

GAMEZINE BRASIL #5



EQUIPE [G.z.B]



Hyoga

EDITORIAL

Enfim saiu!!!

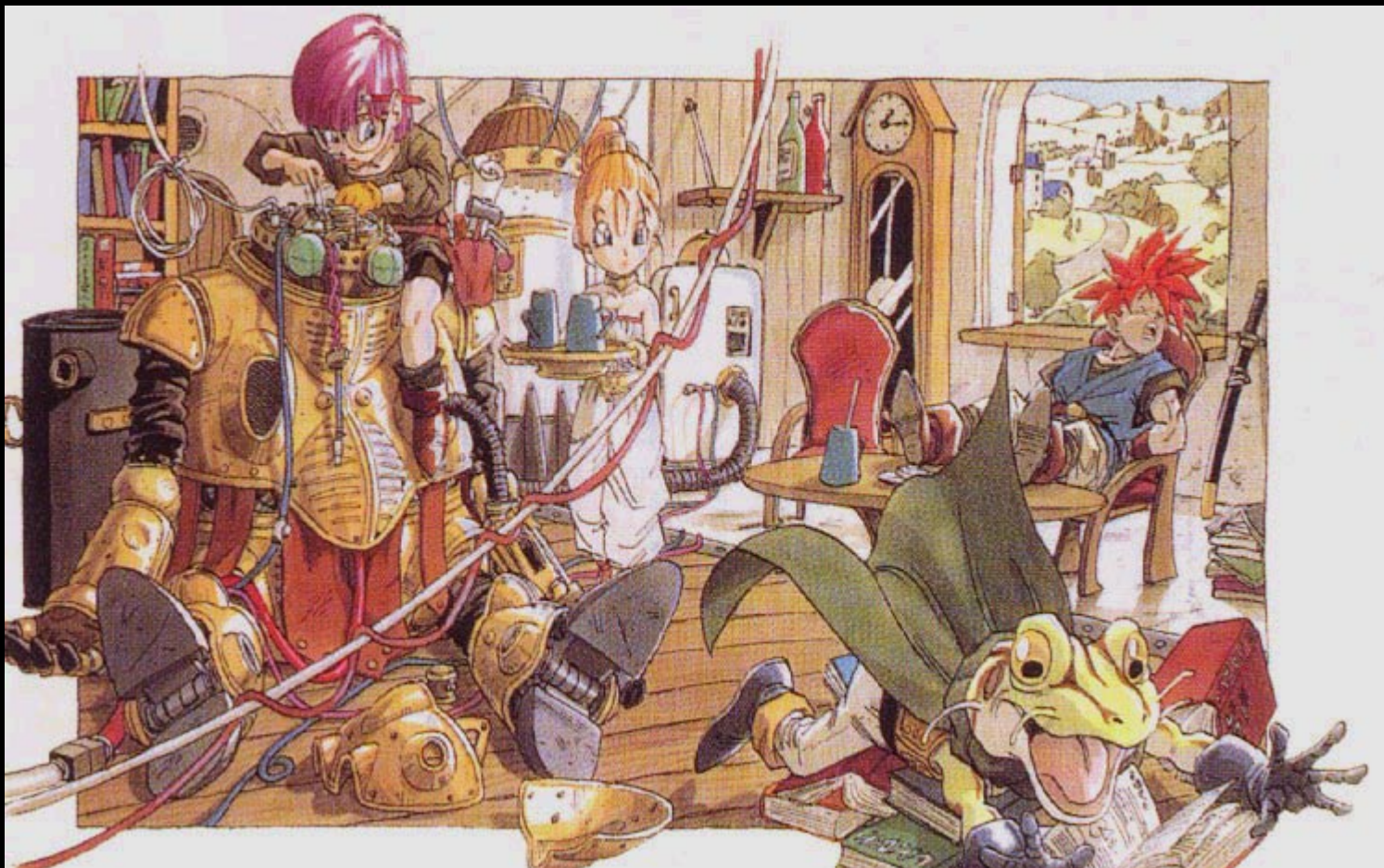
Demorou mas finalmente sai a nova edição da Gamezine Brasil! Em meio a diversos contratemplos, como por exemplo, o rebaixamento do Corinthians para a série B, a preguiça e as desventuras de um professor, editor e “quebra galho”, rs.

Peço desculpas aos leitores pelo atraso de quase 10 meses, mas voltando ao assunto que realmente interessa, nas páginas a seguir você encontrará uma explicação bem detalhada dos conceitos básicos do jogo Chrono Trigger, assim como uma breve análise e um detonado espetacular para conseguir fazer o final original, passando por todas as side-quests e a revivendo Crono. E é isso, espero que gostem da quinta edição dessa revista digital “quase semestral”.

Abraço,

†Hyoga†War†

ps: não deixem de participar da nova comunidade War Scanlator!





EDITORA FANZINE

Editor: †Hyoga†Wart
Gerente de Produção: †Hyoga†Wart
Gerente de serviços: †Hyoga†Wart
Assistente de diretoria: miike
Atendimento ao Leitor: miike
Conselho Editorial: miike

SEM FILIAÇÃO

SEM PARCERIA

Diretor Executivo: †Hyoga†Wart

Jogos, Redação e Diagramação:
†Hyoga†Wart

Revisão e Coordenação: miike

Redação: John Murdock
Mike Shinoda

Ilustração e capa: †Hyoga†Wart

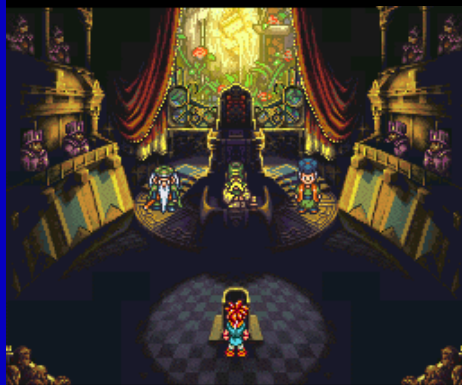
Contato

Contato: gamezinebrazil@gmail.com
Comunidade: <http://tinyurl.com/353hxp>
MSN Group: mgroup70108@hotmail.com

SUMARIO

GZB Special

Conceitos Básicos.....	6
Detonado.....	11



CHRONO TRIGGER



Curtindo as férias no passado

por †Hyoga†War†

Como diria um dos maiores poetas que o Brasil já teve, Chrono Trigger seria um “baú de velhas novidades”. Por que? Esse jogo foi um dos grandes sucessos do SNES, tornando um título “cult”, e considerados por muitos, o melhor rpg de todos os tempos. E com base em toda essa fama, em menos de um mês CT será portado para o onipotente e onipresente Nintendo DS [sim, eu tenho um DS, eheheh]. Velha mecânica, velhas viagens, novas dungeons, velhos gráficos e uma ótima oportunidade pra gurizada apreciar um dos mais marcantes jogos da “época de ouro” dos jogos. Eu disse magnífico? Pois é, não vejo outro adjetivo para me referir a Chrono Trigger, um jogo feito pelo aclamado “dream team” do desenvolvimento de rpgs, contando com o grande Akira Toriyama como desenhista e Nobuo Uematsu como compositor. E o enredo? Também é muito bom e te prende ao jogo do início ao fim. Em suma, Chrono Trigger é uma obra de arte, e portanto, atravessa gerações conquistando a todos. Como dito no início, um baú de velhas novidades...

CONCEITOS BASICOS

CONTROLES

Start - inicia o jogo e nas e o pausa durante o game play.

Select - Abre o mapa

L e R - rola o menu para baixo e para cima, respectivamente.; Em um determinado momento você poderá usá-los para avançar ou recuar alguma história ou evento e;

Direcional - Move os personagens; Navega pelo menu e; Selecciona as opção no diálogo.

X - Abre o menu principal do game.

Y - Troca a ordem do grupo.

B - Cancela ou corre e. Usado como booster na corrida contra Jhonny.

A - Botão de ação.

MENUS

Existem seis menus ao todo no jogo, somando-se a eles o menu principal. São eles: Character,

Item, Techs, Configurações, Troca e Save. Para abrir o menu principal basta apertar “X”. Vamos agora a uma explicação individual de cada um deles.

Character: Esse é formado por duas colunas. A da esquerda mostra as informações básicas de cada personagem e no fim da coluna os dados do jogo. Já a da direita mostra, além da imagem do personagem em questão, seus equipamentos (podendo ser alterados) e seus atributos (força, defesa, experiência, etc).

Item: Relaciona todos

os itens que foram pegos durante o jogo, podendo também serem usados (logicamente), organizados manual e automaticamente.

Techs: Possibilita que o jogador veja as técnicas adquiridas durante o jogo e também usar as que forem de cura. Se usar o comandos do direcional para esquerda ou direita poderão ver também as técnicas usadas em dupla ou trio.

Configuração: Esse menu permite que você configure seu jogo da maneira que lhe for conveniente. Para uma melhor explicação serão relacionadas abaixo as opções desse menu.

Stereo: ativar ou desativar o tipo de som do jogo.

Battle Speed: aumentar ou diminuir a velocidade das mensagens e das batalhas. Quanto menor o número mais rápido será.

Battle Mode: Altera os modos de batalha, tendo dois deles: o active (não permite que os monstros esperem a sua decisão nas batalhas) e o wait (força os inimigos a esperar suas decisões).

Window color - altera a cor das janelas.

Save Menu Cursor: deixa registrado a última posição do cursor do menu quando você sai, e então, quando voltar ele estará no mesmo lugar.

Battle Gauge: Escolhe entre os tipos de barra de batalha ou então a desabilita.

Save Battle Cursor: Faz o mesmo que o “Save Menu Cursor”, mas no Menu de batalha.

Control Pad: permite configurar os botões.

Save Tech/Item cursor: Salva a posição do cursor entre uma batalha e outra.

Skill/Item info: liga ou desliga as informações sobre itens ou skills.

Exchange Menu:

Permite trocar a ordem dos personagens na batalha, assim como quem será o líder do grupo.

Save Menu

Menu para salvar o jogo. Note que você só poderá abrir três saves durante o jogo e que todos eles possuem suas informações para que não haja confusão na hora de salvar.

BASICO

Segue agora algumas explicações básicas para que você possa chegar ao final do jogo sem maiores problemas (ou dúvidas).

O MUNDO

Em Chrono Trigger, como na maioria dos RPG's, você deverá se relacionar com diversas pessoas em diversas épocas, seja apenas conversando com elas, as ajudando, as salvando de perigos, vencendo os malvados, enfim. Para isso, você poderá se mover pelo mundo de três formas: andando, voando e se teletransportando. Lembre-se que enquanto segue o enredo, é imprescindível que colete todo e quaisquer item que encontre, pois eles lhe serão de grande ajuda. Explore muito bem os locais e cavernas, pois sempre há aquele item escondido nas gavetas e “matinhos” isolados. E sempre que possível, converse com as pessoas, afinal, elas podem lhe dar dicas de para onde precisará ir.

DAS BATALHAS

Atacar é a coisa mais básica que você pode fazer em quase todos os jogos atualmente. Em Chrotno Trigger existem dois tipos de inimigos, aqueles que você enfrenta se quiser e aqueles cuja batalha é obrigatória, no caso, os chefes. Quando uma batalha se inicia, surgirá a “barra de batalha” (Battle Gauge) que será incrementada pouco a pouco até que se encha, e então, você poderá escolher alguma ação. Após isso, sua barra irá ficar vazia e tudo se repetirá em um ciclo vicioso. Lembre-se que os inimigos também possuem uma Battle Gauge, e que atacar ou não primeiro dependerá dos atributos de velocidade do seu personagem.

Existem diversas formas de ataques. Tem aqueles que atingem apenas um oponente, os que atingem vários inimigos e ainda, os ataques que acertam os inimigos em linha.

DOS EQUIPAMENTOS

Os equipamentos determinarão a eficiência do seu ataque e defesa e também como seu personagem poderá infligir algum dano ao status do seu oponente. Você poderá comprá-los ou até mesmo encontrá-los perdidos pelo jogo. Note que cada equipamento é único, portanto, dificilmente você poderá equipar a Marle com uma espada do Crono. Esteja sempre muito bem equipado para obter sucesso no jogo.

DOS ITENS

Usá-los é de suma importância para auxiliá-lo em batalha, principalmente quando estiver com HP e MP baixo. Alguns itens são tão importantes que muitos eventos dependem dele, são os chamados Key Items.

DOS STATUS DOS PERSONAGENS

Quando falamos em “status dos personagens”, falamos de seus atributos. Para vê-los, basta que abra o menu principal e escolha o primeiro sub-menu da lista. São eles: **Pwr, Spd, Hit, Ev, Mag, Stam, M Def**.

Pwr: Determina a força de ataque de cada personagem.

Spd: determina o quão rápido a battle gauge do personagem irá encher.

Hit: Determina a precisão do seu personagem. Ou seja, as chances de ele realizar um ataque com sucesso e de esse ataque se transformar em um critical hit.

Ev: Relacionado à probabilidade de seu personagem se esquivar de um ataque inimigo.

Mag: Determina o quão eficaz é seu ataque mágico. Quanto maior, mais forte será.

Stam: Determina a defesa física do personagem.

M Def; Defesa mágica do personagem.

DOS STATUS IRREGULARES

Esse tipo de estado pode deixar seu oponente desorientado durante as batalhas, intoxicá-los e

até mesmo diminuir as habilidades de um determinado personagem durante as batalhas.

Segue abaixo os tipos de Status Irregulares existentes no jogo:

Confuse/Chãos : Você perderá totalmente o controle do personagem afetado. No entanto, sua battle gauge continuará enchendo e quando estiver completa ele escolherá aleatoriamente um integrante da batalha para atacar (amigo ou inimigo).

Cura: ataque-o para recobrar sua sanidade.

Lock/All - Você ficará incapaz de utilizar itens ou techs.

Cura: não pode ser curado, apenas prevenido tendo a memory cap equipada.

Slow - Diminui a velocidade da sua battle gauge.

Cura: Use a magia Haste.

Stop Character - Paralisa a battle gauge.

Cura: ???

Status de habilidade

São habilidades encontradas em equipamentos e mágicas que têm o objetivo de lhe ajudar durante as batalhas.

Absorb (elemento): toda vez que a magia de um determinado elemento for usado em seu personagem os danos serão convertidos em energia. Ex: você está equipado com um escudo cujo Status lhe garante um Absorb (Water), logo todos ataques baseados

CONCEITOS BASICOS

no elemento Water irão recarregar seu HP.

Cuts (elemento) by %: Toda vez que for atacado pelo elemento em questão seus danos serão reduzidos pela porcentagem descrita.

Evade +: Aumenta a possibilidade de escapar de ataques.

Haste: aumenta a velocidade dos personagens.

Magic +: Aumenta o poder mágico.

Power+: Aumenta o poder de ataque físico.

Protect (status): Protegerá seus personagens de um determinado status negativo. Não funciona para Lock/All.

Speed+: Aumentará a velocidade dos seus personagens na batalha, eles poderão ganhar até mesmo mais turnos que os inimigos.

Stamina+: Aumenta defesa física.

Strike+: Diminui as chances de errar um ataque físico.

Vigor+: o mesmo de Stamina+.

X Evade: Irá multiplicar a possibilidade de escapar de um ataque inimigo.

DAS MAGIAS E ELEMENTOS

As magias são elementos importantíssimos para todo rpg que se preze. Com Chrono Trigger não é diferente, e por isso, é de suma importância que as conheça. No jogo, existem basicamente quatro elementos nos quais as magias são baseadas. São eles: Fire, Lightning, Water/Ice e Shadow.

Embora esteja presente no jogo, as magias só poderão ser usadas depois que visitar pela primeira vez o “End of Time”. Contudo, confira a lista dos elementos de cada personagem:

Crono - Lightning
Marle - Ice
Lucca - Fire
Frog - Water
Magus - Shadow
Robo - ...
Ayla - ...

DAS TECHS

Techs são ataques especiais que você poderá usar durante as batalhas. Geralmente são mais poderosos que os ataques normais, mas para utilizá-los é necessário gastar o MP (Magic Points). O personagem as aprende conforme evolui, mas lembre-se que nunca aprenderá fire2 se não aprender fire primeiro.

Existe também a possibilidade de combinar técnicas, ou seja, dois ou mais personagem unirem forças para um único ataque devastador. Podemos usar o clássico exemplo da Fire Sword, ou seja, a combinação de um ataque de espada com a magia Fire (ehhh, Fly também é cultura :D).

PERSONAGENS PRINCIPAIS

Crono: É o personagem principal do jogo. Crono vivia pacificamente com sua mãe quando conhece uma moça num festival. Como sempre, as mulheres complicam a vida dos homens e com Crono não foi diferente. Ao “dar moral” pra uma loirinha acabou tendo de fazer viagens no tempo e arrumando pra cabeça...

Marle: A loirinha que ferrou a vida de Crono. Na verdade, ela é uma princesinha que fugiu do castelo. No fim das contas, ela entra para o grupo para tentar salvar o mundo e seus entes queridos.

Lucca: Uma jovem cientista, na verdade, outra menina problema. Afinal, foi ela quem construiu a máquina do tempo que ferrou, literalmente, a vida do pobre Crono.

Frog: Um nobre cavaleiro da idade média que fora transformado em sapo e jurou proteger seu reino após a morte de seu mestre, Cyrus.

Ayla: Uma mulher das cavernas. E que mulher!!! De longe a personagem mais sexy do jogo, mas um tanto “ogra”, afinal, na pré-história não existia etiqueta nem nada disso (para a felicidade de Jacques Rousseau). Entra par ao grupo após Crono ajuda-la a proteger sua tribo.

Robô – Um robô do futuro que tem emoções. Após ser consertado por Lucca, em uma atitude de gratidão, resolve ajudá-los em sua jornada.

CONCEITOS BASICOS

Magus: O famoso vilão que vira mocinho. Qualquer semelhança com Vegeta de DBZ não é mera coincidência. Conforme avança o jogo, Magus poderá ou não entrar para o seu grupo, tudo vai depender de seu senso de piedade.

NEW GAME +


Chrono Trigger possui vários finais a serem “feitos”, alguns deles torna-se impossível, ou muito difícil, de se fazer da maneira convencional. Portanto, criaram a opção “New Game+”. Esta opção serve para você continuar seu jogo com a experiência ganha no “save anterior”. Entretanto, nem todos os itens serão recuperados, ou seja, os itens essenciais para a continuação do enredo serão devolvidos aos seus lugares de origem.



LEIA GAMEZINE BRASIL

NELA VOCÊ ENCONTRA DICAS, DETONADOS
E ANÁLISES DE JOGOS RETO E ATUAIS..

GAMEZINE BRASIL #1

EDIÇÃO DE LUXO 

 FINAL FANTASY VI

CONFIRA TODOS OS
SEGREDOS DA OBRA
MÁXIMA DA SQUARE.

CONHEÇA AS CONSEQÜÊN-
CIAS DE SE BRINCAR COM
DESCONHECIDO...



**BAIXE
JÁ!!!**

FAÇA O DOWNLOAD NA COMUNIDADE
OFICIAL DA GAMEZINE BRASIL:
[HTTP://TINYURL.COM/353HXP](http://tinyurl.com/353hxp)

CRONO'S HOUSE - 1000 AD

Itens: 200 G

Grupo: Crono

Você começa na casa do herói:

Crono. Depois de acordar desça as escadas. A mãe de Crono vai contar para você alguma coisa sobre sua amiga inventora: Lucca, então ela vai embora. Tenha certeza de falar com ela novamente antes de você partir porque ela lhe dará sua "mesada" - 200 G.

O primeiro local que você deveria ir é a prefeitura (Mayor's Manor), que é a casa da esquerda no grupo de casas no sul da Casa de Crono.

MAYOR'S MANOR - 1000 AD

Itens: Tonic, 100 G, 300 G

Grupo: Crono

Aqui é onde você vai aprender o básico sobre Chrono Trigger.

Converse com o cara que está no meio do andar de cima duas vezes para ele te dar 300 G.

Depois que você souber o básico (e pegar os dois baús) saia da prefeitura e vá para o norte para a praça da Feira Milenar, o lugar cheio de balões (Leene Square).



LEENE SQUARE - 1000 AD

Grupo: Crono, Marle

Comece comprando equipamento.

A loja de itens é a tenda púrpura (meio roxa) do lado esquerdo da entrada, a loja de equipamento do corpo é a tenda azul acima a roxa, e a loja de armas é um cara vestindo

roupa azul (Melchior).

Depois de comprar o que você quiser vá para o norte para a outra sessão de Leene Square. Quando você entrar na nova seção você verá uma garota loira correndo na frente de um sino. Ande até ela e você trombará com ela, fazendo o pendante dela voar. O que você fazer agora vai modificar um evento mais tarde. Você pode conversar com ela primeiro (para ter certeza que ela está bem) ou pegar o pendante dela primeiro (é melhor você primeiro conversar com ela para ver se ela está bem para depois pegar o pendante). De qualquer maneira, dê o pendante para a garota e ela vai se apresentar como Marle e vai perguntar se pode ir passear na feira com você. Com isso ela entrará para seu grupo.

Agora você está livre para passear e aproveitar a feira. Existem 4 jogos que você pode jogar para ganhar Moedas de Prata que podem ser trocadas por ouro (10 Moedas para ganhar 50 G (gold ou ouro)) ou para serem usadas para jogar um dos 3 jogos na tenda dos horrores

(Norstein Bekker's lab) para ganhar prêmios (Você precisa de no mínimo 10 Moedas de Prata ou Silver Points, como preferir).

JOGOS PARA GANHAR SILVER POINTS

Tocar o Sino - do lado esquerdo da tenda de itens

Para Jogar: Fique na frente do sino e aperte "A" e aperte "A" novamente quando você estiver o mais longe possível do sino.

Prêmio: 1 Silver Point

A Corrida - a tenda azul do lado de Melchior

Para Jogar: Espere os corredores ficarem prontos para a corrida então converse com o cara na tenda. Escolha o competidor que você acha que ganhará. Os corredores "correrão" dando uma volta na primeira seção da feira. Se o corredor que você apostou que ia ganhar venceu, com o cara na tenda para o ele te dar o seu prêmio (mas converse com ele apenas quando todos os competidores chegarem).

Prêmio: 20 Silver Points

Battle Trainer - lado esquerdo da segunda seção da feira

Para Jogar: Converse com o robô gigante (Gato). Ele vai perguntar se você quer lutar com ele. Se você ganhar você não ganhará apenas silver points mas também 10 exp e 1 Tech point.

Prêmio: 15 Silver Points

Soda Guzzling Contest - lado direito da segunda seção da feira

Para Jogar: Simplesmente aperte "A" o mais rápido que você puder. Se você beber 8 sodas para ganhar (controles turbo funcionam muito bem aqui).

Prêmio: 5 Silver Points

Antes de jogar na tenda dos horrores, eu sugiro salvar o seu jogo. Fazendo isso você, se perder os jogos da tenda, você pode resetar o jogo e tentar novamente sem ter que coletar todas as silver points novamente.

A Tenda dos Horrores (Norstein Bekker's lab) - grande tenda do lado direito da primeira seção da feira.

DETONADO

JOGOS DA TENDA DOS HORRORES

Jogo com 10 silver points - Ache o Soldado

Vicks, Wedge e Piette vão se misturar e o coordenador do jogo falará para você achar um deles. Converse com o soldado que o coordenador sugerir e você vence. Prêmio: Poyozo doll (vai estar no quarto de Crono. Se você examiná-lo a música mudará).

Jogo com 40 silver points - Siga o Mestre

Botões: L..Braço Esquerdo

R..Braço Direito

Y..Rir A..Surpreso!

Pressione os botões corretos para fazer mímica dos movimentos do clone.

(Nota: quando o clone levantar seu braço direito, que seria o seu braço direito na lógica, você precisa apertar L para levantar o braço esquerdo de Crono, ou seja, se ele levantar o direito, você deve apertar o esquerdo. Faça a mesma coisa com o braço esquerdo do clone)

Prêmio: Clone de Crono (vai aparecer no quarto de Crono)

Jogo com 80 silver points - Jogue eles de volta

Jogue as criaturas na cela enquanto proteja o refém do fogo.

Prêmio: Um gato (vai estar no quarto de Crono).

Jogando um destes jogos pela segunda vez você ganhará comida de gato(que ficará na vasilha perto da mesa no quarto de Crono).

Cada vez que você mais e mais comida na vasilha dos gatos, você vai ganhará mais e mais gatos.

Mais coisas para fazer em Leene Square:

-Converse com Melchior novamente. Ele perguntará se você quer tentar fazer Marle vender seu pendante. O que você responder vai afetar um evento mais tarde.

-No lado direito da segunda seção você encontrará um dança tribal acontecendo. Aperte os botões X, Y, L, & R para dançar (Não afetará nenhum evento mais tarde).

-Converse com a garotinha perto do Soda Guzzling Game (O jogo de beber bebida). Ela dirá que ela perdeu o gato dela. Se você decidir ser legal e achar o gato para ela, vá para o lado esquerdo da segunda sessão (perto de onde está o jogo do Robô de Treino, o Gato). Aqui você encontra um gato. Fique de frente para ele e aperte `A` para examiná-lo. Ele irá miar e então ele te seguirá (mas não examine ele mais de uma vez ou ele correrá). Guie o gato para sua dona, a garotinha. Fazendo isso, você vai afetar um evento mais tarde.

-O velho perto do gato que você guiou para a garotinha está para comer o seu almoço. A sacola rosa encima da mesa é seu almoço. Se você quiser, examine a sacola para comer.

Se você comer ou não o almoço vai afetar ou não um evento mais tarde.

Depois que você estiver pronto, converse com o vendedor de armamento (tenda azul). Ele falará que a invenção de Lucca está no topo norte da Square (passe onde

antes havia dois caras antes).

Quando você estiver indo para a última seção da Square, Marle vai parar você e dirá que quer algum doce. Apenas fique parado lá um pouco e ela pegará o que ela quer. (Se você se mexer ou não vai afetar um evento mais tarde). Agora continue para o norte.

Quando Lucca e Taban terminarem os preparativos, converse com Lucca. Quando ela se mover fora do caminho vá para o teletransportador onde ela estava. Você será transportado para o outro teletransportador. Você pode fazer isso quantas vezes você quiser. Quando você estiver pronto para continuar converse com Marle e ela tentará brincar na invenção.

(NOTA: se você estiver jogando no modo NOVO JOGO +, vai ter um ponto brilhante no teletransportador da direita. Examine o ponto e vai abrir um portal especial que vai teletransportá-lo para uma luta com Lavos).

Quando Marle entrar no teletransportador o Pendante dela vai começar a brilhar e um portal abrirá, sugando ela dentro, deixando o pendante para trás. Vá para dentro do pad e pegue o pendante. Lucca e Taban vão usar a máquina para mandar Crono dentro do portal para ir atrás de Marle.

O PASSADO

TRUCE CANYON - 600 AD

Itens: Tonic, PowerGlove
Grupo: Crono

Você se encontrará em uma abertura em algumas montanhas. Vá para a esquerda e você será atacado por monstros. Depois vá para o caminho de baixo e saia. Vá



para o Sul e visite o povo de Truce. Depois de pegar informações, sua próxima parada é o grande castelo. Para chegar até lá você precisa passar pela floresta Guardia (Guardia Forest).

GUARDIA FORES - 600 AD

Item Power Tab, Shelter
Grupo: Crono

A primeira coisa a se fazer é ir para direita e então, quando você tiver a escolha de rotas, pegue a de baixo. Isto vai levá-lo para uma pequena abertura. Você verá dois pontos brilhantes. No brilho de baixo você será atacado quando você examiná-lo. O outro é uma Power Tab. Vá passeando pela floresta até achar a saída do norte. Examinando moitas que ficam se mexendo, e quando você examiná-la você será atacado. Ou existe uma moita que, quando examinada, um monstro ficará assustado e vai fugir, derrubando um Shelter. (NOTA: você pode tentar isso cada vez que você entrar na floresta).



cavaleiros se você quiser. Se você sentar na cadeira do topo superior esquerdo da mesa da esquerda na mesa de jantar você pode pedir um dos 3 tipos de comida para recuperar hps, mps, ou os dois. Quando você chegar no quarto da rainha, converse com ela. Ela mandará suas atendentes saírem do quarto e ela pedirá para você chegar mais perto. Faça o que ela disser. Agora ela revelará sua identidade verdadeira - Marle. Depois de um pouco da conversa ela dirá que se sente mal. Chegue mais perto dela e quando você

for falar com ela, ela desaparecerá no ar. Volte para a sala do trono. Quando você estiver quase lá, Lucca vai aparecer. Ela explicará que você precisa achar a verdadeira rainha para

salvar Marle (OU Princesa Nadia). É o seguinte: se os monstros raptarem a rainha Leene, que é ancestral de Marle, e matá-la, Marle não vai existir, porque ela não vai nascer. Então, Lucca vai se juntar ao seu grupo. Vá embora do castelo, volte para a Floresta Guardia, e vá para oeste para ir para a Cathedral.

que aparece, que é o grampo da rainha, o que vai causar uma batalha. Quando você vencer os demônios, Lucca vai ser atacada pelas costas por um demônio, mas um sapo vai salvá-la. Ele é Frog, o protetor da rainha. Depois que ele entrar no grupo, examine o órgão para revelar uma porta secreta. Quando você passar pela porta vá para esquerda para pegar 2 baús. Continue pela esquerda e entre na porta. Suba as escadas e entre na porta. Pegue os baús e então examine aquele objeto que está encima da gaveta para pegar a Naga-ette Bromide (este é um item de evento especial que não aparece na lista de itens) e pegando-o vai causar uma luta. Saia da sala vá para a direita e então vá para cima para abrir outro baú. Na sua esquerda você conseguirá ver alguns espinhos que bloqueiam uma porta. Vá do lado esquerdo dos espinhos, e aperte o botão de Caveira. Agora entre na porta. Dentro, examine o ponto brilhante que está dentro do vaso para uma Power Tab. Agora saia da sala e vá todo o caminho de baixo e desça as escadas. Vá para direita até encontrar outras escadas. Suba as escadas e entre na porta. Converse com os monstros dentro. Depois de conversar com os 3 monstros o monstro perto da porta vai sair. Siga ele até outra sala que tem 2 baús e vá para a saída da direita. Pegue os baús e então vá para a direita. Aqui você encontra uma estátua de Magus, alguns monstros que irão atacar você quando você for sair da sala e dois baús. Saia da sala quando você pegar os baús e volte para a sala onde havia 3 pessoas (que parecem o rei, rainha e um soldado) que se tornarão monstros e o atacarão. Desça as escadas e vá para a esquerda. Entre

GUARDIA CASTLE - 600 AD

Itens: 100 G, BronzeMail, Ether (x2), Tonic

Grupo: Crono, Lucca

Quando você entrar, os soldados vão pará-lo. A rainha vai aparecer e deixará você ir adiante. Vá para cima e converse com o rei e o chancellor. O quarto da Rainha está no topo da torre do lado direito do salão do trono. Explore o resto do castelo antes de ir lá. Você pode descansar no dormitório dos

SALVANDO A RAINHA LEENE

Cathedral - 600 AD

Itens: Revive, Tonic (x3), MaidenSuit, Ether (x2), SteelSaber, Power Tab, 100 G, Defender, Speed Belt, Shelter, Heal, Iron Sword, Mid Ether

Grupo: Crono, Lucca, Frog

Chefe: Yakra

Converse com a freira do órgão. Agora examine o ponto brilhante

DETONADO

no caminho do meio e vá para o norte até uma porta. No outro lado da porta você encontrará uma sessão grande da Cathedral. Você verá um ponto de salve (save spot) na sua esquerda. Salve o seu jogo e use um shelter se você quiser, então suba as escadas. Vá para a esquerda, pegue um baú, e então desça as escadas. Você começará uma luta com um Hench se você quiser ou você pode continuar. Passando pela porta você encontrará uma pequena sala com outra porta indo para o norte e um botão caveira. Aperte o botão e passe pela porta. Agora vá para direita até você encontrar uma porta indo para o sul (tenha certeza de pegar os dois baús pelo caminho e no caminho você encontra um bilhete na parede, lembre-se deste lugar). Passando pela porta você encontrará outro botão caveira. Aperte o botão e continue para o

sul. Suba as escadas e vá para a esquerda. Você está de volta onde você começou. Os dois botões que você apertou fez os espinhos baixarem na sala que você encontra quando você passa pela porta. Depois de derrotar os monstros que atacam você, entre na sala, pegue o baú e examine o órgão que abrirá uma porta secreta do lado daquele local onde tinha um bilhete na parede. Saia da sala e vá para a esquerda ou direita, e vá pelo caminho até encontrar algumas escadas. Desça a escada e vá para o norte passando por duas portas. Agora vá para a direção oposta que você escolheu antes (se você foi para a esquerda, vá para a direita agora). Você deve entrar na porta no meio do corredor, do lado do bilhete na parede, indo para o norte. Esta porta não estava lá da última vez que você esteve neste corredor.

Depois de entrar na porta, vá indo para o norte. Depois de algumas lutas você encontra outra porta e um save spot. Passando pela porta você encontrará a verdadeira rainha e o chancellor. O chancellor vai revelar sua verdadeira identidade - Yakra. Depois de derrotar Yakra, a Rainha Leene vai agradecer-lo e então ela irá para a saída da sala. Abra os dois baús (o da esquerda contém o verdadeiro chancellor) e então converse com a rainha para voltar para o castelo na sala do trono.

(NOTA: se você for deixar o verdadeiro chancellor dentro do baú ele sairá sozinho e gritará para você esperar).

GUARDIA CASTLE - 600 AD

Grupo: Crono, Lucca, Marle
Voltando para a sala do trono, o rei



e a rainha vão agradecê-lo. Frog dirá que ele não é digno de confiança porque ele falhou em proteger a rainha e então vai embora. Converse com a Rainha Leene e ela mencionará a garota que estava com você. Isto faz Lucca lembrar da Princesa Nadia (ou Marle). Retorne para o quarto da rainha (suba as escadas do lado direito da sala do trono). Quando você entrar, Marle vai reaparecer e vai se juntar ao seu grupo novamente. Desça as escadas e vá para a saída do castelo. Quando você estiver saindo você achará Frog que dirá que é melhor ele partir. Novamente você deve passar pela Floresta Guardia. Agora é hora de retornar para sua época, então vá para Truce Canyon. Vá para o local de onde você chegou aqui pelo portal. Aqui você achará um portal de volta para Leene Square em 1000 AD.

LEENE SQUARE - 1000 AD

Grupo: Crono, Marle
Voltando para sua época original, Lucca vai ir embora e Marle vai sugerir para você ir com ela para a sua casa, que é o Castelo Guardia (Guardia Castle).

GUARDIA FOREST - 1000 AD

Item: Power Tab
Grupo: Crono, Marle
Primeiro vá para a direita e então pegue o caminho de baixo na bifurcação. No canto superior direito da abertura que você veio, você encontrará um ponto brilhante (é um Power Tab). Agora você pode prosseguir para a saída ao norte.

O JULGAMENTO

GUARDIA CASTLE - 1000 AD

Grupo: Crono
Quando você entrar, Crono será preso por raptar a princesa e então o chancellor colocará você em um julgamento. As bases do julgamento serão o que você fez no começo do jogo em Leene Square.



Para ser inocente, você deve:

- Ter certeza de que Marle estava bem antes de pegar seu Pendante.
- Não ter comido o almoço do velho.
- Achado o gato e entregá-lo para a garotinha.
- Não ter tentado fazer Marle vender seu pendante para Melchior.
- Deixado Marle escolhendo o doce que ela queria.
- Dizer que a fortuna de Marle não tentou você quando perguntarem isso no tribunal.

(Não se esqueça de não mentir, porque durante o julgamento o chancellor vai perguntar quem começou isso tudo: Foi você, porque você que trombou com Marle. Se você disser que foi Marle quem começou, o chancellor tem testemunhas contra você. Então não banque o espertinho!) Se você for julgado inocente, você vai ser sentenciado para passar 3 dias de solitária como punição por fugir

com a princesa (que é a mesma punição se você for julgado culpado). Se você for julgado culpado você ainda terá a execução junto com a punição (o chancellor vai acrescentar ele mesmo a execução quando você chegar na prisão se você for julgado inocente).

GUARDIA DUNGEONS - 1000 AD

Itens: Ether (x3), BronzeMail, Mid Tonic (x8+), Shelter (x2), 1500 G, Lode Sword

Grupo: Crono, Lucca
Chefe: Dragon Tank

Você se encontra em uma pequena cela de prisão. Existe uma sacola rosa encima da cama contendo um Ether (a sacola estará apenas lá se você for julgado inocente). O caneco no canto superior direito da cela vá recuperar seu hp e mp. Agora você tem duas opções para sair da cela:

1. Se você ficar quietinho na sua cela e não causar problema, 3 dias passarão (passa rapidamente) e o supervisor vai chegar e pegará você. Ele o levará para uma sala com uma guilhotina, colocará a cabeça de Crono lá, e perguntará se você tem algumas últimas palavras. Lucca aparece para salvá-lo e atira no supervisor e nos dois guardas, e vai soltá-lo.
2. Se você não quiser ficar parado na cela, você pode examinar as barras da cela e fazer barulho nelas. Faça isso 3 vezes e o guarda virá e vai fazer você ficar quieto dando uma espadada em você. Quando ele estiver saindo, você pode dar uma espadada nele pelas costas apertando "\A\'", agora você pode fugir. Se você ficar andando pela

DETONADO

cela em vez de fugir, o guarda acordará e você terá que enfrentar os dois guardas ao invés de um. Agora você está livre para ir embora, só que você só encontrará Lucca na saída do labirinto.

Fazendo qualquer meio de fugir que você escolher, você agora deve fugir do labirinto, mas a explicação segue pelo caminho #1. Depois que Lucca entrar no seu grupo, pegue o baú e saia da sala. Aqui você encontra outro baú e um cara com a cabeça em uma guilhotina. Ajude ele e ele falará seu nome e dirá que o pai dele tem uma loja Truce e que você pode ir lá. Agora saia da sala e você verá que Lucca derrubou o guarda. Procure pelo corpo para achar um item (NOTA: desde aqui você verá guardas que podem ser derrotados apenas dando uma espadada pelas costas sem eles o verem. Procure pelos corpos deles e você encontrará Mid Tonics). Vá para a esquerda, derrote o guarda, e desça as escadas. Você estará em uma ponte. No meio da ponte você será atacado por dois guardas. Entrando na porta do outro lado da ponte você chegará em uma sala com quatro escadarias:

Lutas... voltando para o caminho de onde veio

Sua cela, save pt, 4 baús, 1 luta com Bebida recuperadoraHP/MP guarda, 1 luta com monstro

Desça as escadas 1 e 3 e você achará celas que abrem pela metade. Não se preocupem com elas, você pegará os baús que estão nas celas depois. Depois de explorar as escadas 1, 2, e 3 volte para o caminho de onde você veio (escadas #4). Vá até o final do corredor (Agora você está perto

da sala da guilhotina.) e suba na primeira entrada para o norte. Isto vai levá-lo para outra escada e um guarda. Suba as escadas e passe por outra ponte para outra sala com quatro escadarias:

Buraco na parede continue o dungeon

1 baú de onde você veio

Escada #6 você chegará em uma cela com um buraco na parede. Entrando no buraco, você estará na parte de fora do castelo. Você pode descer a parede e você encontrará outro buraco que o leva de volta para o labirinto. Você está dentro daquelas celas que abriam pela metade. Pegue o baú e examine o buraco no chão da cela, você entrará no buraco e sairá dentro de outra cela que só abria pela metade. Pegue os dois baús e examine a parede que você escalou. Você volta para a cela, entre no buraco da parede e suba a parede do lado de fora para voltar para a cela do caminho 6. Quando você explorar as escadas #5 você está pronto para continuar o dungeon. Depois de subir as escadas #7 e mais alguns lances de escadas, você estará na entrada do dungeon. Entre na porta e você encontrará o supervisor caído no chão, um save spot, e anotações (se você escolheu o primeiro meio de fugir da cela. Se você escolheu o meio 2, o supervisor tentará fugir para pegar reforços e subirá as escadas, mas Lucca vai atirar nele nas escadas e ele rolará delas. Então Lucca entrará no seu grupo)

A nota vai te dar informações sobre os pontos fracos do próximo chefe. Procure no corpo do supervisor para achar 5 Mid Tonics e então use um abrigo (shelter) no ponto de

salvar se precisar. Você encontrará uma ponte e no final da ponte você encontrará o chefe: Dragon Tank. Depois de derrotá-lo, passe pela porta e você voltará para o castelo.

GUARDIA CASTLE -
1000 AD

Grupo: Crono, Lucca, Marle
Desça as escadas. Quando você chegar no final das escadas os guardas vão começar a "persegui-lo". Vá para a saída do castelo. Marle vai tentar fazê-los parar, mas o chancellor vai aparecer. Marle entra no seu grupo novamente. Os guardas vão persegui-lo até Guardia Forest onde você se vê obrigado a correr para uma abertura. Aqui você encontrará um portal, que você vai entrar dentro. Próxima parada...O Futuro.

O FUTURO

BANGOR DOME -
2300 AD

Grupo: Crono, Marle, Lucca
Nada especial aqui, exceto o portal de onde você veio e uma porta que você não pode abrir até mais tarde no jogo. Apenas vá embora e vá para o sul para Trann Dome. Não fique fora dos Domes por muito tempo, ou você perde energia (aparentemente o ar é envenenado ou algo assim).

TRANN DOME -
2300 AD

Grupo: Crono, Marle, Lucca
Aqui você aprenderá um pouco de onde você está. Você pode comprar

Musantonic :: Carnass



LOS CABALLEROS

DEL ZODIACO

SAINT SEIYA

THE LOST
CANVAS

DETONADO

equipamento e descansar no Enertron (apenas examine-o para usá-lo). Depois que você estiver pronto para partir saia do Dome e vá para o norte para o Lab 16.

LAB 16 2300 AD

Itens: Berserker, LodeSword, Lode Bow, Ether

Grupo: Crono, Marle, Lucca

Cuidado com os ratos, eles roubam Tonics se você tocá-los.

Explore as ruínas e vá para o canto superior direito das duas primeiras seções e você entrará a terceira sessão das ruínas.

Nesta sessão você encontrará monstros que são fortes contra ataques normais, então use técnicas. Vá para o caminho do topo superior direito desta sessão para achar a saída. Agora que você saiu, vá para o Leste para chegar em Arris Dome.

ARRIS DOME - 2300 AD

Itens: Mid Ether (x2), Bike Key

Grupo: Crono, Marle, Lucca

Chefe: Guardian

Depois que você conversar com todos, comprar o equipamento que você quiser e usar o Enertron se precisar, desça as escadas para o "porão". Os consoles precisam de um password que você vai pegar daqui a pouco. Por enquanto use a escada que está no canto superior esquerdo. Vá para o topo da sala que a escada levou. Daqui, vá para o norte para a próxima sala. Um alarme soará. Se você ficar parado você será atacado por alguns inimigos e se você tentar passar para a porta do outro lado você será atacado pelo chefe - Guardian.

Após derrotar Guardian, passe pela porta que ele estava guardando para chegar no depósito. Pegue o baú e examine o corpo. Você aprenderá que o rato não é só uma estátua e você deve pegá-la porque ela conhece o segredo do password. Volte para a sala com as vigas. A estátua de rato vai fugir. Segure 'B' para correr atrás dela. Quando você se aproximar dela aperte 'A' para pegá-la. Se você não conseguir pegá-la e ela fugir, saia da sala e reentre e tente novamente. Quando você pegá-la, ela revelará o password dos consoles da primeira sala (segure 'L' e 'R' e aperte 'A'). Retorne para a sala com os consoles. Fique na frente do console da direita (onde tem um ponto brilhante) e use o password. Entre na porta que você pode ir agora. Vá para o topo desta sala e entre na porta. No topo desta sala você encontrará um console, uma daquelas portas pretas que você não pode abrir ainda, e uma porta normal. O mesmo password que você usou antes será usado neste console, mas apenas abrirá caminho para a porta preta. Entre na porta normal para chegar no centro de informação. Aqui você vai aprender sobre o período do tempo que você está, onde o portal está localizado para sair deste período do tempo, e sobre 1999 AD - O Dia de Lavos. Sua missão será salvar o mundo de Lavos em todos as épocas! Não vai ser tão fácil! Você pode ver qualquer filme visual novamente quando você examinar um dos dois consoles. Quando você estiver pronto volte para aonde as pessoas deste Dome estão esperando. Doan dará para você uma Bike Key e dirá para você passar pelo Lab 32. Use o Enertron e recupere seus suplementos se

precisar, então saia do Dome.

Você não precisa ir lá agora mas para o leste está os esgotos (Sewer Access). Os monstros dentro não são muito fortes e você pode pegar equipamento melhor dentro, então é bom ir lá agora. (Se você não quiser, vá para o norte para o Lab 32 e pule as próximas explicação).

SEWER ACCESS 2300 AD

Itens: 600 G, Rage Band, Bolt Sword

Grupo: Crono, Marle, Lucca (grupo se você entrou aqui depois de Arris Dome, senão o grupo é o que você quiser)

Chefe: Krawlie

Primeiro vá para a direita para pegar um baú, e então volte e vá para a esquerda. Você verá algumas criaturas. Siga-os descendo pela escada. Se você achar as batalhas muito "pesadas", tente evitá-las (a maioria pode ser evitada facilmente). Vá para a esquerda e leia a nota. Ela fala alguma coisa sobre ser atacado quando faz algum barulho.



Agora vá para a direita. Se você examinar o gato, ele mirará e você será atacado por 3 Nereids (por causa do barulho). Continue pelo caminho e você achará uma lata e um lixo. Examinando a lata você vai chutá-la para dentro do lixo fazendo o maior barulho e você será atacado 4 Nereids. Vá andando e você encontrará um pedaço de queijo. Se você examiná-lo vai atrair um rato que vai vir correndo e fazendo barulho. Então você terá que enfrentar o rato e 2 Nereids.

O último objeto do caminho é um save spot. Subindo nele ele vai desaparecer e você será atacado por 3 Nereids (por causa do barulho que faz o save spot). Passando por isso, você encontrará uma escada levando-o para cima. Vá para o norte até você achar um espaço entre as duas paredes, passe por ele e aperte o botão na parede do outro lado. Volte pelo espaço entre as paredes. Agora imediatamente suba para o norte (não atravesse a ponte ainda) até chegar na beirada no norte. Vire para à direita. Vá pelo caminho (você não será capaz de ver você na maioria do caminho) e você verá uma porta que você acabou de abrir. Continue pelo caminho e você verá um baú e continuando mais um pouco você verá Senhor Krawlie, o chefe dos esgotos. Após derrotar Krawlie desça o caminho. Vá indo pelo caminho e você passará por uma escada que leva ao piso superior, mas não passe por ela ainda e continue o caminho para a esquerda. Pegue um Bolt Sword no baú e aperte o botão. Isto criará uma série de pontes que vão funcionar como um atalho para passar pelos esgotos rapidamente. Mas primeiro volte para a direita e suba a escada. Vá para o sul e você encontrará o Keeper's Dome.

KEEPER'S DOME 2300 AD

Grupo: Crono, Marle, Lucca
Não há muito para se ver aqui. O velho lá dentro fala sobre eventos que irão acontecer mais tarde no passado (viagens no tempo não são legais? :) Agora saia e suba para o pico da morte (Death Peak).

DEATH PEAK 2300 AD

Item: Power Tab
Grupo: Crono, Marle, Lucca
Você não tem muito à fazer aqui, por enquanto. A única coisa que você pode fazer aqui antes que o vento jogue você para fora, é ir pelo caminho encostando na parede da direita. Depois de um pouco você um ponto brilhante. Pegue-o antes que o vento jogue você para fora. Agora volte para o Sewer Access (usando as pontes que você criou apertando aquele botão). Depois que você sair dos esgotos, vá para o norte para o Lab 32.

LAB 32 2300 AD

Itens: Mid Tonic, Race Log
Grupo: Crono, Marle, Lucca
Se você entrar neste laboratório e tentar examinar o Jet Bike sem possuir a Bike Key, você será atacado por 4 Proto2s. Examine o Jet Bike quando você tiver a Bike Key e vários robôs virão. Então Johnny virá e irá desafiá-lo para uma corrida. Você precisa vencê-la para passar pelo Lab 32 (pelo menos para passar pelo lab desse jeito). Continue tentando até você vencer. Para correr use o control pad para dirigir e o botão B para um Turbo. Você tem 3 turbos e possui um tempo para recarregar os turbos, então use-os com cautela (quando você estiver perto da linha de chegada os turbos funcionam melhor do que você não ficar batendo em Johnny e deixá-lo atravessar a linha de chegada na sua frente). Se você perceber que não consegue vencê-lo ou você não quer, você pode ir para a direita e passar à

pé o caminho pelo lab. Você terá que lutar com 3 Mutants de uma vez e 5 Shadows de uma vez. Tenha certeza de pegar o Bike Log se você passar pelo lab dessa maneira. Quando você chegar ao outro lado converse com Johnny e você aprenderá que o Bike Log pode ser usado para gravar seus 3 mais rápidos tempos na corrida de Jet Bike. Você pode correr agora em um dos dois modos (com ou sem Turbo) e você pode mudar perspectivas com '\L\' e '\R\'', então RX-Xr salvará seus 3 melhores tempos. Certos tempos vão lhe dar um bônus. Aqui estão os tempos (que foram encontrados) que darão à você bônus:
777 - ganhe 10 Mid Ethers
Quando estiver pronto saia do lab e vá para o leste e para o sul para chegar em Proto Dome.

PROTO DOME 2300 AD

Grupo: Crono, Robo, e escolher entre Marle ou Lucca
Depois de umas lutas com alguns Bugger você encontrará um Enertron e então você encontrará Robo. A porta que dá para o Portal está trancada e você precisa ir para a Fábrica (Factory) para abri-la. Escolha quem você quer deixar para trás (para abrir a porta quando o gerador da fábrica funcionar, pois a porta se abre por poucos instantes e alguém precisa ficar lá para abrir a porta quando o gerador funcionar, mas isso na verdade é uma desculpa porque você só pode ter um grupo de 3 :), Saia do Dome, e vá para o norte para chegar na Factory.

DETONADO

FACTORY
2300 AD

Itens: Shelter (x2), Titan Vest, HammerArm, Plasma Gun, Mid Ether (x2), Robin Bow, Mid Tonic, 400 G, Ether, Bolt Sword

Grupo: Crono, Robo, e Marle ou Lucca

Chefe: R Series

Examine o console e Robo vai tirar a segurança então você poderá entrar. Pegue o elevador da esquerda primeiro. Examine o console para abrir a escada perto do baú. Pegue o baú e desça a escada.



Vá indo pelo caminho, passando por duas portas, até que você encontre uma sala grande. Pegue os dois baús e examine o console para tirar os lasers de segurança. Agora saia da sala e desça no elevador da direita. Desça pelo elevador. Para a esquerda existe uma escada indo para o norte. No final do corredor do meio da tela você encontrará um baú e um console. O console abrirá a porta da direita se o password correto for colocado (se você quer pular o resto da Factory o password é `\`X\`\`A\`\`B\`\`Y\`` - é assim: aperte `\`X\``, então `\`A\``, etc. Mas se você pular o resto da fábrica você perderá experiência de lutas e alguns tesouros).

Se você decidir jogar o game normalmente (se você resolver não pular o resto da fábrica), então volte para o elevador e suba nele 3 vezes (você voltará para a primeira sala da fábrica). Agora desça o elevador da direita, do outro lado da sala. Na sua esquerda você verá uma porta aberta. Vá até lá e entre na porta. Você não será capaz de se ver, mas ande para cima e então para a direita até você parar. Aperte `\`A\`` para abrir um baú contendo um Mid Ether. Agora volte para a porta. À sua direita você verá duas escadas levando para baixo. Pegue a da esquerda e vá para a esquerda até ver um baú. Pegue o Robin Bow e retorne para as duas escadas. Pegue a da direita agora e vá pelo caminho até ver uma porta. Entre dentro da porta que dá dentro de uma `\`cabine\``. Espere até um guindaste vir e pegar você. Ele vai derrubá-lo em uma esteira e você passará dentro de 3 salas. Em cada sala você enfrentará inimigos mas você não parará a esteira quando passar entre as salas. Quando você passar pelas 3 salas a esteira vai dar uma

curva e ela vai levar você para um cantinho. Vá para o sul e você entrará em outra sala. Nesta sala você encontra uma longa escada do lado superior direito que o leva para outra porta. Passe pela porta e você estará em uma ponte que está acima daquela sala da esteira que você estava agora mesmo. Atravesse a ponte e você encontra duas portas e um baú. Pegue o baú e passe pela porta da direita. Dentro você encontrará um console que vai contar os códigos do Guindaste. Pegue os dois baús e então saia da sala e entre na porta da esquerda. Pegue os dois baús e saia pela saída da esquerda. Isto vai levá-lo para os controles do guindaste. Use os códigos duas vezes (use o código `\`X\`\`A\`` na primeira vez, e `\`B\`B\`` na segunda) para remover dois barris que estão bloqueando o caminho. Depois que os dois barris estiverem fora do caminho volte para a sala anterior e saia pela direita. Na sua esquerda tem uma escada grande que dá para o andar anterior. Use-a e vá para a esquerda e para cima para entrar em uma porta. Aqui você encontrará outro baú e um console que contará o password que você precisa para abrir uma porta voltando para o começo da Factory (o código é `\`X\`\`A\`\`B\`\`Y\``, como eu disse antes lembra-se? Quando eu disse que tinha uma porta e você podia usar o password para pular uma parte da Factory mas você perderia equipamento e itens). Se você não lembra do caminho até lá, saia da sala pequena e vá para a direita o máximo que puder. Suba a escada e então vá para a direita para chegar no elevador. Suba o elevador e você está de volta para a entrada da Factory. Agora tudo que você precisa fazer é pegar o elevador da esquerda e desça 3

vezes, e então suba pelo corredor do meio da sala e abra a porta usando o código XABY e passe pela porta. Aperte o switch que você encontra e volte pela porta. Isto acionará o alarme do sistema da segurança. Você precisa escapar da Factory AGORA. Os elevadores não funcionarão então você precisa usar as escadas. Após um pouco você será parado por 6 robôs que parecem versões azuis de Robo. Após eles destruírem Robo, Crono e qualquer personagem que você trouxe para aqui (Marle ou Lucca) vão lutar com os robôs azuis (Os R Series). Depois de derrotar os R Series, Crono e quem quer que seja vão trazer Robo de volta para o Proto Dome para Lucca consertá-lo.

PROTO DOME 2300 AD

Grupo: Crono, Marle, Lucca, Robo
Depois que Robo estiver melhor, os quatro vão entrar na porta e entrarão no Portal (Gate).

O FIM DOS TEMPOS END OF TIMES..

Grupo: Crono e mais dois entre Marle, Lucca, ou Robo
Converse com o homem velho para aprender sobre onde você está. Então você aprenderá que apenas grupos de 3 podem viajar pelo Portal ao mesmo tempo (e porque só tem espaço para 3 no seu grupo :) então você precisa (mesmo que não queira) deixar Marle, Lucca, ou Robo para trás. Você pode apertar 'Y' para trocar os membros do grupo à qualquer hora. Quando você começar a andar de volta para a sala com os pilares

de luz, o velho contará para você checar a sala atrás dele. Eu recomendo usar o grupo Crono, Marle e Lucca para entrar lá. Converse com o monstro lá dentro. Ele contará para você que ele é Spekkio, o Mestre da Guerra. Então de voltas na sala no sentido horário 3 vezes começando da porta mas encostando na parede. Faça o que ele disse e ele te dará o poder da Magia nos membros do seu grupo que podem usá-la (Crono, Lucca, e Marle podem usar Magia a partir deste ponto no game, mas Robo não, por isso eu recomendei entrar nesta sala com aquele grupo, porque Robo já tem uma espécie de "Magia" de Sombra nos seus lasers). Depois que ele te dar o poder da Magia, ele perguntará se você não quer testá-la. Se você responder 'yes' (sim) você terá que lutar com ele. Ele é um pouco difícil mas se você perder você não morrerá e ainda ficará com hp/mp cheio após a batalha.

Se você derrotar Spekkio ele dará para você alguns itens (veja a seção End of Time para mais informações). O ponto brilhante na direita da porta de Spekkio é um Portal levando diretamente para o Dia de Lavos em 1999 AD. Você talvez queira salvar seu jogo antes de entrar no Portal para você ver o que te espera. Até que você jogando no modo New Game + ou você seja extremamente sortudo, você não deve tentar lutar contra Lavos agora. Por agora apenas os pilares 1, 2, e 3 (veja a seção End of Time) estarão abertos. Quando você estiver pronto, entre no pilar de luz que vai levá-lo para Medina Village em 1000 AD (pilar #1).

VOLTANDO PARA O PRESENTE

Medina Village Residence - 1000 AD
Grupo: Crono, e outros dois entre Marle, Lucca, ou Robo
Você sairá de dentro de um armário dentro da casa de alguém. Converse com os habitantes e então saia da casa (você terá um pouco de informações no caminho para a saída).

MEDINA SQUARE 1000 AD

Grupo: Crono e outros dois
Aqui você encontrará alguns monstros "idolatrando" uma estátua de Magus, que você encontrará mais tarde no game.

MEDINA ELDER'S HOUSE 1000 AD

Itens: Speed Tab, Magic Tab
Grupo: Crono e outros dois
Tem um Speed Tab brilhando na cozinha. O líder de Medina é Ozzie VIII. Você encontrará e aprenderá a detestar o ancestral dele que ele se refere. Tem um Magic Tab no andar de cima.

MEDINA INN 1000 AD

Grupo: Crono e outros dois
O balconista não te dará um quarto. Você pode ir embora ou insistir, o que causará uma luta. Quando você vencê-lo, o balconista vai mudar seu coração mas ele vai te dar um prequinho bem "camarada" para você passar a noite.

MEDINA MARKET 1000 AD

Grupo: Crono e outros dois

DETONADO

Novamente eles não vão servir humanos. Você pode insistir, o que causará outra luta. Depois da luta, o dono da loja vai vender equipamento mas os preços são, novamente, caros demais (1100 G por um Tonic!!). Após fazer tudo em Medina, vá para o oeste para chegar em Melchior's Hut.

MELCHIOR'S HUT 1000 AD

Grupo: Crono e outros dois
Você pode comprar equipamento de Melchior (com preços normais). Lembre a localização deste local, você precisará voltar aqui várias vezes durante sua jornada. Agora vá para o norte para chegar em Heckran Cave.

HECKRAN CAVE 1000 AD

Itens: Ether (x2), MagicScarf, Mid Ether

Grupo: Crono e outros dois
Chefe: Heckran

A maioria dos monstros aqui são resistentes à ataques normais (isto significa que você precisa usar Magia). O caminho passando pela primeira sala é só ir para a frente não esquecendo de pegar o baú pelo caminho). Na segunda sala entre na primeira porta no meio da sala (é quase que descendo para baixo direto desde a entrada da segunda sala). Após algumas batalhas, pegue o baú e então volte para a sala principal (a anterior). Agora vá para a esquerda, pegue os dois baús no caminho, para encontrar outra saída da sala. A sala que você está agora é pequena. Tudo que você precisa fazer é ir para outra porta na esquerda da sala (lutando algumas vezes no

caminho). Passando pela porta você estará em outra sala pequena com outro daqueles baús pretos (que você ainda não pode abrir) e para a direita tem outra porta. Passe por ela e então vá para a direita. Você será capaz de ver um save spot perto de uma porta. Salve seu game se quiser e entre na porta para achar Heckran. Após derrotar Heckran, vá para cima e pule na piscina de água. Isto vai levá-lo para um Vortex que vai levá-lo próximo à casa de Lucca.

LUCCA'S HOUSE 1000 AD

Item: Taban Vest

Grupo: Crono, Lucca, e outro
Suba as escadas e converse com a mãe de Lucca. Então desça as escadas e converse com o pai dela. Ele te dará um Taban Vest, para Lucca usar. Saia da casa de Lucca e vá para o norte para chegar no Market.

TRUCE MARKET 1000 AD

Item: Mid Ether (x10)

Grupo: Crono e outros dois
Esta é a loja do pai de Fritz (lembra que Fritz é o cara que você libertou em Guardia dungeon). Ele te dará 10 Mid Ethers. Agora visite a mãe de Crono, ela está preocupada com ele (seu filho desnaturalado, deixando a mamãe preocupada :). Quando você terminar vá para cima para visitar Leene Square.

LEEBE SQUARE 1000 AD

Grupo: Crono e outros dois
Suba onde está o teletransportador

de Lucca e entre no Portal. Você voltará para End of Time.

END OF TIME... 1000 AD

Grupo: Crono e qualquer
Os Pilares 4 & 5 estão abertos agora. Entre no pilar #5 para ir para Truce Canyon em 600 AD.

BATALHA CONTRA AS TROPAS DE MAGUS

TRUCE CANYON 600 AD

Grupo: Crono e qualquer
Este é o mesmo local que você esteve da primeira vez que você viajou pelo tempo. Desça a montanha do mesmo jeito que você fez antes. As pessoas em Truce estão todas falando sobre o herói que finalmente apareceu e irá salvá-los de Magus. Vá para o sudoeste para chegar em Zenan Bridge.

ZENAN BRIDGE 600 AD

Zenan Bridge - 600 AD
Grupo: Crono e qualquer
Aqui o Knight Captain reclamará sobre não ter nenhuma comida. Os soldados não deixarão você passar então retorne para Guardia Castle (você terá que passar pela Guardia Forest para chegar lá).

GUARDIA CASTLE 600 AD

Itens: Jerky, Power Tab
Grupo: Crono e qualquer
Vá para a sala do trono e então suba as escadas do lado esquerdo.

O rei contará para você que o herói está indo para o continente do sul para procurar a espada para derrotar Magus. Agora vá para a cozinha (vá para a direita logo após a entrar no castelo). Converse com o chef e saia do castelo. No caminho para fora o chef gritará e dará para você um Jerky para o Knight Captain e um Power Tab para você. Agora volte para Zenan Bridge.

ZENAN BRIDGE 600 AD

Item: Gold Helm

Grupo: Crono e qualquer

Chefe: Zombone

Dê o Jerky para o Knight Captain.

Depois disso, converse com ele novamente e diga que você irá ajudá-lo (você pode dizer não mas se disser sim ele te dará um Gold Helm), então vá para a esquerda

ponto brilhante nela. Examine a bancada e você verá que ela está trancada. Converse com o homem velho (na esquerda da bancada) e ele verá que você possui uma Naga-ette Bromide. Se você dar para ele a bromide ele deixará você abrir a bancada para pegar um Magic Tab. Quando você entrar na Elder's house, você ouvirá o prefeito falando para Toma encontrar a Rainbow Shell para ele. Após isto Toma ficará no Inn. Pague uma bebida para ele para informações. Agora vá para o sul de Dorino para ir em Fiona's Villa.

FIONA'S VILLA 600 AD

Itens: Mid Ether (x2)

Grupo: Crono e qualquer

Para agora a coisa importante aqui são os dois baús. Pegue-os e vá para o sul para chegar em Porre.

uma moita se mexendo. Vá atrás dela e desça as escadas escondidas para achar um quarto escondido. Explore o quarto e Frog aparece. Ele não fará nada para você agora. Lembre deste lugar. Por agora, saia de Cursed Woods e vá para nordeste para as Denadoro Mts. (elas estão próximas de Dorino). NOTA: Algumas vezes um Nu aparece na floresta. Quando você conversa com ele, ele dirá 'stop it you dog'. Alguém sabe para que isso serve?

A BUSCA DELA MASAMUNE

DENADORO MTS 600 AD

Itens: 300 G (x2), MirageHand, Revive (x2), Ether, 500 G, Mid Ether (x4), Gold Helm, Mid Tonic (x2), 600 G,



Comunidade de Fans do Anime e Mangá
apresentam

DAI NO DAIBOUKEN

**SO NA COMUNIDADE
WAR SCANLATOR!
ACESSE JA!!!**

para encontrar uma escada. Suba nas duas escadas e você estará mais ou menos no canto superior direito da tela. Vá para a direita para ir para a próxima seção. Nesta seção você tem que ir todo o caminho do lado esquerdo para o direito, então subir até o topo e voltar para a esquerda (Aqui, indo pelo caminho, eventualmente você vai achar um penhasco parecendo que está fora da terra. Quando você chegar lá você será atacado por um Ogan e um Golbin, então um Ogan e um FreeLancer, então outro Ogan-Goblin combo, e finalmente um Ogan e dois FreeLancers - todos sem intervalo entre as lutas). Agora passe por uma seção onde tem um FreeLancer jogando pedras em você do outro lado da margem, este lugar vai ser importante no futuro. Depois de passar pela seção do FreeLancer, passe pela próxima seção e você estará em uma seção que é perto de um penhasco. Depois de passar pela seção do penhasco, você estará perto de uma seção ao lado de umas cachoeiras. Fique perto de uma cachoeira e você será sugado por ela, fazendo você voltar todo o caminho (o que é fácil). Existem duas cachoeiras que você pode ser sugado: uma grande (meio da tela) separada de uma pequena (lado esquerdo) por uma rocha. Desça pela pequena e você será capaz de pegar um SilverStud e um SilverErng (você só consegue pegar o SilverStud se você se jogar da cachoeira menor). Agora, volte para o topo das cachoeiras, suba e entre na outra seção. Aqui você encontra uma criatura que parece a primeira forma de Spekkio no End of Time olhando para os morros. Converse com ela 4 vezes e ela te dará um Magic Tab. Depois disso você encontra um save spot. Após

o save spot tem um baú com um Mid Ether dentro e então uma escada levando para baixo. No lado esquerdo da escada de baixo tem um Speed Tab brilhando. Um pouco depois de ir passando pelo caminho você encontrará uma caverna. Dentro dela você encontra um garoto e uma espada cravada no chão. Quando você estiver próximo da espada o garoto vai pará-lo e perguntar se você está aqui procurando a Masamune (diga 'no' se você não estiver preparado para a batalha). Dizendo 'yes' resultará na aparição de outro garoto. Os dois garotos (Masa & Mune) se transformarão e vão 'testar' você. Derrote-os e eles vão se fundir para um 'teste' mais difícil. Derrote a forma de fusão deles e você está autorizado a pegar a espada (que é a lâmina quebrada da Masamune). Então você será transportado para fora das montanhas. Retorne para o sul para chegar em Tata's House.

TATA'S HOUSE 600 AD

Item: Hero Medal
Grupo: Crono e qualquer
Tata é o garoto que você viu nas montanhas antes. Converse com ele e ele revelará que não é o herói de verdade e te dará o Hero Medal. Agora volte para Cursed Woods e converse com Frog.

CURSED WOODS 600 AD

Item: Bent Hilt
Grupo: Crono e qualquer
Converse com Frog e ele se moverá. O pote que estava atrás dele começará a brilhar. Examine o pote e você encontra o punhal

da Masamune. No punhal está escrito Melchior. Você terá que voltar para sua casa em 1000 AD. Para fazer isso você deve voltar todo o caminho de volta para o Portal em Truce Canyon (daqui a pouco você não vai mais precisar de portais para viajar pelo tempo :). Você volta para End of Time. Agora entre no pilar #1 para ir para Medina Village em 1000 AD. De Medina Village vá para o oeste para Melchior's Hut.

MELCHIOR'S HUT 1000 AD

Grupo: Crono e qualquer
Melchior conta que ele pode consertar a Masamune se ele ter um pouco de Dreamstone. Mas as Dreamstone não podem ser mais achadas há muito tempo. Retorne para End of Time pelo Portal no armário da residência em Medina e use o pilar #3.

BUSCANDO A DREAMSTONE

MYSTIC MOUNTAIN 6500000 BC

Item: Berserker
Grupo: Crono e quem quer que seja
O Portal vai abrir no meio do céu e você cairá direto em um lugar cheio de lindos monstros verdes. Você terá que lutar contra 5 destes Reptites então o reforço deles vai chegar. Uma mulher das cavernas com roupa de gato vai chegar e chutar os traseiros de alguns Reptites, então ela vai atrás de outro, deixando você dando conta de 4. A mulher vai voltar e se introduzir como Ayla. Quando ela for embora, siga ela para fora das

DETONADO

montanhas. Quando você estiver fora vá para o nordeste para ver a Ioka Village.

IOKA VILLAGE 65000000 BC

Itens: Dreamstone, Tonic

Grupo: Crono e outros dois

Na cabana do canto inferior direito vão te oferecer Sweet Water. Beba para recuperar seu HPS e MPS. Na cabana do canto superior direito você pode trocar suas pedras brilhantes (ouro) por Tonics, Mid Tonics, e Heals. Ayla te espera na sua cabana (Chief's hut). Converse com ela e ela te convidará para uma festa. Na festa, converse com seus companheiros e aproveite a festa um pouco e depois converse com Ayla. Ela te contará sobre o líder dos Reptites, Azala. Converse com ela novamente e ela revelará que tem uma Dreamstone. Você terá que competir contra Ayla para ter a pedra dela. Para vencer o desafio Crono tem que comer mais sopa do que ela apertando 'A' o mais rápido possível (outra ocasião em que controles turbos seriam muito bem vindos aqui). Quando você vencer ela te dará a Dreamstone. De manhã você vai acordar e perceber que a Gate Key sumiu! Sem ela você está preso em 65000000 BC, porque você precisa dela para acionar o Portal. Vá para Chief's Hut para achar Ayla. Lembre que você pode andar enquanto a mensagem está aparecendo. (tipo Ayla: Snort... zzz...zzzz... :). Acorde Ayla. Ayla se juntará ao grupo e você terá que pegar Crono. Pegue Marle, Lucca, ou Robo como seu terceiro companheiro. Converse com todos na vila. Agora você pode trocar suas Petals, Fangs, Horns,

e Feathers (3 de cada) por um dos equipamentos:

Petal + Fang = Ruby Gun

Petal + Horn = Sage Bow

Petal + Feather = Stone Arm

Fang + Horn = Flint Edge

Fang + Feather = Ruby Vest

Horn + Feather = Rock Helm

Um morador te dará um Tonic e

outro dirá onde se deve ir, que é para o Sul em Forest Maze.

FOREST MAZE 65000000 BC

Itens: Mid Tonic (x3), Revive (x2), Mid Tonic (x2), Shelter, Heal

Grupo: Crono, Ayla, e mais alguém

Quando você entrar você achará quem roubou a Gate Key de você, Kino (com ciúmes de você por causa de Ayla :), mas a Gate Key foi roubada dele pelos Reptites. Achar o caminho pela floresta é fácil, apenas siga as pegadas dos Reptites. Não há nada muito importante dentro dos baús, se você decidir pegá-los todos você vai ter que sair da trilha das pegadas algumas vezes.

Depois de passar pela floresta entre em Reptite Lair.

CONTRA OS REPTITES

REPTITE LAIR 65000000 BC

Reptite Lair - 65000000 BC

Itens: Mid Ether (x2), Elixir, Full Tonic, Ruby Vest, Full Ether, Rock Helm

Grupo: Crono, Ayla, e mais alguém
Chefe: Nizbel

Na segunda sala você encontra 4 Evilweevils. Se você esperar e não fazer nada eles entrarão nos buracos e desaparecerão. Eles

parecem cavar diferentes buracos, mas não se preocupe, pule em um deles (todos vão dar no mesmo lugar). Alguns tesouros só podem ser achados se os buracos forem cavados no local apropriado.

Continue descendo os buracos até você achar uma sala com vários Reptites correndo. Atrás de dois Reptites parados você encontrará baús (quando você se aproximar deles eles chamarão reforços).

Quando você estiver pronto entre na porta do lado direito da sala.

Você deve estar em um corredor.

Suba até você ver uma porta do lado esquerdo. (Se você quiser sair do Reptite Lair, entre na porta então vá subindo as escadas e desça pelo buraco. Isto leva para a sala com os 4 Evilweevils). Se você está preparado para continuar continue indo para cima. Depois de despachar um Megasaur e dois Reptites, entre na porta que eles estavam guardando. Se quiser, use o save spot do lado da porta. Aqui você encontra Azala. Ele perguntará para que serve a Gate Key (não importa a resposta que você dar para ele) e ele vai chamar Nizbel para lutar contra você. Depois de derrotar Nizbel, Azala devolverá a Gate Key e vai correr (não se preocupe, você verá ele novamente). Agora Ayla vai agradecer e vocês estarão de volta para a cabana dela em Ioka Village. Ayla vai sair do grupo por enquanto. Se você quiser trocar alguns itens (aqueles que você pode trocar pelas Feathers, Horns, Petals, e Fangs) e você não possui Feathers e etc. para trocar, então vá para o norte de Ioka Village para Hunting Range.

HUNTING RANGE 65000000 BC

Item: Third Eye

Grupo: Crono e qualquer

Basicamente ande por aí lutando com os monstros para ganhar Feathers, Horns, Petals, e Fangs. Se começar a chover procure por um cara azul com braços longos (um Nu). Derrote o Nu e você pega 3 de cada um dos 4 itens, E ele ainda te dá um Third Eye. Ele só pode ser achado uma vez por visita ao Hunting Range, e só há um Third Eye por game. Depois que você estiver satisfeito, volte para Mystic Mts.

MYSTIC MOUNTAIN 6500000 BC

Grupo: Crono e qualquer

Vá para onde você encontrou Ayla pela primeira vez e continue para a esquerda e então para cima. Agora pule no Portal. Você está de volta em End of Time. Entre no pilar #1 e você estará de volta em Medina Village 1000 AD. Vá para o oeste para voltar em Melchior's Hut.

THE TRUE HERO [MASSA NEH? :)]

MELCHIOR'S HUT 1000 AD

Item: Masamune

Grupo: Crono e qualquer

Com a Dreamstone, Melchior agora pode recuperar a Masamune. Siga-o descendo as escadas e assista ele fixando ela. Você pode agora levar a Masamune para Frog em 600 AD. Retorne para End of Time pelo Portal no armário e entre no pilar #5 para Truce Canyon. Daqui, vá para o sul para voltar para a casa escondida de Frog's em Cursed

Woods.

Cursed Woods - 600 AD

Grupo: Crono, Frog, e qualquer
Agora que você tem a Masamune Frog aceita se juntar ao seu grupo. Primeiro você vai passar a noite lá (e assistir os eventos que fizeram Frog se transformar em um sapo). Antes de continuar para o nordeste para a Magic Cave, você talvez queira levar Frog para Spekkio no End of Time, então ele pode aprender a usar Magia.

MAGIC CAVE 600 AD

Grupo: Crono, Frog, e mais alguém
Quando você entrar Frog terá outro flashback, então ele vai usar o poder da Masamune e abrir a entrada da Magic Cave com uma espadada. Quando você entrar na caverna, você pode perceber que tem um morcego te seguindo. Não se preocupe com ele agora. Por enquanto apenas siga o caminho, subindo uma escada que leva para fora da caverna. Antes de sair você verá uma nota contendo informações sobre um inimigo que você enfrentará mais tarde em Magus's castle, que é para o norte da saída da caverna.

A BATALHA CONTRA MAGUS

MAGUS'S LAIR 600 AD

Itens: Mid Ether (x4), Shelter (x2), Barrier (x2), Magic Tab (x2), Slasher, Mist Robe (x2), Dark Mail, DoomFinger, Lapis, Speed Belt, Revive, MagicScarf
Grupo: Crono, Frog, e mais alguém

Chefe: Flea, Slash, Ozzie, Magus

Quando entrar no castelo, suba as escadas e você estará em uma bifurcação (para esquerda ou para a direita). Entre na que você quiser e vá até o final (pegando os tesouros que você puder), então volte, e faça a mesma coisa com o outro caminho. Depois que você foi nos dois caminhos e retornou, você verá um save spot (parece um pelo menos). Suba nele e Ozzie virá e conta que para chegar em Magus você terá que derrotar ele, Slash, Flea, e 100 monstros (não todos ao mesmo tempo, felizmente :)

Derrote os inimigos que aparecem e então saia do castelo para salvar (se você quiser). Escolha um caminho: para a esquerda você enfrenta Slash, e para a direita Flea. Você pode fazer o que quiser primeiro, mas para o propósito deste guia eu direi para pegar a direita primeiro. Converse com as crianças que estão em volta do baú. Responda que você quer o tesouro deles e eles se transformarão em Shadows e o atarão. O baú contém um Barrier. Na próxima sala você encontrará a mãe de Crono, Rainha Leene, e mais alguém (depende de quem é a sua terceira companhia). Converse com cada um deles e eles se transformarão, causando uma luta (não converse com eles se você não quer lutar). Na terceira e última sala você encontrará Flea?. Derrote-o e o morcego que estava te seguindo vai se transformar na verdadeira Flea. Depois de derrotar Flea, pegue o Magic Tab que aparece, então volte para a entrada principal e suba o caminho da esquerda (você pode querer sair do castelo e salvar quando você estiver lá fora). Depois de algumas batalhas fáceis você achará uma sala com 5 pessoas dentro.

DETONADO

Converse com o do topo da sala e eles vão se tornar Decedents e atacarão você. Depois disso Slash virá e você terá que lutar contra ele (duas vezes - na segunda ele terá mais hp e ataques mais poderosos). Depois de derrotá-lo e pegue um Slasher e salve seu game. Agora retorne para a entrada principal e suba no save spot para ser transportado para outra seção do castelo.

Suba. Após algumas lutas você encontrará Ozzie. Depois que ele descobrir que você já derrotou Slash e Flea, ele correrá. Pegue o baú e o siga. Desvie das lâminas e vá pelo caminho até encontrar Ozzie. Novamente ele correrá de você e você terá que segui-lo. Na próxima sala apenas suba o caminho para o topo, lutando por todo o caminho. Depois que você entrar na próxima sala você verá Ozzie do outro lado. Quando você tentar pegar ele, ele abrirá buracos embaixo de você derrubando-o em uma sala diferente. A primeira vez que você cair você terá que lutar contra alguns Decedents. Depois de derrotar eles, pegue os dois baús no canto superior esquerdo, então mais dois baús no canto superior direito, e finalmente um Magic Tab no canto inferior direito. Além disso na sala tem 4 coisas que parecem save spots. Subindo neles você será atacado por energy-whirls (que não podem machucá-lo e dão muita exp), procure o verdadeiro save spot e você será transportado para onde Ozzie está (que é quem você quer encontrar). Continue tentando chegar até Ozzie e eventualmente você consegue porque os buracos são visíveis. Novamente ele vai fugir. Siga ele e você estará em outra sala do tipo suba-e-lute-no-caminho-para-o-topo. Depois de subir a sala você chegará em uma

sala onde Ozzie está com alguns monstros. Derrote os monstros que ele mandou para você e suba até onde está Ozzie. Adivinha? Ozzie foge novamente.

Na próxima sala lute até a saída da sala onde você encontrará um baú e uma porta para a próxima sala (se você não quiser lutar, vá encostando na parede). Pegue os baús nos dois lados da sala e converse com Ozzie. Você vai lutar com ele (finalmente). Depois de derrotá-lo, dois save spots aparecem. O da direita é verdadeiro e o da esquerda vai transportá-lo para outra seção do castelo. Corra descendo as escadas e entre na porta lá embaixo que vai levá-lo para a próxima sala onde está tudo escuro. Vá andando e luzes vão aparecer nos seus dois lados. Continue indo para frente e você chegará até onde Magus.

Após derrotar Magus (parece que não foi Magus quem criou Lavos, mas Magus apenas o invocou), um Portal gigante vai abrir e sugar todos e levando-os de volta para o ano de 65000000 BC.

REPTITES STRIKES BACK

CHIEF'S HUT 65000000 BC

Grupo: Crono e qualquer
Você se encontra na cabana de Ayla. Ayla vai sair e você voltará a dormir. Quando você acordar você vai descobrir que Ayla foi para Laruba Village. Primeira coisa a fazer, desça para a cabana do canto superior direito para trocar suas Petal, Fangs, Horns, e Feathers por novos itens.

Petal + Fang = Dream Gun
Petal + Horn = Dream Bow

Petal + Feather = Magma Hand

Fang + Horn = Aeon Blade

Fang + Feather = Ruby Vest

Horn + Feather = Rock Helm

Quando você estiver pronto, vá para noroeste de Ioka village para chegar em Laruba Ruins

LARUBA RUINS 65000000 BC

Grupo: Crono e qualquer
Aqui você vai saber o que aconteceu e você vai ser informado de que Ayla quer usar os Dactyls para chegar no esconderijo dos Reptites. Ayla vai embora novamente.

Vá para Dactyl Nest que é ao norte de Ioka village.

DACTYL NEST 65000000 BC

Itens: Mid Ether, Mid Tonic, Meso Mail

Grupo: Crono e qualquer
O caminho para o topo da montanha é mais ou menos só ir para a frente. Quando você chegar no topo, Ayla vai se juntar ao seu grupo (isto significa que você terá que decidir quem você quer deixar para trás). Quando você decidir o seu grupo você voará para fora de Dactyl Nest em Dactyls (o que mais poderia ser? :). Você tem total controle sobre o vôo deles. Sua próxima parada é Tyrano Lair, que é quase diretamente para o leste de Ioka village. Aperte `A` para aterrissar os Dactyls.

TYRANOS'S LAIR 65000000 BC

Itens: Mid Ether (x2), Full Tonic, Tonic, CeraTopper (x2), Revive,

Meso Mail, Full Ether
Grupo: Crono, Ayla, e mais alguém
Chefe: Azala e BlackTyrano
Entre na caveira aberta e desça as escadas. Depois de uma luta contra Reptites, aperte o switch perto da porta de osso, libertando o povo das cavernas. Agora continue o caminho (lutando com mais Reptites) e desça as escadas. Depois de uma luta contra Reptites converse com Kino que está na prisão. Depois de Kino estiver livre entre na sua prisão para pegar um baú então siga-o. Entre na caveira que Kino abre e suba as escadas. Você estará em uma sala com dois switches. Apertando os switches os monstros vão cair para o andar inferior. Primeiro passe pela porta do lado direito e você estará em uma espécie de sacada. Vá para a porta da direita e pegue o baú da esquerda (o da direita vai fazer você cair para a prisão dos homens da caverna que você salvou e você terá que voltar lá para cima), e retorne para a sala dos switches que fazem os monstros caírem e continue pela porta da esquerda. Depois de uma luta ou duas você encontrará uma sala escura. Nesta sala existem teleporters escondidos que o teletransportarão para algum lugar na sala ou vai transportar



alguns monstros para lutar contra você. Todos os baús exceto o do topo superior direito são fáceis de pegar com um pouco de experiência. O baú do topo superior direito é

um pouco mais difícil de pegar; o transporter para chegar lá está no canto inferior esquerdo da sala. Depois de você pegar o que quer suba as escadas e você vai chegar em um uma varanda. Esta varanda tem mais duas portas (do lado da que você veio) mas uma está selada no momento então entre na outra. Aqui você encontra dois switches. Os dois vão abrir a caveira na sua frente mas o da esquerda vai trazer alguns monstros para lutar contra você. Entre na caveira e aperte o switch na parede. Isto vai abrir a porta que você passou antes que estava trancada. Retorne para lá e entre.

Passe direto por Nizbel II e salve seu game. Agora siga para as escadas no topo da sala. Nizbel II vai pará-lo e vai te atacar. Após derrotá-lo suba as escadas. Aqui você encontrará outra sacada com duas portas do lado da que você veio. Novamente a porta no meio está fechada então você só tem uma escolha. Dentro você encontrará 3 switches. O do canto direito vai fazer cair 2 Terrasaur; o do topo vai fazer aparecer um save spot; e o do canto esquerdo vai fazer o chão nos dois lados desaparecer (se você cair nos buracos você acabará tendo que subir um andar). Para abrir a caveira apenas examine-a. Dentro você encontra um baú e um switch. Aperte o switch, então volte e entre na porta que estava trancada antes. No fundo desta sala você encontra Azala. Quando ele parar de falar ele vai sair por uma porta atrás dele. Pegue os baús e siga ele. A porta vai levá-lo para uma ponte. No final dela você encontrará Azala e seu animal de estimação, Black Tyrano.

Após a derrota de Azala e seu animalzinho, Lavos virá e vai bater

na terra destruindo o Tyrano Lair (você vai escapar da explosão, certamente).

LAIR RUINS 6500000 BC

Grupo: Crono, Ayla, e mais alguém
O que sobrou quando Lavos bateu na terra foi uma cratera gigante com um Portal dentro dela. Entre no Portal e você será teletransportado para 12000 BC.

DARK AGES ...

CAVE 12000 BC

Grupo: Crono, e qualquer
Saia da caverna e vá para o leste para Skyway.

SKYWAY 12000 BC

Grupo: Crono e qualquer
Pise no centro do círculo para ser teletransportado para a Land Bridge no céu. Daqui, vá para o leste para Enhasa.

ENHASA 12000 BC

Grupo: Crono e qualquer
Converse com todos e vá para o norte para chegar em outra Land Bridge. Isto vai trazê-lo de volta para a terra. Vá para noroeste para chegar em outra Skyway. De volta no céu, vá para o oeste para Kajar.

KAJAR 12000 BC

DETONADO

Itens: Speed Tab, Black Rock
grupo: Crono e qualquer
Novamente converse com todos para informações. No topo superior direito do prédio você será capaz de ver um ponto brilhante perto da estante de livros. Para chegar lá, entre na porta da esquerda da estante e procure a parede lá dentro que é aproximadamente atrás do brilho que estava lá fora. Dentro desta sala, você ainda aprenderá que "Água convoca vento...vento faz o fogo dançar". Existem 3 livros que você pode abrir, e quando abertos, vai sair de dentro do livro chamados, vento, ou água. Primeiro abra o livro de água (no canto superior esquerdo), então o livro de vento (canto inferior direito), e finalmente o livro de fogo (mais ou menos no meio, perto do Nu que vende equipamento para você). Isto abrirá uma porta secreta. Dentro você encontrará uma Black Rock dentro do Poyozo Doll. Você encontrará um livro que fala sobre uma pedra vermelha que cultiva sonhos. Agora que você possui a combinação para abrir os livros, retorne para Enhasa.

ENHASA 12000 BC

Itens: Magic Tab, Speed Tab
Grupo: Crono e qualquer
Novamente abra o livro de água (canto superior direito), de vento (canto superior esquerdo), e finalmente o de fogo (meio, na entrada).
Isto abrirá uma passagem secreta. dentro você encontrará um Nu que perguntará se você quer lutar contra ele. Diga sim e você terá que lutar contra 6 Nus (não se preocupe, se você perder, você não morrerá mas será chamado de fracote e sairá da

sala). Derrote eles e você receberá um Magic Tab e um Speed Tab. Examine o livro e será revelado que "toda vida começa com um Nu e termina com um Nu..."
Agora retorne para Kajar.

KAJAR 12000 BC

Grupo: Crono e qualquer
Não sobrou nada para fazer aqui então vá para o oeste para chegar em Blackbird.

BLACKBIRD 12000 BC

Grupo: Crono e qualquer
Aqui você será introduzido para Dalton (yippee!! :). Daqui, vá para o leste para chegar em uma caverna.

CAVE 12000 BC

Grupo: Crono e qualquer
Entre na luz e você será transportado para outra caverna. Saia da caverna e vá para o leste para chegar em outra caverna e se teletransportar novamente. Saia da caverna e você chega em Zeal Palace.

ZEAL PALACE 12000 BC

Grupo: Crono e qualquer
Basicamente converse com as pessoas. Antes de ir conversar com as pessoas vá para o Nu que você vê quando entra no castelo. Você aprenderá o lugar secreto de coçar as costas dos Nus (?). Com este conhecimento

importantíssimo para a finalização do game, retorne para Kajar.

KAJAR 12000 BC

Item: Magic Tab
Grupo: Crono e qualquer
Converse com o Nu que está atrás de você (na sala do topo superior direito). Coça suas costas para ele abrir a boca, derrubando um Magic Tab. Retorne para Zeal Palace e continue sua exploração.

ZEAL PALACE 12000 BC

Grupo: Crono e qualquer
Entre na porta do canto superior direito. Isto vai levá-lo para mais 2 portas. Entre na da direita. Quando você entrar você ouvirá uma conversa entre Janus e Schala. Então uma atendente entrará e chamará Schala para se apresentar para a rainha. Quando estiver pronto entre na porta do meio da sala principal. Aqui você verá Schala abrindo uma daquelas portas pretas com seu pendante. Bem, seu pendante parece o dela, talvez você deva tentar. Droga, não funciona. Para poder abrir a porta você necessita fazer seu pendante ficar mais forte. Saia da sala onde você está e entre na porta da esquerda da sala principal. Lá estará a Mammon Machine. Use seu pendante lá e ele ficará com mais poder. Agora retorne para a porta preta e tente abri-la. Isto funcionará agora. Entre quando estiver pronto. Quando você entrar, a rainha vai perguntar quem você é, o profeta dirá que vocês são



criadores de problema, e então a rainha mandará Dalton para cuidar de você. Dalton chamará Golem, que você terá que lutar contra. Não importa se você vencer ou perder a batalha. De qualquer maneira você será capturado. Schala e Janus virão e te libertarão, mas o profeta virá e você será obrigado a entrar no Portal que o levará de volta para 65000000 BC. Mas o portal será selado por Schala, que será obrigada a fazer isso pelo profeta.

A LENDARIA WINGS OF TIME

LAIR RUINS 65000000 BC

Grupo: Crono e qualquer
Aqui, uma das suas companhias (depende de quem você tem) dará a idéia de voltar para 2300 AD para abrir as portas pretas que você achou.

Então vá para o sul e suba nos Dactyls, então vá para o oeste para a Mystic Mts.

MYSTIC MOUNTAIN 65000000 BC

Grupo: Crono e qualquer
Volte para o Portal que está no meio do ar e pule nele. Você voltará para End of Time. Use o pilar #2 para ir para Proto Dome em 2300 AD.

PROTO DOME 2300 AD

Grupo: Crono e qualquer
Daqui, vá para o noroeste para Lab32.

LAB 32 2300 AD

Grupo: Crono e qualquer
Aqui você terá que correr contra Johnny novamente ou ir a pé para o outro lado. Depois que você fazê-lo vá para o sul para o Sewer Access.

SEWER ACCESS 2300 AD

Grupo: Crono e qualquer
Se você veio aqui antes então apenas use as pontes que você criou para chegar ao outro lado. Se você não veio aqui antes, dê uma olhada um pouco antes no guia para ver as direções e como chegar ao outro lado. Depois que você passou, vá para o sul para Keeper's Dome.

KEEPER'S DOME 2300 AD

Grupo: Crono e qualquer
Vá para o fundo da sala e abra a porta preta. Converse com todas as coisas brilhantes. Eventualmente você achará outra porta preta e um Nu. O Nu possui todos os conhecimentos de Belthasar, que os passou para o Nu. Converse com o Nu e ele abrirá a porta. Passando pela porta você encontrará a invenção de Belthasar: a "Wings of Time" (Asas do Tempo). Vá para o final da sala e seus companheiros vão conversar. Então vá caminhando para a entrada da sala. Você será parado pelo Nu que estará empurrando uma rampa para chegar na máquina. Dê um nome para a máquina (o nome original é Epoch) e suba a bordo e decole. Para passar pelo tempo, mova o cursor com o control pad para a

época do relógio e aperte 'A' quando você estiver apontando a época que você quer. Você pode renomear a Epoch à qualquer hora examinando o console na entrada deste Dome. Sua próxima parada deverá ser 12000 BC.



LIBERTANDO MELCHIOR

EPOCH 12000 BC

Grupo: Crono e qualquer
Da Epoch, vá para o noroeste para chegar em Terra Cave.

TERRA CAVE 12000 BC

Item: Power Tab
Grupo: Crono e qualquer
"Chefes": Mud Imp, Blue e Red Beast
Dentro da caverna você encontrará Algetty, a vila dos Desterrados. Desça as escadas até o sul da vila (converse com todos no caminho). Lá embaixo você encontrará um save spot. Na direita desta entrada é o Beast's Nest. Entre quando estiver pronto. A primeira coisa a fazer é entrar e pegue o Power Tab que está no canto inferior direito. Então vá para o norte. Depois de 2 batalhas com duas Beasts por cada batalha, suba as escadas para lutar com os "chefes" da Beast's Nest - um Mud Imp e seus dois bichinhos, Blue e Red Beast. Após derrotá-los, suba a corrente (você talvez queira voltar e salvar

DETONADO

primeiro).

MT WOE 12000 BC

Itens: Lode Helm, Shield (x2), Lode Vest, Barrier (x3), Lapis (x2), Full Ether (x2), Shelter, Time Hat

Grupo: Crono e qualquer

Chefe: Giga Gaia

Primeiro vá para o norte e vá pelo caminho para achar um Lode Helm, então volte e atravesse a corrente da esquerda da entrada. Passando por este caminho você subirá pela corrente para a próxima seção. Vá para a direita e siga pelo caminho para chegar em um save spot. Continue para a frente neste caminho até você ver uma corrente que você pode achar na sua direita. Atravesse a corrente e colete os

tesouros do outro lado. Agora volte e atravesse a corrente novamente e vá para a esquerda o máximo que você puder. Pegue o baú lá e então retorne para a direita até achar uma rampa que sobe um andar. Indo pelo caminho, pegue o Lapis dentro do baú e vá para a direita. Você deve estar em uma corrente indo para a direita (você poderá ver o save spot abaixo de você). Atravesse a corrente. Vá pelo caminho e eventualmente você encontrará um baú e outra corrente indo para a direita, para a próxima seção.

Quando você chegar em uma bifurcação onde você pode ir tanto para o norte em uma corrente ou para a direita, vá para a direita primeiro para coletar 2 baús, então vá para o norte para outra corrente. Siga pelo caminho, coletando dois baús, e você eventualmente vai encontrar um save spot próximo de uma corrente que o leva para outra seção. Tem um chefe vindo,

portanto salve.

Continue indo pelo caminho, coletando mais 2 baús. Logo você encontrará uma corrente grande e longa. Quando você começar a subir vai ficar cada vez mais escuro. No topo você encontrará um cristal grande. Antes de ir até lá, talvez você queira trocar os personagens e colocar Ayla no seu grupo (O golpe Falcon Hit dela e do Crono funciona muito bem aqui). Se aproxime do cristal e você terá que lutar contra Giga Gaia. Matando-o você liberta Melchior da prisão do cristal. A montanha vai desmoronar e cair no mar e você escapará de volta para Algetty.

O PALACIO OCEANO

...

TERRA CAVE 12000 BC

Item: Ruby Knife

Grupo: Crono e qualquer

Após a queda da montanha, um monte de falatório é dito e Dalton termina capturando Schala. Converse com Melchior e ele te dará um Ruby Knife para destruir a Mammon Machine. Saia da Terra Cave e vá para o leste para SkyWay.

SKYWAY 12000 BC

Grupo: Crono e mais dois

Vá para outra SkyWay. De Land Bridge vá para o nordeste para outra Land Bridge. Use-a e volte para o chão. Daqui, vá para o noroeste para outra SkyWay. Retorne para o céu e vá para o oeste para Kajar.

KAJAR 12000 BC

Grupo: Crono e mais dois

O Nu que vende equipamento tem armas e armamento para vender agora. Tenha certeza de contar para ele que o seu pendante não é o de Schala ou ele não venderá para você.

Daqui, vá para a direita, passando pelas cavernas, para Zeal Palace.

ZEAL PALACE 12000 BC

Grupo: Crono e mais dois

Chefe: Dalton

Da entrada, vá todo o caminho direto para a sala da rainha. Aqui você encontrará Dalton. Após derrotá-lo ele escapa por um Portal. Siga-o nele. Você será transportado para Ocean Palace.

OCEAN PALACE 12000 BC

Itens: Rune Blade, Aeon Suit, Aeon Helm, Kaiser Arm, Sonic Arrow, Star Sword, Shock Wave, Demon Hit, Magic Tab, Elixir

Grupo: Crono e mais dois

Chefe: Golem (x2), Lavos

NOTA: Primeiro, quero dizer que esta fase é muito boa para ganhar níveis de exp. mas não deixe para vir aqui depois, porque esta fase desaparece (mais ou menos, digamos que ela vira outra fase) quando você termina ela.

Após conversar com Mune você



verá o que a rainha está fazendo em algum local do palácio. Entre na porta que Mune estava na frente. Após pegar 2 baús nesta sala, entre na porta no canto superior direito. Suba no Círculo Azul. Depois de derrotar os monstros que aparecem vá para a porta no lado direito da sala. Pegue o baú e saia da sala pela porta do canto esquerdo. Desça e entre na porta que você encontra (canto inferior direito desta sala). Derrote os Blue Scouts (ou passe direto por eles) e passe pela porta no fundo desta sala. Pegue o Kaiser Arm do baú e continue para baixo. O caminho vai para a esquerda e você encontrará outro Blue Dot. Suba nele e continue para a esquerda. Pegue o baú e vá pelo caminho de volta para a sala principal (a grande com 6 portas). Entre na porta no canto superior esquerdo. Dentro, suba no Círculo Azul e então passe pela porta da

esquerda. Pegue o baú e saia da sala pela porta do canto direito (isto de cantos está repetitivo, não? :). Você está de volta à sala principal. Entre na porta do canto inferior esquerdo agora. Pegue o baú e entre na porta do fundo desta sala. Vá para a esquerda pela parede e você achará um espaço onde você pode passar entre as paredes e pegar um baú (que você pode ver) com um Demon Hit dentro. Retorne para a sala principal e entre na porta do meio da parede inferior. Após uma luta desça as escadas da sua esquerda. Continue por esse caminho (lutando e descendo as escadas) até você encontrar Masa. Você verá o que está acontecendo com a rainha e companhia. Quando o game voltar para você, continue descendo as escadas. No final tem um save spot e uma porta. Salve se quiser e entre na porta.

Após uma luta examine o ponto brilhante no lado esquerdo da sala. Isto ativará o elevador. No caminho para baixo você terá que lutar algumas vezes. Quando você chegar no final passe pela porta no topo (Se você reentrar novamente na porta e usar o elevador para subir novamente, você pode pegar um Magic Tab no topo do elevador, mas você terá que descer todo o caminho para baixo novamente a pé). Quando você entrar vá para a esquerda e entre na pequena sala que você encontra. Derrote os Scouts (os 3 tipos) e aperte o switch na parede. Saia da pequena sala e então vá para a pequena sala no lado direito.

Derrote mais scouts e aperte outro switch. Agora volte para a sala principal e suba no círculo azul. Isto vai fazer uma ponte para você atravessar a lava. Passe pela porta do outro lado. Pegue o Elixir do



DETONADO

baú e use o save spot se você quiser (tem um chefe vindo). Passe pela porta onde você encontrará Dalton. Ele convocará um par de Golems. Após derrotá-los Dalton escapará novamente. Passe pela porta no fundo da sala. Aqui você encontrará a rainha e companhia. Crono usará a Red Knife e destruirá a Mammon Machine. Então...Lavos aparece.

A MORTE DE CRONO

Agora você terá que lutar contra Lavos (não se preocupe, você provavelmente não vai vencer). Depois que Lavos derrotar todos os seus personagens, o profeta



(que, se você ainda não percebeu, é realmente Magus) entra, então Queen Zeal e Schala também. Lavos atacará Magus, mas não vai machucá-lo. Magus contra ataca mas ele também não machuca Lavos e Magus é jogado para trás. Quando Crono acordar, ele vai tentar lutar contra Lavos. Lavos ataca Crono e com o seu resto de energia, Crono salva seus 2 companheiros, Magus, e Schala, então Crono é desintegrado. Schala então usa o resto do poder do seu pendante para mandá-lo para fora do Ocean Palace. A ilha flutuante é destruída por Lavos e os pedaços caem na terra causando uma onda sísmica que destruirá a maior parte do continente.

LAST VILLAGE 12000 BC

Item: Magic Tab

Grupo: qualquer, menos Crono (é claro)

Você acordará (sem Crono, obviamente) em uma pequena cabana. O Elder entra e conta para você o que aconteceu e te dá o Pendante. Você será perguntado quem você quer colocar no seu grupo (a escolha é sua, mas talvez você queira colocar Ayla, ela será importante mais para frente). Tem um save spot na cabana e se você examinar a cama você poderá dormir. Saia da cabana e visite as outras duas. Uma cabana possui apenas informações, a outra tem uma loja. Quando você entrar na loja, converse com o Nu e espere, o Nu se moverá, vai sair do caminho e você poderá pegar um Magic Tab brilhante atrás de onde estava ele. Quando você terminar tudo vá para Commons.

COMMONS 12000 BC

Grupo: qualquer

Se você não colocou Ayla ainda, coloque agora. Converse com todos. Quando você conversar com o Elder, Dalton e seus soldados virá e vai capturar você.

BLACKBIRD 12000 BC

Grupo: qualquer que você pegou antes de ser capturado

Chefe: GolemBoss, DaltonPlus
Quando você acordar você verá que está em uma cela e você perdeu todo seu equipamento, itens, e gold.

NOTA: Se você não colocou Ayla no grupo você não será capaz de lutar (você terá que correr das lutas, se você for atacado, você vai ser jogado na prisão novamente). Se Ayla estiver no seu grupo e ela morrer antes dos outros personagens pegarem suas armas, todos morrem.

Suba as escadas para ver que você está no Blackbird. Então desça novamente. Procure pelas paredes e um dos personagens mostra para você que você pode subir pelos dutos de ventilação.

Aperte `A` nas luzes brilhantes para ver entre as grades dos dutos. Basicamente ande pelos dutos, indo dos dutos para corredores normais e salas, até você encontrar todos os seus equipamentos perdidos. Você pode mudar a direção das esteiras apertando o switch que está próximo delas

No geral:

-O equipamento de um dos membros do grupo está na sala ao norte da sua cela

-Gold está na sala na esquerda da sua cela

-O equipamento de um dos membros do grupo está na sala ao sudoeste da sua cela

-Itens estão na sala ao noroeste da sua cela

-O equipamento de um dos membros do grupo está na sala que você apenas pode alcançar pelos dutos de ventilação (da escada do topo superior esquerdo, suba as escadas e é a única porta que você pode ver)

A sala com os itens possui também a porta levando para a asa (que é onde você deveria ir após pegar o seu equipamento). Depois de pegar todo o equipamento vá para a porta levando para a asa. Na asa você verá alguns Turrets (você pode lutar contra eles se quiser). No final

da asa você terá que lutar contra Golem Boss (você provavelmente pode derrotá-lo sem morrer ou sem ser acertado).

Após derrotá-lo, Dalton voará na Epoch (que agora possui asas e pode voar). Seu grupo pulará na Epoch e vai enfrentar Dalton Plus. Quando você derrotá-lo ele chamará Golem Boss (mas você já o derrotou... :)

Agora você está controlando a Epoch. Um dos membros do seu grupo dirá para você apertar `Y`. Fazendo isso, a Epoch soltará um laser que vai acertar o Blackbird e fazê-lo cair.

Você automaticamente vai aterrissar a Epoch em Last Village.

LAST VILLAGE 12000 BC

Grupo: qualquer

O Nu possui novos equipamentos para vender. Depois de fazer o que quiser vá para Commons.

COMMONS 12000 BC

Grupo: qualquer

Aqui você aprenderá que alguém passou por aqui procurando por você. Vá para o norte para a North Cape para ver quem é.

NORTH CAPE 12000 BC

Grupo: qualquer (mas talvez você queira colocar Frog no grupo)

Chefe: Magus (opcional)

Aqui você encontrará Magus (OU Janus). Você aprenderá mais sobre ele. Ele perguntará se você quer enfrentá-lo. Diga NO!!. Depois de recusar o convite para a luta,

vá embora. Magus vai pará-lo e perguntar se ele pode se juntar ao seu grupo. Você pode lutar contra ele, mas ele não vai entrar no seu grupo após a batalha (por que ele vai estar morto:). Se Frog estiver no seu grupo, quando você enfrentar Magus, Frog lutará com ele sozinho (e no final do game, Frog vai estar na sua forma humana :). Se você derrotá-lo você pegará seu Amuleto (que ele vai estar usando se ele se juntar à você). Após fazer tudo na North Cape retorne para decolar na Epoch. Agora você verá que o Ocean Palace vai sair da água como o Black Omen.

Você pode entrar no Black Omen, mas se você não estiver jogando no New Game + mode, ou ficou um bom tempo (mesmo) ganhando níveis, você provavelmente não está forte o suficiente.

A melhor coisa à fazer é ir para End of Time.

END OF TIME

...

Item: C. Trigger

Grupo: qualquer

Converse com o homem velho.

Você contará para ele o que aconteceu com Crono. Quando você terminar de falar tente ir embora. O velho chamará você de volta e revelará que ele é Gaspar, o Guru do Tempo, e ele te dará o Chrono Trigger. Ele então conta para você para se encontrar com quem fez a Epoch. NOTA: Lembre que você pode levar Magus para Spekkio para ele aprender magia. Volte para a Epoch e viaje para 2300 AD. Agora seria uma boa hora para pegar os baús negros e abrir as portas pretas para coletar tesouros.

BAUS NEGROS E PORTAS PRETAS

2300 AD

Itens: Charm Top, Full Ether (x2), Wallet, Power Ring, Gold Stud, Magic Tab, Power Tab, Lumin Robe, Elixir, Hit Ring, Gold Erng

Grupo: qualquer

Primeiro vá para Bangor Dome e abra a porta preta. Do outro lado tem 3 baús normais. Quando você estiver aqui entre no Portal. Isto vai levá-lo para End of Time e abrir os pilares 8 & 9. Use o pilar 9 para ir para Guardia Forest em 1000 AD para pegar o baú negro lá, então retorne para 2300 AD e continue a procura. De Bangor Dome vá para o sul para Trann Dome. Aqui você encontrará outra porta preta com mais 2 baús normais do outro lado, e um Magic Tab brilhante.

Depois, ache a porta preta em Arris Dome. Lembre-se de usar o password no console ao lado da porta preta para liberar caminho para a mesma (Segure L&R juntos e aperte A). Passando pela porta tem 4 baús normais e um Power Tab brilhante.

Agora vá para 600 AD.

600 AD

Itens: Speed Tab

Grupo: qualquer

Vá para Truce Inn e examine o baú negro, MAS NÃO PEGUE o que tem dentro ainda. Daqui, vá para o oeste para Guardia Forest. Vá em frente e pegue o baú negro. Depois, examine, mas não pegue o que tem dentro do baú



DETONADO

negro em Guardia Castle e dos dois baús negros na Elder's house em Porre.

De Porre vá para o nordeste para Magic Cave e pegue o baú negro lá, então vá para 1000 AD.

1000 AD

Itens: Wall Ring, Dash Ring, Mid Ether, Swallow ou Safe Helm, Elixir, Red Mail, Full Ether, HyperEther, MegaElixir, Shelter, Black Mail, White Mail, Blue Mail, Taban Suit, Taban Helm

Grupo: Marle, Lucca, e alguém
Primeiramente vá para Heckran Cave, que é perto de Melchior's hut, e pegue o baú negro lá. Outro baú negro está na pirâmide azul chamada Forest Ruins, no norte de Medina. Dentro das ruínas você encontra um baú normal e uma pirâmide azul que está trancada pelo pendente.

Um Nu aparece e oferece para você uma escolha de dois baús negros: o da direita contém Swallow, o da esquerda contém um Safe Helm. Agora vá para Guardia Castle. se você entrar sem a Marle os guardas vão mandá-lo embora. Entre com Marle, e o Chancellor virá para recebê-lo. Converse com o rei na sala do trono. Ele e Marle terão uma briga e o rei vai para o seu quarto. Vá para o quarto do rei para conversar com ele (coletando baús normais e baús negros no caminho para lá). Volte para a sala do trono e converse com o Chancellor. Ele contará para você que o rei gosta de Jerky. Primeiro explore o castelo e pegue os baús que você encontrar e então vá para Snail Stop na Porre Village e pague 9900 G para pegar um Jerky. Quando estiver em Porre vá para Mayor's Manor para pegar alguns baús negros e baús normais. Então retorne para o castelo.

Suba as escadas da esquerda da sala do trono para voltar para o quarto do rei. Converse com o rei e Marle dará para ele o Jerky. Primeiramente ele vai agradecer que você deu algo para ele mas quando ele ver o que é ele ficará louco de raiva por causa que Marle deu para ela um Charque quando ela sabe que o rei tem colesterol alto.

Depois que o rei ficar fulo da vida e não vai mais falar com você, é melhor continuar a busca pelos baús negros. O último baú negro para pegar é em 1000 AD em Truce Inn. Pegue-o e então leve Lucca para visitar seu pai para ele dar para ela um Taban Suit e Taban Helm. Agora, volte para 600 AD.

600 AD

Itens: Blue Vest, Red Vest, Black Vest, White Vest

Grupo: qualquer
Vamos acabar de vez com a busca pelos baús pretos que você examinou antes. Eles estão em Truce Inn, Guardia Castle, e dois em Elder's house em Porre. Agora vá para Keeper's Dome em 2300 AD para continuar sua aventura para salvar Crono.

A VOLTA DE CRONO

Se você não quiser trazer Crono de volta, você pode pular direto para os sub-quests.

KEEPER'S DOME 2300 AD

Item: Magic Tab
Grupo: qualquer
Vá para o fundo e abra a porta preta. Depois que você passar pela porta, vá para a outra porta preta

(se ligue, porque tem um Magic Tab brilhando um pouco antes da segunda porta preta). Na frente dela, você encontrará o Nu que Belthasar colocou suas memórias dentro. Converse com ele e ele contará o que você precisa fazer depois. Você precisa de um clone de Crono para continuar. Se você ganhou um antes na feira vá para a casa de Crono e o clone vai estar no andar de cima. Se você não conseguiu um clone ainda, vá para o Norstein Bekkler's lab em Leene Square. De qualquer maneira você precisa retornar para a Epoch e vá para 1000 AD.

TRUCE VILLAGE 1000 AD

Item: Clone

Grupo: qualquer

Se você ganhou um clone de Crono antes, suba as escadas da casa de Crono para pegá-lo. Se você precisar de um clone, vá para Leene Square. Norstein Bekkler's Lab é do lado direito da primeira seção da Square. Bekkler oferecerá um desafio - quanto mais tempo você ficar no seu game, menor vai ser o preço do clone. Você precisa de 40 Silver Points para jogar (se você precisar de points vá lutar contra Gato, o Robot Battle Trainer ou vá para o minigame Race). O game que você vai jogar é fazer mímica com os movimentos do clone (veja no começo do guia para ter mais detalhes). Se você tiver dinheiro, o preço que ele pede pelo clone vai ser feito após o game e o clone estará no casa do Crono. Vá lá para pegá-lo.

Agora que você possui o Clone retorne para Keeper's Dome em 2300 AD.



SAINT

SEIYA

聖闘士星矢

THE LOST CANVAS

冥王神話

DETONADO

KEEPER'S DOME 2300 AD

Grupo: qualquer

Retorne para o fundo e converse com Belthasar (O Nu que possui suas memórias). Agora que você possui o clone, Belthasar fará o Nu executar seu programa final que é mandar um grupo de Poyozo dolls para o Death Peak para ajudá-lo a subir no mesmo. Agora examine a criatura e desligue-a.

Saia do Dome e vá para o norte para Death Peak.

DEATH PEAK 2300 AD

Itens: Magic Ring, Wall Ring, Giga Arm, BraveSword, StarScythe, VedicBlade, Dark Helm, Memory Cap

Grupo: isto não importa

Chefe: Lavos Spawn (x3)

Vá até o primeiro Poyozo doll. Ele contará que para você percorrer pelas montanhas e você precisa aproveitar quando o vento parar de correr. O Poyozo se tornará uma árvore. Quando o vento parar, corra para se esconder atrás da próxima árvore, então corra para a próxima seção quando o vento parar novamente.

Para a esquerda você encontrará um baú e uma escada indo para cima. Pegue o baú e suba a escada. Vá para a direita e você encontrará outra escada. Suba a escada e vá para a direita para a próxima seção. Quando você tiver a escolha entre ir para cima para uma abertura de uma caverna ou ir para baixo, vá para baixo primeiro. Aqui você encontrará um baú e um save spot. Pegue o baú, então suba para a abertura da caverna. dentro você encontrará o primeiro dos 3 Lavos Spawn. NÃO ataque sua concha!!

Após derrotá-lo, pegue o baú e continue para frente. O caminho dá no lado oposto da caverna onde você encontra outro baú. Continue indo e quando você sair na caverna novamente, olhe para a esquerda para ver um ponto brilhante, que quando examinado, abre uma porta no centro da caverna. Volte para a caverna que você lutou contra o Lavos Spawn, e saia dela.

Agora vá pelo caminho e entre na nova entrada. Suba as escadas, pegue o baú, e passe pela porta no fundo. Aqui você encontrará o segundo Lavos Spawn. Derrote-o da mesma maneira que o primeiro. Passe pelo Spawn e você encontrará outro Poyozo doll. Ele dirá para ter cuidado, por que se você cair, terá que voltar tudo de novo. Vá para a esquerda mas preste atenção para o fato de que, você será arrastado para o sul toda hora e se você se aproximar muito da beirada, você cairá (para direita perto save spot você passou um pouco atrás). Depois que você passou pela ponte escorregadia e entrar na próxima seção, você encontrará um baú e alguns Krakkers. Pegue o baú e desça. Continue pelo caminho e você encontrará o terceiro Poyozo doll. Ele dará uma dica para usar mais tarde. desça as escadas e continue para a esquerda até começar a ir para cima.

Neste ponto, tem uma escada levando para um baú e um save spot. Pegue o baú e então suba para o terceiro e último Lavos Spawn. Ao invés dos outros spawns, a concha deste não desaparecerá quando ele for derrotado. Empurre a concha para cima e então para a direita, então você pode alcançar a escada que é parcial.

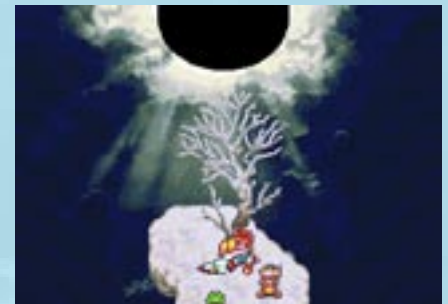
Suba na concha e na escada (aperte \A\ para subir na concha). No

topo, pegue o baú e então continue para cima. Depois que você chegar no topo da Death Peak, é hora de ver Crono ser salvo da morte.

RESSUCITANDO CRONO

No primeiro momento, parece que não iria funcionar, mas quando todos estavam desistindo...O item Chrono Trigger brilha. Seu grupo será transportado para o momento em que Crono iria ser desintegrado, depois de ter salvado os seus dois companheiros, mas tudo estará congelado pelo poder do Chrono Trigger. Todos estarão ali congelados. A única coisa a fazer é chegar perto de Crono e trocá-lo pelo Clone (apenas examine o Crono congelado). Com isso, você salva Crono. Você voltará para o Death Peak e se Marle estiver no grupo, ela e Crono terão um momento sozinhos.

Você se encontrará de volta para o End of Time.



SUB-QUESTS

END OF TIME

...

Grupo: qualquer

Se você voltar para Bekkler's lab

em Leene Square em 1000 AD e jogar mais jogos de 10 e 40 silver points, você pode pegar mais clones e Poyozo dolls para a casa do líder do seu grupo. as casas de cada personagem são as seguintes:

Crono - Crono's house 1000 AD

Marle - Quarto de Marle em

Guardia Castle 1000 AD

Lucca - Lucca's house 1000 AD

Frog - Cursed Woods 600 AD

Robo - Proto Dome 2300 AD

Ayla - Chief's Hut 65000000 BC

Magus - North Cape 12000 BC

Converse com Gaspar (o velho).

Ele contará que existem 3 maneiras de enfrentar Lavos:

1. Use o Portal do End of Time para viajar para 1999 AD
2. Use a Epoch para viajar para 1999 AD
3. Vá pelo caminho passando pelo Black Omen

Então ele falará dicas sobre as próximas coisas que você deveria fazer:

1. Na Middle Ages (Idade Média), uma mulher está determinada a trazer uma floresta de volta à vida...
2. Um fugitivo nas Middle Ages, Ozzie, possui um esconderijo do mal...
3. Existe algo a fazer no Futuro, onde as máquinas foram originadas.
4. E existe uma pedra muito especial que pode brilhar sua luz em cada geração, de um passado distante para um futuro longínquo...
5. Existe o fantasma de um cavaleiro, morto por Magus nas Middle Ages, que assombra o presente...
6. Existe um objeto das Middle Ages que brilha como um arco-íris...
7. Um de vocês está perto de uma

pessoa que precisa de ajuda...

Ache esta pessoa...rápido.

Conversando com seus companheiros eles revelarão mais sobre os sub-quests.

Pilares #6 e 7 estão abertos agora, mas agora que você possui a Epoch, eles são meio inúteis.

Os sub-quests acima podem ser feitos em qualquer ordem (ou podem não ser feitos), mas eu irei listá-los na ordem acima. Se você tentar um sub-quest e achá-lo muito difícil para o seu nível de exp., tente outro e volte para o mais difícil depois.

O primeiro sub-quest começa em Fiona's Villa em 600 AD.

SALVANDO A FLORESTA

FIONA'S VILLA 600 AD

Grupo: qualquer

Aqui você aprenderá que os monstros pararam Fiona e Marco de plantar a floresta. Vá para Sunken Desert (o redemoinho de areia) para cuidar do problema.

SUNKEN DESERT 600 AD

Itens: Lapis, Aeon Suit, Elixir, Full Ether (x2), Full Tonic, Memory Cap, Aeon helm, HyperEther, 5000 G, Muscle Ring, Power Tab

Grupo: Magus, Marle, e Frog são todos boas escolhas por causa das suas magias de Water/Ice
Chefe: Retinite
Suba no centro da areia escura para entrar. Após entrar, pegue os baús

de tesouros (tem 4 deles). Lembre que os monstros odeiam água (serve para gelo também). Depois, desça as escadas no sul da sala. Tem mais 7 baús nesta sala. Também nesta sala está Retinite que tem 3 seções individuais para matar. Tenha certeza de ter pelo menos um membro do grupo que usa magias baseadas na água (você precisa disso para deixar a defesa de Retinite baixa, então você pode atacá-lo).

Após derrotar a criatura, retorne para Fiona's Villa.

No caminho para fora da caverna você será capaz de ver um Power Tab brilhante um pouco para a esquerda.

FIONA'S VILLA 600 AD

Grupo: Robo e qualquer

Se Robo estiver no seu grupo, ele ficará para trás para ajudar Fiona a plantar a floresta. Se Robo não estiver no grupo, pegue ele e converse com Fiona novamente. Retorne para a Epoch e viaje para 1000 AD. Onde era Fiona's Villa em 600 AD, agora você encontrará no lugar Fiona's Shrine em 1000 AD.

DE VOLTA AO DIA DO ACIDENTE

FIONA'S SHRINE 1000 AD

Item: GreenDream

Grupo: qualquer
Entre no templo. Dentro, uma das freiras vai vender diferentes tipos de capacetes. Você também encontrará Robo desligado. Após

DETONADO

reativá-lo você irá para um campo na floresta (todos os personagens estarão lá).

Após fazer reparos em Robo e todos dormirem, Lucca vai embora sozinha. Ela entrará em um Portal vermelho que a leva para a sua casa em algum tempo em 990 AD

quando aconteceu o acidente que deixou a mãe de Lucca paraplégica.

Quando ela chegar examine a nota no chão, então desça as escadas e passe pela porta do canto inferior (indo pela do canto superior vai revelar o password que você precisará). Você verá um evento com Lucca quando criança.

Quando a mãe de Lucca estava limpando invenção de Taban, ela prendeu seu vestido na esteira da invenção. Quando ela se prender na esteira, vá rápido e examine máquina onde tem um ponto brilhante. Será pedido um password para desligar a máquina e o password é 'L' 'A' 'R' 'A' (nome da mãe de Lucca).

Você voltará para o quarto de Lucca. Entre no Portal e volte para 1000 AD.

Quando Lucca chegar, Robo estará lá esperando por ela. Ele dará para você um GreenDream, um acessório que traz o usuário voltar à vida uma vez por batalha. Isto termina o primeiro side quest. Para

o próximo, viaje de volta para 600 AD. Ache o Black Omen e viaje para o leste para uma torre meio em forma de cogumelo rodeada por algumas árvores (parecido com o Magus Lair).

Este é a sua próxima parada.

O RETORNO DE OZZIE

OZZIE'S FORT 600 AD

Itens: Full Ether, Magic Tab, DoomSickle, Gloom Helm, GloomCape,

Dash Ring, Sight Cap

Grupo: tendo Magus no grupo adiciona um pouco de história

Chefe: Flea Plus, Super Slash, Great Ozzie

Começe seguindo Ozzie. Na próxima sala você terá que lutar contra Flea Plus. Após derrotá-lo, siga para a próxima sala onde Ozzie chamará alguns monstros, mas eles vão cair nos buracos, arrastados pelas esteiras. A próxima sala é o retorno de Slash, como o Super Slash. Derrote-o e então vá para a próxima sala. Não pegue o baú, porque Ozzie preparou uma armadilha que vai derrubar a lança em cima de você!! Ignore o baú e

tente se aproximar de Ozzie. Ozzie perguntará se você não quer pegar o tesouro, então um Imp virá e será esmagado pela lança. Após Ozzie fugir, você está livre para pegar o baú (se você preferir, pode ser machucado pela lança, mas isto fará todos os seus 3 personagens ficarem com 1 de hp). Antes de ir para a próxima sala desça pela parede de frente para a porta para revelar uma sala secreta com 3 baús e um Magic Tab. Os baús possuem um equipamento melhor para Magus.

Na próxima sala você terá que lutar contra os 3 malfeitores de uma vez - Great Ozzie, Super Slash, e Flea Plus. Após derrotar o trio, Ozzie correrá para a porta trás dele. Pegue os 2 baús e siga ele. Quando você encontrar Ozzie ele fará o mesmo escudo protetor que ele usou na primeira vez que você lutou contra. Agora dê um golpe no switch atrás dele. Infelizmente, ele aprendeu com o seu primeiro encontro com ele e o switch abre um buraco embaixo de VOCÊ. Você cairá para a sala anterior. Volte e tente novamente. Mas desta vez, um gato virá (esses caras da Square possuem uma fascinação por gatos :), subirá e pressionará o switch, então ele vai embora.

O switch abrirá um buraco embaixo de Ozzie que cairá e vai sumir para sempre. Volte por todas as salas e saia do Fort. Isto termina outro side-quest. Para o próximo quest você deve ir para 2300 AD. Ache o Keeper's Dome e então viaje para o leste para Geno Dome. Ah, agora em Medina Village em 1000 AD a loja oferecerá para você equipamento e itens à preços reduzidos.





A ORIGEM DAS MAQUINAS

GENO DOME 2300 AD

Itens: Full Tonic (x2), 50000 G, Lapis (x2), Elixir, Full Ether (x2), Power Tab, HyperEther, Vigil Hat, Magic Tab, MegaElixir, 15000 G, Terra Arm, Crisis Arm
Grupo: Robo precisa ser o líder da equipe

Chefe: Atropos XR, Mother Brain, Display (x3)

Com Robo como líder, examine o console. Isto fechará a saída e abrirá a porta. Passando pela porta tem uma esteira. Você terá que lutar uma série de batalhas para chegar ao outro lado.

Depois que chegar no final da esteira, passe pela porta.

Diretamente à sua frente tem uma fechadura gigante. Aperte o switch do lado dela para abri-la então você pode inserir uma "chave" daqui a pouco. Agora vá para a esquerda e então suba quando tiver chance.

Quando você encontrar uma porta vá para a direita e lute contra os 3 Proto 4s. Após derrotá-los, pegue o baú, e examine o computador. Isto dará uma informação sobre os vários sistemas em Geno Dome.

Aperte o switch perto da coisa que parece uma "fechadura" tipo a que você viu mais cedo. Este é um "abridor de fechaduras". Entre nele e você fará um raio de eletricidade ficar em volta de Robo. Volte para a "fechadura gigante" e entre na fechadura quando estiver com Robo energizado para abrir a porta que está próxima à ela. Dentro você encontrará 2 baús.

Pegue-os, e retorne para a porta branca à sua esquerda. A "fechadura gigante" está fechada

no momento então continue para cima. Aperte o switch da esquerda e da direita para abrir a "fechadura". Agora, fique energizado e volte para abrir a fechadura para abrir a porta. Do outro lado você encontrará um dos dois Poyozo dolls que você precisa para encontrar Mother Brain.

Retorne para a entrada. Primeiro, vá todo o caminho para a esquerda e mate os 2 Debuggests (se você ir para cima depois de matá-los, terá um robô, mas ele não te deixa passar), então vá todo o caminho para a direita. Quando você chegar na parede, você encontrará um ponto brilhante, uma porta (que pode ser aberta apenas passando por ela), e um caminho para cima. O ponto brilhante é um tubo de ventilação (Dust Chute) que fará você voltar para a entrada principal. Pegue o caminho para cima agora e entre na porta branca. Dentro tem 2 baús. Pegue os baús e

DETONADO

saia da sala. Agora vá para a esquerda e vá para cima. No meio do caminho você verá um laser bloqueando um caminho. Saia da esteira no lado oposto ao do laser. Aperte o switch que abre a "fechadura". Depois, entre na porta da esquerda do Dust Chute. Suba o elevador e então entre na porta da esquerda. Para a direita é um Power Tab brilhando. No final do longo hall você encontrará uma porta. Passando pela porta tem outro elevador levando para baixo. Desça e aperte o switch para desligar o laser, então volte para cima e fique em frente da porta. Daqui, vá para a esquerda, passe pela parede para apertar um switch que muda a direção da esteira. Retorne para o energizador e energize Robo. Agora retorne para a "fechadura" que você acabou de abrir antes que o poder energizador acabe. Passe pela nova porta aberta e pegue os baús do outro lado. Agora examine o robô para ele te seguir (ele não te ataca) e vá todo o caminho para a entrada desta sala (de volta onde você viu a primeira "fechadura"). Daqui, continue todo o caminho para a esquerda. Se você ainda não derrotou os 2 Debuggests, como eu disse antes, então você terá que lutar contra eles agora e o robô que estava te seguindo voltará para onde ele estava antes, significando que você terá que fazer este joguinho de "seguir o líder" tudo de novo. Se você já derrotou os Debuggests, leve o robô que te segue para cima onde você encontrará outro robô (que não te deixava passar antes). Os 2 robôs vão entrar em curto-circuito e você estará livre para passar para pegar o baú e o outro Poyozo doll do outro lado. Retorne para a direita e entre na

porta perto do Dust Chute. Passando pela porta você encontrará o elevador indo para cima para outra seção do Dome. Para começar, você pode usar o save spot para salvar e/ou para usar um shelter. Então desça para pegar um baú. Daqui, vá para a esquerda para onde você encontrará uma robô rosa chamada Atropos. Robo terá que lutar contra a Atropos sozinho. Quando Robo ganhar, Atropos dará para Robo sua ribbon que aumentará a velocidade em 3 pontos e sua Defesa Mágica em 10 pontos. Suba e Robo pulará por cima das grades e apertar o switch deixando você passar pelas barras lasers. Pegue o baú e o Magic Tab brilhante (é na direita da porta), e então desça e vá para a esquerda. Desça as escadas e quando você chegar lá você pode pegar um baú e então você verá um processador de humanos. Passe pela porta no lado direito do processador para pegar um baú, então volte para o topo da escada. Daqui, suba onde você encontrará uma porta larga com 2 dots verdes em cada lado dela. Suba em cada spot verde e examine-os. Você colocará um dos Poyozo dolls no spot. Faça a mesma coisa com o outro spot verde e a porta se abrirá. Passando pela porta você encontrará Mother Brain e 3 Displays. Derrote os 3 Displays então vá para cima de Mother Brain. Após derrotar Mother Brain você ganhará um Terra Arm e um Crisis Arm para Robo, e você automaticamente voltará para fora de Geno Dome. Outro side-quest está acabado. O próximo começa ainda em 2300 AD. Suba na Epoch e vá para o oeste para Keeper's Dome e então para o sul e um pouco mais para o oeste

para Sun Palace.

A PEDRA DO SOL

...

SUN PALACE 2300 AD

Item: Moon Stone
Grupo: qualquer
Chefe: Son of Sun
A única coisa à fazer aqui é derrotar Son of Sun. Após derrotá-lo, atravesse aponte que aparece e pegue a Moon Stone (Pedra da Lua, ela foi muito mencionada no jogo, lembra?). Saia do Palácio e leve a Epoch para 6500000 BC. Vá para a cabana em Ioka village onde você pode trocar itens por equipamento.

IOKA HUT 6500000 BC

Grupo: qualquer
A única coisa para trocar agora é o Ruby Armor. Isto vai custar 10 de cada item (Feather, Fang, Petal, e Horn). Se você quiser o Peitoral Rubi mas não tiver 10 de cada item visite Hunting Range e volte quando você tiver o suficiente. Agora vá para o noroeste para Laruba Ruins.

LARUBA RUINS 6500000 BC

Item: SilverRock
Grupo: qualquer
Aqui você encontrará um Nu que oferecerá a chance de trocar o nome do líder do grupo. Então ele dará para você um SilverRock. Mudando o nome do líder e conversando com o Nu novamente

you still will be able to change the name of the character that is as leader. From the ruins, go north to Laruba Ruins and then go left to reach Sun Keep.

SUN KEEP 6500000 BC

Group: any
Examine the shiny spot and you will place the Moon Stone there to absorb solar energy for thousands of years until you become a stronger stone. Return to 2300 AD with the Epoch.

SUN KEEP 2300 AD

Group: any
Hmmm, the Moon Stone is not here. Someone must have removed it in some era. Try 600 AD.

SUN KEEP 600 AD

Item: Power Tab
Group: any
The stone is still here, but with a Power Tab. Try to check 1000 AD.

SUN KEEP 1000 AD

Group: any
It's not here, but it seems someone from this period took it a while ago. Go up to the Epoch and go east to Guardia Castle and then south until you find a house with a light coming from inside.

MAJOR'S MANOR 1000 AD

Mayor's Manor - 1000 AD
Item: Shelter
Group: any
The mayor will lie about the Moon Stone. It's obvious that he is lying.
Go up the stairs to get a box and then go a little west to Snail Stop.

SNAIL STOP 1000 AD

Group: any
The balcony owner will sell you a Jerky for 9900 G. The price is a bit high but you must buy it. With the Jerky, go to 600 AD to Elder's House in the same city.

ELDER'S HOUSE 600 AD

Group: any
A woman wants to buy the Jerky for 10000 G. Be legal and only give it to her (it's free, of course). She promises that all her descendants will learn the value of being generous.
Go to Mayor's Manor in 1000 AD.

MAJOR'S MANOR 1000 AD

Item: Moon Stone
Group: any
The mayor is really generous and he will give you the Moon Stone.
Go to Sun Keep.

DETONADO SUN KEEP 1000 AD

Group: any
Place the Moon Stone back in its place to absorb energy from the sun and go to 2300 AD.

SUN KEEP 2300 AD

Items: Sun Stone, WonderShot, SunShades
Group: Lucca and any
Finally, the Moon Stone absorbed enough energy to become a Sun Stone. Place Lucca in the group and you will automatically go to Lucca's house in 1000 AD where she will use a WonderShot with the power of the Sun Stone. Taban, the father of Lucca, will also make Sun Shades for you. The next quest is in 600 AD. Go there and find Tata's house.
From there, go west to find another city, the city of Choras.

VINGANDO CYRUS

...

CHORAS 600 AD

Item: Toma's Pop
Group: any
In the Cafe you will find Toma. He will ask you to stay with an item: Toma's Pop and place it on his tomb when he dies. And also talk to him at the table drinking. He will say that he needs tools to do his work. Use the Epoch to travel to the same city, only in 1000 AD.

DETONADO

CHORAS
1000 AD

Item: Tools

Grupo: qualquer

O cara no Inn contará para você que você pode pegar suas ferramentas (tools) da sua mulher. Vá para a Residence e converse com a mulher do cara. Ela dará as ferramentas para você.

Depois vá para noroeste para West Cape (o túmulo).

WEST CAPE
1000 AD

Grupo: qualquer

Examine a lápide e você colocará a Toma's Pop no túmulo. O fantasma de Toma contará para você onde achar a Rainbow Shell.

Os detalhes servem para o seu próximo subquest. Agora, vá para o leste para Northern Ruins mas a única coisa que está lá é o fantasma de Cyrus, que o atacará mas você não pode derrotá-lo.

Então retorne para a Epoch e vá para o café em Choras de 600 AD.

CHORAS
600 AD

Grupo: qualquer

Vá para o Café e dê as ferramentas para o cara que precisa delas. Quando ele for embora, vá para a Residence e ele estará lá. Ele e seus aprendizes irão trabalhar no conserto das ruínas.

Vá para o norte para Northern Ruins para checar seus progressos.

NORTHERN RUINS
600 AD

Grupo: qualquer

44

Quando você entrar, os trabalhadores dirão que não podem consertar muitas partes das ruínas porque há monstros para serem derrotados. Primeiro desça as escadas para a esquerda e derrote os Sentries, mas não pegue o baú. Então suba as escadas novamente e pegue as escadas da direita. Derrote todos os monstros que você encontrar e retorne para a Residence em Choras village.

RESIDENCE
600 AD

Grupo: qualquer

Os trabalhadores continuarão trabalhando nas ruínas por 2000 G. Pague o gold e então volte para as ruínas.

NORTHERN RUINS
600 AD

Grupo: Frog e qualquer

Apareceram mais monstros. Pegue as escadas da esquerda novamente. Eles consertaram o buraco que estava em frente à porta então você pode entrar (ainda NÃO pegue os baús). Coloque Frog no grupo e examine o túmulo de Cyrus. O fantasma de Cyrus virá e vai conversar com Frog e a conversa termina com Cyrus aumentando o poder da Masamune! Agora retorne para a Residência dos trabalhadores.

RESIDENCE
600 AD

Grupo: qualquer

Novamente eles pedirão 2000 G

para continuar trabalhando nas ruínas. Pague a grana e retorne para as ruínas, agora renomeadas de Hero's Grave.

HERO'S GRAVE
600 AD

Grupo: qualquer

Os trabalhadores acabaram o trabalho. Vá pela casa e examine os 3 baús negros, mas NÃO pegue o que tem dentro ainda. Saia da Hero's Grave e vá para a mesma Hero's Grave em 1000 AD.

HERO'S GRAVE
1000 AD

Itens: Moon Armor, Elixir, Shiva Edge, Valkerye, Magic Tab, HyperEther

Grupo: qualquer

Pegue os 3 baús negros e os 2 baús normais. E pegue um Magic Tab brilhante perto do túmulo de Cyrus. Agora retorne para a Hero's Grave em 600 AD.

HERO'S GRAVE
600 AD

Itens: Elixir, Nova Armor, Kali Blade, Siren, HyperEther

Grupo: qualquer

Pegue os 3 baús negros e 2 baús normais, novamente :) Agora vá para a Denadoro Mts. (sul de Guardia Castle) para pegar outra Rock.

DENADORO MTS
600 AD

Item: Gold Rock

Grupo: Frog como líder

Vá para as montanhas e vá pelo caminho. Eventualmente você

achará um FreeLancer atirando pedras em você. Com Frog como líder, deixe ser acertado pelas pedras. Frog pegará uma pedra e vai transformá-la em uma Gold Rock.

Isto termina outro sub-quest. Para o próximo, ainda fique em 600 AD e vá para o noroeste de Choras para chegar em Giant's Claw.

A CONCHA DO ARCO-IRIS

GIANT'S CLAW 600 AD

Itens: Sight Cap, Power Tab (x3), Full Ether, Blue Rock, ZodiacCape, Lapis, FrenzyBand e a Rainbow Shell

Grupo: qualquer

Chefe: Rust Tyrano

Na entrada você encontrará uma nota deixada por Toma. Passe pela porta e você perceberá que este lugar é o Tyrano Lair.

Primeiro vá para a esquerda e pegue o baú então vá para a direita e entre na porta. Aqui você encontrará 3 switches e uma caveira gigante. O switch do canto inferior direito trás 2 Fossil Apes. O switch do canto inferior esquerdo faz o chão desaparecer nos dois lados do chão e um gato cai no lado esquerdo. O switch no topo faz um save spot aparecer. Aperte o switch do canto inferior esquerdo e siga o gato no buraco. Você cairá para outra sala com 2 switches.

Apertando o da direita chama 3 Leapers, e o da esquerda abre a caveira. Passando pela caveira você encontrará um Power Tab brilhando. Continue pelo caminho até encontrar uma escada. Desça a escada e você encontrará um baú para a esquerda e outro Power

Tab para a direita. Pegue-os, então volte para subir a escada e continue para a esquerda. Quando você chegar na porta pegue o baú que está parcialmente escondido, então entre na porta.

Continue pelo caminho e você encontrará 2 escadas. A levando para cima leva você para a entrada (apenas se você quiser sair daqui rápido). A outra é se você quiser continuar.

Vá todo o caminho para a esquerda e procure pelo baú parcialmente escondido. Agora desça e passe pela outra escada para um segundo baú. Agora desça a escada e passe pela porta para a esquerda. Vá para o norte, entre na caveira da esquerda, e suba as escadas.

Aperte os switches para fazer os monstros caírem. Primeiro entre na da esquerda, pegue o baú, então volte e entre na porta da direita.

Passe pelo caminho e entre na porta. Abra o baú para fazer um buraco abrir embaixo de você. Suba as escadas da esquerda e pegue o Power Tab brilhante, então volte para baixo e desça as escadas do lado direito da sala. Aqui você encontrará um save spot. Aperte o switch que está à direita da porta de caveira e entre na prisão. Dentro você encontrará outra porta.

Passando pela porta você encontrará um Rust Tyrano gigante. Ele não atacará você até que você tente passar por ele. Após matar o Rust Tyrano continue para frente, onde você finalmente encontrará a Rainbow Shell.

Infelizmente, ela é muito pesada para carregar. Vá para Guardia Castle para pedir ajuda (você automaticamente irá para lá quando você deixar a Concha para trás).

DETONADO

GUARDIA CASTLE 600 AD

Grupo: qualquer

O rei aceita mandar alguém para pegar a concha e mantê-la à salvo no castelo até 1000 AD, que deve ser sua próxima parada.

GUARDIA CASTLE 1000 AD

Itens: HyperEther (x3), Elixir (x2), Lapis (x2), Prism Shard, Prism Dress ou Prism Helm (x3), Prism Specs, Rainbow

Grupo: Marle e qualquer

Chefe: Yakra XIII

Quando você entrar você será avisado que o rei está sendo julgado. Vá para a direita e suba as escadas da esquerda. Quando você for subindo você encontrará 2 baús, um está trancado.

Quando você chegar na sala da corte, Marle fará os guardas deixarem ela entrar. Na sala da corte você verá que o rei está sendo julgado de tentar vender a Rainbow Shell e não deixá-la exposta na Millienal Fair como ele pretendia. Você tem que provar que o Chancellor está tentando preparar uma armadilha para o rei. Volte para descer as escadas e entre na escadaria da direita. Você terá que lutar contra alguns inimigos que você lutou na Cathedral em 600 AD (no começo do jogo).

Após derrotar o primeiro grupo de Gnashers o game vai mostrar o que está acontecendo na sala da corte.

Após derrotar mais alguns inimigos, pegue os baús (os 3 que você consegue pegar) e então continue. Após um pouco você encontrará uma sala com mais 3 baús e a Rainbow Shell. Pegue os baús e então examine a concha.

DETONADO

Você encontrará uma carta para Marle da Queen Leene de 600 AD. Você pegará um pedaço da concha (PrismShard) e o game voltará para a sala da corte onde o júri está fazendo o veredicto. Volte pelo caminho de onde você veio, todo o caminho para cima para a corte. Os guardas ainda não deixarão você passar, mas Marle sabe outro caminho para lá.

Assista o final do julgamento e a entrada de Marle. Então o Chancellor revelará sua verdadeira forma - Yakra XIII. Após derrotar Yakra XIII, Marle e seu pai sairão. Você terminará voltando para a sala do trono e Melchior entrará. Ele diz que pode fazer algumas armas com a Rainbow Shell. Antes de seguir Melchior para a concha volte para a sala da corte. Aqui você encontrará uma Yakra key brilhando. Use a chave para abrir o baú fechado e libertar o verdadeiro Chancellor. Ele diz que precisa preparar a Moonlight Parade e ele vai embora. Agora volte para o porão onde você encontra a Rainbow Shell.

Aqui Melchior se oferecerá para fazer 1 PrismDress ou 3 menos efetivos PrismHelms. Converse com ele novamente se você tiver a Sun Stone e ele fará PrismSpecs para você e um Rainbow, a arma mais forte que Crono pode usar (se você ainda não pegou a Sun Stone, volte quando fazê-lo e converse com Melchior). Melchior vai então voltar para sua cabana perto de Medina.

A única coisa que falta fazer é finalizar o Black Omen, que pode ser encontrado em qualquer período exceto 65000000 BC, 1999 AD, e End of Time.

Entre quando pronto.

O BLACK OMEN

...

Black Omen - qualquer exceto 65000000 BC, 1999 AD e End of Time

Itens: MegaElixir (x6), 30000 G, Magic Seal, Elixir (x2), Vigil Hat, Nova Armor, Haste Helm, ZodiacCape, Power Seal, Speed Tab (x4), White Rock
Grupo: qualquer

Chefe: Mega Mutant, Giga Mutant, Terra Mutant, Lavos Spawn, Zeal (form 1), Mammon Machine, Zeal (form 2), Lavos

Você pode sair do Black Omen à qualquer hora retornando para o começo e examinando o ponto brilhante. Após Queen Zeal aparecer e você derrotar os Laser Guards, tente entrar na porta. Se você entrou no Omen de 2300 AD a porta estará fechada; saia do Omen e tente novamente em outro período do tempo.

Depois que você passar pela porta da entrada, Queen Zeal mandará Mega Mutant, que lutará contra você. Após derrotá-lo, continue pelo caminho e eventualmente você encontrará um save spot. Após várias lutas você encontrará um tubo de luz. Suba nele e você será transportado para outra área.

Daqui, desça e você encontrará um ponto brilhante. Examine-o e a plataforma descerá. Após algumas batalhas você encontrará o fundo. Entre na porta do topo e então vá para a direita.

Passe por este caminho até você encontrar algumas escadas. Passe direto pela escada para pegar um baú então volte e suba as escadas. Para cima é uma porta. Pegue o baú da esquerda e então entre. Daqui, suba para outra seção de escadas então vá para direita. Pegue os baús

e continue para cima e passe pela porta. Pegue mais 2 baús e então vá para cima onde você encontrará mais um par de baús e um save spot.

Um pouco depois disso você encontrará mais dois baús e uma dupla de Nus. O Nu da esquerda tem equipamento para vender e o da direita oferecerá transporte rápido para fora do Black Omen. Quando você estiver pronto, examine a porta de trás para revelar uma porta. Depois que você passar pela porta vá para a esquerda até o final e você encontrará um Tubster. Após derrotá-lo passe pela porta e continue para cima. Quando você encontrar um baú, pegue-o e então passe pela porta da direita.



Vá passando por este caminho (coletando os baús pelo caminho) até você encontrar um bifurcação. Pegue qualquer caminho (eles se juntarão). Pegue o baú e continue para baixo onde você terá que lutar contra outro Tubster junto de 2 Flyclops. Após derrotá-los desça mais um pouco para outra luta. Após a luta, pegue o baú do lado direito da sala e então passe pela porta na parede de baixo. Passe direto pela próxima porta que você encontra para outro baú, então entre na porta. Suba no meio do topo do pedestal para ser transportado para outra área do Black Omen. Passe pela porta e então, depois vá um pouco para cima, vá para a esquerda todo o caminho e pegue o baú do outro lado. Então suba o máximo que puder e de lá, vá para a direita o máximo que puder.

Novamente suba e então vá para a esquerda para pegar mais 2 baús. Após pegar os baús continue pelo caminho e passe pela porta. Aqui você encontrará um save spot. Mais um pouco para frente está o Giga Mutant. Passe pela porta quando você derrotar o Giga Mutant. Aqui você encontrará outro transporter. Após se teletransportar você encontrará outro elevador. Examine o ponto brilhante para o elevador começar a subir. Quando você chegar no topo, entre na porta. Continue pelo caminho e você eventualmente terá que lutar contra um par de Tubsters. Derrote-os e então vá pelo caminho um pouco para chegar à uma porta. Após derrotar os 4 Panels, um save spot aparece. Pegue o baú e então vá pelo caminho da direita. Um pouco mais tarde você encontrará 2 baús, mas antes de pegá-los você terá que lutar contra TerraMutant. Após derrotá-lo, pegue os baús

e então passe pela porta. Suba o grande corredor e passe por outra porta onde você encontrará Lavos Spawn dentro (lembre-se de NÃO atacar a concha!). Derrote-o, então passe pela porta.

Nesta sala você terá que batalhar contra 5 Panels para ir pela porta. Quando você entrar você vai ver o que parece ser seus companheiros flutuando num tubo de líquido. Vá para a frente e você encontrará a Queen Zeal.

Primeiro você terá que lutar contra Zeal. Após derrotá-la você imediatamente terá uma luta contra a Mammon Machine. E então você terá uma luta com Zeal novamente (em uma forma diferente). Após derrotar a forma final de Zeal, Lavos acordará e destruirá o Black Omen. Tudo o que sobrou agora é destruir Lavos.

LUTA CONTRA LAVOS

Grupo: qualquer
Lavos tem 3 estágios individuais. No primeiro estágio ele imita todos os chefes principais do game, um por um, até todos eles serem derrotados.

Os chefes que ele imita são:
Dragon Tank (com/ Tank head e Grinder)

Guardian (com/ 2 Bits)

Heckran

Zombor (Cabeça & Corpo)

Masa & Mune (Forma Fusão)

Nizbel

Magus

Azala (com/ Black Tyrano)

Giga Gaia (Cabeça & 2 braços)

Depois que todos forem destruídos ele luta no seu estilo próprio. Tem um intervalo entre cada mímica

para você encher sua energia e sua mágica.

Após derrotar o primeiro estágio completo, sua cabeça desaparecerá revelando uma abertura.

Dentro você encontrará uma àrea-tipo-caverna.

-Você começa neste ponto se você veio para aqui voando com a Epoch para 1999 AD

(a Epoch também será destruída fazendo isso).

-Se você chegou aqui pelo Black Omen terá um save spot e um Portal levando de volta para End of Time. Se você usar o Portal você pode voltar para 1999 AD usando o Portal do lado da sala de Spekkio ou usando a Epoch. Não afetará em nada se você usar o Portal e voltar.

Vá para o final da caverna para lutar contra o estágio 2 de Lavos. Estágio 2 consiste em uma cabeça e 2 braços, similar à Giga Gaia.

Após derrotar este estágio, Lavos revelará sua verdadeira forma, que é o Lavos Core. Ele contém 3 partes: o corpo, um bit recuperador de energia (o da esquerda), e o "Active Life" bit (o da direita). Derrote o "Active Life" bit para derrotar Lavos Core.

Após derrotar Lavos você verá um final baseado no que você fez ou não fez no jogo e qual parte do game você está.



[G.z.B]



SAIBA TUDO SOBRE GAMES!

Downloads, polêmicas, emuladores, roms e muito mais!

Comunidade Gamezine Brasil

Acesse já!!

