
HP: 22
Attack: 44 (Draagt de Doom Blade en de Shield Ring)

Defense: 32
Agility: 13
Movement: 6
Magic Resistance: 20
Gold: 700
(Kan een Doom Blade verliezen)
(Kan je in slaap doen sussen)

Jet Lv. 25
HP: 28
Attack: 45
Defense: 32
Agility: 33
Movement: 7
Magic Resistance: 0
Gold: 750

Wyvern Lv. 21
HP: 32
Attack: 39
Defense: 30
Agility: 31
Movement: 7
Magic Resistance: 0
Spells: Ice Breath
Gold: 600
(Kan een Evade Ring verliezen)

Torch Eye Lv. 25
HP: 28
Attack: 42
Defense: 32
Agility: 27
Movement: 6
Magic Resistance: 20
Gold: 725

Minotaur Lv. 22
HP: 31
Attack: 46
Defense: 30
Agility: 31
Movement: 5
Magic Resistance: 0
Gold: 800
(Kan een Steel Ring verliezen)

Ice Worm Lv. 18
HP: 30
Attack: 40
Defense: 25
Agility: 26
Movement: 5
Magic Resistance: 0
Spells: Ice
Gold: 350
(Kan je in slaap doen sussen)

Steel Claw Lv. 25
HP: 25

Attack: 43
Defense: 31
Agility: 31
Movement: 5
Magic Resistance: 30
Gold: 700

Demonmaster Lv. 24
HP: 27
MP: 40
Attack: 52 (Draagt de Demon Rod)
Defense: 24
Agility: 50
Movement: 6
Magic Resistance: 40
Spells: Freeze4
Gold: 650
(Kan een Demon Rod verliezen)

Demonmaster Lv. 24
HP: 27
MP: 40
Attack: 29 (Draagt de Power Staff)
Defense: 24
Agility: 50
Movement: 6
Magic Resistance: 40
Spells: Freeze4
Gold: 650

Demonmaster Lv. 24
HP: 27
MP: 40
Attack: 29 (Draagt de Power Staff)
Defense: 24
Agility: 50
Movement: 6
Magic Resistance: 40
Spells: Elude
Gold: 650

Chaos Lv. 35
HP: 65
Attack: 50
Defense: 35
Agility: 32
Movement: 6
Magic Resistance: 15
Gold: 2,000
(Kan een Gold Ring verliezen)

Cerberus Lv. 22
HP: 27
Attack: 42
Defense: 26
Agility: 38
Movement: 7
Magic Resistance: 0
Spells: Fire Breath
Gold: 400

(Kan een Shower Cure verliezen)

Horseman Lv. 23

HP: 24

Attack: 55 (Draagt de Buster Shot)

Defense: 18

Agility: 17

Movement: 7

Magic Resistance: 0

Gold: 800

(Kan een Buster Shot verliezen)

Skullforce Lv. 25

HP: 36

Attack: 62 (Draagt de Great Axe)

Defense: 33

Agility: 32

Movement: 5

Magic Resistance: 0

Gold: 500

High Priest Lv. 19

HP: 20

MP: 40

Attack: 39 (Draagt de Holy Staff)

Defense: 14

Agility: 13

Movement: 7

Magic Resistance: 40

Spells: Heal4

Gold: 350

Chimera Lv. 28

HP: 56

Attack: 59

Defense: 30

Agility: 40

Movement: 6

Magic Resistance: 0

Spells: Fire Breath

Gold: 575

(Kan een Quick Chicken verliezen)

Blue Dragon Lv. 35

HP: 50

Attack: 63

Defense: 32

Agility: 42

Movement: 5

Magic Resistance: 0

Spells: Ice Breath

Gold: 2,000

(Kan een Life Loaf verliezen)

Skullforce Lv. 25

HP: 36

Attack: 69 (Draagt de Atlas)

Defense: 33

Agility: 32

Movement: 5

Magic Resistance: 0
Gold: 500
(Kan een Atlas verliezen)

Ramladu Lv. 40
HP: 99
MP: 20
Attack: 57 (Draagt de Holy Staff)
Defense: 45
Agility: 49
Movement: 6
Magic Resistance: 0
Spells: Aura4
Gold: 3,000
(Verliest de Holy Staff, 100%)

Colossus Lv. 45 (Linker Hoofd)
HP: 65
MP: 100
Attack: 50
Defense: 40
Agility: 37
Movement: 4
Magic Resistance: 20
Spells: Freeze4
Gold: 2,500
(Kan een Seal Ring verliezen)

Colossus Lv. 45 (Rechter Hoofd)
HP: 65
MP: 100
Attack: 50
Defense: 40
Agility: 37
Movement: 4
Magic Resistance: 20
Spells: Blaze4
Gold: 2,500
(Kan een Golden Ring verliezen)

Colossus Lv. 45 (Middelste Hoofd)
HP: 65
MP: 100
Attack: 50
Defense: 40
Agility: 37
Movement: 4
Magic Resistance: 20
Spells: Bolt4
Gold: 2,500
(Kan een Tornado Ring verliezen)

Darksol Lv. 50
HP: 240
MP: ??
Attack: 67
Defense: 40
Agility: 52
Movement: 0
Magic Resistance: 30

Spells: Demon Breath
Gold: 0
(Kan een Repel Ring verliezen)

Skullforce Lv. 40
HP: 36
Attack: 66 (Draagt de Great Axe)
Defense: 33
Agility: 32
Movement: 5
Magic Resistance: 0
Gold: 1,000
(Kan een Great Axe verliezen)

Dark Dragon Lv. 98 (Linker Hoofd)
HP: 240
MP: ??
Attack: 67
Defense: 40
Agility: 52
Movement: 0
Magic Resistance: 0
Spells: Ice Breath
Gold: 0

Dark Dragon Lv. 98 (Rechter hoofd Head)
HP: 240
MP: ??
Attack: 67
Defense: 40
Agility: 52
Movement: 0
Magic Resistance: 0
Spells: Ice Breath
Gold: 0

Dark Dragon Lv. 99 (Middelste hoofd)
HP: 280
MP: ??
Attack: 65
Defense: 40
Agility: 60
Movement: 0
Magic Resistance: 0
Spells: Demon Breath
Gold: 0

=====
= 08. KAARTEN =
=====

Hier kun je de informatie vinden die je verteld waar je welke kaart kunt vinden. Deze gegevens zijn ook in de Walkthrough verwerkt, dus als je die volgt zul je geen kaart missen.

Er zijn drie soorten kaarten. Te vinden kaarten, vriendschapskaarten en kaarten die je bemachtigt door een vijand op de juiste manier te verslaan.

Vriendschapskaarten zul je van de desbetreffende character ontvangen wanneer hij of zij je beter mag. Om dit voor elkaar te krijgen zul je vaak met hem of haar in de HQ moeten praten. Zorg er ook voor dat deze characters nooit zullen sneuvelen in een gevecht en dat je hun levels bijhoudt met trainen. Wanneer je hun kaart hebt ontvangen zal dit er niet meer toe doen.

Hier een overzicht van alle kaarten en hun effect.

Shining Force:

##	Naam	Ability	Effect
01	Max	Attack with Supernova	Super Egress
02	Mae	Fast-moving knight	Attack from any range
03	Pelle	Fast-moving knight	Attack from any distance
04	Ken	Fast-moving knight	Attack from any range
05	Vankar	Fast-moving knight	Attack from any distance
06	Earnest	Fast-moving knight	Attack from any distance
07	Arthur	Fast-moving knight	Attack from any range
08	Gort	Well-balanced warrior	Increase ally attack
09	Gort	Well-balanced warrior	Raise ally defense
10	Guntz	Superior defense	Reduce ally's damage to 1
11	Anri	Attack with Freeze	Attack enemies within a range of 2
12	Alef	Attack with Bolt spell	Attack from any distance
13	Tao	Attack with Blaze	Attack from any range
14	Domingo	Attack with Freeze	Attack enemies within 2 spaces
15	Lowe	Restore attacked ally's HP	Restore 1 ally's HP
16	Khris	Restore one ally's HP	Restore all allies' HP
17	Torasu	Restore attacked ally's HP	Shield for all allies
18	Gong	Monk with super attack	Cancel one enemy turn
19	Diane	Archer with distance of 2	+2 to ally's distance
20	Hans	Archer with distance of 2	+1 to ally's distance
21	Lyle	Knight with distance of 3	+2 to ally's distance
22	Amon	Increase movement range	+3 to ally's movement
23	Balbaroy	Increase movement	Ally movement type = "Flying"
24	Kokichi	Increase movement	Ally movement type = "Flying"
25	Bleu	Great ATK and DEF	Attack enemies within 2 spaces
26	Adam	Robot with high ATK	Attack with enemy's own ATK power
27	Zylo	Increase MOV in forests	Ally's movement type = "Beast"
28	Musashi	Super attack	Ally's next attack is super attack
29	Hanzou	Ninja with high speed	Raise 1 ally's speed
30	Yogurt	Rendered useless	Something BAD happens...
31	Narsha	Boost ally's strength	Restore 20MP to ally
32	Zuika	Warrior with high speed	Instant death attack on enemy
33	Mawlock	Return to original form	Restore used cards

Enemy List:

##	Naam	Ability	Effect
34	Rune Knight	Fast-moving knight	Attack from any range
35	Skeleton	Regain HP automatically	Put 1 enemy to sleep
36	Marionette	Attack with Blaze	Attack from any range
37	Ghoul	Regain HP automatically	Poison 1 enemy
38	Gobgouitch	Well-balanced warrior	Extreme random damage
39	Pegasus KT	Fast-moving knight	Attack from any range
40	Laser Eye	Attack with Bolt	Damage all enemies in range
41	Silver KT	Fast-moving knight	Attack from any range
42	Soul Eater	Regain HP	Ally regains HP for 5 turns

43 Elliot	Balanced stats	Attack from any range
44 Hellhound	Powerful beast attack	Attack from any range
45 Balbazak	Great stat balance	Raise ally's ATK/DEF/SPD
46 Master Mage	Attack with Blaze	Attack enemies within 2 spaces
47 Dullahan	Regain HP	Instant death to 1 enemy
48 Kane	Attack with Desoul	Cast Egress to return to town
49 Mishaela	Attack with Bolt	Attack all enemies
50 Demonmaster	Attack with Freeze	Attack from any range
51 Chaos	Robot with great ATK	Attack with enemy's ATK power
52 Ramladu	Excel in all areas	Prevent enemy from acting
53 Colossus	Attack with Bolt	Raise allies' defense
54 Darksol	Excel in all areas	Attack all enemies
55 Dark Dragon	Huge dragon of darkness	Attack all enemies

Je kunt de kaarten op de volgende manier kunnen bemachtigen:

#01 Max [Chapter 8-2]

Je ontvangt deze kaart wanneer je het spel hebt uitgespeeld.

#02 Mae [Vriendschapskaart]

#03 Pelle [Vriendschapskaart]

#04 Ken [Vriendschapskaart]

#05 Vankar [Vriendschapskaart]

#06 Earnest [Chapter 4-3]

Verstopt in een boekenplank in Urbanatol.

#07 Arthur [Chapter 2-2]

Na het gevecht om de Orb of Light te vinden, praat je met Arthur in Manarina. Hij zal zich hierna bij je aansluiten en zijn kaart overhandigen.

#08 Gort [Chapter 1-2]

Nadat Gort zich bij je heeft aangesloten breng je een bezoekje aan zijn kleindochter. Deze woont in een kelder, in het westen van Guardiania. Je kunt het huis herkennen aan het hondehok voor de deur.

#09 Luke [Vriendschapskaart]

#10 Guntz [Vriendschapskaart]

#11 Anri [Chapter 2-2]

Search all the bookshelves inside Manarina castle

#12 Alef [Chapter 7-2]

Hidden in a chest in Prompt. Pick it up before going to Metapha

#13 Tao [Chapter 2-2]

After the chat with Anri in Manarina castle, search the castle for the madman with the ability to turn humans into chickens. If you've triggered the cut-scene with Anri, he'll perform his magic. Once in chicken form, you can sneak into the 'VIP Mages Room', where you'll find Tao's card hidden in a chest.

- #14 Domingo [Chapter 4-2]
Once Pao re-locates to the other side of the Pao Plains, enter the town and head to the 'Paopig pen' in the bottom-right (where you'll find Guntz). Talk to all the of Paopigs wandering outside the pen, until one of them surrenders Domingo's card
- #15 Lowe [Vriendschapskaart]
- #16 Khris [Chapter 1-3]
Nadat Khris zich bij je heeft aangesloten, praat met de jongen die een oogje op Khris heeft. Hij zal hierna haar kaart overhandigen.
- #17 Torasu [Chapter 7-2]
In de kamer met de wijze uit Prompt. Doorzoek de linkerkamer.
- #18 Gong [Chapter 1-1]
Trek je terug uit het eerste gevecht en zorg dat Gong zich bij je aansluit. Praat dan met het meisje in de hut en zij overhandigt zijn kaart.
- #19 Diane [Chapter 4-1]
Doorzoek de bak van Paopigs in Pao.
- #20 Hans [Vriendschapskaart]
- #21 Lyle [Chapter 6-1]
In de meest linkeruithoek van Rudo(boven het bord van Musashi).
- #22 Amon [Chapter 2-4]
Overhandigt wanneer zij zich bij je aansluit.
- #23 Balbaroy [Chapter 2-4]
Verstoep in een boekenplank in Shade Abbey.
- #24 Kokichi [Chapter 3-2]
Wanneer je de vliegkunsten van Kokichi hebt beschouwt, praat je met zijn knecht en hij zal je de kaart overhandigen.
- #25 Bleu [Chapter 6-2]
Na het gevecht met Kane ga je terug naar Rudo. Praat hier met Karin, Krin en nog tweemaal met Karin om de kaart te krijgen.
- #26 Adam [Chapter 8-1]
In Runefaust Castle, tegenover de trap die naar Castle of the Ancients lijdt.
- #27 Zylo [Chapter 3-1]
Bij het bord van de kerk in Bustoke.
- #28 Musashi [Chapter 7-1]
Nadat je ontsnapt bent uit de gevangenis in Prompt zal je de kaart op een muur kunnen vinden(tussen twee huizen).
- #29 Hanzou [Chapter 8-1]
Verstoep in een boom in Runefaust.
- #30 Yogurt [Chapter 4-1]
In het besturingssysteem van de Pao Caravan.
- #31 Narsha [Vriendschapskaart]

#32 Zuika	[Vriendschapskaart]
#33 Mawlock	[Vriendschapskaart]
#34 Rune Knight Max moet de genadeklap geven.	[Chapter 1-1]
#35 Skeleton Anri moet de genadeklap geven.	[Chapter 2-2]
#36 Marionette Gort moet de genadeklap geven.	[Chapter 2-3]
#37 Ghoul Max moet de genadeklap geven.	[Chapter 2-4]
#38 Gobgovitch Narsha moet de genadeklap geven.	[Chapter 2-E]
#39 Pegasus Knight Zylo moet de genadeklap geven (Pegasus Knight van Lv. 14).	[Chapter 3-2]
#40 Laser Eye Anri/Tao moet de genadeklap geven.	[Chapter 3-3]
#41 Silver Knight Anri/Tao moet de genadeklap geven.	[Chapter 3-3]
#42 Soul Eater Zuika moet de genadeklap geven.	[Chapter 3-E]
#43 Elliot Max moet de genadeklap geven.	[Chapter 4-1]
#44 Hellhound Guntz moet de genadeklap geven.	[Chapter 4-2]
#45 Balbazak Earnest moet de genadeklap geven.	[Chapter 4-3]
#46 Master Mage Mae moet de genadeklap geven.	[Chapter 5-2]
#47 Dullahan Domingo moet de genadeklap geven.	[Chapter 6-1]
#48 Kane Max moet de genadeklap geven.	[Chapter 6-2]
#49 Mishaela Max moet de genadeklap geven.	[Chapter 6-4]
#50 Demonmaster Narsha moet de genadeklap geven.	[Chapter 7-2]
#51 Chaos Adam moet de genadeklap geven.	[Chapter 7-3]
#52 Ramladu	[Chapter 8-2]

Narsha moet de genadeklap geven.

#53 Colosus

[Chapter 8-3]

Luke moet de genadeklap geven.

#54 Darksol

[Chapter 8-4]

Max moet de genadeklap geven.

#55 Dark Dragon

[Chapter 8-4]

Mawlock moet de genadeklap geven.

=====
= 09. COPYRIGHT =
=====

Deze FAQ/Walkthrough is gemaakt door SSJDennis aka Dennis van Gorkom. Deze FAQ/Walkthrough is volledig door mij gemaakt en mag niet aan derde worden verstrekt, mits ik hiervoor toestemming verschaf.

Indien je vragen hebt over het spel, of misschien mijn FAQ/Walkthrough wilt gebruiken op je site, of wat dan ook, stuur me even een mailtje en ik zal zo spoedig mogelijk een wederbericht sturen. Het e-mailaddress waar je al je vragen/opmerkingen kwijt kunt is; DennisvanGorkom@hotmail.com

†SSJDennis 2006

This document is copyright D MAN and hosted by VGM with permission.