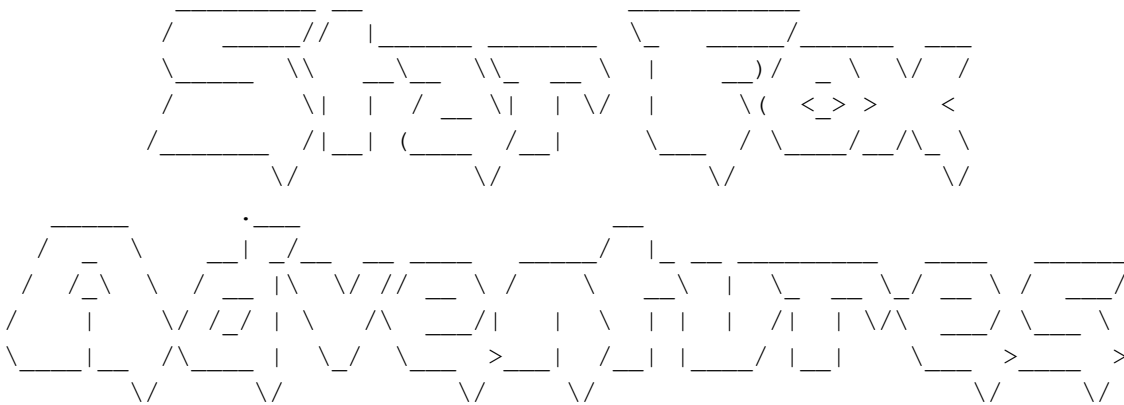


Star Fox Adventures FAQ/Walkthrough (French)

by Sintaku

Updated to v1.15 on Aug 30, 2005



Star Fox Adventures
Complete Walkthrough

Version : 1.1.5

Created By: Sintaku
E-Mail: sintaku@vtaku.com

This is the only message in English, this may not be great French as this is GCSE standard French. Also this is based of the English version of the game with the French names inputted, there may be some errors and if so please report them.

*** Plan ***

- Completing the Walkthrough
- Adding Items/Weapons/etc...

*** Version 1.1.5 (30/08/2005 19:42) ***

Bien j'ai ajouté la section d'histoire, qui a pris quelque temps puisque je se devais remettre d'à ma maison d'amis et à la droite en bas la version française de l'histoire. Mais c'était la valeur il. J'ai ajouté aussi la section de montées d'arme, surtout compléter mais je pourrais ajouter une description plus descriptive pour chacun d'eux plus tard aussi les noms ont un peu tort, pour que sera ammeded plus tard sur. J'ai ajouté le thorntail plein la liste d'achat d'atelier creuse, les noms sont dans l'anglais puisque moi ne peut pas trouver les noms français (désolé, ma mauvaise chance).

1. L'information [SI]

Le Guide est totalement fini. Donc je ne le mettrai pas à jour à moins que vous ayez l'information qui est très utile. Ceci est le plus probablement la dernière révision.

Les noms des secteurs et de caractères ont été pris de la version française du jeu.

Ce Guide doit être seulement sur :
GameFAQs - www.gamefaqs.com
Neoseeker - www.neoseeker.com
IGN - www.ign.com

Contacteur Me :
Si vous avez n'importe quelles corrections ou n'importe quelles additions à ce guide, s'il vous plaît envoyer une note à sutehk@gmail.com pour l'inclusion dans la révision prochaine. S'il vous plaît demander si vous pouvez afficher ce guide sur votre propre site, je toujours dis presque oui.

```
=====
~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--
~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--
~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--
=====
```

2. L'Information de version [VI]

Version 1.1.5 (30/08/2005 19:42):
Bien j'ai ajouté la section d'histoire, qui a pris quelque temps puisque je se devais remettre d'à ma maison d'amis et à la droite en bas la version française de l'histoire. Mais c'était la valeur il. J'ai ajouté aussi la section de montées d'arme, surtout compléter mais je pourrais ajouter une description plus descriptive pour chacun d'eux plus tard aussi les noms ont un peu tort, pour que sera ammeded plus tard sur. J'ai ajouté le thorntail plein la liste d'achat d'atelier creuse, les noms sont dans l'anglais puisque moi ne peut pas trouver les noms français (désolé, ma mauvaise chance).

Version 1.1.0 (27/08/2005 13:18):
J'ai ajouté le Guide de Patron pour l'aide avec battre les patrons.
- Le Guide de Patron A Ajouté

Version 1.0.0 (27/08/2005 11:02):
J'ai décidé à un fait une version française de mon guide puisque j'ai obtenu un UN dans mes résultats de GCSE français.
- Fondamentalement récrire le guide en français

```
=====
~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--
~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--
~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--
=====
```

2. Les contenus [CN]

1. L'information [SI]
2. L'Information de version [VI]
2. Les contenus [CN]
3. Le Walkthrough/guide [WG]
 - le Prélude : L'Esprit de Krazoa [WP]
 - Section 1'Un : Entrer Le Renard [W1]
 - Section Deux : le Secours de Snowhorn [W2]
 - Section Trois : le Test de Combat [W3]
 - Section Quatre : le Village de Lightfoot [W4]
 - Section Cinq : Le Troisième Esprit de Krazoa [W5]

- Section Six : Le Troisième Spellstone [W6]
 - Section Sept : Le Spellstone Final [W7]
 - Section Huit : Le Cinquième Esprit de Krazoa [W8]
4. Guide de patron
 - General Scales' Ship
 - Boss Galdon
 - Sharpclaw Bikers
 - Redeye King
 - Boss Drakor
 - Andross
 5. Montées
 6. ThornTail le Magasin Creux
 7. Articles
 8. Créditer [CR]
 9. Déposer [CO]

Chercher en Insérant le nom de section dans le Ctrl + le menu de F.

```

=====
--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--
                                     3. Le Walkthrough/guide [WG]
--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~
=====
  
```

Ceci est le walkthrough du guide, puisque ceci est juste un walkthrough que l'autre information n'est pas incluse.

Ceci est l'histoire d'Aventures de Renard d'Etoile (Star Fox Adventures):
 C'est été huit années depuis McCloud de Renard dernier grand hurra, quand il et le reste du Renard d'Etoile ont amené la paix au Système de Lylat en décimant le archfiend Andross. Mais la paix vient à un prix, et si vous êtes un pilote de combat, qui évalue est l'ennui et la pauvreté. Falco Lombardi, le membre depuis longtemps de Renard d'Etoile, part l'équipe sans si beaucoup comme une nouvelle adresse. Le vaisseau spatial du renard, le Grand Renard, a dépensé la meilleure partie d'une décennie tombant la proie à la désuétude et à la dégradation.
 Arwing même du Renard fidèle pas rouleau aussi rapidement qu'il a utilisé à. A leur fin de l'esprit, Associer le Renard d'Etoile est prêt et disposé à prendre une nouvelle mission - la nouvelle mission - se garder dans les affaires. Même s'il les prend aux mondes DU PLUS de primitive des portées le plus éloignées du Système de Lylat.. ... Pendant ce temps, un jeune magicien mystérieux a nommé Krystal reçoit un appel de détresse venant du normalement paisible, du monde de serine de Planète de Dinosaur. Elle enrôle l'aide d'un CloudRunner amical, qui elle informe que les Echelles de Général diaboliques ont balayé la planète avec ses armées méchantes. A la suite du conflit, le tissu très magique de son monde s'a détaché, et la planète entière est sur le point d'éclater. Krystal règle de pour le Palais de Krazoa sacré, où elle espère trouver la clef à secourir de Planète de Dinosaur et ses gens. Quels secrets couchent-ils caché sur la Planète de Dinosaur magique-riche ? Que le sort a-t-il dans le magasin pour le Renard et Krystal comme leurs histoires entrelacent sur ce nouveau monde fantastique ? A l'aide d'un personnel magique, un prince de spunky, une armée de dinosaures serviables et excentriques et les Esprits de Krazoa mystérieux anciens, le Renard et Krysta devront défaire du terrain des Echelles malveillantes Générales dans le chapitre prochain de la saga de Renard d'Etoile..

```

-----
                        le Prélude : L'Esprit de Krazoa [WP]
-----
  
```

Premier est en haut la petite question de sortir que Volant le galion.

Heureusement, parce que c'est le début du jeu et tout, vous êtes invincible. Donc c'est simplement une question de viser vos personnes dynamiques aux deux tours et la chose tournoyant au fond. Alors prendre un moment pour s'émerveiller aux effets de pluie charmants avant d'exploser le reste du bateau loin.

Une fois vous êtes sur monte le bateau, c'est juste une question de courir tout droit à l'autre fin du pont et parlant au Courreur de Nuage mis en cage. Prochain, le bruit sec au dessous du pont pour prendre une clef au Palais de Krazoa, alors diriger arrière pour avoir une conversation avec votre ami gai.

Après la coupure-scène avec les Echelles Générales super-effrayants a fini, vous vous trouverez hors du palais. Courir le passé la méduse et utiliser alors la clef sur la porte. Prendre le baril d'à l'intérieur, et le lancer à la ligne de quatre caisses qui sont placées à la droite du palais.

Rentrer et emparer d'un autre baril, alors courir en bas la rampe. Vous trouverez une fissure dans le mur derrière la torche dans la niche - lance le baril à lui, alors traverser l'écart.

Prendre un gauche et alors une droite, prenant le baril derrière le dinosaure tombé. Le lancer aux barils tout près. Continuer soutenir en bas le couloir principal jusqu'à ce que vous atteignez un générateur de baril de carburant.

Choisir un augmenter et traverser l'écart que vous avez juste créé en faisant sautant les caisses, se méfiant des éclatements de feu comme vous courez joyeusement le long de. Voit cette fissure dans le mur ? Lancer votre baril à lui. Dans la pièce prochaine, prendre le baril de carburant et le tombe sur le coussin de pression à votre droite. Ceci gardera la porte ouvert. Traverser, parle aux pauvres mourant le dinosaure, et alors la position sur le gondole le point.

Une fois vous vous êtes gondolé, la course en avant et montée en haut l'échelle dans la pièce prochaine. Aller le passé les flammes et par la fosse au baril de carburant. Tuer la méduse alors traverse avec cela la porte qu'il ouvre. Mettre un baril sur le commutateur dans la pièce prochaine, mais être rapide comme cette fois il y a un minuteur dessus.

Parler à la chose luisante étrange dans la pièce prochaine. Vous devrez deviner correctement quelle urne il cache dans progresser. Faire ceci trois fois et vous serez battu de retour au palais. Parler au dinosaure encore, et alors tête par-dessus à la plate-forme derrière lui. Aller juste à la jonction, et alors relâcher l'esprit.

~~~~~  
Section l'Un : Entrer Le Renard [W1]  
~~~~~

Le voyage à Thorntail Creux, courir effronté pour s'emparer de votre début, et alors trouver la pierre j'embrasure. Tuer n'importe quel Sharpclaws moude, traverser la rivière et va juste trouver le nouveau trou de caverne. Tomber en bas le trou sous la pierre et nager à la plate-forme au centre (8). Vider l'Explosion le panneau à côté du portail.

Rentrer et le Feu Explode le panneau d'embrasure de pierre où vous avez combattu le Sharpclaws. Traverser et voir la Reine. Vider l'Explosion la plante de bombe-spore et utiliser les spores à la fissure de mur près de la chute d'eau (9).

Le discours au Gondole la Pierre, alors la sortie par. le trou et la promenade partent. Dans la porte avec les deux torches est le magasin, traverser la porte et acheter quelque bonbon de rocher pour le Gondole la Pierre, alors se gondoler

pour Glacer la Montagne.

S'emparer du baril en haut la rampe, le coup en haut la barrière de caisse, le battement en haut le Sharpclaws et alors le Feu Explode le panneau.

Vous entrerez maintenant une course de neige, que vous devez gagner secourir Difficile. Couper les grands coins et vous devez être beau.

Emparer de quelques mycètes Bleus de Baquet de Larve dans le tunnel et les nourrit à Difficile. Il est un ennuyer la petite mini-bête comme il ne fera pas son travail pour vous s'il est trop affamé. Une fois il est plein, faire un Secret de Découverte à la fissure sur le sol. Faire le séjour Difficile sur le commutateur de pression et avoir frappé le commutateur dans les portails derrière vous. Traverser le Secret de lave et Découverte sur la fissure dans le mur.

Tuer le cinq Sharpclaws avant qu'ils se régalent sur Difficile, Trouver le Secret à la base de l'arbre tombé et empare de la montée de personnel au dessous.

Trouver le Secret sur la Racine Alpine près des arbres tombés, alors nourrir le mammoth laineux deux d'eux. Il fera une chute de bloc du ciel. Le pousser en bas le chemin de glace à sa droite son alors montée en haut.

Payer la Griffes de Pot-de-vin 25 scarabées pour obtenir le passé, suivre le tunnel à l'égout, le saut dans, aller gauche et effronté à un commutateur de pression. Le frapper, faire le commutateur de levier, alors suivre le tunnel à un portail. L'ouvrir avec le commutateur de levier et Difficile ira et verra la maman.

Acheter une lanterne de luciole à l'atelier. Trouver le Secret à la fissure dans la structure à la droite de l'embrasement d'atelier, la montée en bas le puits et suit le tunnel jusqu'à ce que vous êtes dans une caverne. Utiliser une spore de bombe au milieu de la mare pour drainer l'eau. Appuyer le commutateur et emparer de la nouvelle montée de personnel.

Faire marche arrière au Coussin de rampe et Poussée jusqu'à le tunnel au-dessus du niveau plus bas. Utiliser une spore de bombe et pousser le bloc du pont sur le commutateur dans la pièce que vous avez drainé juste.

La première larve blanche vous avez besoin d'est dans la pièce avec l'échelle ; un autre est à la droite de la mare d'eau (la Poussée de Fusée par-dessus l'obtenir). Utiliser une spore de bombe pour abaisser une colonne à l'autre fin de la pièce pour obtenir larves plus des blanches. Maintenant rentrer et les donner à la Reine au temple.

~~~~~  
Section Deux : le Secours de Snowhorn [W2]  
~~~~~

Aller aux Gaspillage de Snowhorn ; utiliser votre clef de portail en face de la Griffes de Pot-de-vin, alors prendre le part premièrement. Parler au Snowhorn a enfoncé en bas le trou dans la glace, alors frapper l'arbre bizarre pour obtenir une mauvaisee herbe de Gelée. Le rinçage et répète deux plus de temps pour secourir le Snowhorn.

Voler à la Glace Sombre. Suivre la route sinueuse, Trouver le Secret au puits de mine bloqué et empare de la Clef de Manille De la poitrine (10).

Epargner le Snowhorn et utiliser la Dent de Pont dans les engrenages derrière la

chute d'eau. Secourir le Snowhorn Flambe alors l'hangar de retour à l'arcade. Flamber le Feu à l'intérieur, emparer de la racine alpine et pousse le bloc par-dessus l'égout. La sortie, la course en bas la colline par-dessus le pont et Flambe le mur de glace pour obtenir une racine alpine. Les nourrir au Snowhorn et le voyage par-dessus le pont. Flamber le mur de glace, la Poussée de Fusée augmente, alors la sortie via la fenêtre et entre le canon.

Viser à l'en bois X - appuyer UN Pour une seconde et une moitié - et alors au Cinq Sharpclaws pour ouvrir la barrière. Rapporter les dents des boîtes d'article à la Structure Condamnée, en dessous du canon et derrière le X. Utiliser le nouveau pont, alors creuser par la fissure de mur. Vider l'explosion le cible et Flamber toutes les grilles pour sortir. S'emparer de l'objet au pont d'allume alors voit le Snowhorn encore.

Suivre les racines alpines, alors Défense Attaque l'entrée de caverne montée. Utiliser le coureur et aller par-dessus les ceintures de convoyeur et la Fusée Explode à la fin pour Vider l'Explosion un cible, emparer de la clef de petit morceau et avoir frappé la passerelle. Libérer Difficile.

Obtenir la Clef en or derrière le mur de glace et libérer le Snowhorn. Vider l'Explosion les trois glaçons verts, frapper le commutateur de levier alors Explosion de Fusée au niveau prochain (utilise le bloc en mouvement pour atteindre la niche). Pousser le bloc de la falaise et la montée en bas.

Traverser le luire loger en bas la mine et prend le Baril de Carburant sur le coussin en haut l'échelle. Frapper le commutateur de levier alors usage il sur la fissure de mur sur le dernier pont. Frapper le commutateur à l'intérieur, esquiver les galets, frapper le commutateur et le virage prochains partent à la colonne Flambant. Viser aux colonnes dans le canon utilise alors la plate-forme pour sortir.

Flamber le patron, le Séjour Difficile le distancier, attaquer les patrons » la queue jusqu'à ce qu'il vous mange, alors frapper la morve dans lui. Vider l'Explosion quand il essaie de sucer vous soutient dans et l'Explosion de Feu dans quand il vous mange pour obtenir un Spellstone.

Allumer les trois signals avec les Semences de Mauvaisee Herbe de Feu à la rivière, la Clef de Passe de Lune et traverse la fissure près du mur de temple. Courir au canyon et utiliser la clef.

La Poussée de fusée au passé de rebord le déménagement chaparde, a frappé le commutateur de levier et la sortie par le portail. Utiliser le Spellstone sur le Cachet au Point de Force de Volcan. Vider l'Explosion le globe bleu sur le gauche quand les torches sont bleues, et le globe vert quand vert.

Flamber les grilles pour étendre les rebords et obtiennent la montée de Personnel d'Explosion de Glace. Glacer l'Explosion que les Flammes rouges frappent alors le Cachet de Spellstone. Glacer l'Explosion les Flammes, alors Flamber les grilles pour se gondoler loin.

~~~~~  
Section Trois : le Test de Combat [W3]  
~~~~~

Entrer la nouvelle caverne à la Passe de Montagne de Lune, soulever le rocher, la chute en bas le trou au-dessous d'il et obtient le Sol Tremble la montée de personnel. Etourdir le monstre hors de et avoir frappé l'endroit violet sur son dos quand il tourne. S'emparer du Moonseed qu'il crache hors, l'utiliser sur la pièce de plantation, et la montée en haut la vigne. Répéter sur la section prochaine jusqu'à ce que vous atteignez une pièce avec une spore de bombe. Vider

l'Explosion il et entrer dans le secteur ouvert.

Obtenir le Fourbe pour Trouver le Secret près du Kalda Chom pour obtenir un petit météore. Le mettre sur les conduits devant le plus grand l'un. Trouver le Secret encore sur la terre derrière et au milieu du chemin (c'est le l'un sur le feu). Une fois tout trois sur les conduits, le grand météore bloquant votre façon doit élever. Aller le passé. Tuer le Kalda Chom pour un Moonseed, alors monter les vignes jusqu'à ce que vous obtenez au gondole le point en haut d'une rampe. Aller au Sanctuaire de Krazoa et traverser l'eau. Glacer l'Explosion la flamme avec votre personnel et monter le mur, alors Vider l'Explosion le commutateur derrière vous et nager par-dessus la mare. Vider l'Explosion le cible sur le plafond derrière la colonne de feu et aller voit l'Esprit de Krazoa.

Vous devrez compléter maintenant le Test de Combat. Tuer dix Sharpclaws pour compléter le test et gondole alors joyeusement le long d'à la Passe de Montagne de Lune.

Emparer du baril de carburant et sauter en avant en l'air actuel au bord de la falaise. Lancer le baril au mur sur l'autre côté, alors voyager le courant d'air jusqu'à la nouvelle caverne. Aller au Gondoler la Pierre et alors le Palais de Krazoa.

Vider l'Explosion la méduse, la course en avant, battre le Sharpclaws et obtient un baril de la pièce prochaine. Monter la rampe - suit les formes faibles savoir où tourner - et lance le baril à la fissure près de la caisse. Vider l'Explosion le cible par-dessus la porte, obtenir un baril de carburant et le lance à la fissure de mur.

Vider l'Explosion le globe vert quand les flammes vont vert, et le globe bleu quand ils sont bleus, alors tirer le tueur de flamme. Rentrer, obtient un baril, et le tomber sur le commutateur ici.

Monter l'ascenseur ; tourner juste en haut du tunnel l'alors Explosion de Feu la méduse dans la grande pièce. Utiliser les courants d'air pour rencontrer Krystal sur le toit.

Sauter de la plate-forme et aller au cercle luisant. Vous pouvez relâcher maintenant l'Esprit de Krazoa quand vous êtes dessus. Qu'est fait une fois, va et voir que l' « hilarious » Gondoler la Pierre.

~~~~~  
Section Quatre : le Village de Lightfoot [W4]  
~~~~~

Entrer le tunnel à la Griffes de Cap pour obtenir au Village de Lightfoot. Tuer le Sharpclaws, donner 60 scarabées à la statue de Scarabée Dorée, alors sortir et aller gauche, part, la droite, part et part par le labyrinthe.

Vider l'Explosion le commutateur derrière la chute d'eau, alors frapper la plage via les bassins. Payer la Griffes de Pot-de-vin, alors donner quatre barres en or à l'Haut Sommet (l'est premièrement entre les arbres à la Griffes de Pot-de-vin, la seconde sur le gauche sous une caisse, le tiers sur l'autre plage et le quart par l'arcade).

Traverser le pont, frapper le commutateur de levier en haut l'échelle, traverser le portail pousse alors les blocs par-dessus les grilles. Rentrer à la plage, parler au gardien de Courreur de Nuage, et alors prendre le Arwing à la queue d'Epine Creuse.

Descendre l'échelle, aller le rond dans le sens des aiguilles d'une montre les piliers, appuyer le commutateur l'alors dos de course par les cercles légers, frapper le nouveau commutateur avec une Explosion de Feu, et la sortie via le portail. Monter l'allée en spirale, frapper le levier, alors rentrer et obtenir capturé.

Pousser la pierre détachée pour s'échapper, aller à la pièce de cages, s'emparer d'un baril de feul d'en haut l'échelle et utilise le tunnel aérodynamique pour souffler un trou dans le rood. Porter le déguisement que vous êtes donnés dans la Pièce de Cage obtenir votre personnel, frappez de retour les commutateurs et obtient la Clef de Pièce de Pouvoir.

A la cour de Courreur de Nuage écrase la caisse avec le Sharpclaw et a frappé dessus le levier. Glacer l'Explosion le feu dans la niche dans la cour, aller gauche et utiliser la clef de Pièce de Pouvoir. Frapper les trois commutateurs au centre pour trois gemmes légères.

Le flotteur en haut sur le courant d'air et porte votre déguisement dans la pièce sur la droite, se tenant sur les traces luisantes. Tomber un baril de carburant sur le coussin près du portail de centre, alors le lancer dehors par-dessus aux lampes pour ouvrir la barricade.

L'étape sur le coussin pour fonctionner une échelle, et inverser les commutateurs près de la Reine. Lancer un baril de carburant en l'air actuel et l'un à la colonne au milieu de la cour.

Secourir les Courreurs de Nuage et la Reine, tourner juste hors la cour et en bas l'échelle à l'arcade. Dans la Pièce de Trésor recueille quelques lucioles, prendre le courant de vent et lancer hors un baril dans le vent. Frapper le levier de Pièce de Trésor pour obtenir le soutient. Le lancer à la fissure dans le mur. Durer plus longtemps que des Echelles Générales dans la course et la mouche à la Planète de Dinosaur.

Suivre les traces luisantes à la Griffes de Cap, le Séjour Difficile sur le commutateur rouge, frapper le commutateur de levier sur le rebord et nage à où la chute d'eau était. Glacer l'Explosion le feu à la statue, obtenir la Gemme de Feu et l'a mis dans une statue. Secourir le Lightfoot sur la plage pour l'autre gemme de feu.

Frapper le commutateur. Rester Difficile dessus, le frapper encore. Flamber la porte, Vider l'Explosion le commutateur à travers la mare, flamber les bruyères, pousser le bloc, abaisser l'eau avec le commutateur et pousse le bloc sur le commutateur.

Glacer l'Explosion le Sharpclaw avec la protection sur la plage, le briser et insère votre Spellstone dans le coussin. Obtenir Difficile Rester sur le panneau en haut la rampe et l'étape sur les sections légères de la grille pour traverser. Nager gauche et frapper les commutateurs par l'allée étroite.

Nager de retour, aller gauche, monter le mur et le Feu Explode la flamme verte pour se gondoler. Hausser le Coussin par les portes de glissement, nager gauche et frapper le commutateur dans le sud- le coin d'ouest. Se tenir sur le coussin déguisé, traîner le bloc par-dessus le trou, frapper le commutateur et nage hors.

Flamber la grille dans la pièce prochaine. Vider l'Explosion les cibles et le bloc dans l'entaille avec les lumières rouges et vertes. Aller l'ouest, le sud, l'est, le nord, l'ouest et le sud, le nord de sortie et l'Explosion de Feu par les flammes changeantes au globe. Se gondoler à Thorntail Creux.


~~~~~  
Section Cinq : Le Troisième Esprit de Krazoa [W5]  
~~~~~

Utiliser l'ordre de Flamme pour frapper le Lightfoots qui vous attaquent. Entrer dans l'eau et nager vers le nord-est.

Flamber la pièce de bruyère et creuser à l'intérieur pour obtenir le bloc en bois. Nager au sud-ouest et creuser derrière la colline de totem pour le bloc circulaire. Aller en direction de l'est pour le bloc final. Aller à la Pièce de Bloc et avoir mis le bloc à sa place. Sauter en bas au trois petit circulaire intérieur sur le côté et l'usage nord-ouest alors pour frapper la grande île. La vie le bloc étrange-regardant et le Coussin de Poussée pour obtenir au sommet de l'île. Traverser le pont derrière le pôle de totem, descendre l'échelle et traverse le pont prochain. Aller voir le Grand Chef.

Rentrer à travers le premier pont pour le premier sondage de totem sur l'île.

La seconde que l'un est sur le rebord derrière où le premier bloc était. Hausser le Coussin pour l'atteindre, et alors la baisse en bas. Utiliser le marcher des pierres pour atteindre le troisième bloc, alors revenir instantanément dans l'eau et nage vers le sud-est.

Le dernier pôle de totem est sur un pilier de pierre, donc escalader le mur pour l'atteindre. Après avoir frappé le commutateur que vous serez pris de retour au Chef. L'élue pour prendre le Test de Force.

La façon la plus facile pour battre le Pied de Muscle vous lui permet de pousser jusqu'à ce qu'il est à l'angle pareil comme vous, alors faire reculer aussi dur que vous pouvez. De retour au village, le discours à la mère dans l'hutte à travers le pont et aide sa découverte ses bébés. Une fois fait, elle révélera un coussin de rappel qui vous permettez d'accéder au puits symbolique au centre de la forêt.

La montée en haut les caisses dans le temple, la position sur le commutateur l'alors Explosion de Feu le pôle de totem jusqu'à ce qu'il tourne blanc. Traverser le portail, le Coussin de Poussée et a frappé le commutateur.

Frapper le commutateur qui abaisse l'eau, alors frapper le commutateur dans la fosse dans la pièce prochaine. Monter la colline pour un Esprit de Krazoa. Garder l'indicateur vert en faisant face au Sharpclaw, alors prendre l'Esprit à Thorntail Creux.

Se gondoler au palais, tuer le Sharpclaws, voyager l'ascenseur et le courant de vent et la position sur les traces pendant que déguisé.

~~~~~  
Section Six : Le Troisième Spellstone [W6]  
~~~~~

Entrer dans la caverne derrière le Earthwalker au Gondole la Pierre, alors l'assaut et le Sol Tremblent le vole pour garder les oeufs sûrs Obtiennent la Montée de Personnel, visiter la Reine, monter la rampe derrière elle et utilise votre Appareil de Portique sur l'A Emprisonné la Ville. Prendre le Arwing là -bas.

Vider l'Explosion l'arbre à côté du Earthwalker traverse le pont, aller vers le sud-ouest et Fonder Trembler le cercle bleu. La course en haut la rampe au nord du temple, aller juste jusqu'à ce que vous atteignez le sommet. Flamber la lune dans le diagramme dans le sud du tunnel, le Sol Tremble le cercle léger et

négocie le couloir rouge.

Le discours au Roi, courir hors via le pont. Fireblast le cible par-dessus le Earthwalker, liquider la pièce de bruyère, la montée et tombe en haut une spore de bombe au centre. Tomber pour le Sol Super Tremble.

Aller l'ouest, prendre une droite et le Feu Explode le cible dans l'arbre. Aller vers le nord-ouest et faire pareil, nager par le cercle jusqu'à ce que vous obtenez la Dent de Redeye Argente, et le mettre dans la statue bleue dans le temple.

Le Sol super Tremble le quatre gardant redehyes le temple, alors Vider l'Explosion les Entrent le bâtiment rouge pour la Dent de Redeye en or. Le mettre dans la statue rouge.

En combattant le Roi, Vider l'Explosion qu'un cible empare d'un baril de Carburant, l'attente près d'un panneau et une position sur un commutateur quand il finit le rugissement et lance votre baril. Emparer du Spellstone et aller à la surface.

Au Temple de Point de Volcan utilise le Spellstone dans le panneau dans la pièce de cercle. Obtenir sur la plate-forme en mouvement, en haut le mur et en haut l'ascenseur. Glacer l'Explosion le feu dans la pièce prochaine descend le tunnel et la position sur le Séjour de panneau Difficile sur le commutateur rouge. Glacer l'Explosion que le feu a frappé le levier et traverse le portail.

Glacer l'Explosion le globe de feu, le Séjour Difficile sur le commutateur et la sortie rouges. Utiliser le Gondoler le Coussin et a mis votre Spellstone dans son entaille.

Vider l'Explosion toutes les chauves-souris à Thorntail Creux recueille 130 scarabées et monte la pente. Parler au Snowhorn par-dessus les gros morceaux de glace lui donne l'Objet de Snowhorn, et souffler la corne sur tous sept coussins (derrière le portail de rivière ; près de la caverne ; l'arbre tombé- le fond de la falaise ; le passé la Griffes de Pot-de-vin ; près du gardien ; et par-dessus la rivière).

Entrer dans la caverne de s de Snowhorn, gondoler au Sanctuaire de Krazoa et lance alors un baril de carburant au mur craqué. Mettre un autre l'un sur le coussin de baril, frapper le levier pour manipuler la flamme et lance le baril dans le tunnel aérodynamique. L'utiliser pour exploser par dans la pièce de l'esprit. Frapper l'UN-BOUTON aussi vite que vous pouvez compléter le Test de Force, alors rentrer au Palais de Krazoa via le Gondole la Pierre et relâche l'esprit

~~~~~  
Section Sept : Le Spellstone Final [W7]  
~~~~~

Parler au Thorntail près du puits, traverser le portique et Arwing au Rocher de Dragon. Aller au bâtiment de nord, monter les échelles et va le long du rebord. S'emparer du baril de carburant à la fin, le mettre en bas sur le coussin, frapper le commutateur pour utiliser l'aimant, monter l'échelle et la position sur le panneau rouge. Tomber en bas l'échelle et utiliser le baril pour faire sauter les planches par-dessus l'embrasure.

Frapper le levier dans la niche en haut la rampe, aller dehors, et voyager le Earthwalker. Inculper les quatre murs de la lumière verte alors Feu Explode les fusils. Traverser la porte ouverte et Coussin de Poussée à l'Haut Sommet. Vider l'Explosion les cibles sur les cordes et protéger l'Haut Sommet libéré en tirant

en bas les missiles.

Traverser le portail ouverts et sud de tête. Rester Difficile sur le panneau comme vous Videz l'Explosion les trois cibles par-dessus les jets de Flamme. S'emparer du baril de Carburant, le jeter dans le ruisseau de vent, le Suivre et répète par-dessus le prochain deux ruisseaux. Lancer le baril dans la barricade de bois.

Descendre le puits près de l'une fois monté-augmente l'embrasure, frapper le niveau change alors la cage quand son par-dessus le trou. Flamber le portail, le saut sur le dos du Courreur de Nuage et tire les globes rouges sur les flèches.

Frapper Drakor avec les Explosions de Feu - cela est tout vous avez besoin de faire - prend alors le Spellstone de retour à la Planète de Dinosaur via Arwing. A la Griffes de Cap nage par-dessus à la caverne sur la rive d'ouest et à l'Appareil de Portique la porte. Glacer l'Explosion les Flammes et l'homme le canon. Sortir la barricade près de la loi, frapper le mur de rocher aux bassins et la flèche de rocher à côté de la plate-forme en bois.

Nager par-dessus à où la flèche de rocher était et obtient la Montée de Personnel. Aller à la bouche de s de statue de Krazoa, par les couloirs et a frappé le rebord supérieur du temple. Utiliser votre Spellstone, aller par-dessus l'énigme de Plancher (comme avant), et dans la mare sur la droite.

L'Appareil de portique la porte l'alors sortie par le tunnel de sud-ouest. La montée en haut, se gondoler en haut un niveau, sortir et pousser le bloc de pierre dans le tunnel au mur du nord près de la plate-forme. La montée en haut, frapper le commutateur et le saut à la plante magique (a trouvé sur le rebord). Ecraser ouvert la caisse à la fin et la position dans les Traces avec votre déguisement sur. Utiliser le commutateur de levier pour élever l'eau et la sortie.

Pour passer les torches, les statues d'usage avec un panneau de même coloré pour les mettre hors avec votre Blaster de Feu. Glisser l'est de bloc, le sud, l'est, le nord, l'ouest, le sud et l'est. Hausser le Coussin dans le Gondole la Pièce.

Aller juste. Vider l'Explosion le globe via la Flamme, traverser le pont et utilise le Spellstone Final. Se retourner à Thorntail Creux.

~~~~~  
Section Huit : Le Cinquième Esprit de Krazoa [W8]  
~~~~~

Acheter l'Appareil de Salut-Def De l'atelier, prendre le Arwing à la maison de Earthwalker, voir que le Roi sur l'autre côté du pont va en direction de l'est alors à la grille de Quatre blocs.

Pousser le premier un sud au carreau de soleil, et alors pousser le l'un à l'ouest de l'est, l'alors nord à une carreau-poussée de soleil le tiers un nord au carreau de soleil. Le Final l'un va l'est.

Obtenir hors la fosse, la course le long du chemin, en haut l'ascenseur sur le côté du temple et la position sur le panneau. Le coup d'oeil par le trou, faire un zoom vers et le temple ouvrira.

L'ordre correct est pour les blocs est : pousser les deux blocs de soleil partent ; tirer le bloc de lune dans le trou de lune ; alors placer les blocs de soleil dans les trous de soleil.

Dans le labyrinthe, le Sol Tremble le cercle léger bleu si vous pouvez frapper

le commutateur de levier. Dans l'Explosion de Glace de couloir les flammes, frapper le commutateur, Vider l'Explosion le cible par-dessus la fosse va alors gauche en bas le couloir. Brûler le feuillage épineux, frapper le commutateur de levier alors par la porte ouverte.

L'Appareil de portique la porte. Vider l'Explosion les trois cibles dans l'ordre : part ; augmenter ; en bas. Sortir via l'allée de vapeur et emparer de la Pierre de Soleil.

Rentrer hors le temple au côté d'ouest de la terre et les blocs de glissement. Pousser le l'un sur l'ouest vers le sud. L'un nord-est va l'ouest, le troisième bloc rentre le sud, et le final l'un va l'ouest, le nord et l'est.

De la fosse monte l'ascenseur et le regard par le trou dans la lune. Entrer le temple, inverser le premier commutateur de levier, le passage le portail, l'alors séjour au côté jusqu' aux deuxièmes ouvertures de portail. Répéter un troisième temps.

Le sol Tremble dans la pièce prochaine pour ouvrir la porte, et alors traverser le labyrinthe invisible (juste la presse en haut quand vous êtes bloqué pour trouver la bonne façon). L'Appareil de portique dans la pièce prochaine, faire l'énigme de roue tournant comme avant et prend la Pierre de Lune.

Rentrer au temple principal et voir le Roi capturé. Mettre la Pierre de Lune dans la statue bleue et le Soleil Lapide dans l'orange l'un pour ouvrir l'entrée de Sanctuaire de Krazoa. La sortie et se gondole loin. Frapper le commutateur dans l'A Emprisonné le Sanctuaire de Ville et voyage le vent par-dessus. Glacer l'Explosion le feu, aller par-dessus le courant de vent alors Feu Explode le cible sur les chevrons.

L'étape sur le commutateur pour élever le portail, l'alors saut sur la colonne et avance à l'Esprit de Krazoa. Faire ceci complète le Test de Connaissance.

Sortir le Arwing, aller au nord sur le courant de vent et relâche votre Esprit. Rentrer au toit, le saut sur le gondole le coussin, l'étape dans le cercle bat alors les Ennemis. Relâcher l'Esprit à la statue juste de l'est.

Pour battre Andross, le dessein pour le diamant entre sa tête et ses yeux. Cibler les bras prochains, et force loin de lui, baril-roule pour éviter étant sucé dans lui.

Pour l'étape deux, les bombes de lancement de la caisse de provision en bas sa gorge, et alors exploser son cerveau loin. Faire qu'et vous êtes un héros.

Maintenant regarder et voir un cut-scene.....

```
=====
--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--
                                           Guide de patron
--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~
=====
```

This is the boss guide. Yes the BOSS GUIDE !!!

```
~~~~~
                           General Scales' Ship
~~~~~
```

Bien, vous savez le début ? Où vous êtes sur le bateau. Cela où vous êtes maintenant. Vous voyez probablement que votre étant vidé à, par le bateau volant énorme. Bien son vrai. Bien ceci est quelque chose même un nouveau bébé né pourrait faire, parce que vous êtes invisible, oui invisible. Vous ne pouvez pas prendre de dommages si votre sûr, ou au moins que le cas.

Heres que vous devez faire. Vous voyez le infront de bateau de vous, et deux statues vident à vous. Tirer les deux statues à maintes reprises jusqu'à ce que vous les voyez, laisse dire la brûlure. Alors vous descendez automatiquement à où les hélices sont. Maintenant ici vous avez juste besoin de tirer aux quatre hélices, qui après quelques coups fera sauter. Alors vous rentrez jusqu'à les statues qui vident encore à vous. Maintenant tirer à eux deux jusqu'à ils explosent. Après ils explosent le bateau fera un zoom en avant, un 180 virage il de degré et maintenant que ? La tête du bateau tire à vous, mais cette fois c'est une bonne idée de sortir de la façon, puisque parfois vous pourriez mourir. Alors sa la fin. Fini, vous battez le patron. Je ne pense pas même qu'il doit avoir un Bébé un Classement Facile.

~~~~~  
Boss Galdon  
~~~~~

L'emplacement : DarkIce Extrait
La Difficulté : Peasy Facile (3/10)
Les Conditions : 2 Montées d'Energie de Personnel

OMG, son un patron. Son sooo fort. Qu'est bien que vous pouvez penser. Mais dans la réalité il est FICHU FACILE. Il est le premièrement véritable que vous pouvez appeler « habitant » le patron qui n'est pas un bateau. > _>

Est ici que vous devez faire pour commencer le combat. Faire la flamme Difficile lui, et les débuts de combat. Maintenant juste l'attente jusqu'à ce qu'il tombe sa tête en bas, alors arround de course à son côté arrière et a frappé sa queue. Obtenir à sa queue pourrait être dur avec 3 vies, mais vous essayer l'obtiendra. Frapper sa queue quatre fois et vous obtiendrez une surprise, il vous avale. Mais comme vous pouvez penser que vous n'êtes pas mort, il fait partie du jeu. Maintenant vous êtes dans son estomac. Frapper le sac vert de poinçon regarde l'amygdale. Mais prendre garde à lui puisque il les balançoires et endommage, et les dommages de gaz verts aussi. Oui, il a la mauvaise haleine vous devez être reconnaissant que le Gamecube n'a pas un système sentant. Après 3 ou frappe plus il vous rotera hors. Maintenant ceci est où les montées de mètre d'énergie pourront servir. Dogde ses balles d'énergie vertes, ceux-ci spécialisent des dommages. Ici est maintenant où vous pouvez le blesser, quand il les souffles dans préparer à son assaut de balle d'énergie vous tirez à son cou avec votre blaster de feu. Alors comme d'habitude éviter son assaut d'énergie. Tirer son cou quatre fois, je pense, et il vous avalera en bas encore. Il sûr a quelque mauvais goût dans la nourriture, n'est-ce pas ? Maintenant frapper ses un peu plus de temps d'amygdales. Maintenant vous obtenez votre puits votre prix mérité du SPELLSTONE !

~~~~~  
Sharpclaw Bikers  
~~~~~

L'emplacement : la Forteresse de CloudRunner
La difficulté : de fromage Facile (2/10)

Vous jamais avez essayé volant le bonbon d'un bébé ? Si vous avez, alors vous ceci trouverez un million chronomètre plus facile que volant le bonbon. Ceci

n'est pas un patron, il y a plus qu'un patron, donc ses patrons. Ils le nombre de varie eux dépend du jeu, mais il y a toujours moins que cinq et plus que trois (inclus). Ils voyagent sur les motos, oui la chose que vous toujours avez voulu comme un cadeau, bien j'ai fait.

Pour les battre, vous n'avez pas besoin de les battre tout, seulement le motard de SPELLSTONE. Le frapper quelques fois pour le finir de. Qu'était bien facile, peut-être une pointe ou deux seraient agréables. Vous devez frapper les flèches sur le sol pour obtenir quelque vitesse et remplissent quelque santé.

~~~~~  
Redeye King  
~~~~~

La difficulté : $e=mc^2$ (5/10)

Bien, vous avez besoin d'une main régulière pour ceci. Si vous faites n'il vous prendra pas très long, et je signifie longtemps. Que vous avez-il besoin de la main régulière est pour frapper les commutateurs. Mais une chose facile pour vous êtes, vous n'avez pas besoin d'une quantité excessive de montées de personnel puisque ceci est un pas un combat très dur.

Ici va bien. Quand vous entrez la pièce, vous verrez que le Roi sera relâché dans la pièce et alors les portes ferme, qui signifie c'est un non-la façon-hors le combat. Maintenant tout de suite vous devez remarquer un coin avec grincer, il y a aussi un commutateur au-dessus de lui que vous devez tirer avec votre blaster de feu. Aller à l'intérieur là-bas et obtenir maintenant votre puits votre baril de carburant mérité. Le portail pourrait fermer parfois si vous pourriez devoir tirer le commutateur encore. Maintenant frapper le commutateur à votre droite quand le patron marche dans le sens des aiguilles d'une montre, frappant le bon commutateur active tous les commutateurs gauches. S'il ne va pas dans le sens des aiguilles d'une montre, aller à un coin et à l'attente jusqu'à ce qu'il fait. Le roi vous approchera du coin au loin, s'assurez qu'il n'obtient pas assez de temps pour être à l'arrêt et l'hurlerment. S'il ne rugit pas alors l'étape sur le commutateur et un mur électrique le cognera hors. Mais s'il rugit alors l'un attend à de deux seconde marche alors sur le commutateur pour le cogner hors. Après avoir le cogné hors et il est par terre par le baril de carburant à lui et il prendra les dommages et tient en haut encore. Alors la course à un coin et y reste jusqu'à ce qu'il marche le passé votre. Il encerclera l'arène un temps avant de devenir à l'arrêt. Alors il commence la promenade encore, et vous remarquerez les commutateurs plus près au mur électrique apparaissent, cette fois faire pareil comme vous avez duré le temps. Chaque fois les commutateurs apparaîtront plus près et plus près au mur, signifiant que vous devez agir plus rapide et plus rapide chaque fois. Après vous fait ceci quatre fois il sera battu et vous pouvez aller obtenez votre SPELLSTONE.

~~~~~  
Boss Drakor  
~~~~~

La difficulté : la Science de Fusée est plus Simple (7/10)

Les Conditions : 5 + BafomDads

Ceci est un patron difficile pour l'inexact notre là-bas, oui un de vous êtes inexact. Par inexact je signifie que vous ne peut pas viser, qui est une honte ; mais est ici un secret pour le premièrement trois années de ma vie de jeu je ne pourrais pas ou, il prendra le temps.

Ce patron peut voler ; il vous tirera pendant que vous les deux suivent le

chemin. Une bonne chose est sur la plate-forme que vous ne pouvez pas se déplacer si vous n'appartenez pas à la lave. Tirer à sa tête avec vous vide blaster, il fera de petits dommages, mais chaque petits comptes. Il a un mètre de vie qui réduit avec les dommages que vous infligez sur lui. Quand vous êtes proche au Jet de Feu, tirez au commutateur près de lui le tourner de temporairement. Essayer de ne pas obtenir attrapé hors par les mines ou les coups de patrons, ils les deux dommages, mais si vous vous faites saura maintenant pourquoi l'aide de BafomDads. Tirer aux mines pour faire les disparaître mais esquive les assauts du patron. Tirer au sien tire quand votre dans l'a emprisonné le secteur, vous avez besoin de vous vise pour ceci. Vous ne réussirez pas à frapper lui ici, et pourrait obtenir le succès dans le procédé. Bien si vous le frappez assez vous l'aurez battu. Il est un morceau plus dur que les autres.

~~~~~  
Andross  
~~~~~

Bien, ceci signifie qu'il est le patron final et le plus dur dans le jeu. Les parties dures sont quand il essaie de vous avaler en bas. Aussi vous pourriez avoir besoin de du Arwing volant des compétences pour ceci. Je ferai ce facile sur vous, et le mets dans les parties.

*** Séparer 1 ***

Bien ceci est la partie la plus simple, depuis son le début. Il est dans sa forme de tête de Krazoa. Bien, il est le plus faible dans cette forme. Tirer à sa face visant pour les yeux et le cristal. Faire attention puisque il tire à vous par sa bouche. Après vous destory ses yeux et le cristal, il tournera le rond et la supposition ce que son Andross. Il s'élèvera la main pour vous frapper, juste tirer au cristal dans sa main et après quelques fois il sera détruit. Alors il vous essaie de serrer avec le sien transmet, et tire asteriods par sa bouche. Tirer au asteriods, puisque ils spécialisent des dommages. Alors commencer votre baril roulant sur Arwing quand il commence sucer. Si vous êtes réussi qu'il ne vous sucera pas dans. Si vous obtenez sucé dans vous détaché un coeur et rentre au début du combat, ennuyer est il pas ? Maintenant il continuera à faire ceci jusqu'à ce que vous faites sautez le sien deux transmet. Maintenant aller sur la Partie 2.

*** Séparer 2 ***

Quel anothing Krazoa la tête ? Attendre il y a un différent, condamne ses missiles. Attaquer ses yeux et le cristal, comme durer le temps. Maintenant faire que vous avez fait à lui dure le temps parce qu'il fait pareil. Mais quand il vous essaie de sucer dans il tirera à vous du sien transmet, eh dur ? Détruire le sien transmet, alors il essaiera de vous sucer dans un dernier temps. Condamner, son tout dans les ruines que vous pouvez penser. Bien vous verrez que Falco vient votre aider.

*** Séparer 3 ***

Maintenant il tire seulement une balle d'énergie, mais tire à la fois des missiles de sa bouche. Falco tombera maintenant des bombes pour vous, mais vous devez les choisir et tire en haut les bombes dans sa bouche quand il essaie de vous sucer dans. Tirer à sa tête quand il dirige butss vous. Il essaiera et vous enfoncera quatre fois, et alors vous avez besoin de répéter que vous avez fait quatre fois. Maintenant il fait sauter, pendant que relâchant tous les Esprits de Krazoa.

=====

Montées

Cette section est par ordre alphabétique, pas dans chronologique obtenir le commande.

--. - Vider Blaster -- -.

L'emplacement : ThornTail Creux

Vous devez battre le quatre SharpClaw que vous trouvez dans la cour afin de faire le portail ouvert. Alors dans le portail descend le trou et vous trouverez la montée.

--. - Geler l'Explosion -- -.

L'emplacement : Point de Force de Volcan

l'Usage de votre SpellStone pour ouvrir les portes, et finalement vous viendrez dans une pièce qui est circulaire, aller au sommet de cette pièce et vous trouverez la montée.

--. - Le Sol Tremble -- -.

L'emplacement : la Montagne de Lune Passe

Un Esprit de Krazoa ouvrira le passage pour vous, le traversez. Quand vous venez à un rocher, le choisissez en haut et vous trouverez la montée.

--. - Appareil de Portique -- -.

L'emplacement : le Troisième Secteur d'Esprit de Krazoa

Vous devez épargner les oeufs du ThornTail, après vous se retourne après avoir relâché le troisième Esprit de Krazoa. La mère des oeufs ouvrira un trou si vous pouvez obtenir la montée en descendant le trou.

--. - Poussée de Fusée -- -.

L'emplacement : ThornTail Creux

Vous devez aller dans le puits. Obtenir Difficile déterrer un trou pour vous, descendez le trou. Planter une Spore de Bombe dans cette pièce, et tirer à lui le souffler en haut. Alors aller dans le trou pour obtenir la montée.

--. - SharpClaw Déguisement -- -.

L'emplacement : A Emprisonné (Quand ils vous prennent le prisonnier)

Va le passé le garde de prison, je ne signifie pas le passé de promenade lui, s'assurer qu'il ne voit pas ou vous aperçoit. Le coup en haut le plafond en placant le baril de bombe sur le courant d'air, alors marcher sur le commutateur. Slippy vous tournera alors dans un SharpClaw, pas vraiment mais dans un déguisement.

--. - Le Personnel Alimente -- -.

L'emplacement : SnowHorn

Gaspille doit Vous nourrir le SnowHorn affamé avant de faire ceci. Utiliser Difficile déterrer le sol doux. Alors un trou apparaîtra, alors fera en bas le trou et vous trouverez la montée.

--. - Le Personnel Alimente 2 -- -.

L'emplacement : ThornTail le Magasin Creux

Vous exigez la Poussée de Fusée premièrement. Sauter avec la poussée de fusée. Planter un de votre bombe fleurit, alors aller dans la caverne. Tirer tous les commutateurs et un trou apparaîtra. Descendre le trou pour obtenir la montée.

--. - Le Personnel Alimente 3 -- .

L'emplacement : Griffes de Cap

l'Usage de le Canon pour faire sauter le rocher et derrière lui. Il vous prendra beaucoup de coups et de grande précision avant que vous faites sautez en fait le rocher.

--. - Le Sol Super Tremble --.

L'emplacement : A Emprisonné la Ville

Bat la Tribu de RedEye, et vous devez faire que qui ne vient pas dans pourrait maintenant..

```
=====
~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--
                    ThornTail le Magasin Creux
~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--~^~--
=====
```

Bien, ceci est où vous POUVEZ ACHETER la chose utile.

Vous devez marcher au magasin. C'est gauche de la rivière dans ThornTail Creux, que vous savez probablement puisque le nom du magasin dit cela, alors suivre le mur et vous atteindrez un trou. Traverser le trou, descendre le passage, la montée en haut le rebord et walla que vous avez trouvé le Magasin de ThornTail.

Un petit dans le magasin est le commerçant bizarre. Il est qui triche/voleur, mais il vous donnera quelques bonnes offres pour ses articles.

Est ici le tracé d'atelier :

Bien j'irai de gauche à la droite..

```
+-----+-----+-----+
|          |          |          |
|  Part la Pièce  |  la Pièce de Milieu  |  la Pièce de Droite  |
|          |          |          |
+-----+-----+-----+
```

```
+-----+
|  Part la Pièce  |
+-----+
```

--- Firefly ---
Enumérer le Prix - 10 Scarabs
Le Prix sacrifié - 7 Scarabs

--- Bomb Spore ---
Enumérer le Prix - 5 Scarabs
Le Prix sacrifié - 3 Scarabs

--- Fuel Cell ---
Enumérer le Prix - 10 Scarabs
Le Prix sacrifié - 8 Scarabs

--- GrubTub Fungus ---
Enumérer le Prix - 12 Scarabs
Le Prix sacrifié - 12 Scarabs

--- PukPuk Eggs ---
Enumérer le Prix - 15 Scarabs
Le Prix sacrifié - 10 Scarabs

--- PukPuk Egg ---
Enumérer le Prix - 6 Scarabs
Le Prix sacrifié - 4 Scarabs

--- Dumbledang Pods ---
Enumérer le Prix - 10 Scarabs
Le Prix sacrifié - 8 Scarabs

--- Dumbledang Pod ---
Enumérer le Prix - 3 Scarabs
Le Prix sacrifié - 2 Scarabs

+-----+
| la Pièce de Milieu |
+-----+

--- Rock Candy ---
Enumérer le Prix: 10 Scarabs
Le Prix sacrifié: 9 Scarabs

--- SnowHorn Artifact ---
Enumérer le Prix - 130 Scarabs
Le Prix sacrifié - 110 Scarabs

--- Firefly Lantern ---
Enumérer le Prix - 20 Scarabs
Le Prix sacrifié - 18 Scarabs

--- Hi-Def Display Device ---
Enumérer le Prix - 20 Scarabs
Le Prix sacrifié - 18 Scarabs

--- Bafomdad Holder ---
Enumérer le Prix - 20 Scarabs
Le Prix sacrifié - 18 Scarabs

--- Tricky's Ball ---
Enumérer le Prix - 15 Scarabs
Le Prix sacrifié - 11 Scarabs

--- Krazoa Palace Map ---
Enumérer le Prix - 5 Scarabs
Le Prix sacrifié - 3 Scarabs

--- Dragon Rock Map ---
Enumérer le Prix - 5 Scarabs
Le Prix sacrifié - 5 Scarabs

--- Ocean Force Point Temple Map ---
Enumérer le Prix - 10 Scarabs
Le Prix sacrifié - 8 Scarabs

--- Cape Claw Map ---
Enumérer le Prix - 5 Scarabs
Le Prix sacrifié - 3 Scarabs

```
+-----+  
| la Pièce de Droite |  
+-----+
```

--- Volcano Force Point Temple Map ---
Enumérer le Prix - 10 Scarabs
Le Prix sacrifié - 7 Scarabs

--- ThornTail Hollow Map ---
Enumérer le Prix - 5 Scarabs
Le Prix sacrifié - 4 Scarabs

--- SnowHorn Wastes Map ---
Enumérer le Prix - 5 Scarabs
Le Prix sacrifié - 4 Scarabs

--- Moon Mountain Pass Map ---
Enumérer le Prix - 5 Scarabs
Le Prix sacrifié - 4 Scarabs

--- DarkIce Mines ---
Enumérer le Prix - 5 Scarabs
Le Prix sacrifié - 5 Scarabs

--- CloudRunner Fortress Map ---
Enumérer le Prix - 5 Scarabs
Le Prix sacrifié - 4 Scarabs

--- LightFoot Village Map ---
Enumérer le Prix - 5 Scarabs
Le Prix sacrifié - 5 Scarabs

--- Walled City Map ---
Enumérer le Prix - 5 Scarabs
Le Prix sacrifié - 5 Scarabs

```
!=====!  
!=====FINI=====!  
!=====!
```

```
=====
```

Crédits

```
=====
```

Bien, je veux remercier principalement CJayC pour regarder après GameFAQs et pour télécharger ce guide et pour la grande chose que GameFAQs a raison maintenant. GameFAQs est la seule chose gardant des gens faisant et envoyant les guides de jeu pour l'usage libre.

Grâce à :
Prito pour donner me les noms français des caractères et place.

Si vous n'êtes pas sur cette liste, je dois avoir oublié de vous ajouter. C'est le plus peu probable que ceci est le cas, mais il arrive. Alors s'il vous plaît me contacter. Bien payer la note le Contact Me section pour cela.

```
=====
--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--
                                     Contacter Me
--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--
=====
```

Mon E-MAIL est sintaku@vtaku.com et il y a quelques-uns gouverne que vous avez besoin de savoir avant de m'envoyer un e-mail à.

1. Ne pas envoyer le spam ou n'importe quoi spamme-comme ou il sera trashed par mon spam- le filtre tout de suite.
2. Quoi que vous aimeriez demander, ajouter ou corriger en ce qui concerne le guide vous pouvez m'envoyer un e-mail à de.
3. En m'envoyant un e-maant à utilisant les mots « le Soleil Doré » ou « FAQ » dans votre sujet/titre d'e-mail, parce que seulement ces e-mails seront acceptés.
4. Les attachements ne seront pas acceptés, donc si vous aimeriez envoyer me classe s'il vous plaît le télécharge sur un libre télécharge le site (par ex. www.yousendit.com). Vous pouvez envoyer. les dossiers de txt directement via l'e-mail, mais tous autres types d'attachement seront trashed par mon spam -filtre.
5. Après avoir suivi l'au-dessus des règles principales, se souvenir qu'il prendra entre 2 à 3 jours pour votre e-mail être lu. Il serait prudent de m'envoyer un e-mail à même si vous cherchez d'autres façons de contacter me comme je pourrais répondre à l'e-mail premier.

Je suis actuellement dans un college, donc je pourrais pouvoir mettre à jour maintenant le guide aussi souvent que possible. Je l'apprécierais si vous pourriez toujours m'envoie un e-mail pour aider / les suggestions / les additions / les corrections / etc, comme je ferai la réponse calme à vous.

```
=====
--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--
                                     Information légale
--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--^~--
=====
```

Ce guide ne peut pas être reproduit sous les circonstances sauf et/ou personnel l'usage privé. Il ne peut pas être utilisé sur le site web ou autrement distribué publiquement sans la permission étant accordé par moi. L'usage de ce guide sur aucun autre site web en dehors des sites web dans la liste au dessous de ou comme une partie d'exposition publique est strictement interdite, et une violation d'Etats-Unis et les lois de copyright internationales.

Les seuls sites ont permis d'accueillir ce guide est :

- vtaku FAQs [<http://faqs.vtaku.com>]
- GameFAQs [<http://www.gamefaqs.com>]
- Neoseeker [<https://www.neoseeker.com>]

Si vous voyez mes guides sur aucun autre site en dehors de ceux-là au-dessus sur la liste l'alors e-mail m'à sintaku@vtaku.com. Aussi souvenir s'avoir « le

Soleil Doré » ou « FAQ » dans le titre ou ce sera automatiquement trashed par mes filtres de spam.

Tous autres noms de marques déposée/marque déposent par leur propriétaire respectif (les propriétaires)

<http://vtaku.com/>
- vtaku, mon site

Déposer Sintaku 2005
Tous Droits Ont Réserve

This document is copyright Sintaku and hosted by VGM with permission.