

If you want this FAQ on your site, just E-Mail me and I'll give you the permission. Anyway, you still CANNOT modify it. If there is something in this guide you don't like, just tell me and I'll consider the possibility of modify it.

Otherwise, if you see that I don't answer you at your e-mails, you CAN publish this FAQ, as long as you give me full credit and you DON'T modify it, ok?

-

Questa FAQ non può essere modificata in alcun modo. Non può essere pubblicata in alcun sito senza il mio permesso, i siti che possono pubblicarla sono:

<http://www.gameFAQs.com>

<http://www.gameresource.altervista.org>

<http://faqs.ign.com>

<https://www.neoseeker.com>

Se vuoi questa FAQ sul tuo sito, semplicemente mandami una E-Mail e te lo permetterò. In ogni caso, NON PUOI modificarla. Se c'è qualcosa nella mia guida che non ti piace, dimmelo e considererò la possibilità di modificarla.

Oppure, se vedete che non rispondo alle vostre e-mail, POTETE pubblicare questa FAQ, ma non dovete modificarla e dovete citarmi come l'autore di essa, ok?

-

Ovviamente, come in una qualsiasi altra faq, sono ben accetti consigli, opinioni, suggerimenti, critiche (soprattutto queste :P) e altro...

Una piccola cosa: per favore non continuate ad assillarmi con le e-mail chiedendomi perchè la guida non è completa... ok, va bene una piccola domandina, comunque, ma ho anch'io i miei impegni... sì, direte voi, rispondere a una e-mail non richiede lunghi tempi ma è comunque snervante, rispondo io...

Comunque la sto portando avanti anche se gli aggiornamenti sono molto distanti tra loro... preferisco fare così invece che tanti piccoli aggiornamenti veloci... è una mia scelta... comunque niente esclude che possa fare anche aggiornamenti veloci in un periodo... dipende da come mi sento e da come credo (a mio modesto parere) la guida possa meglio proliferare...

NOTE: From here ahead, the FAQ is ITALIAN only! I don't think I'll make an English FAQ...only time will tell!

UPDATE: Since I'm working on other FAQs as well, I'LL NOT make an English COMPLETE guide... maybe I'll write only a little walkthrough here... I don't think, though, it'll be accepted... well, however there are so many better English faqs here so... check'em. They're way better than this guide (I THINK...if you are italian, it's better you read THIS faq since it's really complete, trust me... if you don't see something, it surely will be added soon) :)

In questa guida troverete tutto il necessario per completare al 100% Golden Sun!
Vi consiglio di visionare l'ottima (almeno spero ^^) sezione Djinn, le Opinioni,
le FAQs e ovviamente la mitica Soluzione! Buona...permanenza!!

ATTENZIONE: Questa FAQ, eccetto per la sezione spoiler-free (se non la trovate vuol dire semplicemente che non l'ho ancora fatta...aspettate ancora un po', che diamine!!), contiene appunto moltissimi spoilers, cioè rivelazioni importanti su personaggi, trama e altro! La sezione spoiler-free contiene solamente un walkthrough senza rivelazioni, perchè è praticamente impossibile descrivere personaggi, trama (questa poi), abilità, psinergie (già qui...), djinns senza svelare qualcosina... non parliamo poi dei boss! Quindi se non volete spoilers...sapete dove andare, non preoccupatevi, presto questa guida sarà all'ennesima potenza!

--Indice dei contenuti--

N.B. Alcune sezioni sono molto ampie, per cui consiglio di eseguire una ricerca nel testo per trovare ciò che state cercando in particolare, anche se i risultati potrebbero essere moltissimi... lo dico perchè non si capisce bene quando una sezione incominci e quando finisca... di solito ciò è indicato da quelle specie di Ascii Arts di bauli presenti...cercatele!

All'interno di alcune sezioni e sotto sezioni possono esserci altri piccoli paragrafetti (ad esempio, in Controlli Base del Gioco troverete anche descrizioni sulle battaglie ect)...

Ok, nel caso non l'abbiate notato, ho inserito dei codici accanto ai nomi delle sezioni, in modo da rendere più facile il giungere ad esse, dato che i trucchi gameshark incasinavano tutto alla grande. Spero di esser stato d'aiuto... come? Mi chiedete perchè ho usato la F? Non so, una lettera a caso! (Giuro!)

AGGIORNAMENTO: Niente più codici Gameshark: sono troppi e inoltre era praticamente impossibile capirne il funzionamento (avrei dovuto metterli tutti in 2 colonne e avrei impiegato mesi per farlo).

1) Informazioni generali	#F000
1.2) Manuale di gioco	#F001
2) Lista personaggi	#F002
2.1) Lista città	#F003
2.2) Lista continenti e luoghi	#F004
3) Lista armi e chi può usare cosa	#F005
3.1) Lista scudi e armature	#F006
3.2) Lista oggetti vari	#F007
4) Lista Djinn, i loro effetti e dove trovarli	#F008
4.1) Controlli base del gioco	#F009
4.2) FAQs	#F010
5) Lista Psinergie, i loro effetti e il costo PP	#F011
5.1) Lista oggetti portatori di Psinergia	#F012
6) Soluzione	#F013
6.1) Lista boss	#F014
6.2) Missioni secondarie	#F015
6.3) Opinioni	#F016
6.4) Trucchi	#F017
7) Crediti e ringraziamenti	#F018

```
/          GOLDEN SUN          \  
*=====*  
*=== INFORMAZIONI GENERALI ===*  
*=====*
```

#F000

Qui trovate informazioni generali su questo gioiellino Nintendo: le caratteristiche principali, le opinioni, i pro e i contro, eccetera eccetera...

A proposito... per chi proprio non sa una parola di inglese, Golden Sun significa Sole Dorato..o Sole D'Oro...il significato del titolo sarà però svelato nell'episodio 2: L'Era Perduta (The Lost Age).

Titolo: Golden Sun

Autore: Camelot Software Developing - ramo della Nintendo

Nuovo?: No, remake del film Golden Sun: The Broken Seal, almeno così si dice...il

film comunque esiste... UPDATE: anche se sembra sia un film di Bruce Lee...-_-
no
comment!

Sistema: Game Boy Advance (e comunque anche Game Boy Advance SP)

Tipo di gioco: GdR (Gioco di Ruolo)

Compatibile con: GameBoy Advance, GameBoy Advance SP

Altre caratteristiche: collegamento Cavo Link (2 giocatori)

Personaggi controllabili: 4

Tasti usati: tutti (PAD+A+B+START+SELECT+L+R)

Contenuti: cartuccia, esauriente manuale di gioco (sempre con traduzioni ignominiose)

Serial: AGB-P-AGSI

Trucchi: ritorno all'ultimo santuario visitato, rinominare i personaggi.

Caratteristiche scritte sul retro della scatola:

Un'avventura epica sta per rischiarare le tenebre...il male si sta lentamente impadronendo del mondo. Le forze dell'oscurità stanno per scoprire la micidiale arte dell'Alchimia: l'umanità è a un passo dal baratro! Tu, insieme ai tuoi compagni, rappresenti l'ultima speranza: grazie ad armi formidabili, ai poteri magici della Psinergia e ad un drappello di creature elementali, sarai chiamato ad un'epica lotta contro il male! Di pure addio al tuo passato: con Golden Sun, il sole d'oro, si aprono nuovi orizzonti davanti a te!

- Un grandioso gioco di ruolo per il tuo Game Boy Advance!

- Troverai una grafica eccezionale, una storia avvincente ed un mondo incredibilmente vasto!

- Collega la console con il Cavo Game Link per Game Boy Advance (venduto separatamente) per misurare le forze in una sfida implacabile!

Importante: Non collegare il cavo Game Link per Game Boy Advance ad una console contenente una versione del gioco in una lingua diversa, altrimenti i dati salvati

potrebbero andare perduti.

EUROPEAN PATENT NO. 378, 385
GAME BOY ADVANCE GAME PAK (AGB-002)

(C) 2001, 2002 NINTENDO/CAMELOT.
TM AND (R) ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.
(C) 2002 NINTENDO.

ORIGINAL NINTENDO SEAL OF QUALITY

Gli screenshots del gioco presenti sul retro della scatola mostrano una finestra di dialogo tra, ovviamente, Isaac, e una persona di Tolbi che dice: Il Colossum sta per finire...è un po' triste! (Certo che dovevano proprio esaltare la traduzione pessima? Cos'è che è triste? Il fatto che il Colossum sta per finire, o il Colossum? ...) Si trovano inoltre una schermata dove Ivan lancia un Turboraggio e infine una dove si vede l'evocazione di Procne (3 Djinn Vento Standby, vedi sotto sezione Djinn).

PRO: Ottimo sistema di battaglia, musiche accattivanti, gioco con la grafica migliore di tutti, per il GBA. Moltissime armi, armature e protezioni a disposizione. Buoni personaggi. Molti oggetti, dungeon in ottimo stile Jrpg. Per essere pignoli, diciamo pure che gli effetti in battaglia sono straordinari (anche se una bella aggiunta sarebbero potuti essere i backgrounds mobili... ma non si può avere tutto, è pur sempre un GBA).

CONTRO: Storia non molto sviluppata e principalmente lineare, di city-stile come intendo io: ovvero ogni città ha un problema che non c'entra con la trama e dovrete risolverlo per continuare l'avventura. Battaglie troppo frequenti, traduzione italiana ORRIBILE. Enigmi a volte frustranti e con soluzioni non sempre ovvie agli occhi dei meno esperti. Blocchi oggettivi frequenti, ovvero, se non avete fatto X o Y in città Z, non potrete fare U... è un gioco che richiede comunque un po' di cervello e ingegno per essere felicemente completato...

COSA NE PENSO IO: E' un ottimo gioco che mi ha regalato emozioni irripetibili la prima volta che l'ho provato...tutti lo osannavano e io neanche sapevo cosa fosse...ero rimasto a Tekken Advance, La Valle Incantata e il Laboratorio di Dexter...gli unici giochi del GBA a cui giocavo...ehh! Riesce a divertirmi anche ora che sono a più di 80 ore di gioco con una partita, perchè ne avevo iniziate altre 2... il mio obiettivo è ovviamente raggiungere il livello 99, NON in GS2 ma proprio nel primo gioco, senza trucchi nè altro... so che richiederà pazienza e ancora minimo 2 anni di allenamenti ferrati ma credetemi, non sono mai stato così deciso! E' il gioco (con Golden Sun 2) con la grafica migliore di tutto il Game Boy Advance... forse solo Sword of Mana riesce

flebilmente a tenergli testa ma neanche poi tanto... e tutti parlano di Pokémon...

Golden Sun è pur sempre un gioco Nintendo, ma riesce a far mangiare la polvere a tutti i giochi di Zelda e Pokémon su GB e GBA (per quanto mi riguarda anche a quelli di N64 e GC ma sono solo opinioni...).

COSA NE PENSANO ALTRI: Non conosco persone a mezza via...un po' come Final Fantasy 8, o si ama Golden Sun o lo si odia... tutte le persone che conosco lo amano, le altre o non ci hanno giocato o lo odiano... (ma sono comunque rare)...la causa principale di tutto questo odio è la presunta storia debole e troppo lineare...giudicate voi! Secondo me non è quella schifezza, certo non è assolutamente all'altezza di altri RpG, lo dico e lo ammetto, ma non è male, tutti i fatti e le situazioni dell'Alchimia sono ottimamente sviluppati. Il seguito, poi, ha una storia ancora più bella ma i personaggi non sono granchè... a voi la scelta di provare questo o The Lost Age (ovviamente consiglio vivamente questo poichè è il primo... no?)

```
_____  
/          GOLDEN SUN          \  
*=====*\br/>*===  MANUALE DI GIOCO  ===*\br/>*=====*\
```

#F001

Ecco: qui trovate la trascrizione completa del manuale di gioco di Golden Sun, comprendente informazioni di gioco e informazioni tecniche!

Golden Sun - Manuale di Istruzioni

Grazie per aver scelto la cassetta di gioco GOLDEN SUN per Game Boy Advance Nintendo.

IMPORTANTE: Leggere attentamente il libretto di Precauzioni e informazioni accluso a questo prodotto prima di utilizzare il Game Boy Advance, la cassetta di gioco o gli accessori. Il libretto contiene anche informazioni importanti sulla garanzia e l'assistenza.

Leggere attentamente questo manuale di istruzioni per poter trarre il massimo divertimento dal gioco. Successivamente conservarlo per consultazioni future.

E' STATA SCATENATA UNA FORZA SEGRETA

Nascosto ai piedi del Monte Aleph, la cima più sacra sul continente dell'Angara, si trova un placido villaggio chiamato Vale. Da tempo immemorabile gli anziani di questo remoto paese custodiscono il Tempio di Sol, che si erge sul fianco della sacra montagna dove l'antica scienza dell'Alchimia è tenuta segreta.

Ora, quel segreto è stato violato. Una misteriosa figura sta cercando di usare sul mondo tutto il potere dell'Alchimia. Un potere così spaventoso che può esaudire tutti i desideri di chi lo controlla: enormi ricchezze, la vita eterna, o addirittura la distruzione del mondo. Quando si scatenerà la forza combinata dei quattro elementi di cui è costituita la materia - Terra, Aria, Acqua, Fuoco - colui che controllerà tutta quella energia avrà l'umanità nelle sue mani. Ora più che mai, serve uno spirito coraggioso che sia in grado di scongiurare questo atroce pericolo.

I COMANDI DI GIOCO

Pulsante L - Per l'accesso rapido ad una Psinergia, per muoversi nel mondo, per accedere allo schermo di stato.

Pulsante R - Per l'accesso rapido ad una Psinergia, per accedere alla mappa del Mondo. Usa la pulsantiera di comando + per spostare il cursore. Per accedere allo schermo di stato.

Pulsantiera di comando + - Per camminare (anche in diagonale), per saltare in avanti, per spingere oggetti, per selezionare un comando o uno strumento.

Pulsante A - Per accedere ai comandi generali, per esaminare gli oggetti, per parlare, per passare al messaggio successivo, per confermare le selezioni.

Pulsante B - Per correre (insieme alla pulsantiera di comando +), per passare al messaggio successivo, per annullare [una scelta, un comando...].

Start - Per accedere al menu di pausa.

Select - Per accedere ai comandi generali.

L'AVVENTURA HA INIZIO

Inserisci la cassetta di gioco Golden Sun nel Game Boy Advance e accendi la console (ON). Premi START per far apparire lo schermo del Titolo.

La prima volta che giochi

Dopo lo schermo del titolo apparirà automaticamente lo schermo inserimento nome, in cui potrai scegliere il nome del protagonista. Seleziona le lettere con la pulsantiera di comando +, premendo il pulsante A per inserirle. Per cancellare una lettera premi il pulsante B, oppure seleziona DEL, sulla parte destra dello schermo. Dopo aver inserito un nome, seleziona END sulla parte destra dello schermo e premi il pulsante A per confermare. La tua avventura sta per iniziare!

Dopo aver salvato il gioco

Se hai già dei dati salvati, premendo START nello schermo del titolo farai

apparire

lo schermo d'Avvio. Se salvi un gioco completato, non potrai proseguirlo. In quel caso nel menu d'avvio saranno disponibili soltanto le opzioni INIZIA, CANCELLA e LOTTA.

Menu d'avvio INIZIA

Quando inizi un nuovo gioco, seleziona INVIA e premi il pulsante A per accedere allo schermo inserimento nome. Inserisci un nome come spiegato precedentemente, poi seleziona END e premi il pulsante A per confermare. Se hai già tre giochi salvati, l'opzione INIZIA non apparirà nello schermo d'avvio.

Menu d'avvio CONTINUA

Selezionando i dati di un gioco precedentemente salvato, potrai continuare a giocare dal punto in cui hai effettuato il salvataggio l'ultima volta. Usando la pulsantiera di comando + e il pulsante A, scegli il gioco salvato che preferisci.

Lo sapevi? Puoi salvare in ogni punto del gioco. In Golden Sun è possibile salvare il gioco in ogni momento, tranne che durante particolari eventi e durante i combattimenti.

Menu d'avvio Copia

Puoi copiare un gioco salvato da una posizione ad un'altra. Seleziona con la pulsantiera di comando + il file che vuoi copiare e premi il pulsante A. I dati di gioco selezionati verranno automaticamente copiati in una posizione vuota. Se vi sono già tre giochi salvati e quindi non è rimasta nessuna posizione vuota, l'opzione COPIA non apparirà nel menu.

Menu d'avvio Cancella

Con questa opzione puoi cancellare un gioco salvato. Seleziona con la pulsantiera di comando + i dati di gioco che vuoi cancellare e premi il pulsante A. Fai attenzione quando cancelli i dati di gioco, perchè non potranno più essere recuperati!

Menu d'avvio Lotta

Usando i dati di un gioco salvato, potrai combattere con mostri che hai già incontrato nella tua avventura, oppure lanciare la tua squadra in una sfida contro quella di un tuo amico. Per sfidare un amico ti serviranno due console Game Boy Advance, due cassette di gioco Golden Sun in cui siano presenti dei giochi salvati e dun cavo Game Link per Game Boy Advance. Se nessun membro della squadra ha un Djinn, nel menu d'avvio non apparirà l'opzione Lotta.

GLI ADEPTI

Coloro che possono usare la PSINERGIA, o energia psichica, sono chiamati ADEPTI. Sono i discendenti di un'antica civiltà, ormai scomparsa. Il loro potere, la Psinergia, trae origine dall'arte dell'Alchimia, tenuta segreta.

Isaac (Scudiero) Adepto di Terra: 17 anni - Il personaggio principale di Golden Sun, Isaac è nato e cresciuto a Vale. Conosce la Psinergia di Terra ed è abilissimo con la spada.

Garet (Guardia) Adepto di Fuoco: 17 anni - E' l'amico d'infanzia di Isaac. Garet conosce la Psinergia di Fuoco ed è dotato di una grande forza fisica, che lo rende un abile guerriero.

Jenna (Piomante) Adepto di Fuoco: 17 anni - Jenna è sempre vissuta a Vale, fino alla notte in cui una violenta tempesta si prese il suo fratello maggiore.

Mia (Idromante) Adepto d'Acqua: 17 anni - Discendente degli antichi protettori del FARO DI MERCURIO. Mia conosce la Psinergia d'Acqua. Aiuta Isaac e gli altri nella loro avventura usando il potere curativo dell'acqua.

Ivan (Eolomante) Adepto di Vento: 15 anni - Allevato da un mercante della città di Kalay, Ivan conosce la Psinergia di Vento. Poichè gli Adepti sono rari a Kalay, molti dei suoi concittadini consideravano Ivan un tipo strano.

I NEMICI DI ISAAC

Ecco alcuni dei misteriosi personaggi che Isaac incontrerà lungo il viaggio.

[Seguono immagini e nomi di Felix, Adexia, Saturos e Alex, senza alcuna descrizione]

I DJINN - GLI SPIRITI ELEMENTALI

I Djinn sono gli spiriti della terra, dell'acqua, del fuoco e del vento, cioè dei quattro elementi fondamentali che costituiscono la materia. Durante i tuoi viaggi incontrerai molti Djinn e potrai catturarli sconfiggendoli in battaglia. Usando con saggezza i loro poteri potrai migliorare considerevolmente l'abilità dei tuoi personaggi.

I quattro tipi di Djinn

I Djinn si possono suddividere in quattro tipi: di Terra (VENERE), d'Acqua (Mercurio), di Fuoco (MARTE) e di Vento (GIOVE). I Djinn mostrati nella figura qui sotto [ovviamente non c'è in questa guida!] rappresentano i quattro tipi, ma ne troverai molti altri durante la tua avventura [altro errore... ne troverò molti altri... di cosa? Di TIPI o di Djinn di quei tipi? ...]...

Djinn di Terra - Granito Djinn d'Acqua - Bolle Djinn di Fuoco - Forgia e

Djinn di Vento - Soffio

I Djinn rafforzano i tuoi personaggi!

Con il potere dei Djinn potrai migliorare le caratteristiche dei personaggi e le loro abilità di combattimento.

Gli effetti dei Djinn - Punto 1: piazzare un Djinn può migliorare la classe

Un Djinn piazzato su un personaggio può modificare la classe di quest'ultimo. Il cambiamento della classe può migliorare alcune caratteristiche e permette di usare Psinergie che prima non erano disponibili. Le classi dei personaggi cambiano secondo il tipo di Djinn piazzato. Prova a piazzare Djinn diversi per vederne l'effetto!

Gli effetti dei Djinn - Punto 2: aumento delle abilità

Un Djinn piazzato migliora le caratteristiche di quel personaggio relative al tipo di quel Djinn. Per esempio, un personaggio su cui è stato piazzato un Djinn di fuoco migliorerà la potenza, dei propri attacchi basati sul fuoco [perchè cacchio hanno messo una virgola tra potenza e dei...]. Allo stesso tempo aumenterà [SI'! SENZA ACCENTO!] anche la resistenza di quel personaggio agli attacchi di fuoco [in altre parole, piazzando un Djinn del tipo X, aumentano forza e resistenza dell'elemento X].

Gli effetti dei Djinn - Punto 3: scatenare i Djinn in battaglia

Quando scateni un Djinn che era stato piazzato su un tuo personaggio, ti aiuterà nel combattimento. Ogni Djinn ha un potere particolare: prova a scatenare vari Djinn per vederne l'effetto!

Gli effetti dei Djinn - Punto 4: usare i Djinn per l'evocazione

Dopo aver scatenato un Djinn nella lotta o averlo messo in standby potrai usare il comando EVOCA per richiamare [richiamare? -_-] un potente spirito. Sono molti gli spiriti che puoi evocare: maggiore è il numero di Djinn usati per l'evocazione, più forte sarà lo spirito [teoricamente...].

```
_____  
/  GOLDEN SUN  \  
*=====*\br/>*=== PERSONAGGI ===*\br/>*=====*
```

#F002

(Piccola nota: gli adepti sono coloro che sanno usare la Psinergia, lo speciale potere della mente: per maggiori informazioni consultate la sezione apposita, situata un po' più in basso dopo le D&R ossia FAQs)

Isaac - Adepto di Venere

Abitante del villaggio di Vale, Isaac è abile con la spada. E' grande amico di Jenna e Gareth ed è molto coraggioso. Pensa sempre prima di agire. Ha perso il padre in seguito a una tempesta. E' un personaggio equilibrato.

Non parla. -_- ... programmatori maledetti...Nintendo docet. -_-

Senza l'ausilio dei Djinn, impara Psinergie di tipo Terra.

E' in grado di curare.

Può equipaggiare spade, asce, mazze e spadini.

Garet - Adepto di Marte

Compagno di Jenna e Isaac, Garet è un ragazzo forte, ma impulsivo. La sua eccessiva frenesia potrebbe causare problemi al gruppo. E' cugino di Isaac, in quanto la madre di quest'ultimo è sorella della madre di Garet. I suoi attacchi fisici sono potenti, così come la sua Psinergia, ma ha pochi punti potere.

Parla, e anche troppo. Valli a capire 'sti programmatori.

Senza l'ausilio dei Djinn, impara attacchi psinergici di Fuoco. E' senz'altro il membro più forte in fatto di Attacco.

Può equipaggiare spade, asce, mazze e spadini. L'estetica degli spadini è per lui identica a quella delle spade.

Ivan - Adepto di Giove

Timido ragazzo, proveniente dalla città di Kalay, è il più giovane del gruppo e incontra Isaac e Garet a Vault, che lo aiutano nella ricerca di un bastone rubato. Non eccelle negli attacchi fisici ma possiede fortissime Psinergie.

E' il personaggio che ha subito la peggiore traduzione dell'intero gioco!! I suoi dialoghi fanno pena, ma in senso positivo...poverino, come l'hanno conciato...maledetti!

Sebbene non abbia alti valori HP, è fortissimo negli attacchi psinergici. Senza l'ausilio dei Djinn impara forti attacchi di Vento.

Può equipaggiare bastoni e spadini.

Mia - Adepta di Mercurio

Mia è una ragazza proveniente da Imil, sperduto villaggio innevato che risiede ai piedi del Faro di Mercurio. Mia è un membro della Cerchia di Mercurio, protettrice del Faro. E' gentile e premurosa. Non è eccezionale negli attacchi fisici ma possiede molta Psinergia di cura.

Non ho commenti da fare sul suo modo di parlare... comunque non c'è come al solito una traduzione dignitosa.

Senza l'ausilio dei Djinn, impara basiche tecniche curative e Psinergie di Acqua.

Può equipaggiare bastoni e mazze.

Jenna - Adepta di Marte

Jenna abitava con Isaac e Garet a Vale, ma è stata rapita da due loschi figuri (vedi la descrizione sotto). Isaac e Garet la stanno cercando...non è chiaro se provi qualcosa

per uno dei due. Possiede forti Psinergie di Fuoco.

La potrete usare solo per un breve periodo durante il quale potrà imparare uno o due attacchi di Fuoco.

Può equipaggiare spadini e bastoni.

Felix - Adepto di Venere

Fratello di Jenna, Felix è un ragazzo fiducioso, creduto morto in seguito alla tempesta che uccise il padre di Isaac e i genitori di Jenna. Venne recuperato da Saturos e Adexia e ora li segue per illuminare i 4 fari.

Sara - Adepta di Giove

Una ragazza di Lalivero che da sempre ha manifestato poteri strani (appunto, Psinergici). Non si scoprirà molto su di lei. Verrà rapita da Saturos e Adexia.

Saturos - Adepto di Marte

Membro del Gruppo del Fuoco del Nord, è arrogante e prepotente, ma leale. Viaggia insieme ad Adexia per accendere tutti i fari, la sua Psinergia di Fuoco è potentissima. Possiede inoltre una grande forza fisica.

Adexia - Adepta di Marte

Viaggia con Saturos per illuminare i 4 fari. E' scontrosa e sleale. Ha un potere che le permette di uccidere in un colpo, e possiede potentissimi colpi di Fuoco.

Alex - Adepto di Mercurio

Una volta era un membro della Cerchio di Mercurio e allievo di Mia. Ora vuole accendere tutti e 4 i fari per permettere l'ascensione del Golden Sun. Non parla mai troppo e sa molto più di quel che dice. Si scoprirà più di lui nel seguito. Conosce strane e potenti Psinergie d'Acqua.

Kraden - Alchimista

Anziano alchimista di Vale, Kraden vuole scoprire i veri segreti del Tempio di Sol, ma viene rapito assieme a Jenna, durante la traversata nel monte Aleph con Isaac e compagni.

Lord Hammet - ?

Esperto uomo d'affari, Hammet ha allevato Ivan sin da quando era un neonato. L'ebbe ricevuto da degli Adepti che gli diedero anche preziosi consigli commerciali, come per esempio vendere la seta di Xian. Viene rapito dagli uomini di Dodonpa.

Lady Dayana - ?

Moglie di Hammet. Aspetta pazientemente la pietà di Dodonpa per riavere indietro suo marito. Non vuole mettere in pericolo la vita di Hammet e per questo non ha mai spedito soldati a Lunpa, città dove Dodonpa lo tiene rinchiuso.

Dora - Adepta di ???

Madre di Isaac, rimasta sola dopo la morte del marito e la partenza del figlio, risiede attualmente a Vale. E' premurosa come una qualsiasi madre e piange quando Isaac lascia il villaggio.

Kyle - Adepto di ???

Padre di Isaac, Kyle è coraggioso e gentile. Rimane ucciso nella tempesta, mentre cerca di aiutare Felix, insieme ai genitori di Jenna e del ragazzo.

Lunpa - ?

Lunpa è il fondatore della città che porta il suo nome.

Donpa - ?

Discendente di Lunpa, è un ladro buono. Ma è troppo vecchio per fermare il regime del malvagio figlio.

Dodonpa - ?

Figlio di Donpa, è invece un ladro gretto e crudele. Tiene in ostaggio Hammet per avere un grosso riscatto da Kalay.

Lord Babi - ?

Babi è il governatore della grande città di Tolbi. E' gentile ma fermo. E' molto anziano e ha bisogno dell'Elisir di Lemuria per continuare a vivere.

Lord McCoy - ?

Governatore di Bilibin, ha già spedito molti guerrieri alla foresta maledetta ma non ha ancora ricevuto notizie. E' un po' presuntuoso.

Tret - ?

Spirito maschio della foresta di Kolima. Il suo cuore è diviso in due parti: una buona e una malvagia.

Laurel - ?

Spirito femmina della foresta di Kolima. Ormai ha poche speranze di salvare Tret.

Nyunpa - ?

Saggio anziano che vive al tempio di Fuchin. Digiuna per portare la pace nel mondo.

Kaja - ?

Potente combattente, ha da sempre prestato servizio come marinaio per aiutare la traversata nel mare di Karagol.

Sean - ?

Promessa del Colossum, conta più sull'agilità che sulla forza.

Ouranos - ?

Promessa del Colossum, conta più sulla forza che sull'agilità.

Iodem - ?

Pupillo di Babi, segue Isaac nel suo viaggio al Faro di Venere. In realtà vuole ricordare a Isaac e i suoi amici la promessa fatta a Babi.

Faran - ?

Capovillaggio di Lalivero, tiene molto a Sara e vuole salvarla a tutti i costi.

```
_____  
/ GOLDEN SUN  \  
*=====*\br/>*=== CITTA' ===*\br/>*=====*\
```

#F003

Vale

E' la città di partenza, è dove vivono Isaac, Garet, Jenna, si trova ai piedi del monte Aleph. Un giorno, una tempesta uccise Kyle (il padre di Isaac) e i genitori di Jenna, distruggendo una parte del villaggio.

E' una città molto vasta. E' attraversata da un fiume. All'entrata, c'è una piazza con un'enorme Pietra Psinergica che ricaricherà sempre i PP dei personaggi. L'uso di questa pietra fortunatamente è limitato, per cui cercate di allenarvi proprio fuori la città per avere una fonte costante di PP.

Lunpa

Città fondata dall'omonimo ladro, è ora governata da un terribile bandito, Dodonpa, che non lascia entrare nessuno straniero.

E' sede della fortezza dove Dodonpa compie tutte le sue malvagie opere. Neanche i cuochi possono vedere il suo interno: vengono infatti bendati e condotti, scortati, dove dovranno lasciare il cibo.

Vault

Città vicina a Vale. Non c'è molto da dire, ha delle prigioni e il sindaco e il tempio hanno degli oggetti rari. Si dice che vi siano dei briganti...

E' stato appurato che una grotta sotterranea è raggiungibile da qualche parte a Vault e che porti a una altrimenti inaccessibile zona della città.

Bilibin

Città governata da Lord Mc Coy, un suo abitante viene colpito da una strana maledizione...Mc Coy spedì dei guerrieri alla foresta di Kolima ma nessuno ebbe mai fatto ritorno...

Lord McCoy è molto scettico con i nostri amici e non dà loro il permesso di attraversare la palizzata di Bilibin per raggiungere la Foresta.

Kolima

Città interamente in legno, le case sono veri e propri tronchi d'albero (cavi, ovviamente). Tutta la popolazione è stata trasformata in alberi da Tret, lo spirito della omonima foresta...

Alcune case, a Kolima, hanno un'entrata posteriore...può darsi che conducano a zone segrete sotterranee...

Imil

Città perennemente innevata, è dove Mia vive, aiutando chi è colpito dalla strana epidemia...Imil si trova ai piedi del Faro di Mercurio.

Una volta anche Alex viveva a Imil, ma per qualche strano motivo se n'è andato, per cercare di accendere tutti i fari...

Tempio di Fuchin

Non è proprio una città, ma un luogo dove risiede il vecchio Nyunpa. Da questo Tempio si può accedere alla prova per ottenere Forza.

La grotta che contiene Forza è situata dietro alla cascata ma un uomo blocca il passaggio... forse bisognerebbe ottenere il permesso del saggio Nyunpa prima di entrare?

Xian

Città con un tempio; E' dove si fabbrica la preziosa seta. Feh è un saggio che vive al tempio e conosce il segreto del Ki.

Il tempio di Xian è sede di tutti coloro che si allenano per imparare appunto l'arte del Ki. Attenzione: il Ki è diverso dal Chi: il Ki è la forza fisica mentre il Chi è la forza spirituale.

Tempio di Lama

Altro tempio, casa della Maestra Hama. Feizhi corre da lei per cercare di aiutare Hsu.

La Maestra Hama possiede il potere di Rivelazione e lo insegnerà a Ivan, col quale sembra avere un qualche tipo di legame...

Altin

Città costruita attorno a una miniera; per qualche strano motivo è completamente allagata...

E' situata su più "piani": all'inizio sarà disponibile solo la locanda. Col proseguire della missione, "sbloccherete" via via tutti gli altri edifici.

Kalay

Città governata da Lord Hammet e dove Ivan ha passato i suoi primi 14 anni di vita. Ha un forte esercito ed è tappa obbligatoria per tutti i viaggiatori che vogliono andare a Tolbi.

Compagna di Hammet è Lady Daiana, ora molto preoccupata per la sua sorte. Non vuole mandare i soldati di Kalay a Lunpa perchè teme per la vita di Hammet.

Tolbi

La città più grande di tutti i 2 continenti, è governata dal vecchio e saggio Lord Babi. E' sede dell'annuale festival del Colossum, ed è sempre piena di turisti.

Al centro della città troverete una fontana: si dice che regali premi speciali se vi si tirano delle Medaglie Gioco all'interno, e i premi sono migliori se le Medaglie si fermano al centro di essa.

Suhalla

Città situata nel Gondowan, oltre il deserto omonimo. Non ha molta merce e ci sono pochi abitanti.

D'altronde, non ha negozi di armi e armature. C'è come un'aria di infelicità...come se qualcosa di brutto sia successo o debba accadere...

Lalivero

Situata ai piedi del Faro di Babi, è la città natale di Sara. Gli abitanti sono inferociti con Babi e Tolbi perchè pensano sia colpa sua se Sara è stata rapita.

Quando vi arreverete, sarà già stata colpita da Saturos e Adexia, quindi molti abitanti saranno a terra feriti.

```
_____  
/          GOLDEN SUN          \  
*=====*\br/>*==== CONTINENTI E LUOGHI ====*\br/>*=====*
```

#F004

- Angara = Da Vale e Imil fino a Tolbi
- Gondowan = Suhalla, Lalivero, Faro di Venere e di Babi

Monte Aleph - La cima più sacra di tutta Angara. Si dice che al suo interno ci sia il Tempio di Sol.

Grotta di Goma - Grotta che collega il territorio di Vault con quello di Bilibin.

Grotta di Lunpa - Si dice sia un'entrata secondaria alla città, e che dentro ci sia una strana porta.

```
_____  
/      GOLDEN SUN      \  
*=====*\br/>*=== ARMI E CHI PUO' USARE COSA ===*\br/>*=====*\
```

#F005

Isaac - Pugnale, Spada (Lunga, Larga, ...), Ascia, Mazza
Garet - Pugnale, Spada (Lunga, Larga, ...), Ascia, Mazza
Ivan - Pugnale, Bastone (Scettro, Asta)
Mia - Bastone (Scettro, Asta), Mazza

Equipaggiate le armi entrando nel menu Strumenti, scegliendo l'arma desiderata e confermando. Tutte le armi, comprese quelle maledette, aumentano il valore di Attacco. Alcune armi hanno dei poteri speciali (il cui nome è visibile subito dopo la descrizione....che so, Spada Lunga: ||SCATENA XXXX|| ...).

Le armi maledette sono di norma molto potenti, ma una volta equipaggiata un'arma con tale proprietà, non sarà più possibile rimuoverla a meno che si vada in un tempio. Inoltre, in battaglia c'è una probabilità che il personaggio rimanga bloccato e perda un turno. Per annullare gli effetti della maledizione, attivate l'Anello Clericale.

```
_____  
/      GOLDEN SUN      \  
*=====*\br/>*=== SCUDI E ARMATURE ===*\br/>*=====*\
```

#F006

Gli Scudi e le Armature aumentano sempre il valore difesa ed eventualmente Forza e Resistenza elementali, o anche l'Agilità. Sta a voi decidere quali parametri aumentare maggiormente e quali considerare di meno. Personalmente considero molto importanti l'Attacco e la Difesa (Armatura Chiodi è privilegiata, anche se ultimamente ho preferito equipaggiare Scaglie Drago ad Isaac)...

```
_____  
/      GOLDEN SUN      \  
*=====*\br/>*=== OGGETTI VARI ===*\br/>*=====*\
```

#F007

Qui trovate una minima lista sugli oggetti che troverete e/o comprenderete in Golden Sun.

Erba: recupera 50 Ps
Noce: recupera 200 Ps
Pozione: recupera tutti i Ps

Grano: recupera 100 PS...che diavolo ce l'han messo a fare?
Antidoto: cura il veleno nel corpo
Elisir: cura sonno, paralisi e cecità
Penna Sacra: effetto della Psinergia Elusione, permette di evitare scontri casuali
Fiala: recupera 500 Ps
Linf Vitale: risuscita un alleato (e lo porta a PS max)
Bomba Fumo - Acceca il bersaglio
Bomba Sonno - Addormenta il bersaglio
Mela: aumenta ATTACCO
Menta: aumenta AGILITA'
Noce dura: aumenta DIFESA
Pepe Fausto: aumenta FORTUNA
Pane: aumenta PS max
Biscotto: aumenta PP max
Cristallo PSI: cura tutti i PP
Bottiglia Vuota: serve per imbottigliare l'acqua magica
Osso: serve per far spostare il cane di Vault (teoricamente, poi in verità non serve)
Chiave rossa: apre una porta speciale nell'Isola del Teschio
Chiave blu: apre una delle tante porte nell'Isola del Teschio
Chiave: Apre le porte nella fortezza di Lunpa.

```
_____  
/          GOLDEN SUN          \  
*=====*\br/>*=== DJINN, I LORO EFFETTI E DOVE TROVARLI ===*\br/>*=====*
```

#F008

Tutti i Djinn di uno stesso tipo sono uguali, ricordatelo. L'unica cosa che li distingue è il nome...senza dimenticare l'effetto che hanno sui personaggi e l'abilità di battaglia!

Ci sono 4 tipi di Djinn: TERRA, ACQUA, FUOCO e VENTO!

DJINN TERRA

I Djinn Terra sono caratterizzati da attacchi potenti e status negativi. Riescono a bloccare danni e annullare turni nemici. Il loro colore è tendente al marroncino.

Selce - Colpo che può spaccare un masso (attacco fisico più potente del normale) - Si trova giusto fuori dal villaggio di Vale, quando inizierete il vostro viaggio. E' un Djinn molto utile per tutta la durata del gioco.

Granito - Crea una forte barriera di terra (riduce a circa 20 PS di danno anche con un attacco che normalmente causa 200-300 a tutti) - A Kolima troverete un recinto con un Djinn al suo interno: entrate nella casa col recinto (dal retro) e completate la caverna. Salite la scala per trovare il Djinn. E' un Djinn utilissimo soprattutto contro i boss più forti.

Quarzo - Rianima un alleato K.O. (appunto, resuscita, il bello è che, come la Psinergia Resurrezione, il personaggio andrà a PS Max) - Nella foresta Mogall, spingete il sasso in giù e quindi il tronco, spingete altri tronchi e troverete il Djinn. Usatelo proprio se non potete farne a meno.

Vite - Intrappola il nemico, - agilità (riduce la velocità di attacco di un nemico...ciò vuol dire che probabilmente attaccherete per primi) - Dopo il deserto di Laimakan, cercate una piccola isoletta rotonda a ovest e incontrate il Djinn in un incontro casuale. Niente di speciale, da usare solo se avete poca agilità.

Linfa - Attacca e ruba PS al nemico (causa danno e assorbe parziali PS) - A Vault, suonate la campana; poi usate Rivelazione per trovare un buco e potrete fare una grotta e trovare il Djinn. Molto utile, causa molti danni e in più recupera vita (ma non sempre).

Humus - Blocca il nemico con la gravità (fa perdere un turno al nemico) - Al molo di Kalay, prendete la nave ed arrivate al molo di Tolbi, ora tornate al molo di Kalay ma costeggiando la costa del mar Karagol. Arriverete sì al molo, ma dalla parte del Djinn! Utilissimo, specialmente contro i boss che attaccano 2 turni (cancellerà un turno).

Bulbo - Attacca con veleno naturale. (un attacco che può avvelenare) A Crossbone Island (ci potete arrivare lasciandovi trasportare dal grosso Tornado rosa nel deserto di Suhalla). Alla fine voi e il Djinn vi rincorrerete in tondo. Quando siete di fronte a lui usate Arresto per fermarlo. Molto utile perchè ha un'alta probabilità di avvelenare.

DJINN ACQUA

I Djinn Acqua non sono molto forti: principalmente curano la squadra (PS o status). Il loro colore è ovviamente l'azzurro.

Bolle - Acqua calmante, aumenta i PS (cura i PS di un personaggio...stesso effetto magia Offerta o Tributo) - Mia lo possiede già quando si aggiunge al party. Niente di speciale, utile solo se siete a corto di PP.

Zuppo - Infradicia il nemico, - Attacco (causa danni e gli attacchi fisici del nemico causano danni minori) - In un entrata segreta di una cascatella, nel Faro di Mercurio. Danni moderati, ma un buon Djinn dopotutto.

Bruma - Il nemico cade in un Sonno duro (causa danni e può addormentare) - A Xian, osservate bene la donna col vaso in testa e parlateci prendendo bene il tempo: lascerà cadere una pozza d'acqua: usate Brina e, se avete fatto tutto correttamente, potrete saltarci sopra e raggiungere il Djinn. Un suggerimento: parlate alla

donna quando ella è nel tassello PRIMA di dove volete far cadere l'acqua. Utile, non ha un'altissima probabilità di addormentare comunque.

Sorgiva - La nebbia aumenta i PS squadra (stesso effetto di una Psinergia Supersalute...cura un po' di PS di tutta la squadra) - Nelle miniere di Altin, battete tutti i mostri boss compreso, quindi risolvete un puzzle di vagoni di miniera per raggiungere il Djinn. Utile solo se siete a corto di PP (il che dovrebbe essere comunque frequente contro i boss più forti).

Brinata - Cala difesa del nemico congelato (causa danni e permette ai personaggi di infliggere danni fisici maggiori al nemico colpito) - Mappa del Mondo, a Nordovest di Tolbi, quindi a Ovest su di un ponte verticale, lì in giro incapperete in una battaglia casuale contro il Djinn. Djinn medio, non causa danni altissimi ma è utile per togliere comunque un po' di vita extra.

Fonte - Cura ogni problema della squadra (elimina status negativi quali Veleno, Delusione, Stupore...) - Dopo aver battuto Toadonpa nella Fortezza di Lunpa, rivisitatela un'altra volta, non fatevi scoprire dalle guardie e trovate Donpa. Vi darà il Djinn. Utile ma solo se siete a corto di PP (un po' come tutti i Djinn acqua).

Rugiada - Rianima un alleato K.O. (resuscita...ma per qualche motivo a me non funziona) - Alle porte di Suhalla, arriverete a 3 discesine scendibili...usate quella più a destra per raggiungere una piattaforma col Djinn. Se riuscissi a farlo funzionare, direi che sarebbe tanto utile quanto Quarzo di Terra...provate e datemi le vostre opinioni!

DJINN FUOCO

I Djinn Fuoco sono i più forti. Hanno anche la capacità di bloccare attacchi nemici e possono aumentare le statistiche della squadra. I loro colori sono il rosso e il giallo.

Forgia - Fiamme furiose: + Attacco squadra. (gli attacchi fisici del party causano danni maggiori) - Nella Grotta di Goma, quando lo vedete sopra di voi spostate il pilastro in modo da poterci saltare sopra in seguito. Continuate nella grotta e alla fine lo troverete. Utile se volete causare qualche danno extra. Attenti ai nemici che usano Break.

Febbre - Il nemico è preso dalla Delusione. (causa danni e delude, cioè acceca, il nemico) - Ad Imil, andate a Nord e spostate con la Psinergia il pupazzo di neve a sinistra. Quindi scivolote sul ghiaccio (usufruendo anche del pupazzo) fino ad arrivare ad una Grotta. Potrete trovare il Djinn al suo interno. Causa forti danni e in più acceca, inutile contro nemici che usano attacchi Psinergici o speciali.

Aura - Aura di calore: + Difesa squadra. (gli attacchi fisici

degli avversari causano danni minori) - Nella Mappa del Mondo, dirigetevi a nord di Xian oltre un ponte e su un'isola rotonda. Incontrerete il Djinn in una battaglia casuale. Niente di speciale, ma se volete ridurre di un po' i danni subiti usatelo.

Vampa - Il nemico è stordito da un'esplosione (causa danni e può paralizzare il nemico) - A Kalay, andate a nordest della città, e sul tetto della casa a 2 piani, saltate sull'erba e andate a Nord, usate spostamento per rivelare un passaggio. Dentro, spostate la statua davanti al tubo per bloccare l'acqua e raggiungere il Djinn. Djinn molto utile, non c'è altro da dire, per causare qualche danno extra.

Brace - Fiamme restituiscono PP squadra. (cura un po' di PP di tutta la squadra) - A Tolbi, andate a Sud fino a che siete QUASI fuori sulla Mappa del Mondo, quindi andate ad Est e usate Crescita e Brina, quindi tornate in città vicino alla locanda e saltate sul pilastro per raggiungere il Djinn. Per difendervi, usatelo in combinazione con le psinergie di Cura o, per attaccare, con quelle di Attacco.

Flash - Muro di fuoco blocca danni squadra (esattamente come Granito di Terra: riduce di moltissimo i danni ricevuti) - Nel deserto di Suhalla, quando sarete su una piattaforma, usate Rivelazione per trovare delle impronte: seguitele per trovare il Djinn. Utilissimo, esattamente come Granito. Non usateli assieme in ogni caso!

Torcia - Un'onda fondente colpisce i nemici (onda di elemento fuoco contro tutti i nemici, causa danni) - A Lalivero, andate ad Est ed entrate in una casa con una scala sul tetto. Saltate in giro sui tetti e alla fine troverete il Djinn. Forse i danni inflitti non sono così alti ma comunque è un buon colpo.

DJINN VENTO

I Djinn Vento, come potreste immaginare, sono proprio leggeri...le loro tecniche di solito causano pochi danni e servono ad aumentare i parametri della squadra o a conferirle privilegi. Uno di loro può bloccare la Psinergia del nemico. Sono violetti.

Soffio - Potenti raffiche di vento. (può attaccare una o due volte, causa danni fisici minori) - A Bilibin, andate a Est, salite le scale e saltate sul recinto della città, dirigetevi a ovest e a nord per trovare un arbusto, usate Turbine ed entrate. Spostate via la statua e troverete il Djinn. Può essere sia forte sia molto debole. Il suo attacco è un po' simile alla Spada da Ladro (non la Spada Rapida).

Brezza - + Resistenza. (gli attacchi psinergici degli avversari causano danni minori) - Nell'albero di Tret, si trova su uno dei rami a Nordest. Niente di speciale, utile contro i mostri che utilizzano spesso attacchi speciali o psinergici.

Zefiro - Buon vento: + Agilità squadra (i personaggi attaccano prima

del nemico, se l'agilità aumenta di molto) - Si trova nel tempio di Fuchin. Risolvete un puzzle coi tronchi in acqua per raggiungerlo. Da usare se siete molto lenti nell'attaccare.

Smog - Fumo copre lo sguardo del nemico (causa danni e può infliggere Delusione cioè accecare) - Nel deserto di Laimakan, usate Rivelazione sui cerchi di rocce: uno di questi contiene il Djinn. Cercate di non darlo ad Ivan, può causare danni e accecare, e anche abbastanza frequentemente.

Africo - Doppio attacco al prossimo turno (potrete scegliere 2 azioni anziché 1 il turno seguente) - Necessita di Levitazione. Andate a Vale, dove all'inizio del gioco c'era quell'uomo sdraiato a terra che diceva dei mostri e pensava di essere spacciato, usate Levitazione sul masso ed entrate nella caverna. Raggiungerete un Djinn apparentemente impossibile da catturare: in una cesta troverete la Gemma Arresto: equipaggiatela e usate Arresto come descritto per un Djinn Terra sopra. Utilissimo, permette di usare combo catastrofiche.

Bora - Tempesta paralizza il nemico (causa danni e status Stupore, cioè.. paralizza) - Nella caverna di Altmiller, andate fino in fondo fino a trovare un puzzle di pilastri. Completatelo e troverete il Djinn. Danni e paralisi, ottimo connubio.

Raffica - Blocca Psinergia nemico (impedisce al nemico di usare la Psinergia) - Prima di entrare nel faro di Babi, spostate il pilastro di sinistra ed usate la scala. Spostate il pilastro a sinistra, tornate su e spostate il pilastro a est. Scendete la scala e spostate via l'altro pilastro. Continuate e uscite fuori. Usate Crescita dove ce n'è bisogno ed entrate. Usate la discesa per raggiungere il Djinn. Stesso effetto di Costrizione, non funzionerà sempre, quindi provate prima la Psinergia del Djinn.

USO DEI DJINN

I Djinn hanno la possibilità di conferire aumenti (o decrementi) di parametri ai personaggi. Possono anche scatenare potenti attacchi o forti difese.

Quando puoi muoverti liberamente e hai superato il villaggio di Vale, premi A per aprire il Menu! Guarda attentamente le opzioni disponibili, troverai quella Djinn: confermando la scelta ti troverai davanti ad una lista di nomi divisi per personaggio: a seconda dello stato dei Djinn saranno bianchi, rossi o gialli.

Quando catturi un Djinn (o questo ti segue volontariamente), il suo stato sarà automaticamente Standby e sarà appunto segnato in Rosso. Quando un Djinn è in Standby, può essere (dal giocatore) Piazzato o Evocato.

Premendo una volta sul Djinn in Standby, apparirà una finestra che mostrerà i cambiamenti (in meglio o in peggio) conseguenti al piazzamento su quel determinato personaggio. Premendo una seconda volta il Djinn scelto verrà Piazzato e il suo nome diverrà bianco. Quando un Djinn è piazzato:

- PS, PP, Attacco, Difesa, Agilità, Fortuna, Forza e Resistenza del

personaggio possono modificare.

- La Classe e la Psinergia del personaggio possono modificare.

- E' possibile, in battaglia, SCATENARE il Djinn piazzato, (per gli effetti, vedi sopra: LISTA DJINN), questo non consuma alcun PP.

Quando un Djinn è stato scatenato, il suo stato passa automaticamente in Standby, ciò significa che al turno seguente potrà essere evocato (da un personaggio qualunque, ma l'effetto sarà maggiore se il personaggio evocante sarà quello che ha scatenato il Djinn). Ogni Djinn in Standby rappresenta un'unità elementale nella finestra evocazioni.

Possiamo anche dire che mettendo tutti i Djinn in Standby prima di una battaglia, potremo invocare già al primo turno!

Dopo esser stato evocato, il Djinn passa in stato Ricovero, in battaglia questo stato impedisce qualsiasi azione col Djinn fino al turno seguente, dove si piazierà automaticamente sul personaggio che l'aveva scatenato. Se la battaglia termina con la sconfitta del nemico tramite l'evocazione, camminando un po' in giro si sentirà un suono: è il segno che un Djinn in Ricovero è tornato allo stato Piazzato.

Quando un Djinn è in Standby, sia in battaglia che nel mondo, è possibile mandarlo allo stato Piazzato. (e viceversa, senza scatenamento)

POSSIAMO DIRE QUINDI CHE:

STANDBY -----> EVOCAZIONE -----> RICOVERO

STANDBY -----> PIAZZATO

PIAZZATO -----> SCATENAMENTO -----> STANDBY

PIAZZATO -----> IN BATTAGLIA O NEL MONDO -----> STANDBY

RICOVERO -----> BATTAGLIA: UN TURNO; MONDO: PASSI -----> PIAZZATO

LISTA EVOCAZIONI

1	TERRA	VENERE	LA POTENZA DELL'ELEMENTO TERRA
1	FUOCO	MARTE	LA POTENZA DELL'ELEMENTO FUOCO
1	VENTO	GIOVE	LA POTENZA DELL'ELEMENTO VENTO
1	ACQUA	MERCURIO	LA POTENZA DELL'ELEMENTO ACQUA
2	TERRA	RAMSETE	IL GUARDIANO DEL FARAONE
2	FUOCO	KIRIN	MOSTRO AVVOLTO TRA LE FIAMME
2	VENTO	ATALANTA	LA CACCIATRICE CELESTE
2	ACQUA	NEREIDE	PRINCIPESSA DEGLI SPIRITI MARINI

3	TERRA	CIBELE	LA GRANDE MADRE DELLA TERRA
3	FUOCO	TIAMAT	LA REGINA DI TUTTI I DRAGHI
3	VENTO	PROCNE	UNA DEA DALLA FORMA DI VOLATILE
3	ACQUA	NETTUNO	L'INCARNAZIONE DEL RE MARE
4	TERRA	GIUSTIZIA	LA POTENZA DELL'APOCALISSE
4	FUOCO	METEOR	METEORITE GIUNTO DALLO SPAZIO
4	VENTO	THOR	IL POTENTE DIO DEL TUONO
4	ACQUA	BOREA	IL DIO DEL VENTO DEL NORD

RICORDA! Le evocazioni sono molto forti (causano anche più di 1000 PS di danno) ma avere Djinn in Standby e Ricovero significa anche perdere PS, PP e unità di parametri! Ragiona bene se piazzare o lasciare i Djinn in Standby!

Le evocazioni sono accompagnate da effetti molto suggestivi e sono molto utili per sbarazzarsi velocemente dei vari boss (per favore, evitate di sprecarle contro i mostri normali...). Avere Djinn in Standby o Ricovero può causare effetti voluti (o molto peggio, AFFATTO voluti) sulla Psinergia dei personaggi. Seppur avendo causato ingenti danni con un'evocazione, potreste ritrovarvi senza un'utile Psinergia, che so, Supersalute (se avete usato tutti i Djinn di Mia) o Resurrezione (tutti i Djinn di Isaac).

Ci sono due modi di spostare i Djinns: SCAMBIO e DAI: l'opzione SCAMBIO si visualizzerà quando due personaggi hanno lo stesso numero di Djinns (il tipo è indifferente: cioè, Isaac può avere 2 Djinns Marte e 1 Djinn Giove, Garet 2 Djinns Acqua e 1 Terra, ma SCAMBIO si visualizzerà ugualmente) o comunque quando selezioni un Djinn e poi metti il cursore su un Djinn di un altro personaggio; quando l'opzione SCAMBIO è visualizzata, scegli un altro Djinn e questo verrà scambiato col Djinn in precedenza scelto. L'opzione DAI è disponibile quando i 2 personaggi in ballottaggio di Djinns ne hanno un numero differente, ma attento: solo il personaggio con PIU' Djinn può DARE un suo spirito all'altro personaggio!

UN'ALTRA NOTA: è noto che in Golden Sun ci siano 3 Djinn che causano danni e 4 che hanno altri effetti (ma comunque non tolgono PS). I Djinn che non causano danni AUMENTANO PIU' I PS rispetto a quelli che ne causano (esempio non corretto ma che può aiutarvi: Febbre, di Fuoco, è un Djinn di Attacco, e aumenterà i PS di chi se lo piazzerà di 6, mentre Forgia, sempre di Fuoco ma di Difesa, li aumenterà di 9 o 10...).

PICCOLO TRUCCO: COME CAPIRE L'ELEMENTO DI UN NEMICO!

Attaccate un nemico con un attacco Psinergico e osservate la scritta dove appaiono i danni inflitti: osservate la punteggiatura:

Danno inflitto a XXX:20. = Avete attaccato un nemico con il suo stesso elemento;

Danno inflitto a XXX:20! = Avete attaccato un nemico con un elemento neutrale, ininfluente.

Danno inflitto a XXX:20!!! = Avete attaccato un nemico con un elemento a cui è debole!

Se ancora non riuscite a vedere la differenza: osservate la punteggiatura finale! Il punto (.) sta per elemento uguale a quello del nemico, un punto esclamativo (!) sta per elemento neutrale e tre punti esclamativi (!!!) significano un elemento a cui il nemico è debole!

ESEMPIO: I Grandi Golem (del Faro di Venere) sono di Elemento Terra: se li attaccherete con, tanto per dire, Spira Pietra, verrà fuori il messaggio: Danno inflitto a Grande Golem: XX.

Se invece li attaccherete con, che so, Distruraggio, apparirà il messaggio: Danno inflitto a Grande Golem: XX!!!

Questo piccola dritta è utile soprattutto quando volete trovare oggetti rari e volete usare dei Djinn per uccidere il nemico con i Flash!

Attenti: non basta guardare il nome di un nemico per capirne l'elemento, ad esempio i Gargoyle Gelo del Faro di Venere farebbero ovviamente pensare a mostri di elemento Gelo, ma non è così: sono infatti di elemento Vento. Colpiteli quindi con attacchi di Terra.

Alcuni nemici possono anche avere 2 elementi...

```
_____  
/          GOLDEN SUN          \  
*=====*  
*=== CONTROLLI BASE DEL GIOCO ===*  
*=====*
```

#F009

NOTA INIZIALE SULLA MODALITA' RIPOSO:

La modalità riposo permette uno standby prolungato del gioco (infatti, come avrete certamente notato, non c'è una vera e propria opzione PAUSA). Permette di non scaricare inutilmente le pile. Uscite dalla modalità Riposo schiacciando L+R. Sulla Board di GameFAQs si diceva che mettendo il gioco in modalità riposo, estraendo la cartuccia, rimettendola e schiacciando L+R il gioco ripartisse normalmente da quando era stato messo in riposo. Alcuni hanno confermato questa ipotesi. Io ho provato e personalmente non sono riuscito, quindi la mia opinione è che nella versione EUR del gioco (o solo ITA?) questo trucchetto non funzioni...provate e fatemi sapere!

Golden Sun è un GdR, Gioco di Ruolo, in cui dovrete viaggiare per un mondo molto vasto, per adempiere ai vostri compiti...

Come ogni GdR che si rispetti, Golden Sun ha delle battaglie, non in tempo reale, ma comunque molto interattive e accattivanti!

Principalmente, ci sono 3 luoghi principali in Golden Sun:

- Mappa del Mondo
- Città, Sotterranei, ect

- Battaglie

MAPPA DEL MONDO

La Mappa del Mondo collega tutti i luoghi principali del gioco. In ogni momento è possibile incontrare dei mostri (il tipo dipende dal luogo dove vi trovate)...

Nella Mappa del Mondo potete sempre usare Psinergie ma non avranno alcun effetto.

Non potete camminare sopra mari e montagne (ovviamente)...

Per entrare in luogo, basta camminarci addosso: una volta entrati apparirà una finestra indicante il nome del luogo.

Camminate con il tasto + (potete correre tenendo premuto B) e aprite il menu col tasto A (o Select). Potete salvare o mettere il gioco in riposo schiacciando Start. Potete anche regolare le impostazioni di gioco.

Schiacciando R potrete vedere la mappa del mondo intera.

Ci sono vari tipi di terreno ma comunque la sostanza del cammino non cambia molto: erba, terriccio, neve, deserto... tutti comunque sono ininfluenti. A volte cambierà solo lo sfondo delle battaglie.

Schiacciando L invece potrete avere una visuale leggermente più ampia della Mappa.

CITTA', SOTTERRANEI, ECT..

Le città servono principalmente a recuperare forze e comprare oggetti, ma a volte potrebbero accadere degli speciali eventi. Per questo non hanno un vero ordine, ad eccezione di Tolbi dove c'è il Colossum.

I sotterranei e i vari dungeons invece (ma sotterranei e dungeons non sono la stessa cosa? Vabbè) servono principalmente ad...avanzare, sì, ad avanzare nel gioco. Spesso accadranno speciali eventi (a volte dovrete affrontare un bel boss).

In città potete liberamente usare le vostre Psinergie, ed esse sono molto utili per trovare nuovi Djinn. Osservate bene i tetti e i possibili accessi ai piani superiori. Alcune città hanno attorno delle mura: quasi sempre è possibile arrivarci tramite i tetti.

Per parlare con qualcuno, andateci accanto e schiacciate A, se volete usare Psinergie quali Telepatia, schiacciate Select per aprire il Menu oppure assegnate la Psinergia che volete ai tasti L e R. Per scorrere i dialoghi, premete A o B. Cercate di parlare con tutti anche se non sempre vi daranno utili informazioni (a dire il vero non vi diranno praticamente niente di importante ma fa più effetto).

A volte dovrete fare delle scelte: scegliete tra SI' e NO con il tasto + e premete A per confermare. Anche se la scelta non influirà comunque sul corso del gioco, ma

i dialoghi differiranno leggermente a seconda della vostra scelta.

Camminate con il tasto + (potete correre tenendo premuto B) e aprite il menu col tasto A (o Select). Potete salvare o mettere il gioco in riposo schiacciando Start. Potete anche regolare le impostazioni di gioco.

Per entrare in luoghi come Locande, Negozi, ect, o per passare alla schermata successiva, dovete semplicemente camminare (o correre, come volete) verso l'entrata (che al 99,9% è orientata verso SUD, cioè GIU'), la porta si aprirà quando sarete vicini.

In Golden Sun ci sono principalmente 2 tipi di città: il primo tipo ha delle case costruite in legno, pietra e paglia (riconoscibile dai tetti) mentre il secondo tipo ha edifici in pietra e altri materiali (vedasi Tolbi o Kalay).

Nelle città troverete i Templi: essi servono per:

- Risuscitare uno o più personaggi;
- Eliminare il veleno di uno o più personaggi;
- Togliere lo spettro da uno o più personaggi;
- Rimuovere la maledizione (e l'arma incriminata) da uno o più personaggi.

Ricordate che dovrete comunque pagare un prezzo, seppur esiguo, per usufruire dei servizi!

I negozi di armi, armature e oggetti vendono, oltre ai normali articoli, delle RARITA': esse non sono altro che oggetti più costosi (anche se una rarità di inizio gioco costerà comunque meno di un articolo normale nella città finale) che hanno o possono avere speciali proprietà (le armi con le abilità speciali sono infatti SOLO rarità. Possono ovviamente essere trovate, e anche vendute). Può capitare che un negozio in un momento determinato del gioco non disponga di rarità. Provate a continuare l'avventura e a tornare in seguito.

BATTAGLIA

Appena entrerete in battaglia vedrete sullo schermo i membri attualmente nel party (girati di spalle) con le armi in pugno, e i nemici che dovrete affrontare. Apparirà un messaggio per ogni mostro. Se ci sono più di 2 mostri dello stesso tipo (Es. Parassita) verranno così chiamati: Parassita1, Parassita2, ...

Una nota vitale: se tutta la squadra dovesse andare K.O. (vedi sotto) ricomincerete dal Tempio più vicino (quindi il Game Over non esiste). Dovrete però rifarvi tutto il dungeon e questo è frustrante nel caso della nave di Tolbi...

I personaggi hanno dei parametri che caratterizzano danni e altri effetti:

- PS: la vostra Salute: se scende a 0, il personaggio in questione è K.O. (risuscitatelo con un Djinn, Linfa Vitale o Resurrezione). I nemici in Golden Sun sono molto

agguerriti e eseguono spesso tecniche speciali: è sempre meglio tenere i PS alti. Aumenta i PS max usando del Pane! Alcune speciali classi di Djinn aumentano di molto i PS (come Samurai).

- PP: la vostra energia Psinergica. Se scende a 0, il personaggio in questione non può più lanciare attacchi psinergici (logicamente, se un personaggio ha ancora 7 PP rimanenti, non potrà lanciare una Psinergia che richiede 8 PP, e così via). Potete recuperare PP usando le Pietre Psinergiche che trovate in giro per le grotte o in alcuni posti speciali, usando un Cristallo Psi (oggetto che ripristina tutti i PP, abbastanza raro) o con un Djinn. Aumenta i PP max usando i biscotti! Alcune classi di Djinn aumentano di molto il valore PP magari a discapito dei PS.

- Attacco: determina i PS di danno inflitti al nemico attaccato. Anche avendo un alto valore di Attacco, il danno è deciso pure dalla Difesa del nemico. Aumentate il valore di Attacco usando le Mele! Puoi aumentare temporaneamente questo valore usando Psinergie come Impatto, Demonlancia...alcune classi di Djinn aumentano il valore di Attacco.

- Difesa: determina i PS di danno ricevuti dal nemico che attacca. Anche avendo un alto valore di Difesa, il danno è deciso pure dall'Attacco del nemico. Aumentate il valore di Difesa usando le Noci Dure! Puoi temporaneamente aumentare questo valore usando Psinergie come Guardia, ...alcune classi di Djinn incrementano il valore di Difesa.

- Agilità: determina quando un personaggio attaccherà: se un personaggio ha maggiore agilità di un mostro, attaccherà prima di esso, e viceversa. Aumentate l'Agilità con le Foglie di Menta! Puoi temporaneamente aumentare questo valore usando degli specifici Djinn. Alcune speciali classi di Djinn incrementano sostanzialmente il valore Agilità, assicurando di colpire per primi.

- Fortuna: determina varie cose come la possibilità di evitare alterazioni di Status, la percentuale di rilascio di tecniche speciali delle armi, il successo di attacchi che uccidono sul colpo, e così via...Aumentate la Fortuna con Pepe Fausto! Alcune classi di Djinn possono leggermente aumentare la Fortuna.

--- STATUS ALTERATI ---

Gli Status Alterati modificano la condizione del personaggio colpito: gli effetti possono variare. Con Status Alterati intendo Status Negativi cioè Status che nuociono in un qualsiasi modo ai parametri o alle statistiche del personaggio.

Alcuni status permangono dopo la fine di una battaglia.

Veleno: perdi PS ad ogni turno. Permane anche fuori dalla battaglia (ogni 4-5 passi il personaggio salterà di dolore e perderà PS). L'icona sul personaggio è (in battaglia) dei teschi rossi che salgono dalla sua testa o (status screen) delle bolle viola.

Veleno+: perdi moltissimi PS ad ogni turno. Permane anche fuori dalla battaglia (ogni 4-5 passi il personaggio salterà di dolore e perderà PS). L'icona è la stessa di Veleno.

Sonno: il personaggio è addormentato e non può compiere azioni fino a che non si sveglia (dipende dalla Fortuna quando un personaggio si risveglia). In battaglia, il personaggio si accascia e appaiono le famose ZZZ sulla sua testa.

Stupore [paralisi]: il personaggio è paralizzato, non può compiere alcuna azione fino a quando non recupera l'uso del corpo. Anche questo dipende dalla Fortuna. In battaglia, il personaggio si accascia e delle linee gialle a zig-zag appaiono ai suoi lati.

Delusione [cecità]: il personaggio è accecato e fallirà quasi sempre gli attacchi fisici. In battaglia, una nuvola viola coprirà la visuale del personaggio.

Sentenza: il personaggio ha delle piccole fiammelle sulla testa: quando si esauriranno, andrà K.O.

Infestato: il personaggio ha un piccolo spettro che gli gira per la testa: c'è una piccola probabilità di perdere PS alla fine del turno.

Maledizione: il personaggio prende questo Status equipaggiando un'arma maledetta: ci sono alte probabilità che, anche scegliendo l'azione da compiere, sarà bloccato e perderà un turno. Quando sei maledetto, non puoi cambiare arma!

--- ---

All'inizio della battaglia potrete scegliere tra queste opzioni:

- Lotta

Permette di iniziare la battaglia (scalate sotto per le informazioni);

- Fuga

Prova a fuggire dalla battaglia (non sempre funziona e in caso di fallimento i nemici attaccheranno);

- Stato

Mostra lo stato dei personaggi.

-- ---

--- LA LOTTA ---

Una volta iniziata la battaglia (ovvero quando avrete cliccato sul pulsante Lotta o avrete fallito la fuga e subito gli attacchi nemici), avrete la possibilità di scegliere tra vari opzioni (accompagnate da scritte e icone):

Attacca (ICONA: omino che compie un colpo di spada)

E' il comando base della battaglia: ordina al personaggio selezionato di attaccare fisicamente (con l'arma equipaggiata) il nemico che sceglierete. Ci sono le possibilità di sferrare un colpo critico o di rilasciare il colpo speciale dell'arma equipaggiata (sempre se ne abbia uno).

Psinergia (ICONA: omino con dei raggi gialli che partono dalla sua mano alzata in aria)

Con questo comando, si aprirà un menu che vi permetterà di scegliere la Psinergia da lanciare sul nemico o da usare su di voi. Ogni Psinergia ha un determinato raggio (cioè, può colpire 1, 3, 5, 7 o tutti i nemici) che può essere modificato in base al NEMICO PRINCIPALE (colui che subirà il maggior effetto del colpo) scelto. La Psinergia ovviamente consuma PP, e quando finiscono o sono pochi non potrai usarla a meno che ricupererai PP usando un Cristallo PSI, un Djinn, ...

Djinn (ICONA: un Djinn Terra)

Permette di scatenare un Djinn o piazzarne uno in standby. E' da qui che potrai usufruire dei poteri dei Djinn in battaglia!

Evoca (ICONA: un entità nera con dei raggi rossi attorno)

NOTA: Quest'icona è disponibile solamente quando c'è ALMENO un Djinn in standby!

Questo comando apre il menu delle evocazioni, dove potrete scegliere di quale evocazione usufruire. Per maggiori informazioni andate alla sezione Djinn.

Strumenti (ICONA: un baule)

Quest'icona permette di usare gli oggetti del personaggio specificato. OGNI PERSONAGGIO HA DIVERSI OGGETTI ADDOSSO, per cui prima di combattere (anzi, PRIMA di entrare in battaglia) controllate chi ha cosa e altro!

-- MENU PRINCIPALE: MODALITA' LOTTA --

Quando accendete il vostro Game Boy Advance, se avete un salvataggio oltre la vostra prima uscita dalla città di Vale, sarà disponibile l'opzione Lotta. Essa permette di combattere contro mostri che avete già incontrato (ma MOLTO più forti) e

anche di effettuare battaglie in link con i vostri amici! In GS2 c'è un opzione Sound Test, voci dicevano che fosse stata implementata anche in questo gioco ma purtroppo non è così: ho provato tutte le combinazioni possibili di tasti con ogni persona presente nell'Arena e non ho avuto risultati.

Negli scontri link e comunque in modalità Lotta, non otterrete Esperienza o Monete, nè oggetti vari ect. I vostri parametri non si recuperano alla fine di ogni battaglia (per cui è una specie di survival). Negli scontri in link POTETE USARE SOLO 3 PERSONAGGI, quello più a destra non combatterà.

Appena entrate in modalità Lotta, i vostri parametri quali PS e PP saranno automaticamente recuperati. Se avete attivato l'opzione Auto-Riposo, verrà fuori una finestra di dialogo che vi avvertirà della disattivazione della suddetta, dato che il menu di Pausa non si può chiamare in questa modalità e quindi non è usabile il Riposo. E' possibile invece chiamare il menu di Strumenti, Psinerגיע, ect.

Non potete nemmeno curarvi tra una battaglia e l'altra, un uomo terrà conto del numero record delle battaglie effettuate; se per caso avete già battuto dei boss, sarà possibile incontrare anch'essi in questa modalità. Il mio record è 26. Non mi ricordo nemmeno in che occasione l'abbia fatto...è stato molto, molto tempo fa...ora non riesco a farne più di 10, i miei personaggi sono forti ma i mostri sono pesantissimi da sconfiggere... non so, vedere mostri come Tuonocertole che con Tuono Sacro infliggono più di 400 danni a OGNI personaggio...non muoiono, ok, ma è comunque molto frustrante!

```
_____  
/          GOLDEN SUN          \  
*=====*\br/>*=== FAQs (Frequently Asked Questions) ===*\br/>*=====*
```

#F010

D: C'è un modo per prendere la Sol Blade (Lama Solare) senza usare trucchi Gameshark o altro?

R: No. Si vocifera che sia possibile prenderla uccidendo il Fusiondrago con un Djinn Acqua come colpo finale, ma ho provato e senza risultati. Non fa neanche i Flash, pur essendo debole all'acqua. UPDATE: Questo perché la mia forza elementale è inferiore alla sua resistenza.

D: Di che colore sono i capelli di Isaac?

R: Wow, che domanda interessante! Credo che siano arancioni...o comunque sul giallo scuro. Quelli di Gareth sono sicuramente rosso vermiglio, Ivan li ha certamente biondi e Mia li ha... azzurri. Un azzurro verde-acqua.

D: Quanti sono i Djinn in totale?

R: 28 Djinn, 7 per ogni elemento. Guarda nella sezione apposita per avere maggiori informazioni.

D: Perché a volte, quando uccido un mostro con un Djinn, fa alcuni flash colorati?

R: Significa che hai ucciso il mostro con un Djinn del suo elemento opposto...leggi sopra!

D: Voglio il seguito!!

R: Compratelo. E' uscito in Italia il 19 settembre col nome di Golden Sun: L'Era Perduta. Comunque, a mio modesto parere, il primo episodio è molto meglio.

D: A che serve la Fortuna?

R: Secondo te? Scherzi a parte, serve per schivare attacchi, diminuire le possibilità di alterazioni status e molte altre cose...poi, basta che guardi sopra e avrai maggiori informazioni!

D: Ci sono Pokémon in questo gioco (è una domanda stupida ma me l'hanno REALMENTE fatta)?

R: Sì, ci sono tutti i 351 Pokémon...

SECONDO TE CI SONO I POKEMON?? Va bene che è un gioco Nintendo...ma sono stufo di sentir parlare di quei mostri(ciattooli)!!

D: Cosa c'entra il titolo col gioco?

R: Prenditi il seguito e capirai... è una domanda che mi è stata posta varie volte: il tutto è spiegato appunto nell'episodio L'Era Perduta.

D: Qual è la classe con i PS maggiori?

R: Credo sia il Samurai (4 Djinn Fuoco, 3 Djinn Vento)... il mio Isaac è ora a livello 60 e ha 1098 PS, essendo appunto un Samurai.

D: Qual è la Psinerzia migliore?

R: E' difficile da dire...personalmente, credo Ragnarok o Colpo Rapido. Ragnarok la impara Isaac con 2 Djinn Terra e a buon livello, Colpo Rapido necessita della classe Samurai (4 Djinn Fuoco e 3 Vento)...è di elemento Vento, ma è MOLTO potente!

D: Alcuni nemici normali hanno PS maggiori di boss deboli?

R: No, Tret ha 750 PS circa, e il mostro normale più forte del gioco si avvicina vagamente ai 500: trattasi del Grande Golem del Faro di Venere.

D: Cosa devo fare nel Dungeon Finale?

R: Leggi la soluzione.. (se non l'ho finita ovviamente non ci saranno informazioni utili... aspetta ancora un po')
Se non trovi niente, assicurati di aver preso TUTTE le Psinerzie di Campo! Ti saranno veramente utili (più che utili, indispensabili) ... tranne forse copertura...ah, munisciti anche di una buona dose di logica...hai presente i quesiti della Settimana Enigmistica...?

D: Aiuto! Mi blocco sempre!

R: Le soluzioni esistono per questo. Se non trovi ciò che cerchi nella mia FAQ, cerca in un'altra. Difficilmente ne troverai comunque un'altra in italiano...quindi apprezza il mio sforzo e aspetta ulteriori aggiornamenti...
Se sai l'inglese... sei ancora qui? :P

D: Perché Isaac non può equipaggiare Bastoni?

R: Perché non è abbastanza vecchio.
Scherzi a parte, perché i programmatori hanno deciso così, Isaac è un guerriero e i Bastoni non sono molto adatti a uno spadaccino... non siamo in Final Fantasy II! Sveglia!

D: Ho collegato il Cavo Game Link ma non riesco a fare battaglie con il mio amico!

R: Posta una richiesta di aiuto nella Board del GBA...
Purtroppo non ho molti amici col GBA e l'unico che ce l'ha
ha preferito prendersi Pokémon Zaffiro... UPDATE: Ora, sotto mio
saggio consiglio, si è preso pure Golden Sun, e io ho comprato il
cavo...quindi aspettatevi pure la nuova sezione sulle battaglie in Link!

D: Aiuto! Mi si è cancellato il salvataggio perchè ho
fatto XXXX come avevi detto tu!

R: Dato che non ho mai detto niente del genere, non mi assumo
responsabilità, e comunque ripeto che non dirò mai niente riguardo
a cancellazione di salvataggi. L'unica cosa riguardante appunto i
salvataggi è il file dopo aver fatto la battaglia finale: NON SALVATE A
LALIVERO!!!! Non siete più in grado di allenarvi dopo quel punto e potreste
perdere preziose ore o anche la partita intera!! Consiglio inoltre di salvare
il gioco completo in un altro slot.

D: Non so cosa fare per XXXXX!

R: Leggi bene la FAQ, se si tratta della soluzione di
un pezzo avanzato, controlla le FAQ inglesi. Se non
sai l'inglese, beh, studiatelo...sono sicuro che questa
sia in assoluto la prima e l'unica FAQ italiana per questo
gioco e la sto ancora completando per cui apprezza lo sforzo
e aspetta aggiornamenti... se sai l'inglese... sai cosa fare!

D: Aiuto! Non ho Copertura!

R: La prendi equipaggiando il Manto Palla, accanto al
letto di Babi (finito il Colossum). Sembra una domanda banale
ma non sapete quante volte me la sono sentita porre... è solo
che i giocatori non controllano in giro prima di andarsene da
una città o addirittura vedono qualcosa sul comodino ma neanche
lo prendono... -_-'

D: Non so cosa fare a Tolbi...

R: Devi prima salvare Babi nella grotta di Altmiller, altrimenti
potrai fare poco o niente. Per salvarlo, dovrai portargli un
Elisir che trovi proprio in fondo alla grotta risolvendo un enigma...
quello delle rocce colorate...avete presente? Leggete sotto...

D: Non riesco a tenere a mente l'ordine delle pietre nella grotta di Altmiller!!

R: Segnatelo su un foglio, o, meglio, usa Rivelazione... non è che
richieda questo grande sforzo comunque! :D

D: Usando trucchi Gameshark (o altri), ho trovato due spade: Masamune e Saiyuki
...cosa sono?

R: Spade inizialmente inserite nel gioco ma impossibili
da trovare tranne, appunto, usando codici. Da quel che ne so, la
Masamune si trova in GS2, come la Sol Blade, e ha un attacco
speciale chiamato Rising Dragon. Non è, nel 2, quel gran popò di spada,
comunque.

D: Cos'è la Psinergia Riflesso?

R: Stesso discorso di sopra. Una Psinergia inizialmente implementata,
ma mai ufficialmente inserita. Non ho mai ben capito a cosa possa
servire, ma personalmente credo sia una specie di Reflex, chi gioca
a Final Fantasy capirà...l'effetto estetico è uguale alla Psinergia
Salute. La descrizione, come per le 2 spade ignote, è "?". Molto esauriente :P

D: Non trovo sfere Poké in questo gioco!!

R: Guarda giusto 10-20 domande sopra... NON CI SONO POKEMON IN
GOLDEN SUN, anche se è prodotto dalla Camelot cioè un ramo della

Nintendo (e ringraziamo il cielo per il fatto che non ci sia nemmeno l'ombra di un mostriciattolo qui dentro).

D: Aiuto! I mostri nella Zona Lotta mi battono sempre...

R: Semplicemente perchè sono MOLTO, MOLTO più forti delle loro versioni nel gioco normale: hanno MOLTI più PS e fanno MOLTI PIU' DANNI. Specialmente i boss...poi gli attacchi speciali quali Tuono Sacro e altri fanno paura...300 e passa PS di danno a tutti! Preparati bene... UPDATE: Anche 400, e i miei sono a livello 60!

D: Che noia, non ho voglia di salire di livello!!

R: Padronissimo. Ma è un'enorme soddisfazione vedere Isaac con più di 1000 PS! In teoria potresti finire il gioco a livello 20, ma ti assicuro che avere un livello alto porta grandissima soddisfazione e, credo, sarai anche più rispettato dagli altri giocatori...e avrai più facilità nello sconfiggerli... (almeno qua da me sono il Re di Golden Sun... bè teoricamente anche l'unico che ce l'ha, però è bello lo stesso... :D)

D: Qual è il limite massimo di PS?

R: 1999. L'ho provato con il trucco Gameshark del Pane infinito... in fondo avrebbero potuto fermarsi a 999...un'aggiunta carina.

D: E di PP?

R: 999, credo. Presto proverò e ti saprò dire.

D: E di parametri?

R: Anche se è difficile, tutti 999.

D: Qual è il nemico con più PS?

R: Il boss segreto Barbamorta (6000 e qualcosa). Segue ovviamente il Fusiondrago, il boss finale, con 5500 PS circa. Entrambi, logicamente, sono molto potenti e possiedono attacchi molto insidiosi (e irritanti).

D: A che livello Isaac smette di imparare Psinerגיע?

R: 54 con 7 Djinn, dove impara Grande Gaia o altri attacchi tipo Valanga (Samurai)...dato che non c'è prova di qualcuno salito a livello 99 senza trucchi (tranne qualche voce sulle Board varie ma mi gioco la camicia se è vero)...potrebbe esserci una super psinerגיע segreta sbloccabile solo a livello 99, forse potrebbe valere anche per gli altri personaggi. Ma come ho già detto è solo un'ipotesi....!

D: Oltre a attacchi fisici e Psinerגיע, ci sono delle speciali abilità specifiche di ogni personaggio?

R: No..bè...alcune armi hanno dei rilasci speciali (la cui percentuale di "scatenamento" si basa proprio sulla fortuna) ma comunque sono solitamente equipaggiabili da più personaggi (ogni arma è equipaggiabile da minimo 2 personaggi). Ogni personaggio ha un attacco critico, ma fisico e uguale per tutti, vedi sotto.

D: Esistono i colpi critici?

R: Certo! Quando scegli il comando attacca, se la visuale di attacco si avvicina a personaggio e mostro, e l'arma brilla di una luce azzurra (e il suono di WACK cambia) ma il messaggio è sempre e comunque XXX attacca XXX! significa che hai eseguito un colpo critico...anche questi si basano puramente sulla Fortuna e credo (ma è solo un'ipotesi) anche sul tipo di arma...ovviamente il colpo critico infligge

più danni (se ATTACCO è 200, il colpo sarà di valore attacco 266 circa, dovrebbe aumentare di 1/3 in pratica)

D: Qual è l'arma con più Attacco dell'intero gioco?

R: La Lama di Gaia: la trovi nel Faro di Venere, nella stanza con i fiumi di sabbia. Rilascia anche una fortissima abilità: Lama Titani. E' principalmente di elemento Terra quindi consiglio di equipaggiarla ad Isaac, anche se non ha tutti i Djinn Terra. L'effetto di Lama Titani, tanto per dire qualcosa, è uno dei migliori di tutto il gioco e viene riproposto al negativo con l'attacco speciale Acheron's Grief della Dark Sword, in Golden Sun: The Lost Age.

D: Come faccio a evitare che una maledizione mi impedisca di combattere bene?

R: Attiva l'Anello Clericale (lo trovi nell'Isola del Teschio). Non spaventarti perchè troverai sempre l'icona di Maledizione sulla schermata Stato, ma essa non ti impedirà mai di compiere il tuo attacco.

D: Perchè Isaac non parla mai?

R: Ottima domanda. Chiedilo ai programmatori. -- L'unica frase che dice è !!! alla fine del gioco dopo la battaglia finale... cioè, se si sono "sbattuti" a fare questa mini-frase... non potevano fare anche le altre in tutto il gioco eh??

D: Le scelte SI' e NO che faccio influiscono sul gioco?

R: Ehm..sinceramente...cambia solo il dialogo che segue e basta! Purtroppo è il maggior difetto di Golden Sun: hanno implementato un sistema di scelte, che poi non influiscono minimamente sulla storia. Non dico che sia l'unico gioco con questa pecca, però...è un peccato vedere un gioco che non è proprio innovativo ma che è stupendo, venir penalizzato, oltre a una traduzione obbrobriosa, da questo sistema praticamente inutile di scelte... sempre tutte a noi capitano!

D: Se equipaggio il Bastone Sciamanico prima della battaglia contro Saturos e Adexia, cosa succederà?

R: Semplicemente il personaggio (Ivan o Mia) combatterà a mani nude! Comunque lo sconsiglio caldamente, per ovvie ragioni! Ivan farà attacchi fisici debolissimi (oddio, potete comunque provare se usate solo la Psinergia, con lui...).

D: Devo per forza dare l'osso al cane di Vault?

R: Sinceramente no, basta che giri intorno al cerchio di lapidi ed entri da nord. Probabilmente è un glitch... anche i programmatori possono sbagliare! Potremmo quindi dire che l'osso è un oggetto inutile in Golden Sun.

D: E' frustrante! Perdo sempre!

R: Allenati, o impara ad usufruire dei Djinn (e soprattutto trovali). Personalmente li tengo sempre piazzati (evoco raramente...solo contro Kraken) perchè non voglio perdere preziose psinergie (ho 3 membri che sanno curare, di cui 2 con Megasalute e 1 che sa resuscitare) e alti PS (Isaac ora da me ne ha 1090 e passa). La regola è curarsi, curarsi e ancora curarsi, anche a PS pieni, perchè non sai mai cosa potrebbe fare un nemico, magari all'apparenza debole, ma con attacchi potenti!

D: Dove posso prendere Pozioni?

R: Batti il boss del Tornado Rosa al deserto di Suhalla, o meglio, fatti trasportare all'isola, battilo, entra nell'isola, esci, ribattilo, e così via... ogni volta che lo sconfiggerai (cerca di salire di un paio di livelli prima di batterlo, se sei debole...può usare attacchi irritanti) otterrai al 100% di possibilità una Pozione.

D: C'è un modo per raggiungere l'Isola del Teschio oltre a usare il Tornado Rosa?

R: Si crede che scegliendo i 4 rematori della nave in un determinato ordine (i 4 più deboli ma comunque in un ordine specifico) si possa visitare l'isola...personalmente ho provato ma non ci sono mai riuscito... non è un codice ufficialmente confermato, le ipotesi sono ancora tante... In effetti l'ipotesi che l'isola sia nel Mare di Karagol è fattibile, anzi direi che è certa, dato che nel seguito l'isola non si trova da nessuna parte e l'unico "mare" non visitabile con la nave è proprio quello di Karagol, quindi... ma come ho già detto questa è solo un'ipotesi.

D: Dove si trova l'Ancora Portafortuna del capitano?

R: Nella coffa di vedetta. Se proprio non capisci, usa Telepatia sul marinaio con la fascia blu in testa. Questo brav'uomo l'ha rubata proprio perchè se la faceva sotto e non voleva salpare.

D: Quante psinergie ci sono nel gioco...?

R: Ehm...ottima domanda davvero...più di 100, credo, anche se alcune hanno un effetto uguale. Sono un numero non infinito, ma comunque molto, molto grande. Ci sono miriadi di classi diverse da poter scegliere e ci sono delle speciali psinergie nascoste, molto potenti (avete mai sentito parlare di Dragonube o Shuriken?)... Il segreto sta nel mischiare vari tipi di Djinn con TUTTI i personaggi... basta munirsi di fantasia, pazienza e volontà!

D: Chi sono o...cosa sono quegli alberi oltre la palizzata di Bilibin?

R: In un determinato punto del gioco dovrai aiutarne uno usando la Psinergia Spostamento, dopodichè quando avrai debellato la maledizione, ti regaleranno (le persone) una Noce Dura (aumenta Difesa). Quando sarà il momento, quindi, vai vicino all'albero caduto nell'acqua, apri il menù, scegli Spostamento e usalo. Al momento, per ovvie ragioni, non verrai ringraziato ma in seguito appunto ti darà una Noce Dura...bella la storia che siano andati a raccogliere cachi.

D: Perchè Isaac dice solo quella frase !!! al Faro di Venere e basta?

R: Ecco un ampliamento di una domanda già posta... bè... questo è veramente un grande enigma... se però osservi tutti i giochi Nintendo e gli RpG in generale, noti che molto, mooolto raramente il personaggio parla (ma non parlo solo della Nintendo, guarda anche Chrono Trigger...)... come ad esempio in alcuni giochi di Zelda, in Pokémon, in Super Mario RpG (anche per colpa della Squaresoft ma passiamo oltre)... quindi anche Golden Sun, purtroppo, segue questa specie di tradizione.

D: Cos'è la Psinergia?

R: MAGIA, ABILITA', SPELL, MAGIC!!! Guarda giusto sotto qui... prendi Final Fantasy e Magia, bravo, hai capito tutto!

Proprio come in FF la psinergia consuma PP (MP in Final Fantasy)
Qui sotto trovi tutto ciò che ti serve!

D: Come trovo Kikuichimonji?

R: Uccidi Fenrirs con Djinn Fuoco. Puoi trovare i Fenrir nel faro di Venere (quando senti la musica bella e nuova). Ad ogni modo c'è il metodo in fondo alla guida dopo la soluzione. Il Kikuichimonji (chiamato anche in qualche versione Kikluichimonji) a mio parere è utile solo per Ivan...ma neanche poi tanto, visto che io preferisco lungamente la Spada Rapida, che causa danni anche maggiori di 500 (FISICI, CON IVAN) se colpisce forte.

/ GOLDEN SUN \

=====

=== LISTA PSINERGIE, I LORO EFFETTI E IL COSTO PP ===

=====

#F011

La Psinergia è il potere mentale di usare potenti incantesimi. Chi riesce ad usarla è chiamato Adepto. Gli Adepti si dividono in 4 elementi: Terra, Acqua, Fuoco e Vento (le 4 basi della materia). (In altre parole, è la Magia di GS)

La Psinergia, quando usata, consuma PP (Punti Potere) e si divide in 3 parti: Psinergia di Attacco, Psinergia di Difesa e Psinergia di Campo. I Punti Potere son anche chiamati Punti Psinergia (dipende dal giocatore... qualcuno li chiama Punti Potere e qualcuno Punti Psinergia... è la stessa storia di HP, cioè non si sa se siano Health Points o Hit Points, e MP: Mana Points o Magic Points... in tutti questi casi la seconda ipotesi è sempre la più attendibile).

La Psinergia di Attacco è quella usata per diminuire PS o PP dell'avversario, e per diminuire i suoi parametri (Psinergie che diminuiscono Attacco, Difesa, ect del nemico);

la Psinergia di Difesa è quella usata per aumentare i parametri dei propri alleati (Psinergie che aumentano Attacco, Difesa o altro di un alleato);

la Psinergia di Campo è quella usata per risolvere gli enigmi al di fuori delle battaglie. Ovviamente usandola si consumano comunque PP!

Vorrei solo far notare una cosa perchè molte persone mi hanno chiesto dove avessi trovato questa descrizione di Attacco, Difesa e Campo... bè, è solo una mia modesta ipotesi (che però credo si adatti benissimo o sbaglio?)!

Ovviamente alcune Psinergie sono di 2 parti allo stesso tempo (ad esempio Pioggia è sia una Psinergia di Attacco che di Campo, e così Brina...).

LISTA PSINERGIE (da completare)

Rimedio - Terra - Cura 30 Ps

Superrimedio - Terra - Cura 70 PS

```
/                GOLDEN SUN                \  
*=====*\br/>*=== LISTA OGGETTI PORTATORI DI PSINERGIA ===*\br/>*=====*\
```

#F012

...Detta così sembra che abbiamo una malattia...oh vabbè, proseguiamo!

Bolle di Presa - Vale, prima di partire - Insegnano Presa

Goccia Vitale - Batti il boss della foresta di Mogall - Insegna
Pioggia

Sfera Forza - Fine della grotta nella cascata di Fuchin - Insegna
Forza

Manto Palla - Tolbi, comodino a fianco del letto di Babi - Insegna
Copertura

Gemma Brina - Lasciata da una Statua Vivente, ad Altin - Insegna
Brina

Gemma Levitazione - Battere la Statua Gigante ad Altin - Insegna
Levitazione

Gemma Arresto - A Vale in una grotta - Insegna Arresto

Pietra Trasporto - Faro di Venere (Rivelazione nella seconda
stanza) - Insegna Trasporto

Dovrebbero essere tutte... se ne manca qualcuna fatemelo sapere!

```
/                GOLDEN SUN                \  
*=====*\br/>*=== LISTA PSINERGIE DI CAMPO ===*\br/>*=====*\
```

Ritirata - 6 PP - La possiede Isaac fin dall'inizio (dopo
l'introduzione però): permette di tornare all'inizio di dungeons
vari.

Spostamento - 2 PP - La possiedono Isaac e Garet fin dall'inizio
(dopo l'introduzione comunque). E' la più utile del gioco:
permette di spostare moltissimi oggetti in su, giù, sinistra o
destra.

TRUCCO: E' più facile scoprire un oggetto che è spostabile:
guardate il terreno: se l'oggetto è delimitato in un campo di
(.) (punti) nel terreno, allora in qualche modo può essere
spostato!

Presa - 1 PP - E' attivabile con le Bolle di Presa (guarda su),
permette di raccogliere oggetti lontani e inaccessibili (come
le Noci sugli alberi e le Chiavi sulle piattaforme...).

Brina - 5 PP - E' attivabile con la Gemma Brina (vedi sopra),
è anche una Psinergia d'Attacco (a quel punto del gioco è

comunque molto debole). La potete ottenere anche dando solo Djinn Acqua a Mia (quindi ce l'ha appena la prendete nel party). Serve per congelare le pozze d'acqua sul terreno, che diventeranno pilastri ghiacciati.

Telepatia - 1 PP - E' una Psinergia molto utile, Ivan è il solo che la può usare e la possiede fin dall'inizio quando lo incontrate a Vault. Permette di leggere nei pensieri delle persone. Per una migliore riuscita, schiacciate Select invece di A: così facendo eviterete di iniziare un dialogo normale con le persone a cui volete leggere nella mente. Select aprirà il Menu evitando appunto di parlare.

```
/          GOLDEN SUN          \  
*=====*  
*=== SOLUZIONE (WALKTROUGH) ===*  
*=====*
```

#F013

ATTENZIONE: La soluzione può contenere vari spoiler! In seguito farò anche una soluzione senza spoiler. Gli spoiler sono rivelazioni più o meno importanti sulla trama e sul suo sviluppo, sui personaggi e altro.

CAPITOLO 1: Vale e Introduzione

Il bambino nel letto è il protagonista di Golden Sun: Isaac, lo chiameremo così, essendo il suo nome predefinito.

Rispondete ciò che volete alla domanda di Dora (la madre di Isaac) e assistete alla scena tra lei e il marito. Poi rispondete SI'e finalmente prendete controllo di Isaac. Premendo A potrete vedere il Menu Principale. Scorrete fino all'icona a forma di baule e premete A: Isaac ha un Machete, una Camicia Cotone, Guanti Imbottiti e 3 Erbe. Uscite dal Menu e invece di andare a Sud come ha detto Dora, dirigetevi a Nord, oltre la casa, salite le scale, sorpassate l'edificio e vedrete un ragazzo intento a tirare una corda legata a un baule di tesori.

E' Garet, che, dopo una piccola conversazione, si unirà a voi. Ha un Machete, una Camicia Cotone, Guanti Imbottiti e 2 Erbe. Correte a sinistra, in su e ancora a sinistra attraversando un ponte, andate in giù e vedrete degli abitanti di Vale cercare di bloccare il macigno. Uno di loro vi inciterà a raggiungere la piazza.

Scendete la rampa di scale e proseguite a sinistra. Andate oltre due massi e parlate con l'uomo, rispondendo NO alla sua domanda. Poi proseguite in giù, a sinistra degli alberi; scendete le scale e preparatevi per la vostra prima battaglia a Golden Sun!

Potete solo attaccare, usare oggetti o difendervi. Contro questo nemico consiglio di attaccare ininterrottamente con entrambi i personaggi. Dopo 3 o 4 turni avrete vinto (per TURNI intendo comandi di UN personaggio...es: Isaac - Attacca = 1 turno, Garet - Attacca = 1 turno etc...) Otterrete 2 Punti esperienza e 2 monete. Arriverete a un piccolo bivio

ma...tutte le strade portano a Roma, quindi proseguite a destra e prima di poter raggiungere lo schermo successivo verrete attaccati da un Pipistrello. E' molto debole, alla fine riceverete 1 Punto esperienza e 1 moneta. Proseguite allo schermo successivo. Andate in basso e verrete attaccati da 2 Amanite.

Non so quanto questo sia casuale, ma la mia squadra ha attaccato per prima (il classico Attacco Prioritario dei Final Fantasy). Allora, le Amanite possono utilizzare l'attacco Sonnostella...che logicamente addormenta. Usate un'Erba se proprio i vostri PS scendono di molto. Per il resto, attaccate e attaccate! Concentrate i vostri attacchi su un'Amanita alla volta (hanno circa 20 PS)! Riceverete 2 Punti esperienza e 4 monete. Attraversare il ponte è inutile, quindi proseguite a Sud. Scendete due rampe di scale: una corta e una lunga, e assistete alla scena di Jenna e Felix.

Rispondete SI' a Dora due volte. Nella palafitta non c'è niente di interessante per cui proseguite a Sud oltre il ponte, salite le scale e attraversatelo, verrete attaccati da un Parassita e un Pipistrello, attaccate prima il parassita e poi pensate all'altro mostro. Riceverete 3 Punti e 3 monete. L'unica via è attraversare lo schermo a destra, fatelo. Non perdetevi tempo a esplorare le case perchè non contengono nulla. Scendete 3 rampe di scale e avrete raggiunto la piazza.

Anche qui, tutti i vasi, barili e scatole nelle 2 case esplorabili sono vuoti. Proseguite a sinistra e poi in giù, parlando, se volete, con un bambino per avere una dimostrazione della sua Psinergia. Raggiungete Jenna a Sud del laghetto. Rispondete di sì al sindaco e assistete alla ricarica completa di un uomo del villaggio:

La locanda, come tutte le case, è vuota...per cui non esploratela...ora dovete tornare da Felix. In teoria ci potreste tornare da soli però vi scrivo come fare: camminate in senso orario attorno al laghetto e salite 3 rampe di scale, andate a Nord e subito ad Ovest, entrando nell'altro schermo. Mentre attraverserete il ponte, assisterete ad una scena... toccante...

Il macigno spazzerà via i genitori di Jenna e...il padre di Isaac, e ovviamente anche Felix. Gareth, Dora, Jenna e l'uomo saranno feriti, quindi toccherà ad Isaac cercare aiuto! Attraversate nuovamente il ponte e raggiungete l'altro schermo... dopo le parole di Gareth, assisterete alla comparsa di due misteriosi individui...diranno un sacco di cose a voi sconosciute, ma per il momento non ve ne importerà niente. La voce di Gareth li insospettirà e così vi scopriranno...rispondete SI' se volete fare i coraggiosi, e ingaggerete una battaglia con i 2.

Siccome sono un po' fuori portata per voi, attaccate solamente (siete bravi se riuscite a causar loro 6 danni). Potrete assistere a qualche bella Psinergia quale Fuocopalla o Muro Ardente. Dopo la sconfitta i due... letteralmente "zomperanno" via, e finirà così l'introduzione di questo magnifico RpG: Golden Sun!

"Tre anni dopo..." queste sono le parole che vedrete comparire sullo schermo...ebbene sì, Isaac, Gareth e Jenna ora sono dei

ragazzi e Vale sembra finalmente il tranquillo villaggio di sempre! Per fare i duri, rispondete NO, poi SI' e ancora SI' a Dora. Dopo la luuuunga discussione (e le peripezie, fisiche e verbali, di Gareth), potrete scegliere se continuare il gioco o dedicarvi un po' all'esplorazione di Vale. La casa di Isaac non contiene niente ma entrate in quella appena sopra di essa ed esaminate il vaso bianco alla fine del letto per ottenere 6 monete. Uscite e continuate a Sud fino a che giungete al ponte, qui, invece di attraversarlo, scendete un'altra rampa di scale e continuate a Nord ed entrate nella casa più in alto, guardate nel barile a destra per ottenere un Antidoto. Toh, è la casa degli zii di Jenna! Uscite e proseguite a destra, nell'altra schermata. Entrate nella casa in alto e guardate nel vaso bianco a sinistra nel letto per ottenere 3 monete.

Uscite e andate a Sud, scendete UNA rampa di scale ed entrate nella casa. Guardate nel vaso bianco vicino al letto per ottenere una Bomba Fumo. Scendete altre 2 rampe di scale e andate al negozio d'oggetti: comprate 6 erbe per 60 monete e uscite. Entrate nella casa a sinistra e guardate nella scatola a ovest appoggiata al muro per ottenere un'altra Erba. Uscite e raggiungete con un salto la pietra al centro della piazza: nel caso foste a corto di PP, potete ripristinarli completamente qui, gratis.

Proseguite a destra ed entrate nella locanda, salite le scale ed esaminate il barile vicino alla cassa con le bottiglie per ottenere 1 moneta...prestate attenzione al ragazzo mascherato perchè lo conoscete bene...e lo reincontrerete presto...scendete le scale e uscite. Tornate a Nord salendo le solite 3 scalinate, nello schermo seguente dirigetevi subito a Nord e, salendo altre scalinate, raggiungete la casa di Isaac, andate oltre e sempre a Nord, salite le scale, sorpassate la casa di Gareth e attraversate il ponte, andate un po' a sud e subito a ovest, raggiungerete un'altra schermata. Incontrerete ancora i due strani individui, al solito fate i coraggiosi rispondendo SI'.

CAPITOLO 2: Il Tempio di Sol

Rispondete nuovamente SI', in ogni caso i due vi lasceranno passare...bè, approfittiamone! Proseguite a sinistra e salite la rampa di scale. Dopo la scena con Kraden riprenderete il controllo dei personaggi, quindi raggiungetelo. Rispondetegli come volete (cinque volte) e controllate il vaso più a Nord a sinistra della casa per un Elisir (no, non cura totalmente come nei Final Fantasy, spiacente), entrate nella casa di Kraden ed esaminate il vaso bianco adiacente al pentolone per ottenere 5 monete. Uscite e tornate allo schermo precedente, salite le scale e attraversate il ponte...troverete una imponente scalinata, salite e verrete fermati da una guardia, fate i santerellini rispondendo di NO.

Ecco il primo mini-mini-mini enigma del gioco: dovete solamente raggiungere lo schermo a nord-ovest quando la guardia è a destra del tempio e quindi non vi può vedere. Fatto ciò, seguite la strada ed entrate nel Tempio. Rispondete di sì a Kraden e andate oltre. Saltate sulla piattaforma più a destra e seguite l'unica strada: Nord, Nord, Ovest, Ovest, Sud, Sud, Ovest, Nord, Nord e ancora Nord.

D'ora in poi potrete incontrare dei mostri: Parassiti, Pipistrelli, Amanite, Melme e anche Apparizioni. Salendo di livello, i vostri personaggi hanno la possibilità di imparare nuove Psinergie.

Se siete a corto di PS, prima di usare le Erbe usate Rimedio di Isaac e ricordate che se 2 personaggi, per esempio, hanno per obiettivo uno stesso nemico e quello muore con il primo personaggio, il secondo difenderà automaticamente. Proseguite per l'unica strada possibile fino a raggiungere un altro mini-puzzle.

Prendete la strada in mezzo e aprite il baule per un Gioiellino, quindi prendete quella di destra (su, è facile!) e continuate fino a trovare una testa di toro in pietra, con un occhio brillante. Inserite il gioiellino e andate nell'altra unica via possibile (quella a sinistra), proseguite e andate nell'altra schermata. Dopo la scenetta (rispondete sì) spostate la statua di destra (sulle due statue ai lati, sul pavimento, ci sono dei segni: vuol dire che potete usare la Psinergia Spostamento, per farlo, premete A e nel menu Psinergia, selezionate Spostamento di Garet o Isaac dopo essere andati vicini all'oggetto da spostare, quindi premete il tasto direzionale corrispondente alla direzione di destinazione dell'oggetto)...oppure semplicemente spingetela tenendo premuto un tasto direzionale. Entrate nell'apertura e salite le scale, ci sono forti mostri qui, non esitate a usare Vampe di Jenna e Garet nelle battaglie. Andate a destra e su fino a che trovate un incrocio (cioè la strada da dove venite voi e altre 3 a mo di angolo supplementare): virate a sinistra e aprite il baule per un Gioiellino, tornate all'incrocio, stavolta andate dritti ma girate appena vedete una strada a sinistra: proseguite e entrate nella porta, spostate (con Spostamento) la prima statua da sinistra.

Saltate dove c'era la statua e inserite il gioiellino, ora spostate la prima statua da destra ed entrate nella nuova apertura. Girate in su appena potete, quindi a sinistra e ancora in su per ottenere un'Erba. Andate in giù, stavolta a destra e a Nord appena potete. Rispondete di SI' a Kraden, continuate sulla destra e dopo l'ennesima scenetta (rispondete come volete) andate in basso, oltre il simbolo di Luna, salite le scale e, se i vostri PP sono bassi, dirigetevi in basso ed entrate nella stanza: troverete una Pietra Psinergica.

Ora uscite dalla stanzetta e proseguite a Nord, non toccate niente nella prima stanza ma raggiungete la seconda a sinistra: spingete le 2 statue ai lati alti sulle rispettive piattaforme, andate vicini al neo-buco e usate Spostamento (verso di voi) sulla statua, fatto ciò, la statua cadrà nel buco, tornate nella stanza a destra e stavolta spingete tutte e 4 le statue sullepiattaforme (saltate sul simbolo di Luna per raggiungere l'altra sponda), tornate nella stanza di Kraden e dopo la scenetta dirigetevi a sinistra, quindi esaminate il fascio di luce sul muro: verrete teletrasportati alla sala dei quattro Astri Elementali.

Dopo la luuuuuunga sceneggiata Kraden vi consegnerà 4 borse Mythril per inserire gli Astri Elementali...

Dalla Piattaforma Principale, dirigetevi a nord-est e poi in giù, recuperando l'Astro Venere...quindi tornate in su e passate per la colonna (alzatosi quando avete preso l'A.V.) e prendete l'Astro Mercurio. Poi andate dove Kraden stava per scivolare e seguite la strada per prendere l'Astro Giove...

Dopo la scenetta (Saturos, Adexia e Felix, il ragazzo mascherato, scampato alla tempesta grazie ai 2, hanno preso in ostaggio Kraden e Jenna), tornate alla piattaforma e andate a nord-est, quindi in su e poi a ovest per trovare l'Astro Marte.

Dopo la lunga scenetta verrete teletrasportati prima del portale. Seguite la strada per uscire dal tempio e, quindi, uscite.

Dopo un'altra lunga scenetta, il fratello di Gareth vi consegnerà le Bolle di Presa (servono, appunto, per imparare Presa) e potrete finalmente partire per il vostro viaggio.

Una volta sulla World Map, prima di andare verso la cosa brillante, tornate a Vale, equipaggiandovi delle Bolle di Presa, e spogliate gli alberi di tutte le Noci (quelle cose arancioni/marroncini che si muovono). Fatto ciò, fate provvista di tutto ciò che vi dovesse servire al negozio d'oggetti e uscite dalla città.

CAPITOLO 3: Vault, Ivan e la Grotta di Goma

Dirigetevi verso quella cosa gialla che continua a saltellare: è il vostro primo Djinn, Selce. Seguite attentamente la sua spiegazione (oppure saltate tutto e leggete la mia sopra :P).

Consiglio di dare a ognuno l'esatto tipo di Djinn fino a quando li avrete conquistati tutti (intendo: 7 Djinn Terra a Isaac, 7 Fuoco a Gareth, e così via...guardate in alto per affinità di Personaggi/Elementi).

Nella World Map incontrate SEMPRE e SPESSE molti mostri (Parassiti e altri)...allenatevi un po' (magari salite di 1 livello o 2) quindi dirigetevi a sud e poi a Est, dopo non molto cammino troverete la città di Vault. Appena prima di entrare, noterete che una carovana (comandata da Lord Hammet) si allontanerà verso Lunpa a Nord. Entrate dunque a Vault.

Nella casa subito a Nord esaminate il vaso bianco a destra per ottenere delle monete; uscite ed entrate nella casa a sinistra di quella visitata e controllate il barile di fronte al letto per ottenere altre 4 monete. Ora entrate nella locanda ed esaminate la scatola a sud rispetto al letto di sinistra per ottenere una Foglia Menta. Riposatevi se necessario. Entrate nel negozio di oggetti ed esaminate il barile in basso a destra rispetto ai letti per ottenere una Bomba Sonno. Andate al negozio d'armi e fate compere...non esaminate nulla perchè non c'è niente. Entrate nella casa sulla collinetta: troverete Ivan...che si unirà al vostro party dopo una scenetta: dovrete utilizzare la sua telepatia per scoprire i ladri del bastone di Hammet. Uscite alla casa e dirigetevi alla locanda, salite le scale e troverete 2 uomini...

Provate ad inseguirli per un po' e poi fate per andarsene. Dopo la scenetta fate qualche passo in su. Basterà circondare un solo brigante, non è difficile: aspettate il momento giusto e, con il giusto tempismo assieme ad Ivan, circondate un brigante. Scoprirete che i ladri hanno nascosto il bastone da qualche parte nella locanda...

Controllate il vostro equipaggiamento e i parametri e uscite dalla locanda. Salite la scaletta vicino alla porta d'ingresso ed entrate nel buco: da SOTTO di essa, usate Spostamento e muovete la cassa a sinistra, quindi saltate ed entrate nella porta a destra. Correte dall'uomo legato, dopo la scenetta appariranno i 3 ladri che vi sfideranno ad un combattimento [rispondete NO].

BATTAGLIA BOSS

2 ladri

1 bandito

Per informazioni, guardate in basso, sezione LISTA BOSS.

Dopo averli battuti, arriveranno il sindaco e degli uomini che li legheranno. Ritroverete i tesori della città e Ivan troverà il Bastone Sciamanico, l'oggetto che stava cercando, quindi se ne andrà dal party. Il sindaco vi dirà di seguirlo a casa sua prima di lasciare la città.

Ora uscite dalla locanda e dirigetevi appunto alla sua dimora (è quella sulla collina...ach, che gusti, vivere sopra una prigione...) parlate al sindaco che vi darà la Linfa Vitale (oggetto che resuscita). Rispondete di sì e otterrete alcune utili informazioni. Riposate pure alla locanda e quindi uscite dalla città (fate delle compere se necessario).

Ora, fuori da Vault, dirigetevi a Nord costeggiando il fiume (non andate al di là del ponte) ed entrate a Lunpa (la città proprio accanto alla grotta). Usate Presa per acchiappare la noce ed uscite.

Andate in giù, tornando a Vault, e dirigetevi a destra (est), attraversate il ponte, dirigetevi a destra, poi a nord e attraversatene un altro, dovrete ormai vedere la Grotta di Goma...

Andate in su, quindi saltate il ponticello, spingete il pilastro 2 volte a destra e salite la scala, quindi usate Spostamento per appunto spostare un altro pilastro verso sinistra e usatelo come appoggio per raggiungere l'altra piattaforma, salite un'altra scala e usate Spostamento sul tronco coi rampicanti...non funziona? Bene, Ivan arriverà pronto ad aiutarci con la sua Psinergia Turbine! Ora entrerà definitivamente nel party. Isaac e Garet gli chiederanno delucidazioni sul perchè non è a Lunpa per tentare di salvare Hammet, egli replicherà che è impossibile entrare nella città...che ha sempre pensato a loro 2 e come non può permettere che accadano cose così orribili.

Ora usate Spostamento sul tronco e buttatelo a sinistra, nell'acqua. Quindi usate Turbine di Ivan sull'arbusto nella roccia ed entrate nella Grotta di Goma.

Continuate a nord fino a quando la strada è bloccata, quindi saltate a sinistra attraversando il fiume. Quindi andate a Sud e usate le scale, scendete ancora e saltate il fiume, proseguite a destra e scendete altre scale, proseguite in su, costeggiate il fiume e saltate sull'altra piattaforma. Proseguite in su e salite le scale. A nord, usate Spostamento sul pilastro, verso DESTRA. Saltate, saltate ancora e spostatelo verso SINISTRA. Saltate e risaltate per ottenere una medaglia gioco, tornate a dove avevate spostato il pilastro l'ultima volta. Andate in giù ed usate Spostamento sul ceppo, verso DESTRA. Ora tornate su, spostate il pilastro a DESTRA e scendete le scale. Tornate ad una stanza prima dell'inizio della grotta (dove c'è il fosso senza fondo dove avete buttato il ceppo, ma non lì, bensì sotto). Il posto lo riconoscerete perchè c'è un uomo con sopra una piattaforma un Djinn Fuoco. Spingete il pilastro a destra 2 volte e in su 3. Sempre nella stessa stanza andate un po' a sinistra e in giù, oltrepassate il fiume e scendete le scale. Andate in su, saltate sopra il ceppo ed andate a destra, salendo le scale. Saltate sul pilastro precedentemente spostato, salvate e

controllate l'equipaggiamento, quindi parlate al Djinn Fuoco. Lo dovrete affrontare in una battaglia: può utilizzare attacchi, che sorpresa, di Fuoco e normali colpi fisici. Non è molto difficile, ha solo qualche PS in più rispetto ai mostri normali nella grotta. Ne ha più di 125 e meno di 250. Vi frutterà 28 Esp e 85 monete. Ora si unirà a voi: è il Djinn Marte Forgia! Piazzatelo su Garet. Usate le scale in alto a destra (quelle che portano in alto) e seguite la strada. Spostate con Spostamento il ceppo a sinistra e, ignorando la scaletta, proseguite verso Nord. Cambiate schermo, seguite la stradina e troverete l'uscita della grotta.

CAPITOLO 4: La maledizione di Kolima

Prima di tutto, entrate a Bilibin (la città che vedete appena usciti dalla Grotta), nella locanda (a destra) e curatevi (21 monete)... forse sono io che non ho trovato niente, ma nella locanda non c'è niente di interessante da esaminare (e prendere) quindi uscite. Esaminate il vaso vicino alla piccola casetta a sinistra della locanda per ottenere 5 monete, non entrate nell'altra casa a sinistra semplicemente perchè è vuota. Andate un po' a Nord ed entrate invece nella casa a sinistra dei due bambini (a destra del negozio d'oggetti) ed esaminate il barile sotto al sacchetto per ottenere una Noce Dura. Andate vicino alle porte del Tempio (in alto a destra) ed esaminate il vaso aperto per ottenere un'Erba. Proseguite a Nord per raggiungere il palazzo di Lord McCoy.

Andate a sinistra e usate Presa per acchiappare la Noce sull'albero, quindi parlate ai due soldati sulla porta del palazzo, precisamente con quello sulla destra, rispondetegli di sì. I due acconsentiranno a farvi entrare nel palazzo e a farvi ricevere da Lord McCoy, per aver l'autorizzazione di attraversare la palizzata di Biliben e raggiungere la foresta di Kolima, quindi entrate.

Appena entrati, salite le scale IN BASSO a sinistra 2 volte e controllate il baule per una Bomba Fumo. Tornate all'entrata e andate a destra (non salite le scale) andate in su e raggiungete le 2 donne: controllate il barile di destra per un Elisir. Tornate nuovamente all'entrata, quindi proseguite oltre il tappeto rosso, come dice l'uomo, per raggiungere la stanza di McCoy.

Rispondete di sì a McCoy. A causa della titubanza di Ivan, McCoy però si rifiuterà di darvi il compito di debellare la maledizione e si riprenderà la chiave, negandovi il permesso di attraversare così la palizzata. Rispondete di NO quando il soldato vi parla e uscite dal palazzo.

E' tempo di prendere il Djinn Vento che staziona a Bilibin: salite le scale di destra che portano al santuario, indi cominciate a percorrere la palizzata a Sud, al bivio scegliete una qualsiasi strada e continuate fino a quando trovate un arbusto sul muro: usate Turbine. Scendete la scala e usate Spostamento sulla statua (verso SUD). Saltate 2 volte e parlate al Djinn che si unirà a voi senza combattere. E' il Djinn Vento Soffio! Equipaggiatelo a Ivan. Ripercorrete la strada fatta e uscite dalla città.

Ora. potete scegliere se andare a Kolima o alla Foresta di Kolima: a Kolima (la città vera e propria) potrete trovare un Djinn Terra, lo descriverò quando ci arriveremo. Andate alla sezione Djinn: ora parlerò come se stesse andando alla Foresta. Da Bilibin, seguite il fiume in basso a destra fino a che raggiungete un edificio

giallo: è la palizzata di Bilibin.

Raggiungete la "palizzata" e usate Spostamento (verso GIU') sulla cassa di sinistra, attraversatela e ignorate gli alberi. Uscite sulla Mappa del Mondo. Appena attraversate il ponte, virate subito a sinistra e continuate sulla penisola fino a quando raggiungete l'ultimo bosco prima del fiume. Schiacciate A e troverete un paio di stivali: Tartastivali..che comunque non sono molto utili: aumentano di 3 la difesa (e comunque non è questo GRANDISSIMO aumento...) ma in cambio dimezzano l'agilità...

Dirigetevi prima a Kolima, se volete andare subito alla Foresta Maledetta, saltate questo paragrafo della soluzione. Dopo aver preso i Tartastivali, dirigetevi costantemente in su e a destra, fino a che troverete un gruppo di tronchi senza foglie: è la città di Kolima. I personaggi faranno un piccolo dialogo, Ivan userà Telepatia su un presunto albero, scoprendo che una volta tutti questi alberi erano persone vere. Al solito, rispondete come volete, assisterete a una scena dove i nostri saranno attaccati da una strana forza, delle scintille cominceranno a cadere dal cielo e Isaac e compagni tenteranno di alzarsi senza successo. Un attimo prima che essi vengano colpiti dalle scintille, però, una strana aura azzurra li ricoprirà totalmente, isolandoli dalla forza magica. Rispondete di sì, verrete a sapere che quelle aure azzurre erano in realtà la vostra Psinergia, una sorta di ... Psinergia automatica, che si manifesta solo in caso di reale bisogno. Ancora, rispondete come volete e assistete ancora a un piccolo dialogo, rispondete come volete un'altra volta, quando le scintille torneranno a cadere. Una strana voce comparirà, chiedendosi perchè Isaac e gli altri non si trasformino in alberi come tutti gli abitanti di Kolima. I due figurini sono Laurel e Tret, gli alberi Sacri della foresta. Dopo la scenetta, rispondete due volte come volete e riavrete il controllo dei personaggi.

Wow, nell'angolo norddest della città (e cioè in alto a destra :P) c'è un gruppo di 6 vasi messi a 2 a 2. Il primo (cioè quello in alto a sinistra) contiene una buonissima MELA, mentre a sud, il vaso fuori della "casa" sotto il negozio oggetti contiene un Erba. Probabilmente avrete notato un Djinn...ok, entrate nella stessa casa col vaso fuori con l'erba, ma dal retro (cioè andate dietro al tronco, come visuale intendo, e premete giù). Scendete quindi la scala e terminate la grotta (c'è una sola via, quindi è facile), salite la scala e otterrete il Djinn terra Granito! Tornate indietro sempre attraverso la grotta e, se volete, esplorate un po' da soli la città. E' tempo di diregersi alla Foresta di Kolima! Nella World Map, dirigetevi leggermente a Ovest, quindi a Nord, per avere accesso alla foresta.

Se prima non vi siete recati a Kolima (e avete saltato quindi il pezzo) potrete vedere lo stesso evento delle aure azzurre di Psinergia. Quando avrete di nuovo il controllo, proseguite a Nord. Andate a destra e a nord, spingete il tronco a sinistra nell'acqua ma NON attraversatelo, invece attraversate il ponte a nord e proseguite a Ovest senza toccare più nulla tranne un tronco che andrà spostato a sinistra. Cambiate schermo.

Che diavolo c'han messo i tronchi a fare qui? Ignorate il primo e proseguite stando sempre nella parte bassa dello schermo. Spingete il tronco orizzontale in giù, proseguite a nord e a est. Usate Presa per raccogliere la Noce dall'albero, quindi cambiate schermo a nord. Adoro questo schermo. Dirigetevi a norddest e spingete il tronco

a sinistra, aggirate le rocce e spingete il tronco orizzontale in giù. Ri-spingete quello verticale a destra, il secondo verticale in giù, il primo orizzontale in su, tornate indietro per la strada iniziale e spingete quello verticale a sinistra, se avete fatto tutto correttamente cadrà nel fiume. Saltate, salite la scalinata e proseguite a Est, cambiando schermo.

Hem...che ne dite di trovare da voi le varie vie di raggiungere tutti i tesori? Bravi... per proseguire allo schermo successivo, dirigetevi a est, tirate la leva per far andare via l'acqua, tornate all'inizio e scendete le scale ora accessibili. Ci sono 2 tronchi verticali, spostate a sinistra quello in alto. Tornate su dalle scale, ritirate la leva e iniziate a saltare sui tronchi, scendete e raggiungete l'altro schermo.

Ignorate il primo albero o parlateci, se volete, ad ogni modo proseguite a est e salite il rampicante per raggiungere l'interno dell'albero Tret! Raggiungete il rampicante in alto passando per la parte destra della stanza. Salitelo e, nella stanza dopo, andate totalmente in giù, saltate sulle 3 foglie fino a raggiungere la piattaforma a destra, uscite. Continuate ad andare a destra fino a trovare un rampicante. Salite e andate a sinistra, tornate dentro l'albero. Se gradite una Pietra Psinergica, saltate sulla foglia in alto a sinistra ma sappiate che dovrete rifarvi il piano. Una volta saltati sull'altra foglia sarete davanti a una decisione vitale (XD)...sappiate solo che la cassa del tesoro contiene un Anello Guaritore, molto utile (fino a quando non si rompe, almeno...). Ad ogni modo, salite il rampicante quando vi sentite pronti. Uscite a sud e dirigetevi a destra, fino a trovare il solito amico rampicante, usatelo e andate più a nord che potete (non entrate). Se siete sul ramo giusto, a destra troverete un Djinn Vento seminascosto. Per ottenerlo, dovrete sconfiggerlo. Ok, ora si alleerà con voi il Djinn Vento Brezza! Entrate nell'albero. Raccogliete la Noce dalla cassa, usate le foglie per cadere giù, stavolta usate l'uscita a sinistra. Usate il rampicante e tornate nell'albero. Una cosa, allenate Ivan almeno fino a livello 8, dato che imparerà Plasma, una fortissima Psinergia. Ok, dentro all'albero, andate in giù e saltate in su sulla prima foglia, quindi saltate a destra, in su, a destra e tornate a sinistra. Se avete fatto tutto correttamente farete una luuuunga caduta. Salvate il gioco quando riacquistate il controllo. Raggiungete il nord della stanza, state per combattere il primo vero boss del gioco, Tret!

BOSS

TRET

Al solito, guardate nella sezione Boss! Se non avete voglia di tornare all'inizio, guardare il codice, inserirlo in Trova e poi andare a trovare Tret nella Lista Boss, riassumo brevemente qui che il Boss in questione ha circa 760 PS, e dovrete ormai essere in grado di toglierne 60 a botta (specialmente se Ivan, come ho consigliato in precedenza, ha imparato la psinergia Plasma, e avete buone armi per Isaac e Garet. Se poi non avete seguito la mia soluzione e avete già il quarto membro nel party, siete ancora messi meglio perchè avete un altro membro, teoricamente, pronto alla cura. Fate voi... è una battaglia facilissima)

Dopo averlo ucciso, apparirà una liana che potrete scalare. Il Tret buono ricomincerà a parlare, e proverà a curare la gente trasformata in alberi, senza però riuscirci, dato che è troppo debole. Il vostro nuovo compito è trovare qualcosa per curarlo... il problema è dove. Bè, niente di così difficile, continuiamo con la soluzione!

Scalate la liana ed uscite da Tret, usate Ritirata ed uscite dalla foresta (o fatevi tutto il cammino a piedi, se preferite). Dalla Foresta, dirigetevi a sinistra attraversando il ponticello, proseguite oltre la palizzata di Bilibin e una volta raggiunta la città (non entrateci) proseguite a nord, attraversando un altro ponticello. Seguite il sentiero, superate un altro ponte, quindi un altro ancora, ed entrate nella grotta. Quando cambia la schermata, proseguite a nord ignorando la deviazione a destra, quindi dirigetevi a destra e saltate sul sasso nel fiume, raggiungendo l'entrata. Al bivio, dirigetevi a sinistra, quindi prendete la strada a destra e proseguite per l'altra schermata. L'aria si fa freddina, vero? Niente paura, non ci sono nè boss nè nemici agguerriti, a parte qualcuno, per ora. Quando giungete presso i 2 focolari con i segni per terra, spostate quello di destra accanto al pilone di ghiaccio in basso a destra, per scioglierlo. Proseguite per la nuova strada, salite le scale e raggiungete la cassa: apritela e rivelerà una Fiala! Tornate indietro ai 2 focolari e uscite a sud, tornerete sulla mappa del mondo.

Occhio agli orsi, qui. Proseguite per l'unica strada che c'è, attraversando il ponticello sul fiume gelato. Dopo il boschetto troverete una città, Imil, entrateci. Entrate subito nella prima casa che vedete (quella a sinistra del bambino), quindi parlate con l'anziano signore, che avrà una crisi. Controllate la cassa per avere un oggetto indispensabile più avanti: una bottiglia vuota. La vecchia vi dirà di cercare Mia. Molto bene, uscite dalla casa e riposatevi, se necessario, alla locanda (costa 24 monete, in una o due battaglie fuori dalla città potrete tranquillamente coprirne il costo). Per ora non potete rifornirvi di armi o armature, quindi non insistete coi negozianti malati. Dirigetevi a nord e salite le scale vicino al grosso ponte. Usate Spostamento sul pupazzo di neve e spostatelo a sinistra, cadrà sulla pista ghiacciata. Ora tornate all'ingresso della città e scivolte attraverso la pista ghiacciata, verso sinistra, raggiungendo le quattro tombe: quella in alto a sinistra "contiene" una Medaglia Gioco: utilissimo strumento! Proseguite leggermente a Nord e utilizzate l'altra via per avere accesso alla pista ghiacciata: potrete così iniziare un bellissimo e divertentissimo (vabbè si fa un po' per dire) gioco di scivola e riscivola. Dalla prima scivolata verso destra che siete obbligati a fare: su, sinistra, su, sinistra, su, destra, su, destra, su, sinistra, giù, destra, su, destra, su. Se avete fatto tutto correttamente sarete entrati in una grotta. All'interno troverete un Djinn Marte, Febbre! E' un Djinn di Attacco, causa decenti danni e se avete seguito la mia guida permetterà a Gareth di raggiungere la classe di Soldato, aumentando di botta i suoi PS. Dopo la scivolata in giù che siete obbligati a fare: destra, giù, sinistra, giù, sinistra, su, destra: potrete così scalare la scala (perdonate l'espressione), il cofanetto contiene una fiala (la devo piantare con le rime). Riscendetela e andate a sinistra, quindi in giù. Entrate nel santuario (lo riconoscete dal grosso portone). Parlate ai due bambini rispondendo di sì alla bambina, quindi uscite e tornate alla casa dei due vecchi. Ci sarà una scenetta col quarto personaggio della squadra che presto si unirà a Isaac

e gli altri: la guaritrice Mia, una ragazza molto calma, dai lunghi capelli azzurri, verde acqua, chiamateli come vi pare. Dopo che avrò guarito, o quasi, il nonno, ci sarà un improvviso flash di luce, e Mia dirà che proveniva dal Faro di Mercurio... forse è il caso di andare a farci una visitina, giusto? Preparatevi, dovrete affrontare una lunga battaglia, e assicuratevi di essere almeno a livello 10, o avrete davvero poche speranze di sopravvivere.

```
_____  
/   GOLDEN SUN   \  
*=====*\br/>*=== LISTA BOSS ===*\br/>*=====*\
```

#F014

Solo qui potrete trovare tutte le informazioni e gli aiuti necessari per sconfiggere facilmente i boss del gioco: nella soluzione, infatti, troverete solo i nomi...verrete ogni volta rimandati a questa sezione! (Sto scherzando, ma non troppo)

2 Ladri - 2 Thieves

1 Bandito - 1 ?

100 - 200 Ps

Nella locanda di Vault, nel sottotetto

Concentrati su un nemico alla volta: usa Raggio di Ivan, attacchi fisici di Isaac e gli attacchi migliori di Garet. Attento, se è vero che i nemici possono sprecare turni quando viene fuori il messaggio "Lancia un urlo!!" o qualcosa di simile, è altresì vero che possono curarsi usando un Erba! Il Bandito può usare l'attacco speciale Affettatore, causa danni maggiori di un normale attacco fisico, ma se vi curate continuamente (o siete allenati) non è veramente un pericolo...

Tret - Tret

Circa 750 Ps

All'interno dell'albero di Tret, Foresta di Kolima

Può attaccare fisicamente e ha attacchi di elemento Terra (come Crescita, Spine...). Attacca fisicamente con Isaac e usa le migliori Psinerגיע di Garet e Ivan (SPECIAMENTE Ivan). Cura con Isaac in caso di bisogno. La regola è curarsi quando necessario: essendo il primo boss del gioco, logicamente non è una grande minaccia, ma può sconfiggerti se non stai attento.

Saturos - Saturos

Circa 1200 Ps

Cima del Faro di Mercurio

E' molto forte, ma sei fortunato perchè è da solo...comunque, usa attacchi di Fuoco molto potenti e possiede anche qualche attacco fisico temibile...come Flash Caldo che ha la possibilità di accecare.

Saturos & Adexia - Saturos & Menardi

2000-2000 Ps, sembra

Cima del Faro di Venere

Entrambi usano Psinergie di Fuoco e attacchi fisici o speciali, Saturos usa maggiormente Inferno, Piroclasma, Flash Caldo (acceca) e Megarimedio. Adexia usa Supernova, Mare Ardente, un colpo che manda subito in K.O, Salute... Semplicemente attaccate con tutto quello che avete e dedicatevi a UN nemico alla volta.

Fusiondrago - Fusiondragon

Circa 5500 Ps

Cima del Faro di Venere

Attacca 2 volte...semplicemente usate tutto quello che avete, dopotutto è la battaglia finale...Ragnarok (o altre forti psinergie) con Isaac, attacchi Fisici (o Psinergie, ma non di Fuoco) di Garet, i migliori attacchi di Ivan e le Psinergie curative di Mia. Fusiondrago usa Bacio Demone, Spazio (peggior attacco), Guida Draghi, Sete Rossa, Colpo Finale, attacchi fisici e altri piccoli attacchi...

Barbamorta - DeadBeard

Circa 6000 Ps

Relitto, alla fine dell'Isola del Teschio

Leggermente più forte del Boss Finale, usa attacchi come Ghiaccio, Inferno (fortunatamente non sa Piroclasma) e Gigaplasma. Usate Supersalute (meglio se Megasalute) ogni turno con Mia (o con chi ce l'ha) e usate i migliori attacchi Psinergici. ASSOLUTAMENTE USATE BREAK se Barbamorta usa Impatto o un altro attacco di incremento parametri! Ricordate che attacca 2 volte a turno..per il resto può anche usare normali attacchi fisici, e molte volte sono critici...

Attenti, lo incontrerete spesso e molto volentieri nell'area Lotta, in quel caso state molto in guardia, è veramente il boss più difficile di tutto Golden Sun...le sue psinergie possono causare anche 400 PS di danno, se avete psinergie di debolezza e lui di rafforzamento...

In ogni caso... conoscete il trucco di Golden Sun, no? ... Ok, ve lo dico... anche se sicuramente ci sarete arrivati da soli: CURATEVI, CURATEVI OGNI TURNO SEMPRE E COMUNQUE! E' questo il segreto! Non è come in un normale RpG quale Final Fantasy... la cura è la maggiore priorità (escluso ovviamente il causare danni al nemico!!)

```
_____  
/          GOLDEN SUN          \  
*=====*
```

```
*=== LISTA MISSIONI SECONDARIE ===*
```

```
*=====*
```

#F015

1) TROVARE IL KIKUICHIMONJI, IL PUGNALE DI ASURA!

Requisiti: un personaggio vivo (wow, umorismo rulez)
un Djinn Fuoco di attacco

Scherzi a parte, settate un Djinn fuoco come Piazzato, quindi entrate in battaglia contro un Fenrir (se sono in 2, meglio). Attaccate con un personaggio (che non tolga più di 300-350 PS), quindi scatenate un Djinn Fuoco di attacco (Vampa, Torcia o Febbre). Il Fenrir morirà con i "Flash". Avete una bassa probabilità che lasci cadere il Kikuichimonji (probabilità ancora più bassa se lo uccidete normalmente). Io ce l'ho fatta dopo MOLTE battaglie contro questi lupacci. Assicuratevi quindi di avere un po' di tempo a disposizione!

Il Kikuichimonji è equipaggiabile da Isaac, Garet e Ivan, è di elemento Vento e rilascia Asura. E' un'alternativa a Spada Rapida di Ivan, e basta, secondo me. Non datelo ad Isaac, visto che la Lama di Gaia è più che sufficiente, e se avete l'Anello Clericale, la Mazza Infida è molto meglio per Garet. Poi per Ivan potete scegliere tra il Kikuichimonji o la Spada Rapida. La Spada Rapida può arrivare a causare più di 500 danni (se Ivan è a buon livello) ma la sua abilità, se colpisce una sola volta, toglie pochissimo (neanche 100 mi pare). Con il Kikuichimonji avrete sempre la sicurezza di infliggere danni decenti. A voi la scelta!

UNA NOTA CHE VALE ANCHE PER GLI ALTRI EQUIPAGGIAMENTI SOTTO:

Djinn non significa EVOCAZIONE: se un nemico è debole al Fuoco, per dire, morirà con i Flash SOLO se colpito l'ultima volta con un Djinn Fuoco e NON con un'Evocazione! Quindi state veramente attenti, potreste veder sfumare minuti di battaglie per niente, anche se la percentuale c'è comunque anche se uccidete un nemico senza i Djinn, ma ovviamente è molto, MOLTO minore...già è un panico ottenere le armi uccidendo i nemici coi flash, se a questo ci aggiungiamo il fatto che NON si usano i flash...addio e amicizia lunga!

2) TROVARE L'ASCIA GIGANTE

Requisiti: un personaggio vivo
un Djinn Vento di attacco
PS normali

Ancora scherzi a parte, l'Ascia Gigante non è una valida sostituta se avete già delle armi forti (è equipaggiabile da Isaac e Garet) ma fa la sua figura (e si vende ad alto prezzo). La ottenete uccidendo i Golem di Terra (Porte di Suhalla)... la probabilità, come sempre, è più alta se gli uccidete scatenando un Djinn Vento. Anche qui, come per i Fenrirs, dovrete avere molta pazienza (cercate anche di attaccare SOLO con i Djinn, non si sa mai). Non è comunque un'arma consigliabile, se non avete tempo da perdere non soffermatevi a cercare di prenderla!

3) TROVARE L'ARMATURA CHIODI

L'Armatura Chiodi è una valida sostituta delle Scaglie Drago. Per ottenerla, semplicemente uccidete le Chimere Maghe con un Djinn Acqua (di attacco, ovviamente). L'Armatura Chiodi ha meno difesa delle Scaglie ma aumenta l'Attacco. Le Chimere dropano questo equip molto più spesso delle altre armi qui

sopra. Consiglio di darla a Isaac, alternandola con le Scaglie Drago.

4) TROVARE L'ABITO PIUMATO

Credo sia l'Abito migliore per Ivan, e forse anche per Mia se non vi va l'Abito Oracolare. Lo ottenete uccidendo i Grifi Pazzi con Djinn Vento (sì, Vento! Sono di Elemento Terra!). E' un Abito, ovviamente, di elemento Vento. Aumenta anche qualcosa legato all'Elemento Vento...non mi ricordo precisamente cosa, scopritelo da voi!

5) CROSSBONE ISLAND

La Crossbone Island (tradotta malissimo in Isola del Teschio, oddio, in teoria è giusto, ma potevano lasciare Isola Crossbone...fa più effetto...in fondo stiamo parlando del rivale di Zelda!!!) è il Dungeon segreto di Golden Sun. Presenta 10 livelli totali e ad ognuno troverete forti Boss. Dovrete essere in possesso di tutte le Psinergie del gioco per riuscire a completarla al 100% (è richiesto anche un po' di cervello).

Per raggiungere l'isola, andate al Deserto di Suhalla e fatevi trasportare via dal Tornado Viola. Verrete portati su un'isola che "sembra non sia sulla mappa", infatti non vedrete la vostra posizione (c'è chi dice sia nel mare di Karagol...ed è un'ipotesi più che fondata perchè nel seguito non c'è traccia dell'isola, e potete navigare per tutto il mondo!). Siete quindi nella Mappa del Mondo. Entrate nella rientranza tra le alture e arriverete all'entrata della grotta. Risolvete i piccoli enigmi (Crescita) ed entrate.

--Spazio riservato alla descrizione dei livelli--

BOSS: Barbamorta

Vedi Sezione Boss, situata un po' più sopra. Ribadisco pure qui che dopo averlo battuto lo potrete incontrare nell'Area Lotta.

Dopo averlo battuto potrete accedere ad un'ottima armatura, purtroppo maledetta, situata nella cassa del tesoro. Se la vendete, ne ricaverete molti soldi... ve lo consiglio, dato che non è poi il massimo (preferisco dare l'Arm. Asura a Garet, anche se ha l'Anello Clericale)...

```
/          GOLDEN SUN          \  
*=====*  
*===== OPINIONI =====*  
*=====*
```

#F016

Posso vantarmi di essere uno dei migliori giocatori di Golden Sun in Italia (anche perchè sono uno dei pochi italiani che ce l'ha): livello 78 e più, 999999 monete, tutti Djinn e Isaac con 1300 PS e oltre...

Qui trascriverò le opinioni dei miei amici (e conoscenti) su questo magnifico gioco, iniziamo con le parole di Aldo, mio caro amico (reale), che sotto mio consiglio ha comprato Golden Sun invece che Zelda (e ha fatto

mooolto bene...):...:

D: Domanda mia

R: Risposta dello..."interrogato"!

D: Qual è stato il tuo primo impatto col gioco?

R: La grafica mi sembrava inizialmente troppo sofisticata, essendo abituato a quella di Pokémon (che appunto non è poi un granchè, NdMEV9)...

D: Come ti sembra, abbordabile o impegnativo?

R: Impegnativo, le battaglie sono facili ma è un gioco che richiede ragionamento (che non ho in queste grandi quantità...)...

D: Come ti sembrano inizialmente le musiche?

R: Sono belle, a mio parere migliori di quelle di Pokémon che sono più fanciullesche

(anche i Pokémon, se è per questo, NdMEV9). Mi pare che per un ragazzo di 14 anni

Golden Sun sia più adatto: Pokémon è più adatto per ragazzi di 6 anni

(totalmente

d'accordo, NdMEV9)...

D: La storia, per ora, come ti sembra?

R: Mi sembra assolutamente intrigante (beccatevi questo, voi che pensate che la storia faccia schifo!!! NdMEV9)... ci sono vari colpi di scena tipo il fatto che Felix sia sopravvissuto alla catastrofe e si sia schierato con Saturos, Adexia e Alex...

D: Continuerai a giocare?

R: Sicuramente! E prenderò di certo anche il 2! Un consiglio per tutti, compratelo!

Continuiamo, dando la parola a Roberto, altro mio amico conosciuto da poco, che sempre sotto mio saggio consiglio si è preso Golden Sun:

D: Qual è stato il tuo primo impatto col gioco?

R: Bè... innanzitutto devi sapere che solitamente non prendo consigli altrui quando

devo comprare dei giochi... specialmente per il GBA che è la mia console preferita!

All'inizio non ero molto convinto... forse semplicemente perchè non ero mai stato

abituato ai GdR... Golden Sun mi sembrava un titolo su cui ripiegare dopo aver finito

quelli più "conosciuti"... invece ho dovuto ricredermi, poiché sto veramente amando

questo stupendo gioco, che mi pare ottimo, essendo comunque sul GBA!!

D: Come ti sembra, abbordabile o impegnativo?

R: Decisamente abbordabile...sai, non avevo mai, prima d'ora, provato un GdR... conoscevo Final Fantasy solo di fama... ma ho comunque trovato il gioco molto facile,

specialmente per le battaglie...indubbiamente comunque ci sono degli enigmi

impegnativi: a volte mi blocco e tutt'ora sono bloccato... ehi, tu sei

qui apposta! :P

D: Come ti sembrano inizialmente le musiche?

R: Adoro soprattutto la Battle Theme... credo che comunque la Camelot abbia fatto

globalmente un ottimo lavoro: è incredibile quanto un Game Boy Advance possa

offrire
con una semplice cartuccia! Veramente inaspettato!

D: La storia, per ora, come ti sembra?

R: Mmm... non posso sbilanciarmi... è ancora sotto giudizio, diciamo! Mi sembra comunque molto dignitosa... niente da dire a favore nè a sfavore. I personaggi, in ogni caso, sono molto ben sviluppati... soprattutto Garet, poverino se l'hanno fatto impulsivo! :D

D: Continuerai a giocarci?

R: Che domande... certo! Se compro un gioco, lo finisco... statene pure sicuri!

Forza ragazzi, aspetto altre opinioni! Non esitate a contattarmi...se volete, potete anche aggiungere delle vostre domande personali (unico requisito: la sincerità)... vietato bashare, trollare e così via...e ovviamente vietato dare false informazioni...

Ed ora passiamo alla..."intervista" di Oloap, mio grande amico virtuale:

D: Qual è stato il tuo primo impatto col gioco?

R: Mi è veramente piaciuto moltissimo... anche se all'inizio non seguivo molto i dialoghi perchè ero stanco... i personaggi sono ottimi, anche se hanno la solita caratteristica...quella che segue solo il protagonista: lo stare zitti... e comunque sono sempre l'amico spaccone, la ragazza amata... ed infine il bambinetto, che molto logicamente è debole in attacco, mentre il protagonista è equilibrato, l'amico è forte fisicamente, la ragazza come primo membro adatto alla cura, eccetera...

D: Come ti è sembrato, abbordabile o impegnativo?

R: Abbordabile... in fondo non è molto difficile... il 2 è molto più complicato dal mio punto di vista.

D: Come ti sono sembrate le musiche?

R: La musica della World Map era molto carina... ehm... le altre non me le ricordo poichè giocavo sempre a volume minimo dato che avevo sempre la batteria rossa!
^^'

D: Come ti è sembrata la storia?

R: La storia è uno spettacolo!! Soprattutto anche per le quests di mezzo, comunque è dignitosa anche quella principale... cose tipo il Colossum, il viaggio in nave, la missione nella fortezza di Lunpa (questa era stupenda proprio per la possibilità di diventare invisibili!)... devo dire però che la trama è un po' oscura in questo gioco... nell'Era Perduta spiegano molto meglio tutto, dall'Alchimia ai Fari...

D: Ricominceresti un nuovo gioco?

R: Certo... ne ho cominciate già 4 o 5 e ormai ci ho fatto il callo!!

Ed ora passiamo all'intervista posta ad Ultrashadow, altro mio caro amico virtuale!

D: Qual è stato il tuo primo impatto col gioco?

R: Quello di trovarmi dinanzi ad un gioco interessante e pieno di misteri, inoltre la grafica, pur essendo di una console portatile, era molto bella e le sprites erano ben caratterizzate. Il sistema di controllo è tipico dei J-Rpg, molto bello!

D: Come ti è sembrato, abbordabile o impegnativo?

R: Ci sono state delle parti impegnative...alcune si sono poi rivelate incredibilmente facili (tipo dove bastava solo girarsi indietro) e magari di primo acchito ciò è difficile da capire. Per il resto il gioco è ben calibrato, nè facile nè difficile.

D: Come ti sono sembrate le musiche?

R: All'inizio erano molto belle... ma anche molto ripetitive...sempre la stessa musica per tutte le battaglie o quasi... non mi è poi molto piaciuta la musica della World Map... un suono, come dire, basso... Le musiche dei vari posti in generale, comunque, sono ben fatte e si adattano bene al tipo di situazione/ambiente.

D: Come ti è sembrata la storia?

R: La storia era ben caratterizzata, eccetto la parte iniziale dove si capiva poco o niente. Il resto della storia si articola molto bene...fluida e senza intoppi o errori.

D: Ricominceresti un nuovo gioco?

R: Mmm...direi di sì, anche se giocherei con meno ansia della prima volta... la prima volta che lo inizi ti prende così tanto, da essere spinto a finirlo al 100%!

```
_____  
/  GOLDEN SUN  \  
*=====*\br/>*===== TRUCCHI =====*\br/>*=====*
```

#F017

(Grazie a Oloap che con molta pazienza me li ha detti poichè non li ricordavo XD)

RINOMINARE I PERSONAGGI

Per rinominare Garet, Ivan e Mia dovete premere 3 volte select mentre rinominate Isaac.

Per rinominare Felix, Jenna e Sara dovete premere u, giù, su, giù, sinistra, destra, sinistra, destra, su, destra, giù, sinistra, su e select mentre rinominate Mia; oltre a rinominare Felix, Jenna e Sara, potrete rinominare altri personaggi quando viaggierete con Mia.

TORNARE AL PIU' VICINO TEMPIO

Per ritornare al più vicino santuario premete L, Start e Select prima di caricare una partita.

SBLOCCARE LA SEND OPTION

Per sbloccare la Send Option, che permette di trasferire i propri dati tramite cavo

o password a GS2, accendete il GBA fino ad arrivare nel menu Continua, Lotta, ect.

Tenendo premuti L e B, premete START e tenete premuto il tutto fino a quando compare

l'opzione!

```
_____  
/          GOLDEN SUN          \  
*=====*\br/>*=== CREDITI E RINGRAZIAMENTI ===*\br/>*=====*\
```

#F018

Ringrazio:

- HyperSonic2097, Ultrashadow, Lk, Mirech e Oloap per essere i miei 5 più grandi amici e per spingermi sempre a far meglio, e per aiutarmi ogni giorno ad andare avanti;

- Camelot e Nintendo (quest'ultima stranamente), per aver creato un RpG stupendo per il GameBoy Advance (e un degno seguito);

- Tutti quelli che conosco e che ad ogni special modo considero amici (per non lasciar fuori nessuno... la lista sarebbe troppo lunga!); Ovviamente qui sono inclusi sia gli amici virtuali che quelli reali...

- Advance World, che mi ha fatto conoscere questo bellissimo gioco! (Ed è stato anche il primo sito di emulazione e roms Gba che ho trovato! Grazie, Cyborg 17 e mi dispiace per ciò che è accaduto! Grazie per i consigli su Golden Sun che mi hai dato...)

- Tu che stai leggendo questa guida, per caso o per volontà! Grazie!

```
_____  
/          THE END          \  
*=====*\br/>*=== GOLDEN SUN ===*\br/>*=====*\
```

Eh sì...è giunto il momento di dire addio (o arrivederci) a questa guida... spero vivamente di esserti stato d'aiuto per avanzare in questo splendido gioco! Se hai delle domande che richiedono risposte o commenti più approfonditi, non esitare a contattarmi! Basta solo che non mi mandi email contenenti solamente spam (gradite le firme, XXXX, webmaster del sito ect...) o insulti (che cavolo volete, poi? E' l'unica guida italiana su GS...vi lamentate pure? VERGOGNA! :P) ... e flood, ovviamente, perchè già Hotmail è quello che è, se Flooddate pure è la fine... Aggiungetemi pure nei vostri contatti su MSN, se sarò online e senza marchi del tipo Non al Computer vi risponderò subito, fidatevi! Bè, ovviamente, vi manderò solo a quel paese se comincerete a dire delle cose del tipo "Ehi tu idiota, dimmi subito come devo fare per andare qui altrimenti ti distruggo il pc." et similia et related indicia...:D insomma, chiedo solo un po' di gentilezza, detto in poche parole.

La cosa principale che voglio farvi capire è: SIATE GENTILI! Nel caso non l'aveste

già capito dalle altre frasi presenti in questa guida, io sto faticando per farla! Sto sottraendo tempo prezioso che potrei dedicare allo studio (BUM! :D) o comunque alla scuola in generale (sapete che vado ancora in terza media? Ho solo

13 anni!! Appreziate l'amore e l'impegno che sto impiegando per rendere questa guida molto professionale... ehm...sono credibile? Speriamo di sì...)... Per cui apprezzate, come ho già ripetuto miliardi di volte, lo sforzo che sto facendo, grazieeee! :D

Spero proprio che questa guida vi sia piaciuta e che abbiate apprezzato lo sforzo che ho fatto e sto ancora facendo nel farla. Ogni giorno faccio delle piccole aggiunte anche se gli uploads sono massicci. Se avete consigli, richieste, proposte o altro, come ho già detto sopra non esitate a contattarmi!! P.S. Il verbo più usato in questa guida è APPREZZARE, LOL! :D

Tutto ciò che vedete qui scritto è frutto di faticose (bè non proprio, diciamo coinvolgenti comunque) ore di gioco e non è assolutamente copiato da altre guide (non sono ipocrita -_-) o tradotto da altre guide in inglese, vabbè, ci sono riferimenti a qualche messaggio sulla board di GS ma credo che ormai siano vecchi e comunque non è un'azione illegale riportarne il contenuto.

Everything you see written there is made by ME: I've played hard playing hours with this game. I didn't copy ANYTHING from other guides, I didn't even translated english guides in italian ones and I never will. Oh, there are some little quotes of Golden Sun GameFAQs Board Messages, but they're old and I don't think it's illegal to put them in this guide (as I yet saw some FAQs who have made some quotes too...).

Golden Sun è un marchio registrato di Camelot e Nintendo. Tutti i diritti riservati. E' proibito copiare, modificare, pubblicare la guida o parte di essa senza la mia espressa autorizzazione, nel caso non l'aveste già letto sopra (malandrini :D)...

Golden Sun is a registered trademark of Camelot and Nintendo. All rights reserved. Copying, modifying, publishing this guide without my expressed permission is denied, in case you didn't read above...at the beginning of the guide...

Contattami: mybelovedsorrow@hotmail.com
Contact me: mybelovedsorrow@hotmail.com

Or visit my website: www.gameresource.altervista.org (now multi-language!!)

GRAZIE PER AVER PRESO VISIONE DELLA MIA GUIDA!! OGNI SUGGERIMENTO E' BEN ACCETTO!

THANKS FOR HAVING READED MY GUIDE! EVERY SUGGESTION IS APPRECIATED!

...E ricordate...lasciatevi prendere da Golden Sun... lasciatevi catturare dalla sua magia... non ve ne pentirete, siatene certi! E' divertentissimo dare aiuti al telefono (o via Internet) ai vostri amici che, avendolo appena provato, sono bloccati... almeno questa è stata la mia esperienza...in 2 parole: PROVATE LO!
:D

...And remember...let Golden Sun take you...let his magic to enchant you... you'll not regret it... be sure of that! It's really enjoyable helping via phone or via

Internet your friends who are in trouble with the game...or at least, this was
my
experience...2 words: TRY IT!

(C) 2003/2004/2005 MEGAMAN EXE V9 (or Knuckles...or Damien...or Sadust...I've
many many nicks...!! Contact me on MSN on the email address written
above)

This document is copyright Kaiden90 and hosted by VGM with permission.