

Jade Cocoon: Story of the Tamamayu FAQ/Walkthrough (Dutch)

by PSC_Patterson

Updated to vFinal on Feb 24, 2007

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

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

\ 1 / INTRODUCTIE /

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

\ 2 / GAME /

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

\ 3 / WALKTHROUGH /

- 3A - The Festival
- 3B - Beetle Forest
- 3C - Dragonfly Forest
- 3D - Spider Forest
- 3E - Moth Forest
- 3F - Netherworld Beetle Forest
- 3G - Netherworld Dragonfly Forest
- 3H - Netherworld Spider Forest

\ 4 / AFSLUITING /

- 4A - Slotwoord
- 4B - Credits

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

/ 1 \ \ A / RECHTEN /

Het schrijven van FAQ's en walkthroughs vergt veel tijd en moeite, schrijvers

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

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

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

[CONTACTADRES]

[patt3rson\(at\)gmail\(punt\)com](mailto:patt3rson@gmail.com)

[TOEGESTANE LOCATIES VAN DIT DOCUMENT]

<http://www.gamechoice.nl>

<http://www.gamefaqs.com>

<https://www.neoseeker.com>

<http://www.supercheats.com>

/ 1 \ _____
\ B / TOEVOEGINGEN /

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

/ 1 \ _____
\ C / VOORBEREIDING /

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

Het spel begint als Levant en zijn vriendin Mahbu op de wachttorens praten over het festival dat de volgende dag zal plaatsvinden. Lui stoort hen, maar is al snel weer weg. In je dromen word je bezocht door de Dream Man, een mysterieuze en onbekende man. Maar wat heeft hij met het hele verhaal te maken?

In dit spel kom je een hoop beesten tegen, die ze minions noemen. Deze minions lopen willekeurig rond in de gebieden waar je komt. De plekken van deze minions staan niet in de walkthrough, omdat je ze bijna overal tegen komt. Als je een minion tegen komt moet je zelf weten hem te vangen of te doden. Sommige van die minions geven je ook items, die dus ook niet vermeld staan in de walkthrough.

Aan het eind moet je een moeilijk gevecht winnen. De eindbaas gebruikt een minion die van element kan veranderen. Het is daarom belangrijk dat je tijdens het spel goede minions traint of maakt, die samen in ieder geval alle vier de elementen vertegenwoordigen!

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

/ 2 \ _____
\ A / VERHAAL /

Het verhaal draait om een normale jongen genaamd Levant. Hij is voorbestemd om Cocoon Master te worden, en zoals de gebruiken van zijn volk voorschrijven moet hij trouwen met Mahbu, een Nagi vrouw. Omdat zijn vader Cocoon Master was, moet Levant in zijn voetsporen treden.

Zijn vader is echter al jaren spoorloos. Op een dag wordt het dorp waar hij woont, aangevallen door een stel monsters. De hele stad, op een paar mensen na, verandert in steen. Alleen een speciaal soort kruid kan de mensen weer tot leven brengen. Het is aan Levant om dit kruid op te sporen.

En Levant trekt de wereld in met alleen een mesje en een fluitje. Op zijn onvoorstelbare reis komt hij diverse personen tegen. Maar zal hij ooit zijn vader terug vinden en een echte Cocoon Master worden?

/ 2 \ _____
\ B / PERSONAGES /

[LEVANT]

Standaard naam van de hoofdpersoon van dit spel. Als zoon van een Cocoon Master wordt hij, als opvolger, ook een Cocoon Master en moet geheel naar traditie trouwen met een Nagi vrouw. Ook de Chosen One Of Light.

[RIKETZ]

De vader van Levant en een bekwaam Cocoon Master. Hij keert echter nooit terug als hij op een dag op pad gaat. Levant komt uiteindelijk zijn vader tegen op zijn zoektocht. Hij blijkt de Chosen One Of Darkness te zijn.

[MAHBU]

Als Nagi vrouw is zij verplicht met een Cocoon Master, in dit geval Levant, te trouwen. Iedere Nagi kan demonen zuiveren, maar gaat daar uiteindelijk zelf aan kapot. Gelukkig komt alles aan het einde weer goed met Mahbu.

[LUI]

Een vervelend kereltje dat constant irritant bezig is om Mahbu en Levant te pesten en belachelijk te maken. Ook kom je hem als de Masked Boy tegen in het eerste bos.

[KELMAR]

Een andere dorpeling van Syrus. In het spel kom je hem niet vaak tegen, maar hij helpt je toch af en toe verder. Het schijnt ook dat hij een oogje heeft op Mahbu en dus verschrikkelijk jaloers is op Levant.

[KORIS]

De Blauwe Cocoon Master en een zeer goede vriend van Riketz, de vader van Levant. Op het begint leert hij je de kneepjes van het Cocoon Master zijn en geeft hij je jou eerste minion.

[YAJAKO]

De smid van het dorpje Syrus. Niet echt een belangrijke rol in het verhaal, maar zeker wel belangrijk voor Levant. Hij voorziet je van de nieuwste en beste wapens, waarmee je de vijanden in het bos kunt verslaan.

[KARLOT]

De mevrouw van het plaatselijke supermarktje. Bij haar koop en verkoop je de benodigde items voor de gevaarlijke tocht. Ook niet echt belangrijk in het verhaal, maar zonder haar leg je het af tegen je vijanden.

[NAGI KING]

De man die je aan het einde van het spel tegenkomt in de Nagi tempel is de koning van het Nagi volk. Zijn twee assistenten stelt hij ter beschikking zodat je het zonder Mahbu en Karlot kan stellen.

/ 2 \
\ C / BESTURING /

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

PIJLTJES:

Boven	- Beweeg speelfiguur naar voren
Beneden	- Beweeg speelfiguur naar achteren
Links	- Draai speelfiguur naar links
Rechts	- Draai speelfiguur naar rechts

SYMBOLLEN:

Driehoekje	- Rennen
Kruisje	- Interactie
Vierkantje	- Rennen in combinatie met pijl naar boven
Rondje	- Menu

SCHOUDER:

L1	- NIET IN GEBRUIK
L2	- Rennen
R1	- NIET IN GEBRUIK
R2	- NIET IN GEBRUIK

STICKS:

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

FUNCTIE:

Start	- NIET IN GEBRUIK
Select	- NIET IN GEBRUIK

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

/ 3 \
\ A / THE FESTIVAL /

Na de intro en het gesprek in de toren kan je eindelijk met Levant bewegen. Je kan nu uit een aantal dingen kiezen waar je heen wilt. Ga naar My Home en praat daar met je moeder, Phio. Als je voor de keuze gesteld wordt, kies er dan voor om naar bed te gaan. In je droom loop je met Levant gewoon naar links boven. Je zal Mahbu en Lui tegenkomen, waarna je weer verder loopt tot je bij de Dream Man aankomt. Je zal met hem moeten vechten. Dit gevecht kan je niet winnen, dus blijf maar gewoon aanvallen tot je dood bent. Nadat je wakker bent

geworden praat je met je moeder om twintig Yan te krijgen en daarna probeer je naar buiten te gaan, zodat Kelmar binnen komt. Na de filmpjes en gesprekken kan je eindelijk weer verder, maar je bent weer in een droom. Je vecht eerst tegen een normaal beestje, een Pataimel. Deze kan je makkelijk verslaan, waarna je weer terecht komt bij de Dream Man. Ook deze keer kan je het gevecht niet winnen. Vecht dus gewoon tot je weer dood bent. Hierna kom je in het huis van Garai, waar je een fluit krijgt en wat items voor tijdens je reis. Daarna ga je naar buiten. Als je weer kan kiezen waar je heen wilt, ga dan naar de Watchtower. Praat net zo lang met Lui tot je de Beetle Key van hem krijgt. Daarna kan je nog even de stad in gaan om bij de Town Shop wat spullen in te slaan of om bij de Blacksmith wapens te kopen. Als je er klaar voor bent ga je naar de Forest Gates. Je komt aan bij de Divine Barrier. Ga door de poort helemaal rechts om in het Beetle Forest te komen.

Hier kom je Koris tegen. Vraag aan hem wat je wilt leren. Er is hier een goede manier om zoveel mogelijk Mugwort kruiden van hem te krijgen. Vraag hem om te leren over Attacks And Defense. Je krijgt van hem een Mugwort, waarna de training begint. Doe precies het tegenovergestelde van wat Koris zegt. Val aan als hij zegt dat je moet verdedigen, en andersom. Begin daarna dezelfde training overnieuw, waardoor je weer een Mugwort zal krijgen. Doe dit net zo lang als je wilt, maar je kunt maximaal twintig Mugwort kruiden hebben. Als je dat gedaan hebt maak je eerst de training succesvol af, waarna je weer een Mugwort kwijt bent, maar toch weer krijgt van Koris. Daarna vraag je hem om je over Capture te leren. Verzwak het beest en vang het daarna. Nadat je de minion gekregen hebt van Koris kan je twee dingen doen. Om je minion te gebruiken zal je eerst terug moeten naar Mahbu om de minion te reinigen. Je kan ook nog even verder het bos in gaan om meerdere minions te vangen en deze ook gelijk te laten reinigen. Je zal toch terug moeten om je minions te kunnen gebruiken. Je kunt met de Hunter's Earring altijd terugkeren naar de stad, waar je ook bent. Bij Mahbu, terug in de stad in Garai's Home, kies je Perform Nagi Magic voor de minions die je hebt gevangen. Je kan ook Spin kiezen, en ze dan verkopen bij de Town Shop. Ga weer terug naar het Beetle Forest als je verder wilt gaan.

/ 3 \
 \ B / BEETLE FOREST /

Loop de plek waar Koris stond voorbij, naar rechts het volgende beeld in. Ga naar het noorden, onder de poort door het volgende scherm in. Hier volg je het pad, langs de bomen weer een ander beeld in. Loop hier een stukje naar links en pak de Knowledge 1 op die daar op de grond ligt. Loop dan links het beeld uit. In het volgende beeld is een save point, dus save als je wilt. Het plateau dat je links in beeld ziet is een teleporteur, maar die kan je pas gebruiken als je de Beetle Warp hebt. Loop dus verder naar het noorden en in het volgende scherm helemaal naar links. Volg dan weer het pad naar boven. In het volgende scherm zie je midden in beeld een zakje staan. Pak de Shab Liquor op en volg dan het pad naar rechts en een beetje naar boven. Neem hier het pad naar boven, links in beeld. Pak in het volgende scherm de Knowledge 2 op. Loop dan rechts uit beeld om bij een splitsing te komen. Kies de linker weg en ga het gebouw binnen. Loop een paar schermen verder tot je bij een standbeeld komt. Rechts van het standbeeld pak je de Knowledge 3 op. Ga weer een paar schermen naar het noorden en je zult uiteindelijk bij een fontein komen. Naast de fontein ligt een Skeleton Key, die je natuurlijk meeneemt. Ga verder naar links en naar boven en in het volgende scherm volg je het pad een ander scherm in. Je kan hier drie kanten op. Naar boven, naar rechts of naar beneden. Ga naar rechts en je komt uit bij een save point. Rechts in beeld ligt weer een zakje, dat je oppakt om de Beetle Warp te krijgen.

Je kan nu dus de teleporteur gebruiken, maar hierdoor kom je terug bij de teleporteur die je eerder zag. Dat heeft dus geen nut, dus ga terug naar de

kruising waar je net was. Kies nu de weg naar beneden en blijf deze volgen tot je bij een huisje komt. Ga naar binnen en pak daar een nieuw wapen, de Aquazor, op en ga weer naar buiten. Volg het pad naar beneden, soms afbuigend naar links, tot je weer terecht komt bij de bekende splitsing. Ga hier ook weer verder naar beneden en in het volgende scherm naar links. Als je in het volgende scherm komt, zie je een pad naar rechts lopen, net boven een soort stenen wiel. Ga hier in en blijf de richting volgen tot je bij een schatkist komt. Open de kist met de Skeleton Key, en krijg vier keer Meta-Mugwort, vier keer Shab Liquor en een Iron Headband. Loop dan terug zoals je gekomen bent, bij de bekende splitsing weer rechts en verder tot je bij het huisje komt. Hier moet je vechten. Deze vijand zou geen probleem moeten zijn. Roep gewoon één van je minions op en blijf aanvallen, ook met Special en Magic als je wilt. Hierna loop je weer naar het noorden om bij de kruising aan te komen. Neem nu de bovenste uitgang en ga Koris z'n huis binnen. Je krijgt van hem de Dragonfly Key. Als je terug bent in Syrus, kan je naar het verhaal van Garai luisteren als je wilt. Maak je weer klaar voor de reis door het Dragonfly Forest. Ga naar Mahbu om je minions te kruisen, inspinnen of te wisselen. Of niets natuurlijk. Koop en verkoop items en wapens, die trouwens na ieder deel van het spel nieuw te krijgen zijn. Ga dan naar de Forest Gates en dan de Barrier Gate. Daar loop je naar de tweede deur van rechts en gebruik je de Dragonfly Key.

/ 3 \
\ C / DRAGONFLY FOREST /

Volg het pad naar het noorden, vecht tegen wat minions, pak onderweg een blauw zakje op en je zult uiteindelijk bij een splitsing komen. Neem hier het linker pad, dat dus niet verhoogd omhoog loopt maar gewoon op de grond blijft. Volg het pad een stukje verder naar een pleintje met een beeldje en een Skeleton Key op de grond. Pak deze op en ga door de uitgang rechts boven in beeld naar de volgende ruimte. Loop onder de brug door en volg de weg een ander gebouwtje in. Als je daar binnen bent ga je door de gang in het midden van het beeld, dus niet door de poort rechts boven in beeld. Verderop in de gang ga je door de uitgang rechts van je en daarna loop je verder de heldere gang in. In de volgende ruimte kies je de uitgang die rechts boven aan de trap te vinden is. Volg het pad naar een kruising. Het maakt niet uit welke richting je hier kiest, want je komt uiteindelijk wel op hetzelfde punt terecht. Volg het pad dat je gekozen hebt tot je bij een persoon bij een hutje terecht komt. Je moet met hem en z'n minion vechten, dus loop naar hem toe. De stroper zelf is niet zo moeilijk te kloppen, maar zijn minion is een stuk moeilijker! Je kan het beste een minion met element water tegen hem gebruiken en dan flink Special en Magic gebruiken! Als je hem verslagen hebt krijg je wat items van hem, zoals de Larva Key. En uit z'n hut pak je nog de Magic Usage 2. Ga terug naar de kruising en ga naar beneden en rechts, terug naar waar je vandaan kwam. Loop terug tot het trappetje. Ga het trappetje af en dan door de poort rechts in beeld. Hier staat een schatkist, die je open maakt voor vijf keer Agni Seal 1, drie keer Agni Seal 2 en één keer de Silver Crown.

Ga terug naar de vorige kamer, met het trappetje. Volg dit pad naar beneden en door de volgende gang om terug te komen in een andere ruimte. Ga dan naar boven om in een gebied te komen waar je nog niet bent geweest. Laat de uitgang naar links even zitten en ga naar boven door een lange gang om bij een groot gat terecht te komen. Volg de spiraal naar beneden en ga daar door de deur. Volg het pad naar beneden en pak de Skeleton Key van een heuveltje aan het eind. Loop rechts om het heuveltje heen en activeer het witte licht, waar je later wat aan hebt. Ga nu nog niet verder, want je moet eerst een kist gaan openen. Ga dus terug naar de spiraal en daar weer naar boven, door de gang terug naar de plaats waar je eerst de poort links in beeld voorbij bent gegaan. Ga daar naar binnen en naar beneden de trap af om de kist te openen. Je krijgt Chestnut Oil, Bletilla Oil en een Tendai Uyaku. Ga terug en kies dan

een paar keer de uitgang onder in beeld om weer uit het gebouw te komen. Loop buiten ook weer naar beneden om terug te komen op het pleintje met de beeldjes, waar je de eerste Skeleton Key vond. Loop weer een paar keer naar beneden tot je terecht komt bij de allereerste splitsing. Neem nu de rechter weg, die ook een beetje omhoog loopt. Volg het pad, en in het scherm vóór het grote plein pak je links in beeld de Knowledge 4 op. Loop dan het plein op en ga er via de uitgang links boven in beeld waar vanaf. Loop over het bruggetje en door naar het volgende scherm. Volg het pad verder tot je bij een splitsing aankomt. Ga daar links en pak helemaal aan het eind van het pad de Magic Usage 1 op bij het beeld. Ga dan terug naar de splitsing en neem nu het rechterpad. Bij de driehoek in het midden druk je op kruisje om de Larva Key te gebruiken en daarmee een deur te openen. Ga door de deur en save bij het save point. Kies dan twee keer de uitgang boven in beeld. In het scherm waar je dan terecht komt hangt een zakje aan een tak rechts in beeld. Pak deze en loop dan verder om het gevecht met Kikinak te beginnen.

Kikinak gebruikt geen minions, dus het maakt eigenlijk niet uit welke minion jij gebruikt. Kies gewoon je sterkste uit en maak het gevecht af. Als je hem verslagen hebt krijg je een Great Walnut. Na het gevecht vraag je hem naar de Calabas Herb om Calabas Powder en de Spider Key te krijgen. Als je het gesprek beëindigt krijg je ook nog de Ocarina. Daarna ben je meteen weer terug in Syrus. Praat met Garai over de beschikbare onderwerpen en save daarna je game. Op dit punt kan je de minions heel sterk maken door terug te gaan naar het Dragonfly Forest, en dan naar de plek waar je Kikinak tegenkwam. Gebruik de Ocarina om hem op te roepen zodat hij tegen je zal vechten. Je kan dit net zo lang doen als je zelf wilt, en soms krijg je ook nog iets van hem. Als je er genoeg van hebt ga je naar de uitgang boven in beeld in het scherm waar Kikinak was. Pak naast het save point de Dragonfly Warp op en save als je wilt. Ga daarna op de teleporteur staan om in een nieuw gebied te komen. Volg het pad een paar keer naar rechts tot je bij een gebied komt met water en drie deuren met lichtjes er boven. Kies de deur helemaal rechts en ga er door heen. Ga hier voor de steen staan en druk op kruisje, zodat de middelste deur open gaat. Loop dan terug en ga door de middelste deur. Rechts in beeld ligt een item genaamd Secret Of Killing. Als je het nu pakt zal Kikinak het van je afnemen, dus laat het even liggen. Onthoud dat het hier ligt, je kan het later namelijk wel pakken! Gebruik de Hunter's Earring om terug te komen bij de Barrier Gate. Ga vanaf daar terug naar Syrus en sla nieuwe wapens en items in om daarna naar het Spider Forest te gaan via de Barrier Gate.

/ 3 \
\ D / SPIDER FOREST /

Volg het pad tot je bij een kruising komt. Ga daar links een weggetje in de muur in. Loop weer een stukje verder en ga bij de splitsing nu rechts. Tegen de muur staat een speer, de White Horn. Neem deze natuurlijk mee en rust het wapen uit als het sterker is dan je huidige wapen. Ga een scherm terug en neem nu de linker weg. Volg het pad tot je boven in beeld een lichte deur ziet. Ga daar niet heen, maar kies weer het linker pad en volg dit tot je uiteindelijk weer bij een stroper komt. Loop hem voorbij en ga naar beneden. In het volgende scherm pak je een zakje op. Loop dan door naar het volgende scherm en kies daar de uitgang onder in beeld. In het volgende scherm ga je ook gewoon recht naar beneden om bij een teleporteur en een save point terecht te komen. Pak het zakje op voor de Spider Warp en save hier. Loop weer twee keer boven het scherm uit en dan twee keer rechts het scherm uit, om weer terug te komen bij de stroper. Deze keer vecht je wel met hem. Hij gebruikt deze keer een andere minion als eerst. Hij heeft nu een Lagoat, die het element wind heeft in plaats van water, zoals eerst. Haal er dus een minion bij met het element vuur en versla z'n minion. Maak daarna de stroper zelf af. Als je hem verslagen hebt krijg je een item, waarna je weer terug gaat naar de teleporteur. Daar kom je door twee keer links te gaan en dan weer twee keer

naar beneden. Save als je wilt en ga dan via de teleporteur naar een ander gebied. Ga hier rechts het scherm uit en dan link in het volgende scherm. Volg dan de weg naar een open plek waar je Yami tegenkomt. Als ze je het vraagt, geef je haar de Kickleberry. Praat nog wat met haar als je wilt, maar vergeet niet na het gesprek de Knowledge 5 mee te nemen die boven in beeld ligt. Ga weer terug naar de teleporteur en reis weer terug naar het andere deel van het bos. Loop naar boven en ga links in het volgende scherm om bij Yamu te komen als je een beetje doorloopt. Praat met hem als je wilt, maar je schiet er niets mee op. Pak de Merging 2 daar op en ga dan terug naar het vorige scherm. Ga dan weer rechts en dan door de ribbenkast naar beneden. Volg dan het pad verder naar beneden tot je weer bij een splitsing komt. Neem degene aan de linker kant van het scherm, loop naar beneden en ga dan weer links het scherm uit.

Je komt nu bij Totoyamu. Hij vraagt je om je ring, dus geef deze hem en vraag hem naar de Calabas om er wat van te krijgen. Na het gesprek ben je meteen weer bij Garai thuis. Na het gesprek met haar en de andere dorpswijzen krijg je de Champion's Belt. Neem deze mee en zoek Totoyamu weer op in het bos. Hij geeft je de ring terug, maar vraagt wel de Champion's Belt. Na het gesprek pak je de Merging 1 nog op. Ga dan een scherm terug en loop dan helemaal naar het noorden om na een hele tijd bij de lichtgevende deur te komen. Saven lijkt me hier verstandig! Ga door de deur en volg het pad tot je bij een splitsing rechts in beeld komt. Neem het bovenste pad en pak het zakje in het volgende scherm. Ga nu terug naar het vorige scherm en neem nu de onderste weg. In het volgende scherm ga je door de uitgang boven in beeld. Volg de weg over een brug om bij een save point en een kist uit te komen. Open de kist voor een Yellow Bead, Kukumira Oil en Ichnishi Oil. Loop dan terug, via de brug, naar de splitsing. Ga hier nu rechts uit beeld om bij een soort krater uit te komen. Loop via het bovenste pad langs de krater en pak de Skeleton Key uit een inham in de rotsen. Ga dan door de uitgang een stukje verder naar rechts. In het volgende stuk kom je haast alleen maar bomen tegen. Aangezien deze bomen leuke goocheltrucs uithalen is het handig om een minion te hebben met een hoge Magic Defense. Er is hier maar één pad mogelijk, dus negeer alle zijtakken en je zult uiteindelijk bij de belangrijke boom aankomen en een filmpje te zien krijgen. Daarna zal je weer in het dorp zijn. Maak je weer klaar voor het volgende deel. Koop dus nieuwe wapens en items als je die nodig hebt. Als je er klaar voor bent ga je naar Chief's Estate. Op het binnenplein praat je met de bewaker en ga daarna weer naar Garai's Home. Je krijgt automatisch de Moth Key en je praat ook met Mahbu. Ga dan weer via de Forest Gates naar de Barrier Gate. Kies de linker deur om in het Moth Forest te komen.

/ 3 \
\ E / MOTH FOREST /

Als je door de deur komt loop je door naar het volgende scherm, waar je de trap op gaat. Pak het zakje op dat links in beeld op het muurtje ligt en ga daarna rechts het beeld uit. Volg het pad verder tot je bij een scherm komt waar je zowel links, rechts en rechtdoor kan. Ga door de linker deur en maak de kist open. Je krijgt twee keer Bitter Mugwort, twee keer Special Liquor en een Tendai Uyaku. Ga daarna terug naar de vorige ruimte, een stukje naar boven en dan naar links. Loop naar het beeld en er voorbij, naar boven het volgende scherm in. Ga daar links om bij een save point en een nieuw wapen, de Whistler, te komen. Ga dan een scherm terug en dan naar boven het stenen gebouw in. Beklim binnen het kleine trappetje om op de verhoging te komen en het zakje te pakken. Vervolg daarna je weg naar boven, na het trappetje afgegaan te zijn. In het volgende scherm pak je helemaal boven tegen de muur een Skeleton Key op. Verlaat het stenen gebouw door weer een paar keer naar beneden te gaan en loop daarna gewoon door naar beneden tot je weer terecht komt bij het grote stenen beeld. Loop om het beeld heen naar rechts om daar

door de deur te gaan. Je komt bij een soort poort met een mechanisme ervoor. Deze werkt nog niet, dus ga links het scherm uit. Loop een stukje naar boven om via het trappetje verder te kunnen. Volg dan het pad naar beneden en nog een trappetje af om bij een kist te komen. Open de kist en je krijgt drie keer Urvy's Blessing, een Sparrow Ruff en drie keer Great Walnut. Volg het pad terug naar de deur met het mechanisme, waar je naar beneden gaat om terug te komen bij het beeld. Ga nu weer een paar keer naar beneden om uit te komen bij de eerste kruising. Kies nu de rechter deur en volg het pad naar een open plek met een bouwwerk in het midden. Loop er om heen en ga boven het beeld uit.

Volg de kronkelige weg, maar stop als je wat rare tekens op een muur ziet. In het midden van het beeld ligt nog een Skeleton Key, verborgen naast de bloemen, op een verhoging. Blijf daarna de weg volgen en je zult uiteindelijk bij de stroper uitkomen. Vecht met hem en z'n minion. Z'n minion is weer een soort geit, die natuurlijk weer iets sterker is dan de vorige keer. Pak er meteen een minion bij met het element Wind en val de minion en daarna de stroper aan tot je ze allebei verslagen hebt. Dit gevecht zal niet al te moeilijk zijn, als je minions tenminste ondertussen wat sterker geworden zijn. Na het gevecht krijg je nog wat items en ook de Pupa Key. En raad eens waar je die kan gebruiken? Volg het pad helemaal terug naar de eerste kruising. Ga daar weer naar boven en ga bij het grote beeld waar rechts door de deur in de muur. Loop naar het mechanisme bij de grote poort en gebruik de Pupa Key. Loop door de poort en ga in het scherm er na links. Pak de Skeleton Key op en loop terug. Kies de andere route en blijf het pad volgen. Je komt bij een groot gebouw met een poort en een save point er voor. Ga het gebouw binnen. Na alle aanwijzingen en kletspraak tref je voorbereidingen voor je volgende reis. Door een hal terug te gaan kan je in de hallen links en rechts dingen kopen en Nagi magie laten uitvoeren. Save als je er klaar voor bent en ga naar de eerste onderwereld door de deur naast het save point te gaan. Zoals uitgelegd ben je er nu dus op uit om de drie overige juwelen te krijgen, die je krijgt na het verslaan van de bijbehorende bazen. Je hoeft dus niet weer alle bossen uit te pluizen, want je kan gewoon naar de locatie van de baas in dat bas toelopen, vechten en weer weggaan.

/_3_\n_____
/ F / NETHERWORLD BEETLE FOREST /

Train in dit bos vooral je minions met het element Water. Je moet namelijk vechten tegen een baas met het element Vuur, dus is een goede Water minion nooit weg. Volg het pad naar boven en blijf het ook volgen. Je komt langs de teleporteur. Negeer deze en ook de weg het stenen gebouw in, in het volgende scherm. Loop dus verder naar links en volg het pad gewoon verder. Verderop negeer je ook het pad naar rechts en blijf je gewoon doorlopen tot je bij een splitsing komt. Ga links en loop het stenen bouwwerk binnen. Binnen loop je verder, om het beeld heen en weer naar buiten. Loop verder via het pad naar de fontein, er om heen en dan boven het beeld uit om bij Koris z'n hut aan te komen. Loop eerst even een paar schermen naar beneden om een Skeleton Key te vinden in het huisje wat je tegenkomt. Ga dan terug naar de hut en een scherm naar rechts om je game op te slaan en ga dan Koris z'n hut binnen. Vecht tegen de Fire Boss en z'n minion. De Fire Boss zelf is niet zo moeilijk, het is de minion die het zo lastig maakt. Kies dus een Water minion en gebruik zoveel mogelijk Special en Magic tot je ze allebei verslagen hebt. Waarschijnlijk moet je meerdere minions gebruiken. Als je klaar ben pak je de Jewel Of Fire en keer je terug naar de Nagi tempel. Ik raad je aan eerst flink je minions te trainen, en vooral die met het element vuur. Ga dus het volgende bos in om nieuwe minions te doden en te vangen. Keer daarna terug naar de Nagi tempel en maak je klaar. Zorg voor goede minions, wapens en items en ga naar het volgende bos door de deur naast het save point.

/_3_\n_____

Train in dit bos vooral je minions met het element Vuur. Je moet namelijk vechten tegen een baas met het element Wind, dus is een goede Vuur minion nooit weg. Je moet nu weer naar de plek waar je Kikinak voor het eerst tegenkwam. Maar je moet ook nog een item oppakken dat je hier vorige keer hebt laten liggen, als het goed is. Als je deze wereld binnenkomt volg je het pad naar de splitsing. Ga hier links, dus niet het steen op en naar boven. Volg het pad naar een pleintje en ga daar weer weg via de uitgang boven in beeld. Loop onder het bruggetje door en het gebouwtje binnen. Loop door de uitgang links boven in beeld en in het volgende scherm loop je gewoon naar boven. Je ziet nu een uitgang links en een lange verlichte gang. Volg de spiraal naar beneden en ga daar door de deur. In het volgende scherm volg je gewoon het pad. Hierna kom je bij wat water aan. Loop rechts van de rots naar beneden en check of het lichtje brandt. Zo niet, zorg daar dan voor. Loop dan terug naar boven en ga nu links van de rots met de trap naar beneden, ga naar rechts via het pad als je beneden bent aangekomen. Hier heb je de keuze uit drie deuren, waar je de middelste van kiest en daar doorheen gaat. Links in beeld is een save point, maar rechts van je ligt nog het Secret Of Killing item, als je dat nog niet eerder gepakt had.

Hier ligt als het goed is ook een Skeleton Key. Save hier als je wilt en loop daarna terug naar waar je binnen kwam in deze ruimte. Loop weer naar rechts, de trap op en dan via de uitgang bij de rots naar beneden. Volg het pad en daarna de spiraal totdat je weer uit de verlichte gang komt. Loop verder naar beneden en daarna nog twee keer. Volg het pad via het pleintje terug naar de eerste splitsing. Ga nu wel via het stenen pad naar boven en volg het pad naar een ander pleintje en loop daarna verder en over een brug heen. Bij de splitsing die je tegenkomt ga je rechts en daarna onder de poort in het midden door. Save hier als je wilt en volg dan het besneeuwde pad om aan te komen bij Kikinak. Je had het al door, Kikinak is de volgende baas. Hij gaat dus een minion met het element Wind gebruiken. Roep dus een Vuur minion op en ga zijn minion te lijf. Wissel als het nodig is en voorzie je minions van items zo nu en dan. Als je de minion verslagen hebt pak je de Wind Boss nog. Als je ze verslagen hebt krijg je weer wat items en keer je terug naar het Nagi paleis. Doe weer hetzelfde als eerst. Je hebt nu nog de Earth Boss te verslaan, dus trek er op uit om je minions met het element Aarde te trainen. Maak je klaar voor het volgende bos door nieuwe items en eventueel wapens te kopen. Save en ga door de deur naar het volgende bos.

Train in dit bos vooral je minions met het element Wind. Je moet namelijk vechten tegen een baas met het element Aarde, dus is een goede Wind minion nooit weg. Je kan de Earth Boss vier keer verslaan in deze wereld, maar de eerste drie keer vecht hij zonder minion. De vierde keer is noodzakelijk en daar zal hij wel met een minion vechten. Je kan de volgende alinea's dus wel volgen, maar als je de baas niet vier keer wilt verslaan ga je niet naar de aangegeven plek! Als je begint in het bos volg je het pad naar de eerste splitsing. Ga hier links en loop door naar de volgende splitsing waar je dan rechts gaat. Blijf nu het pad steeds naar boven volgen, zonder de afslagen te nemen. Je komt uiteindelijk bij een huisje uit. Loop het huisje in en er dan weer uit om het eerste gevecht tegen de Earth Boss te laten beginnen. Het is een makkie, gebruik gewoon al je minions en hij is zo dood. Natuurlijk is een Wind minion een goede keus, ook omdat je deze moet trainen voor het laatste gevecht tegen de Earth Boss. Volg het pad weer helemaal terug naar beneden, tot je uitkomt bij de tweede splitsing. Je komt van de rechter kant, dus ga je nu links. Volg het pad tot je bij een splitsing komt waar boven een verlichte deur te zien is. Ga daar niet heen, maar loop verder door naar links. Loop via

dit pad verder naar een splitsing waar een grote schedel ligt. Ga hier links en blijf naar links lopen zonder afslagen te nemen om bij een open plek met een Skeleton Key te komen. Loop daarna een scherm terug en ga hier naar beneden. In het volgende scherm is links onder een uitgang waar je naar toe moet. Hier kom je voor de tweede keer de Earth Boss tegen. Versla hem met een Wind minion. Ga weer een scherm terug en daar naar beneden om bij een save point te komen als je wilt saven.

Zo niet, ga dan naar boven en dan naar rechts tot je weer terugkomt bij de grote schedel. Loop naar boven en volg het pad tot je weer bij de verlichte deur komt. Als je wilt saven kan je naar de deur toelopen, maar zorg wel dat je hier rechts verder gaat en niet door de deur! Blijf het pad verder naar beneden volgen tot je aankomt bij de allereerste splitsing van dit bos. Loop gewoon helemaal door naar rechts om door de gleuf daar te gaan. Je komt bij een teleporteur en een save point. Loop hier voorbij en dus verder naar rechts. Een scherm verder zie je een afslag naar links. Neem deze afslag en loop door naar het einde om weer met de Earth Boss te vechten. Gebruik weer een Wind minion. Tijd om nu voorgoed met die Earth Boss af te rekenen. Loop terug zoals je gekomen bent en blijf het pad naar beneden volgen tot je weer terugkomt bij de eerste splitsing van dit bos. Neem nu de linker gleuf in de rotsen en volg het pad. Bij de splitsing ga je links om verderop uit te komen bij de verlichte deur. Ga hier naar toe en save als je wilt, ga daarna door de deur. Achter de deur volg je het pad naar de splitsing. Kies hier eerst de bovenste weg en gebruik een Skeleton Key op de kist voor drie keer Bitter Mugwort, drie keer Special Liquor en twee keer Great Walnut. Loop dan terug en kies het onderste pad. In het volgende scherm neem je de weg die naar boven loopt. Volg de brug naar een save point. Het lijkt me verstandig om te saven, aangezien het nu echt gevaarlijk wordt. Loop dan weer terug en vervolg je weg naar rechts. Je komt in het volgende scherm bij een grote krater terecht. Loop via de onderkant, want daar staat een kist die je kan openen voor drie keer Urvi's Blessing, drie keer Agni's Blessing en een Tendai Uyaku.

Loop dan verder naar rechts en ga daar door de verlichte uitgang. In dit stuk is er maar één pad mogelijk, dus volg dit helemaal naar het einde zonder afslagen te nemen. Je komt nu bij het eindpunt, waar je voor het laatst de Earth Boss moet verslaan plus zijn minion. Haal er meteen een Aarde minion bij en val de Earth Boss aan als je de kans hebt, nog voordat hij z'n minion opgeroepen heeft. Als dat zover is pak je hem met specials en misschien ook met magic als je dat kan. Als de minion verslagen is, dan is de Earth Boss zelf nog een makkie. Deze baas is op zich niet zo lastig, en je krijgt ook nog een nuttig iets van hem. Maar nu moet voorbereidingen treffen voor het echte werk want de eindbaas komt er aan! Nadat je het laatste juweel hebt gevonden komt de Chosen One Of Darkness tevoorschijn, iemand die je bekend voor moet komen! Ook de eindbaas is niet al te lastig, als je maar goed weet om te gaan met je minions. Het gevecht begint meteen, dus helaas ga je met verzwakte minions de strijd in. De minion van de Chosen One kan van element veranderen, dus zal jij regelmatig van minion moeten veranderen. Gebruik steeds de minion die sterk is tegen het element dat Cushidra op dat moment heeft en maak altijd gebruik van de specials! Cushidra kan zichzelf helen als hij als element Water heeft, dus probeer hem daar zo snel mogelijk vanaf te krijgen. Als je goed van minion wisselt en volop gebruik maakt van je specials is deze minion zo verslagen. Daarna de Chosen One nog, maar die heb je helemaal zo neer, als je minions tenminste nog leven. Dat was het, je hebt de baas verslagen en krijgt het einde voor je kiezen. Geniet van de verrassingen die het filmpje te bieden heeft, veel plezier ermee!

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

/ 4 \
\
A / SLOTWOORD /

Hoewel het spel erg kort is, is het zeker leuk om te spelen. En aangezien het voor RPG begrippen zeker erg kort is, is het makkelijk om er een FAQ voor te schrijven zonder je motivatie te verliezen. Gewoon een goed spel, ik kijk uit naar deel twee op de PlayStation 2!

/ 4 \
\
B / CREDITS /

[GENKI]

Ze hebben het voor elkaar gekregen een leuke op Pokémon lijkende game in elkaar te zetten.

[GAMEFAQS]

Voor het plaatsen van dit document.

[NEOSEEKER]

Voor het plaatsen van dit document.

[SUPERCHEATS]

Voor het plaatsen van dit document.

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