

WORLD GAMES

SHADOW MADNESS



Canaã

PROGAMES

ANO I - Nº 07 - R\$ 3,50

**ESTRATÉGIA
COMPLETA COM
MAPAS, LISTAS E
CÓDIGOS DE GAME**

SHARK

ISSN 1516-506X



9 771516 506003



**PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA.
LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS
LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VÍDEO
GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.**

PROGAMES

Lojas Franquiadas

SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Cons. Moreira de Barros, 314 - Baixos - Tel.: (011) 299-6454
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLÍMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador d'Ale, 115 - Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 6693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
JD. BRASIL - Av. Julio Buono, 1486 - Tel.: (011) 201-0373
PENHA - Rua Capitão Avelino Carneiro, 457 - Tel.: (011) 6942-0816
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 - Tel.: (011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 4076-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 7085-2701 - (B. VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 - Tel.: (011) 7203-3185 - (MUNHOZ JR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 - Tel.: (014) 422-4019
S. J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - AV. Rodrigues Alves, 256 - Tel.: (014) 322-2424 (CENTRO)
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S. J. do RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - S/L - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 271 - Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUI)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEIXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acupe, 2A - Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E. Loja - 64 - Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 - Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L.130 - Tel.: (035) 421-7693

SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 - Tel.: (035) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)

CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEvê)

CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)

S. J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9295 - Tel.: (041) 382-7785

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111

ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0657

BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 - Tel.: (021) 266-7079

TIJUCA - Rua Conde de Bonfin, 346 S/L 205 - Tel.: (021) 569-9043

BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 564-3608

FREGUESIA - Est. dos Três Rios, 200 - BL 3 - Loja 119 - Tel.: (021) 443-8522

LARGO DO MACHADO - R. do Catete, 311-L. 117 - Tel.: (021) 557-1141

COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680-2º S S - L. b - Tel.: (021) 547-2644

NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 - Tel.: (021) 610-3786 (ICARAI)

PETRÓPOLIS - R. do Imperador, 772 - S/L 6 e 8 - Tel.: (024) 242-8887 (Galeria Marchese)

BARRA - Av. das Américas, 7707-L.104-BL01 - Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. Simplicio A. Carvalho, 908 - Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L - Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)

JOINVILLE - R. Dr. João Colin, 377 Centro - Tel.: (047) 433-7429

SERGIPE

ARACAJU - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444

TEMOS VAGAS PARA NOVOS EMPRESÁRIOS MONTE JÁ O SEU NEGÓCIO



PROGAMES

ABRA UMA FRANQUIA PROGAMES

A MAIOR REDE DE LOJAS ESPECIALIZADAS EM VÍDEO GAMES DO BRASIL, ATUALMENTE COM MAIS DE 50 LOJAS FRANQUEADAS TEM UMA ÓTIMA PROPOSTA DE NEGÓCIO PARA VOCÊ, COM UM INVESTIMENTO INICIAL DE US\$ 25.000 A US\$ 35.000 E RETORNO ENTRE 12 A 15 MESES. VOCÊ INGRESSA EM UM SEGMENTO PROMISSOR E DE FÁCIL ADMINISTRAÇÃO, CONTANDO COM A EXPERIÊNCIA DE UMA MARCA LÍDER DE MERCADO.

Estamos
entre as 90 maiores marcas
de franquias do Brasil!!!
(Censo de franchising, setembro de 1998)



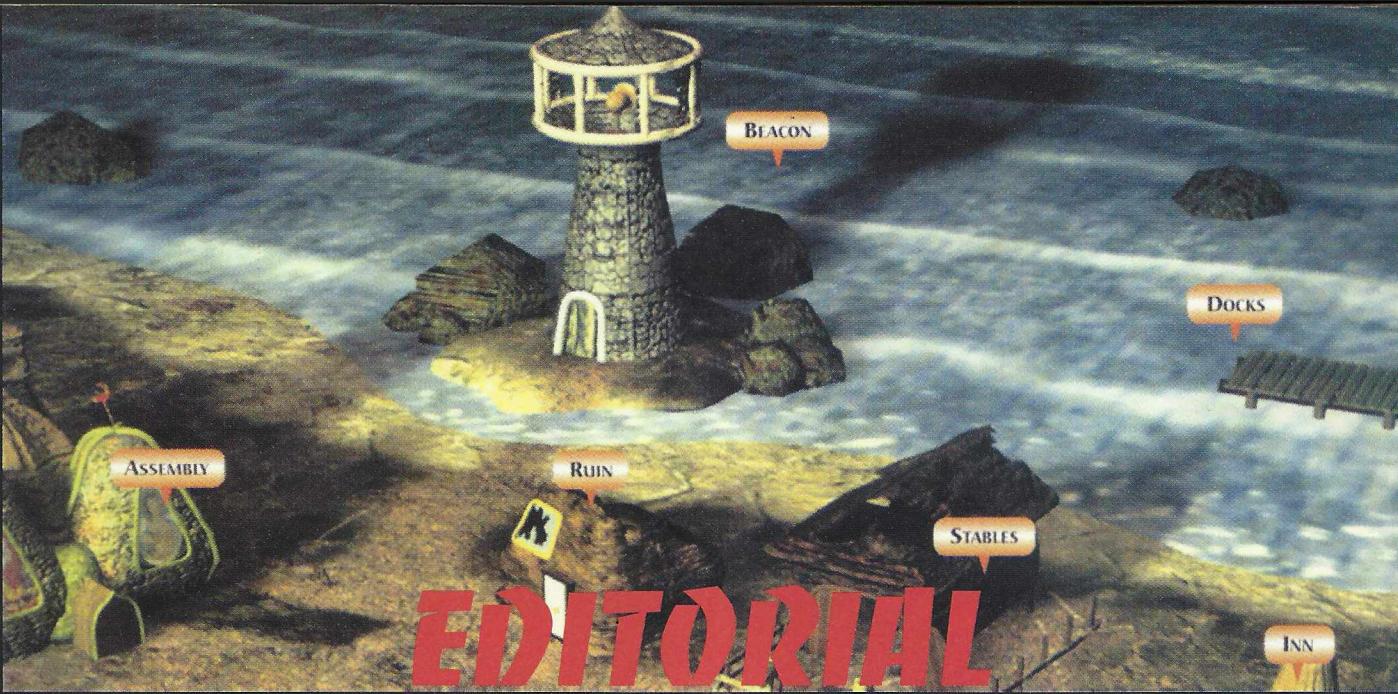
CONSULTE NOSSO DEPARTAMENTO DE FRANCHISING

Contato no Brasil:

TEL.: (0XX11) 3641-0444
FAX: (0XX11) 3641-0448
RUA PIO XI, 230 ALTO DA LAPA
SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000

Contato no Japão:

TEL.: (053) 4452-610
SHIZUOKA-KEN, HAMAMATSU-SHI,
IRINO-CHO 4913-4, MESONSO PARUFA 301
T 4380-61



Os Estados Unidos produziram seu primeiro RPG totalmente americano, o que poderia ser uma ameaça para os papas dos RPGs (japoneses).

Sendo a primeira experiência na área da softhouse americana, poderia se esperar que não saísse lá essas coisas, mas surpreendeu quem pensou assim.

Apesar das semelhanças com Final Fantasy VII, o game possui um enredo cativante, belos gráficos, boa música e efeitos sonoros.

Num clima totalmente dark, você é Stinger, um jovem que vê sua cidade e sua família serem destruídas por uma misteriosa força. À procura de respostas, ele descobre que o que causou a destruição foi uma espécie de raiva esquisofrênica, enviada aos cidadãos de Arkose pela "shadow madness".

Infelizmente há boatos que a produtora do jogo, a Craveyard, foi dissolvida; então, mais do que nunca você deve conferir o que pode vir a ser considerado uma raridade se isso realmente aconteceu.

ÍNDICE

Estratégia	06
Mapas	50
Tabelas	56
Game Shark	60

Assinaturas (Observação importante)

Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa. Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (011) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

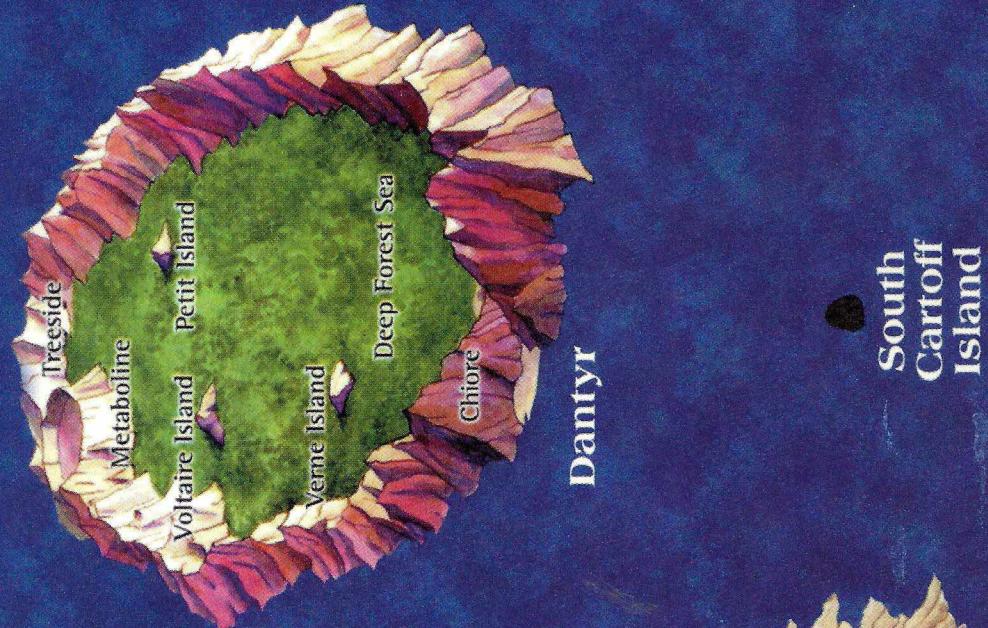
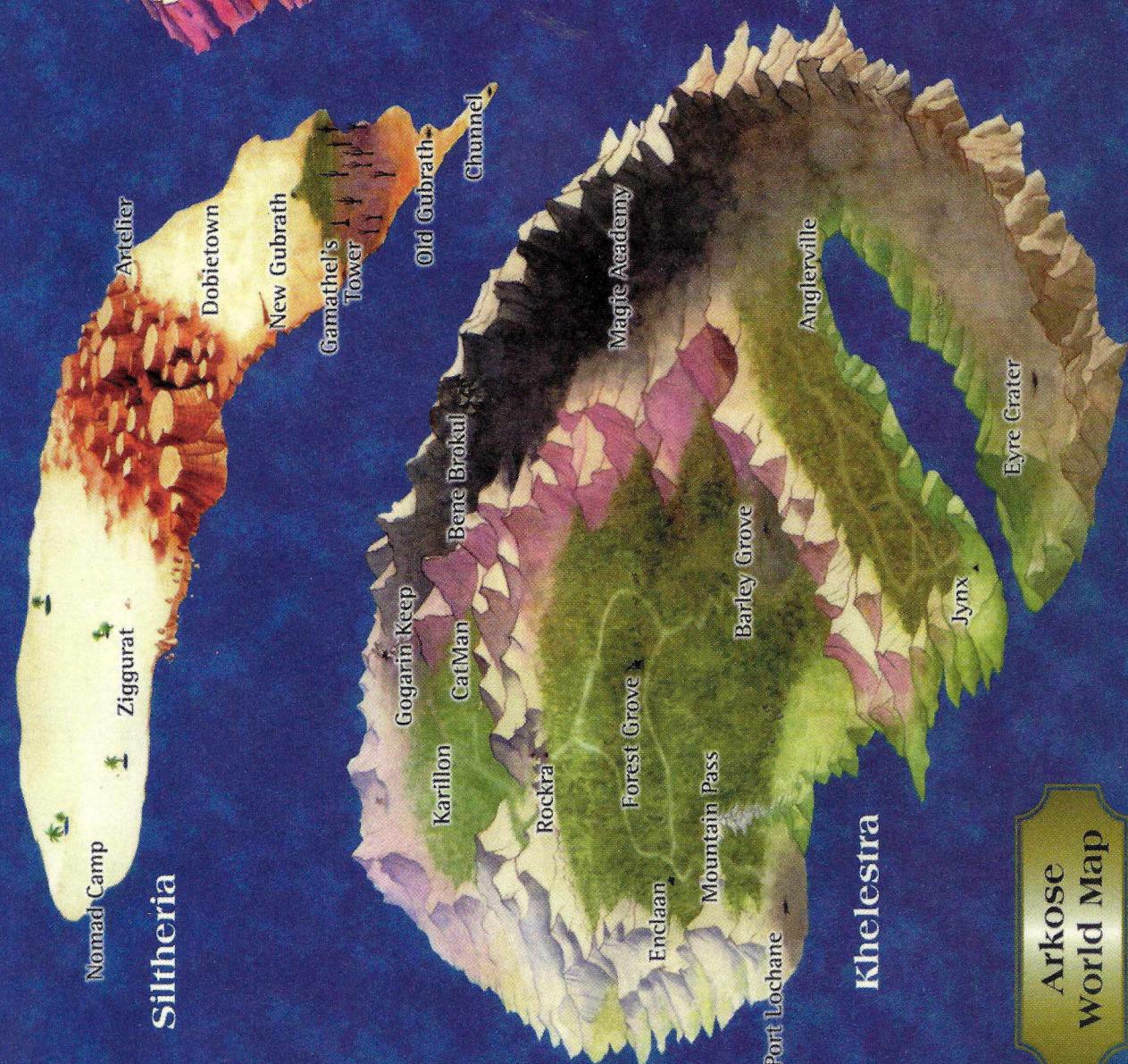


EDITORIA CANAÃ É UMA MARCA REGISTRADA DA EDITORA HEAVY METAL - EDITORA, IMPORTADORA E EXPORTADORA LTDA. - RUA IAPÓ, 342 - CASA VERDE - SÃO PAULO - SP - FONE: (011) 857-4602
INSCRITA NO CGC N. 01.006.681/0001-68

DISTRIBUIÇÃO PARA TODO O BRASIL: DIPRESS - RUA AMÉRICO VESPÚCIO, N. 800 - OSASCO - SP
IMPRESSÃO E ACABAMENTO: CL ARTES GRÁFICAS LTDA.



A revista **WORLD GAMES** é uma produção da PROGAMES - Rua Pio XI, 230, Alto da Lapa - CEP 05060-000 - São Paulo - SP - CONSULTORES: Francisco Motta, Tarcisio Motta - REDATOR CHEFE: Fabio Santana de Souza - REDATORES: Leandro Gusmão Siman, Gilsomar P. Livramento, Donizete de Paula, Homero Letonai, Eric Araki - COLABORADOR: Alex S. M. P. Figueiredo REVISÃO: Marcia Guerreiro - ILUSTRAÇÃO DE CAPA: Opera Graphica - Email: progames@node1.com.br - ISSN: 1516-5000





Wyldern
World Map

SHADOW MADNESS

<<<<<< Controles Gerais >>>>>>

Direcional: Move seu personagem

Quadrado: Aciona menu de utilização de itens

Círculo: Aciona menu de magias (não em batalha)

X: Pegar itens, confirmar opção, conversar com outros personagens

Triângulo: Aciona menu para equipar seu personagem

R1: Faz o deslocamento de seu personagem em tela ser maior

L1: Mostra mapa (no World map)

L2: Nenhuma função

R2: Nenhuma função

L2 + R2: Abaixar

Select: Option

Start: Pausa, e corta qualquer CG no game

<<<<<< Controles em batalha >>>>>>

Direcional: Seleciona opção no menu

Quadrado: Nenhuma função

Círculo: Nenhuma função

X: Confirmar opção selecionada

Triângulo: Retorna uma opção

L1: Menu de ataque, neste menu você possui as seguintes opções: Guard, para efetuar um ataque fraco. Normal, para efetuar um ataque sem modificações. Agressive, o ataque mais forte entre os três e Special, que serve para selecionar ataques com projéteis.

R1: Mostra menu de utilização de itens

L2: Mostra menu de auxílio, a primeira opção aqui encontrada é Engage, que serve para se aproximar de um inimigo que esteja longe. Evade Enemi, que serve para você se afastar de seu inimigo. A outra opção é Flee!, que serve para fugir de uma batalha e Pass, que serve para passar o turno do personagem.

R2: Menu de magias

Select: Nenhuma função

Start: Nenhuma função

<<<<<< Outros >>>>>>

Abaixar é um sistema colocado no game pela Crave, que tem a seguinte função: Evitar uma batalha com um inimigo. Isso mesmo você não leu errado, mas como isso funciona você se pergunta?? É fácil quando estiver andando as vezes você escutará um rugido, esse rugido é sinal de que algum inimigo vai aparecer. Ao escutar esse rugido aperte L2+R2 para abaixar, feito isso no momento certo, bingo você irá evitar a batalha (Ah se todos os jogos de RPG fossem assim). **Nb:** Mas se eu fosse você enfrentaria todos os

inimigos todos os inimigos que encontrar (Tá certo poder evitar as batalhas aleatórias é legal pacas, mas se você só fizer isso como experiência suficiente para evoluir seu personagem, hein??).

Técnica de dano duplo?? O que é isso tio???

Técnica de dano duplo foi outra coisa que a Crave colocou em Shadow Madness, para facilitar a vida do jogador. Nem todos os personagens tem essa técnica, apenas Stinger, Harv-5 e Jirina. A habilidade funciona da seguinte maneira: Ao selecionar um ataque, você terá de apertar rapidamente L1 antes do personagem iniciar o ataque, feito corretamente a tela ficará com um efeito de distorção, e o dano aparecerá em duplicidade na tela.

Bem agora que você já está por dentro de todos os comandos do jogo, vamos começar?

<<<<<< Começando a aventura >>>>>>

[Port Lochane]

Você começará o jogo em uma taverna, se divertindo um pouco e recordando lembranças, mas sair fora da taverna para simplesmente

se despedir de sua mãe, você se deparará com sua cidade sendo destruída por algo (Veja a cena de CG), sem saber o que está se passando, você encontra um cadáver carbonizado com uma espada enfiada em seu corpo, sem entender nada Stinger apenas ouve um rugido, e sem pensar duas vezes pega a espada que está no corpo e se prepara para a sua primeira batalha. Aqui nesta parte você enfrentará um monstro, é moleza um golpe usando a técnica de dano duplo, já bastam para enviar o infeliz desta para melhor. Logo depois Stinger fica confuso, ele grita pedindo ajuda, mas a única coisa que

ele escuta são os gritos de desespero de uma mulher, ao verificar ele vê que se trata de Mrs. Kharen. Ela está assustada, quase que em estado de choque ela pergunta se é você o filho

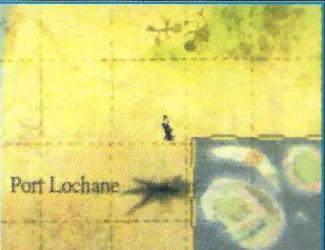


de Ariene (Aqui você poderá trocar seu nome), logo depois a mulher entra em um estado de histeria por causa de suas perdas. Sem muito o que fazer Stinger avista Dock Worker, que logo o chama. Ao conversar com ele, Worker lhe perguntará se quer dicas do sistema de batalha, caso quiser respondera: Yes! Ou se quiser prosseguir respondera: No I'm doing all right! Feito isso vá para a parte superior esquerda e pegue 1 Kii Nuts. Desça até uma parte onde você vê um homem em uma espécie de porto, lá você irá achar uma lock Lv1, você terá que escolher se você quer instruções de como abrir a caixa, ou não, escolha a que você preferir e tente abri-la (não é difícil é só você acompanhar o computador nos movimentos), abrindo a caixa recebe 1 Fyrn Tonic e 5 Dikrm. Volte e então siga para a saída da esquerda, e você entrará em um evento. Fale com o sobrevivente, e veja o CG da cratera. Agora, siga para a esquerda e pegue 3 Aether Drop no chão, avance e pegue 100 gold, 2 Firm Tonic, 5 Nails e 1 Deathcheat. Continue seguindo para a direita, (onde você irá ver uma tela com duas torres) suba, chegando ao local você verá uma mulher correndo logo á sua frente para a direita, siga-a, e encontre a garota vocês começarão a conversar, e logo você descobre

que a garota se chama Windleaf (você pode mudar esse nome se quiser) logo após a conversa ela irá se unir a você, mas antes de ir embora suba e pegue 2 Deathcheat e 2 Daro Root. Feito isso siga para o local onde você viu aquelas duas torres e entre na passagem que há no meio delas. Agora, você terá que ir á Mountain Pass (ela está na parte superior direita do mapa).







que a garota se chama Windleaf (você pode mudar esse nome se quiser) logo após a conversa ela irá se unir a você, mas antes de ir embora suba e pegue 2 Deathcheat e 2 Daro Root. Feito isso siga para o local onde você viu aquelas duas torres e entre na passagem que há no meio delas. Agora, você terá que ir á Mountain Pass (ela está na parte superior direita do mapa).

[Mountain Pass]

Lá, novamente um evento ocorrerá. Vocês chegarão a uma casa, lá só se encontra um robô e o corpo do amigo de Stinger. Stinger começa a falar várias por pensar que o robô teria assassinado seu amigo, o robô apenas fica parado, Windleaf se aproxima do corpo para verifica-lo, enquanto Stinger se volta para perto

do robô, apenas para se assustar quando ele começa a falar "Não... me toque outra vez". Logo começam a conversar com o robô, para descobrirem que ele não matou o amigo de Stinger. Então logo após a conversa Harv-5 se unirá a seu grupo. Antes de sair pegue

1 Stude Gauntlets (Aqui também você encontrará um livro em cima da mesa, vale a pena conferir para saber um pouco mais sobre o mundo). Saia da casa, desça e pegue 1 Deathcheat, 1 Shovel, continue desendo e pegue 2 Kii Nuts e 2 Daro Roots, então siga para a esquerda, suba, vá mas uma vez para a esquerda para pegar 1000 gold, 10 Barleyshot e 1 Aether Drop, agora vá para a direita atravessando a árvore que está servindo como uma ponte e pegue 1 Aether Drop e 1 Kii Nuts, volte e suba, continue subindo e você encontrará 1 Firn Tonic, subindo mais um pouco você verá a casa de Brink, Stinger o chama, mas ninguém responde, e a porta está trancada, então eles decidem abrir a porta para saber o que está acontecendo (Você terá que abrir outra lockpick Lv1). Ao entrar você verá Brink, ele está assustado e não reconhece você, depois de um tempo de conversa, e conseguindo provar para ele que você é realmente quem diz ser, ele começará a falar que ele está com



medo, pois anda sendo atormentado por uma voz que fica falando em sua cabeça. Ela se auto diz um deus, e fala também que se chama Tom e que matará Brink, após essa conversa Brink oferece sua casa para você descansar, aceite caso precise de restaurar suas energias, ao seu lado há um barril abra – o e pegue 125 gold e 5 Owl Talon, suba e pegue 1 Beans e 1 Tulian Cheese (Há outro livro na casa), antes de sair fale com Brink mais uma vez, e saia. Suba e vocês encontrará o corpo de Jerse, em outro amigo de Stinger morto, verifique – o, e logo depois pegue 1 Deathcheat e 1 Beans, desça e vá para a direita lá você encontrará uma caverna, entrando nela confira o corpo e pegue 1 Berk Jerky, 1 Deathcheats e no baú há 1 Studded Armor e 1 Sentry Bow.

Agora, saia da caverna. Vá para a direita e você verá um caminho que da em uma parte que se parece com uma escada, certo? Aperte X para subir. Agora vá para à esquerda, e na outra escada aperte X novamente.



e fala também que se chama Tom e que matará Brink, após essa conversa Brink oferece sua casa para você descansar, aceite caso precise de restaurar suas energias, ao seu lado há um barril abra – o e pegue 125 gold e 5 Owl Talon, suba e pegue 1 Beans e 1 Tulian Cheese (Há outro livro na casa), antes de sair fale com Brink mais uma vez, e saia. Suba e vocês encontrará o corpo de Jerse, em outro amigo de Stinger morto, verifique – o, e logo depois pegue 1 Deathcheat e 1 Beans, desça e vá para a direita lá você encontrará uma caverna, entrando nela confira o corpo e pegue 1 Berk Jerky, 1 Deathcheats e no baú há 1 Studded Armor e 1 Sentry Bow.



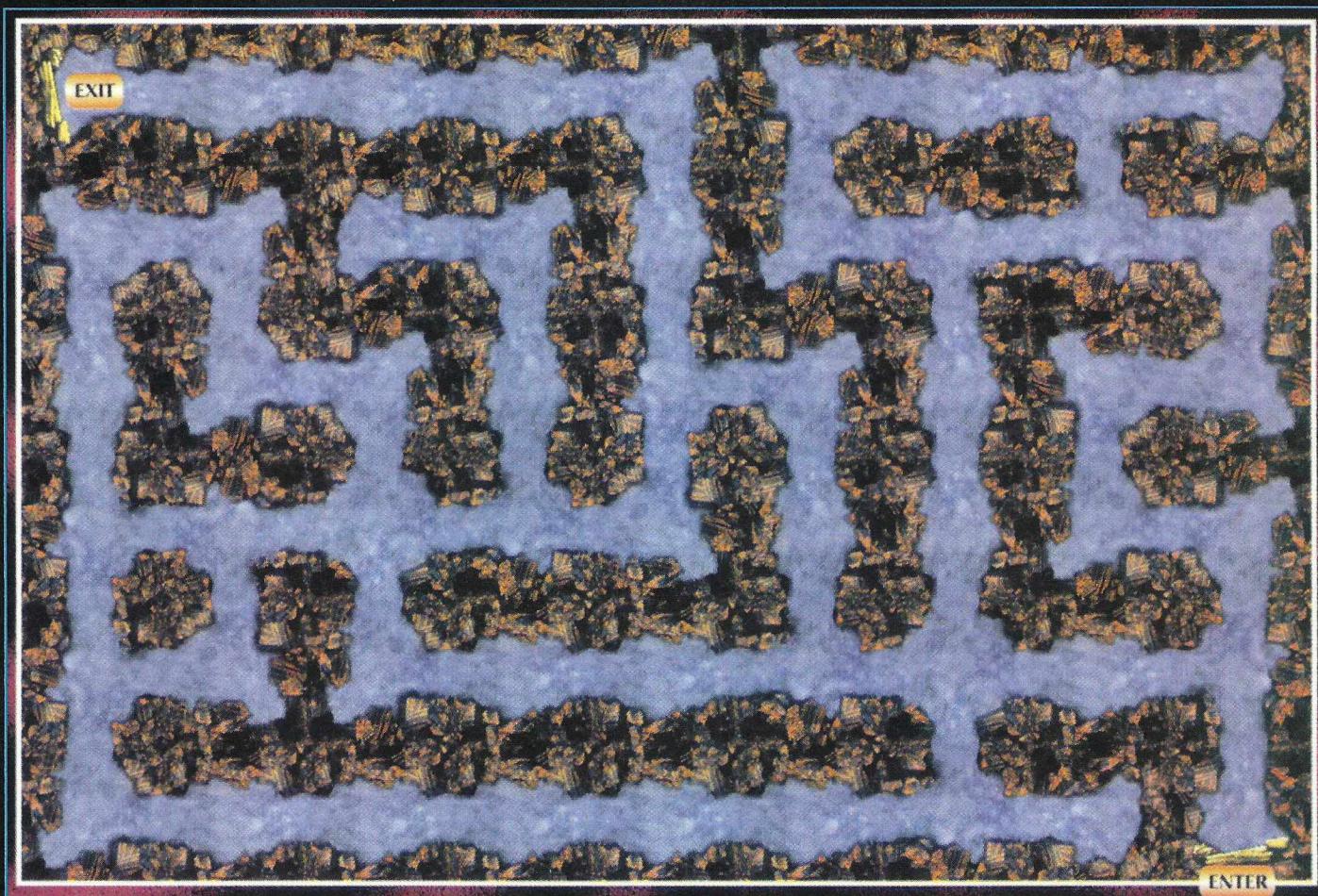
Você irá encontrar uma caverna, NÃO ENTRE NESTA CAVERNA AGORA (porque o seu nível ainda é baixo. Se você for lutar com Red Tom, por exemplo você vai ser derrotado rapidinho). Continue indo para a direita.

Agora, você vê um homem? Apenas suba e ele sairá correndo. Continue subindo e você o verá novamente. Ao se aproximar dele ele irá entrar em Rockra, você não poderá entrar aí ainda, por isso, fique por aqui no World map para ganhar Alguns EPs para você subir de nível (Aproveite pois os inimigos aqui dão uma boa quantia de experiência). Depois que todos os integrantes de seu grupo estiverem com aproximadamente nível 4, siga para a caverna que antes não era muito aconselhável de você ir.



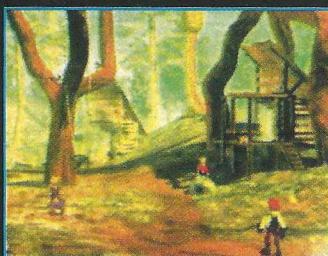
No primeiro Cruzamento vá para à esquerda. No segundo continue indo para a esquerda, no terceiro suba, siga o caminho, no próximo cruzamento suba, e siga o caminho até você achar a Red Tom Cave.

[Red Tom Cave]



Stinger seguirá direto para você enfrentar a batalha com Red Tom.

Batalha com: Red Tom



Red Tom: Hp em torno de aproximadamente 100

Estratégia: Stinger e Harv-5: Ataque com dano duplo
Windleaf: Ataque com magias (qualquer uma)

Nível aconselhável: Stinger,

Harv-5, Windleaf 4

Vá para a próxima sala, e pegue 5000 gold, 10 Chaos Talon, 3 Aether Potion, 1 Gogarin Amulet, 2 Lifeback e 4 Ullk Oil (aqui não há nenhum inimigo).

Agora, está por você. Você pode ir para qualquer lugar, mas tem o fato de que você deverá seguir para Rockra (mas antes explore Eclaan depois vá para Barleygroove).

Explore Eclaan e não se esqueça de pegar 2 Aether Drop, 1 Saw, depois de conversar com Nakar e com um sobrevivente, saia. Agora você terá que ir para Sudeste em um lugar chamado Barleygrove).

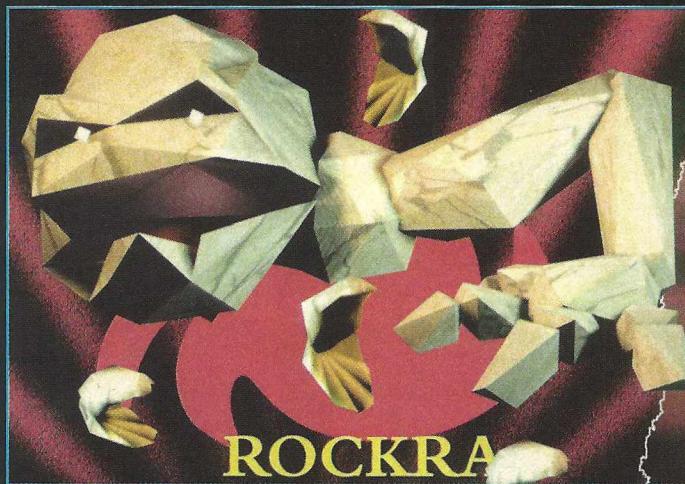


[Barleygrove]

Chegando à cidade você verá que ela está arruinada, que praticamente pouca coisa sobrou, lá você encontrará um homem que lhe pedirá um Kii nuts, de para o homem que sairá muito agradecido. Logo após isso desça e pegue 50 gold, 1 Fused Glass, 1 Daro Root, vá para esquerda e pegue 1 Fyrn-ade e 1 Guardscythe, suba fale com todas as pessoas (Você poderá subir 2 até telas para falar com todas as pessoas). Ao falar com todas as pessoas, pegue 1 Greencod, 1 Wrench, 3 Daro Root e 500 gold, 1 Vigor Pill, 1 Aether Drop e 1 Kii Nuts, quando subir à segunda tela fale com o homem que está ao centro para ver outra cena em CG. Agora não há mais nada para se fazer aqui, saia e siga direto para Rockra. Antes de ir para lá, você pode primeiro ir para Mountain Pass para dormir e restaurar seu HP. Agora, depois de tudo pronto, siga para Rockra e enfrente o chefe.

[Rockra]

Antes de você entrar equipe seus personagens e salve seu progresso no World map, sendo assim logo na



entrada pegue 1 Mail Gauntlets, 10 Glasshards, 20 Trooper Arrow, 1 Studded Helm. Continue, siga enfrente para ver o pequeno evento, e se prepare para a batalha com Rockra.

Batalha com: Rockra

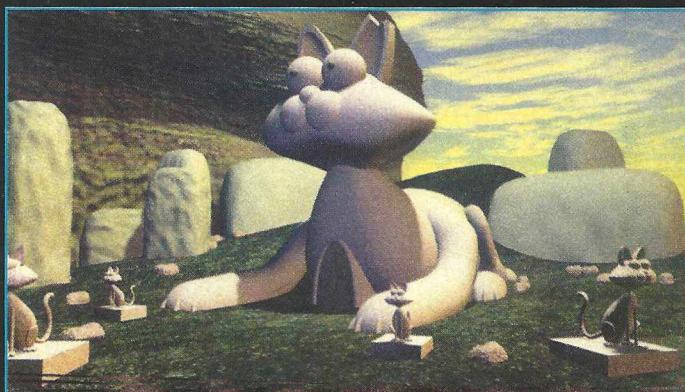
Rockra: Hp em torno de 500

Estratégia: Stinger e Harv-5: Ataque com dano duplo
Windleaf: Lance a magia Beeswarm

Se Stinger não puder atacar Rockra, tudo bem. Ataque os pequenos Rockra (Beeswarm é uma magia que pode atacar a todos)

Agora, depois de derrotar o boss pegue 2 Deathcheat e 1 Venom Dagger, abra o bau para ganhar 1 Defender Bow, 1 Mail Armor e 1 Guardblade, feito isso vá para a entrada atrás da cabeça de Rockra, ao sair você verá aquele homem novamente, não vá atrás dele, siga para Catman (Á Nordeste de Rockra)

[Catman]



Pegue o Mail Helm que está logo na entrada do palácio, entre e fale com Catman e ele lhe dará um Greencod (Há um livro em cima da mesa), antes de sair de uma conferida na caixa de areia dos gatos dele (Éca que nojo), bem como não há mais nada

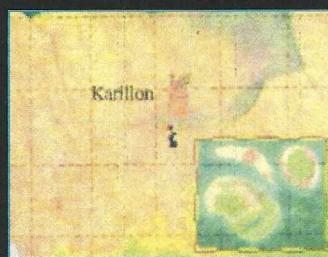


o que se fazer aqui, deixe Catman. Vá para Karillon (Que fica ao norte de Catman).

[Karillon]



Ao avançar para a parte de cima do mapa você verá



novamente aquele homem, ao se aproximar ele irá sair correndo de novo, siga-o. Entrando na cidade uma cena em CG será mostrada, depois de ver a cena você conversará com Alaan, Benj e Miloe que são

habitantes natais de Karillon, logo após a conversa eles o deixarão entrar. Entre e siga para a Lower Karillon.

[Lower Karillon]

Lá logo no inicio converse com Ossar para obter al-



gumas informações sobre a cidade, indo para o Inn of the Galtant Stag: Na frente de entrada. Você pagará 100 gold, pela noite. De madruga-
da Stinger perde o sono e sai para dar um rolêsinho na ci-

dade e vai para a taverna para ver se acha o sono, depois ele volta para o Inn e um novo dia se começa.

Das próximas vezes que você vir dormir será de graça, aproveite (Antes de sair vá e entre na porta onde se encontrará o estabulo de Barn, fica ao fundo da recepção, lá você pegará 999 gold, 1 Prodigy Gum, 2 Aether Drop, 1 Shovel, 1 Deathcheat e 1 Compost).

Depois vá dar uma volta pela cidade e comece indo



ao Danl's Curiosities, aqui você poderá comprar vários itens, estes são:

Item	Custo
Pilj Syrup	500
Deathcheat	2000
Aether Drop	4500
Elixir of Oax	700
Fegglenut	400
Nimble Mint	400
Prodigy Gun	400
Skeleton Key	7500

Logo após que você terminar a compra Danl's lhe dirá



que tem uma grande proposta, ele quer vender a sua loja para você pela módica quantia de 5000 golds (Comprar a casa não mudará em nada o Storyline do jogo e nem te dará lucros posteriormente, se tiver golds suficientes compre só para falar que tem), saia.



essas armas para comprar:

Arma	Custo
Knightsword	750
Owl Talon	30
Trooper Scythe	325
Glasshards	50
Mail Armor	725
Mail Gauntlets	450
Mail Helm	225

Aqui você também poderá encantar suas armas pagando o valor pedido, veja quais são os encantamentos:

Encantamento	Custo
Fire	1500
Ice	1500
Earth	1000
Spirit	1000
Chaos	5000
Psi	5000

Vá para o cemitério e de lá vá para a casa ao fundo lá

encontre os assassinos, aposte 100 gold para ver se você ganha em uma batalha (O lugar é ótimo para adquirir experiência), vencendo ou perdendo siga para a casa de Karl.

Casa de Karl: A casa mais distante à direita e para cima. converse com Karl, você precisará vir até aqui depois. Vá agora para Middle Karillon. (Na entrada acima da casa de Karl)

[Middle Karillon]

Chegando a Middle Karillon vá para o Armor Master: Na frente de entrada. Lá ele possui a melhor armadura para venda (Mas somente agora), veja os itens que há para venda:

Armadura	Custo
Mail Armor	750
Mail Gauntlets	450
Mail Helm	250
Platemail Armor	1250
Platemail Gauntlets	800
Platemail Helm	400

Compre o que você precisar e vá para o Newspaper Office (Da entrada: siga para a direita, para cima, para a esquerda, suba os degraus, entre na porta.)

Você poderá obter bastante dinheiro aqui depois, mas agora a porta está trancada, por isso vá para o Hall of Windom: (Subindo a próxima casa depois do News Office), Lá você encontrará vários livros falando sobre a história do mundo, leia – os se quiser saber mais do mundo, fale com todos saia e vá para o Martine's Fine Weapon (Da entrada: vá para direita, para cima, e entre na porta a sua direita), lá você poderá comprar esses itens:

Itém	Custo
Dirk	10
Guardscythe	175
Barleyshot	20
Sentry Bow	250
Field Arrow	5
Trooper Arrow	20

Compre ou venda o que você quiser siga para a casa

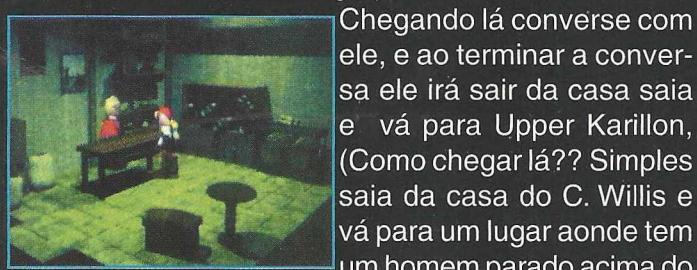


do Capitain Willis (Bruce???), a casa dele se encontra perto do News Office (De lá vá para a direita e siga reto).

Antes caso queira passe na Elysium Goods e compre algum desses itens:

Item	Custo
Fyrn Salve	65
Fyrn Tonic	150
Aether Drop	750
Qyg's Snuff	125
Mila Juice	125
Cerebral Jolt	125
Vigor Pill	125

Depois de tudo pronto siga para a casa do C. Willis.



Chegando lá converse com ele, e ao terminar a conversa ele irá sair da casa saia e vá para Upper Karillon, (Como chegar lá?? Simples saia da casa do C. Willis e vá para um lugar aonde tem um homem parado acima do

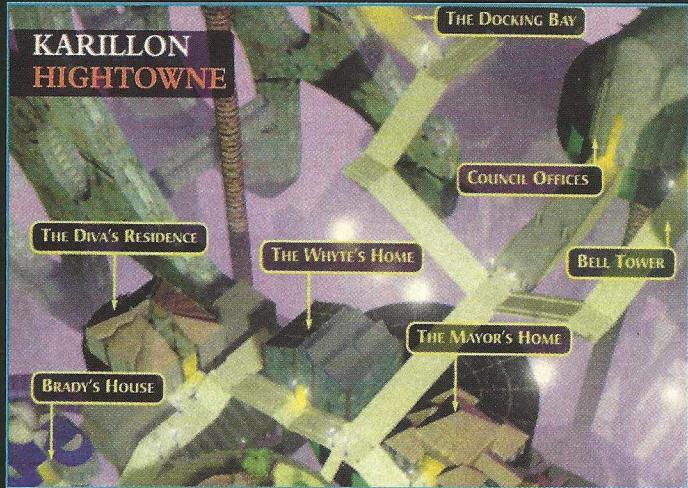
Accounting Office, converse com ele, e ele começará a lhe falar sobre o meio de transporte eficiente de Karillon, diga sim para seguir a Upper Karillon, e veja uma cena em CG bastante parecida com a chegada a Gold Saucer de FF VII (Mas antes disso de uma passada no Municipal Accounting Office, que está ao lado da casa do C. Willis para ler mais alguns livros).



[Upper Karillon]

Lá chegando vá para o High Council (Que é localiza na parte superior de Upper Karilon), lá o C. Willis o estará esperando para vocês irem ao Concelho. Entrando, o High Council irá apurar os fatos que ocorreram as outras cidades e então resolvem buscar ajuda com o Magi Councils, para poderem resolver de vez o problema que está acabando com o mundo, mas há um pequeno problema eles precisam enviar mensageiros á academia, mas isso poderá demorar um pouco. Então eles perguntam se você estaria disposto a ir enviar a mensagem, Stinger aceita o encargo, e logo os outros o fazem também, você irá sair mas ainda não é hora de ir para a academia, você ainda deve fazer muitas coisas antes de ir para lá. Então siga para a Divas Residence(da entrada vá pela esquerda, suba

reto, aonde há algumas casas no canto esquerdo. Lá chegando leve uma bronca por entrar na casa dos outros sem permissão, e após um tempo de conversa você descobre que Diva é uma cantora de ópera da Karillon's Opera. Ela irá lhe perguntar se você quer ganhar uma grana por um trabalho, diga que sim e ela lhe entregará o Letter to Karl, para ser entregue ao próprio Karl, saia e vá para a casa de Karl entregue a Letter to Karl para ele, ele ficará muito agradecido, e lhe pedirá para você já que terá de voltar a Diva's Residence para entregar para ele a Letter to Diva, saia e volte para falar com Diva e entregar o que Karl lhe pediu, ela lhe agradecerá e lhe dará seus 200 golds. Vá para o Hall of Winsdon (Veja o evento, onde High Sage lhe explicará um pouco mais sobre o que está acontecendo.)

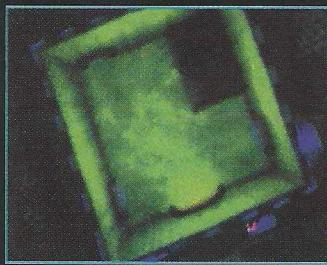


A notícia de que você agora é um mensageiro agora se espalhou, volte para o News Paper Office que antes estava trancado e fale com Grishame, ele lhe dirá que gostaria que você contasse suas aventuras para que possa escrever um livro, e os dois se tornem muito ricos com o sucesso da vendagem, diga sim e ele lhe pagará adiantado 100 gold e falará para você partir para a Magic Academy para conseguir mais histórias, saia (Mas lembre-se você ainda não irá para lá.). Agora volte para o Blacksmith's Shop converse com Abran, e após Windleaf curar o cachorro ela aprenderá uma nova magia, o Spell of Shatter que serve para derrubar barreiras e também é muito útil contra inimigos. Terminando a cena no Blacksmith você irá automaticamente para o High Council. Depois da pequena palestra, você receberá a Council Message. Saia de Karillon, vá para o World map. Então siga para o leste até encontrar a Gogarin Keep. Mas antes de você entrar, salve seu progresso primeiro, por causa do que você irá enfrentar.

Dois inimigos bem fortes lá dentro'.



Ao entrar siga para a porta a esquerda, e pegue 1



Knight Arrow e 90 gold, siga o caminho a frente, e veja o evento onde Windleaf solta a magia Spell of Shatter para quebrar a barreira que estava bloqueando a entrada de Gogarin Keep; Então você seguirá em frente

onde encontrará um cavaleiro que não se mostrará nada amigável, e então você enfrentará uma batalha contra Gogarin Knights.

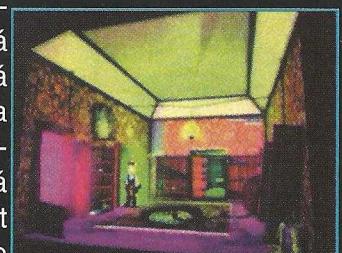
Gogarin Knights: Hp aproximadamente 300

Estratégia: Stinger e Harv-5: Ataque com dano dobrado.

Windleaf: Use a magia para curar os outros, e também qualquer uma magia de ataque.

Nível Aconselhável: Stinger, Harv-5, Windleaf 8.

Agora, pegue a Skeleton Key Lv 1 no canto superior direito. Agora, siga para a porta à direita. Ao você entrar no Dining Room você verá um pequeno evento, vá para a porta abaixo e abra-a, suba a escada, você sairá no andar superior, e novamente um evento com Grimsmeer, acabando o evento siga para a porta a esquerda e pegue uma Skeleton Key Lv3, não siga para a porta acima por que você vai cair e voltar para o andar de baixo, suba e entre na porta acima, lá você entrará no Reading Room, que seria para onde você iria caso o piso da sala à esquerda não quebrasse, vá para a estante que está logo acima e aperte "X" para que uma passagem secreta se abra, lá você poderá pegar 1500 gold, 1 Knight Helm, 1 Knights Gauntlets e



1 Gogarin Armor e também uma Skeleton Key Lv4. Agora, desça e entre na porta à esquerda de onde

[Gogarin Keep]

você veio, A Throne Room.

[A Throne Room]

Na sala suba e vá até uma porta, ela estará trancada, use a Skeleton Key Lv3 para abri-la, após você abrir este lockpick, você encontrará Grimsmeer e após a pequena "conversa" você lutará contra ele.

A dificuldade aqui contra Grimsmeer é bastante elevada.

Batalha com : Grimsmeer

Grimsmeer: Hp aproximadamente 500

Estratégia: Stinger e Harv-5: Ataque com dano Duplo.

Windleaf: Use a magia para curar e atacar.

Nível aconselhável: Stinger 9, Harv-5 8, Windleaf 8.

Terminando a batalha Grimsmeer faz promessas, comum que todo vilão usa ao ser derrotado e como não poderia deixar de ser ele desaparece, depois disto você receberá a Exit Key.

Saia volte para o andar de baixo, logo na entrada e entre na porta da esquerda no Hall of Portraits.



[Hall of Portraits]

Use a Skeleton Key Lv 4 para abrir a porta e entre, em frente você estará em uma espécie de sala de tortura, siga para a roda (que se parece com um Timão), aperte "X" para abrir uma passagem secreta no Irom Maiden acima, entre lá e encontre 2500 gold, 5 Venon

Dagger, 1 Cologne, 1 Caviar, 1 Wine, 1 Deathcheat, 3 Fyrn tonic e 1 Knightsword. Volte para a entrada e siga para a porta de cima, lá havia uma porta trancada, mas com a Exit Key que consegui de Grimsmeer ela se abrirá, saia pegue 1 Lard, 1 Beans, 1 Nuts, 1 Apple e 3 Berk Jerky, e então vá para o World map e siga para



Volte e continue seguindo o caminho reto, e entre na primeira casa (Um Inn). Converse com Emmons e

durma se quiser, então pegue 150 gold, 1 Platemail

Helm, 1 Goat Milk, 1 Ale e 5 Gems. Saia derrote um

zumbi pegue 200 gold, 1 Cerebral Jolt, 1 Bamf Pill e 2

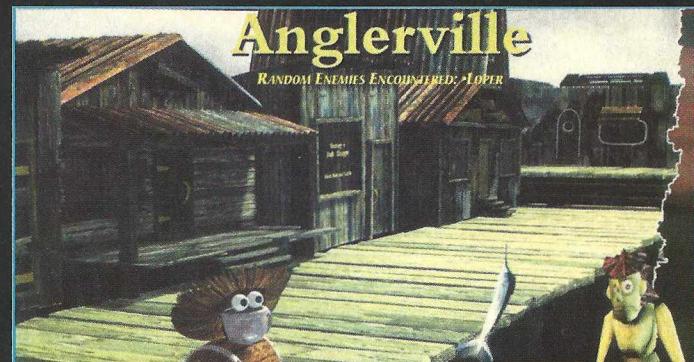
Fyrn Salve, siga para a casa próximo ao Inn. É uma

loja de itens. Caso queira compre alguns desses itens:



Anglerville (Que se encontra á Sudoeste)

[Anglerville]



Logo na entrada da cidade você encontrará um monstro parado no meio da rua encoste nele e enfrente dois Loper, a batalha não chega a ser difícil já que eles têm aproximadamente 400 de HP, para derrotá-los use a mesma técnica dos chefes anteriores. Siga o caminho, e pegue 50 gold, 2 Fyrn Tonic, 1 Aether Drop, 1 Stank Moss. Desça e entre na primeira casa, no Pub lá haverá um pequeno evento, e Cassie lhe fará uma proposta se você conseguir limpar a cidade dos zumbis, você receberá 2000 gold e mais alguns itens, saia enfrente os três zumbis e entre na próxima casa pegue 1 Steel Gauntlets e 1 Steel Helm, e se quiser poderá comprar essas armors:

Armadura	Custo
Platemail Armor	1000
Platemail Gauntlets	650
Platemail Helm	300
Steel Gauntlets	875
Steel Helm	450

Nas casas seguintes você poderá pegar um gato (???) e 20 Flame Arrows e comprar algumas armas:

Arma	Custo
Crescent Sword	1251
Crescent Scyth	250
Great Dirk	120
Valleyman Bow	1000
Crescent Arrow	50
Quillishot	120

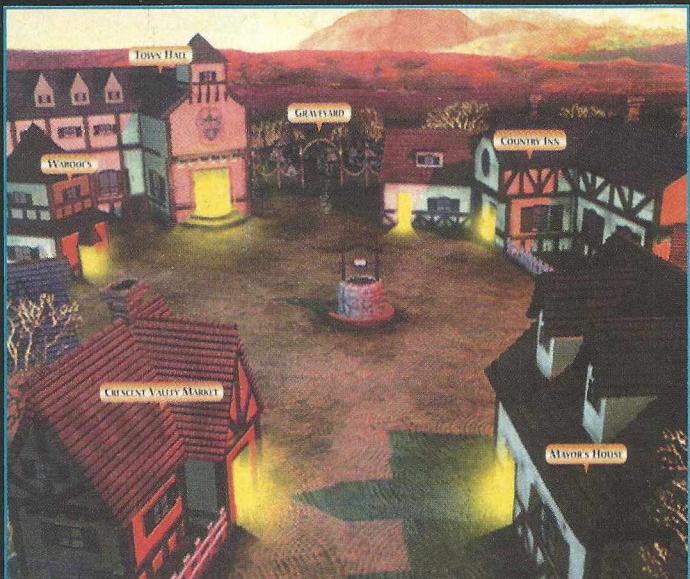
Volte e continue seguindo o caminho reto, e entre na primeira casa (Um Inn). Converse com Emmons e durma se quiser, então pegue 150 gold, 1 Platemail Helm, 1 Goat Milk, 1 Ale e 5 Gems. Saia derrote um zumbi pegue 200 gold, 1 Cerebral Jolt, 1 Bamf Pill e 2 Fyrn Salve, siga para a casa próximo ao Inn. É uma loja de itens. Caso queira compre alguns desses itens:

Item	Custo
Fyrr Salve	60
Fyrr Tonic	125
Aether Drop	750
Stank Moss	100
Qyg's Snuff	100
Mila Juice	100
Cerebral Jolt	100
Vigor Pill	100
Eye Mist	100

Saia entre no Warehouse, e pegue 1 Helm of Emmons, 2 Barleyfiz, 1 Kii Nuts e 1 Beer. Depois que você matar todos os zumbis, então siga para o Inn. Lá de o Helm of Emmons à Emmons e ela lhe perguntará se você quer algo de recompensa, responda que sim pois afinal você não é uma associação de caridade, ela lhe dará 500 gold. (Legal para você, pegue o dinheiro da velhinha e ainda vá dormir por que agora é na faixa) Agora antes de você seguir para o World map vá para o Pub e converse com todos, saia e vá para a World map. Mas antes de você sair, Stinger se lembra de que eles não pegaram o combinado no Pub. Assim você será automaticamente levado para o Pub, e pegue 1 Flynn's Bow, 1 Flame Arrow e os 2000 gold ao qual correspondia sua recompensa por matar todos os zombies.

Agora que seu último negócio nesta cidade está feito, finalmente você poderá sair para o World map. Vá para Jynx (De Anglerville: Vá para esquerda, e depois desça).

[Jynx]



Logo na entrada da cidade você será abordado por

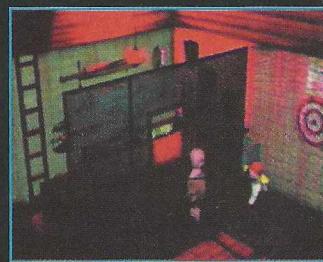


uma mulher, responda "Sure", e siga para a casa do Prefeito (a primeira casa). converse com William. Saia, veja o evento. Vá para JinxTown Hall (A Noroeste). Suba os degraus, converse com o homem, e

ele lhe falará sobre os ossos de Neopaleoaustralopithecus e no meio da conversa Harv-5 detecta a presença de um espectro, e esse espectro começa então a pedir por ajuda, todos estão sem entender como um robô consegue se comunicar com um fantasma. Até que Windleaf também consegue escutar o espectro, então ele explica para Windleaf que ele está preso nesta cidade e ele sente a necessidade de descansar em paz, e para isso devem levar seu crânio de volta ao seu túmulo, logo após isso Harv-5 arranca o crânio do Neopaleoaustralopithecus, o Dr. Heend fica louco da vida com o ocorrido. E agora o espectro faz seu primeiro contato com Stinger, perguntando se ele é um homem de honra ou não, e se ele poderia levar seu crânio para ser colocado sobre seu túmulo, no cemitério de Karillon, depois dessas palavras o espectro some. O Dr. Heend começa a falar várias para você, coisas como "não vou me esquecer disto", "vocês pagarão caro por esse ato", após dar uma lição de moral no Dr. saia da cidade e volte para Karillon.



[Karillon]



Lá vá para o túmulo da esquerda e aperte o botão para deixar o Crânio do falecido (Há muito.) no seu descanso eterno, depois disso o espectro agradecerá a você. Saia e vá para Cat Man.

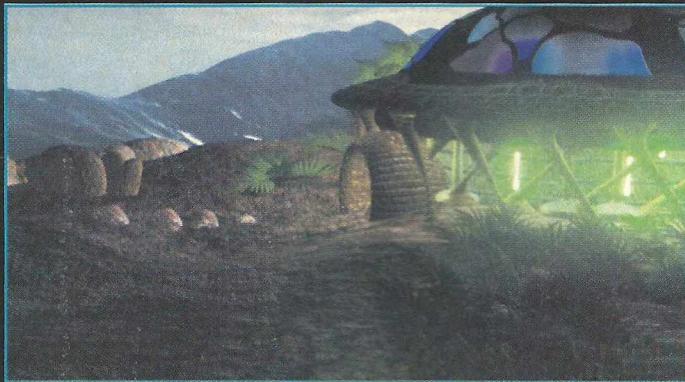
[Cat Man]

Chegando a Cat Man, vá direto falar com Catman, e ele lhe perguntará se você quer deixar ele cuidar do gato que está com você, responda "Sure, catch.", para ganhar 9 Deathcheats.



Agora sai daí e siga para a Magic Academy (Que fica a Sudeste de Gogarin Keep).

[Magic Academy]



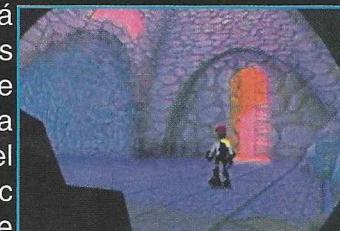
Chegando, um evento acontecerá, logo após os integrantes do grupo terminarem sua conversa, aquele espectro que você salvou irá aparecer para lhe indicar o caminho, ele lhe dirá que sua jornada é longa e repleta de desafios, então após a conversa



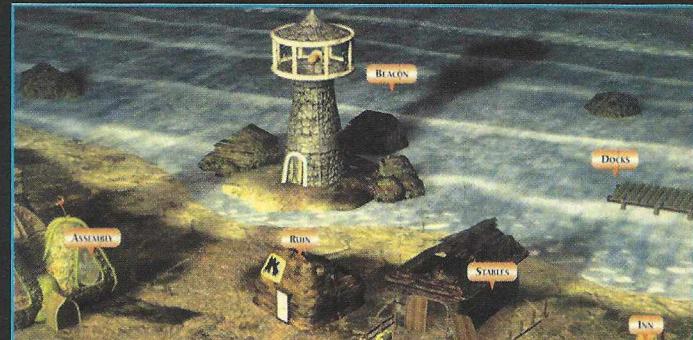
com o fantasminha camarada, vá e entre na porta a frente; Veja mais um evento (Aonde você entrega a Council's Messege á Fessen), depois então desça as escadas que estão à direita. Descendo as escadas entre na primeira porta para Fessen lhe apresentar seu quarto (Aqui você poderá salvar seu progresso). Saia e siga o caminho, entre na Segunda porta para pegar 1 Aether Drop, continue seguindo. Desça uma tela (Não há necessidade de entrar nas portas daqui), entre na segunda porta para pegar 250 gold e 10 Order Arrow, continue descendo e entre na primeira porta para ir A Library, lá você poderá ler alguns livros interessantes. Entre na Segunda porta e converse com Hellios, saia e continue descendo, entre na primeira grande porta para pegar 1 Ullk Oil. Na segunda porta entre e converse com Kecelia. Mais uma vez continue descendo (Isso já está enchendo as paciências), entre na primeira porta e pegue 50 gold e 3 Aether Drop. A Segunda porta está trancada por isso apenas continue descendo. Então você chegará a um local onde estarão todos os mages, lá eles estão reunidos e começam a falar o que Stinger busca saber quem matou seus pais e depois de algum tempo de conversa eles falam que Stinger deverá ir atrás de um tomo sagrado chamado



Natragor Codex, pois ele será muito útil no capítulo final de sua jornada, então Stinger aceita a missão de encontrar o tomo, Harv-5 diz que agora a única coisa que sobrou para ele fazer foi ajudar seus dois novos amigos, os dois se retiram para sair enquanto Windleaf fica para terminar a conversa, os mages dizem que ela deve ficar para ajuda-los, ela se recusa e diz que deseja ir com Stinger e Harv-5, então após a insistência da garota, os mages falam para ela ficar ali por livre e espontânea pressão Windleaf fica. Terminando o assunto com Windleaf, Fessen é mandado para avisar que ela não irá e ficará aguardando o regresso dos dois. Saia do quarto e volte para a porta que estava trancada, lá fica a Chunnel Entrance que liga a Magic Academy ao continente onde fica Old Gulbrath, siga para lá.



[Old Gulbrath]



Em Old Gulbrath, apenas pegue 1 Basket, 1 Buttons, 1 Needle, 1 Thread.

Siga para a Assembly of Kerg, veja o pequeno evento e pegue 1 Candle, 1 Aether Drop, 1 Deathcheat. Saia e vá para Old Gulbrath Resort e pegue 25 gold e 1 Candle, e descance se precisar, vá e entre na casa lá você encontrará uma mulher e ela só ficará gritando e dizendo que não consegue parar de gritar e que as sombras fizeram isso com ela, e depois após alguma insistência ela acabará falando "SOMBRA! SIM! SOMBRA! ODEIAM VOZES! SOMBRA! ODEIAM TUDO!"



ODEIAM VOCÊS!, pegue a Soap e saia. Vá para Old Gulbrath Beacon entre e pegue 150 gold e 1 Fyrn Tonic, subas as escadas para pegar 1250 gol, 1 Aether Potion, 1 Gulbrath Bow, 25 Steel Arrow e mais 500 gold, saia vá a Nordeste e pegue 1 Green cod, 1 Armortrout, para então seguir para Gulbrath Woods (Que fica ao norte daqui).

[Gulbrath Woods]

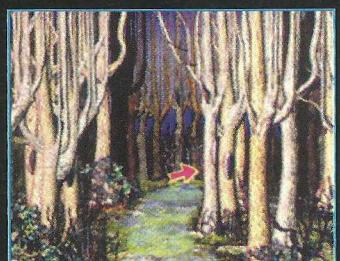
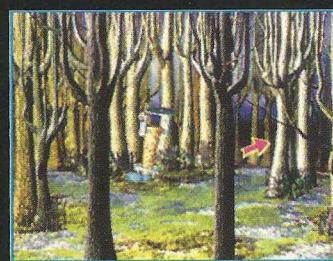
Este lugar possui muitas ramificações, assim eu não



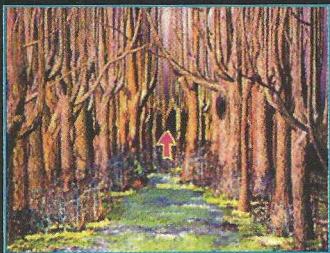
darei a localização dos itens, pois ficaria muito confuso de vocês acharem o caminho certo, mas não será de todo ruim aqui vai os itens que estão aqui nessa parte: 1000 gold, 1 Bamf Pill, 1 Candle, 1 Soap, 1 Bucket, 1 Chalk, 1 Bolts e 1 Spade, 2 Vigor Pill, 6 Ale, 2250 gold, 1 Pilj Syrup.

Primeiro, siga para a esquerda, vá para a parte superior esquerda, novamente vá pelo caminho superior esquerdo, e siga pela parte superior direita e por último continue siga para a parte superior esquerda.

E Stinger já está desistindo, achando que está perdido, até que um estranho surge e as coisas estão prestes a melhorar, quando você é raptado por este. Ao acordar Harv-5 se diante de um pré sacrificio á God Head (É hilário na hora que o deus começa a falar), o deus a quem o estranho que te raptou acredita, mas não é ele que estava preparando o sacrificio e sim um homem chamado Shaman.



Então, você terá que enfrentar uma batalha contra Shaman, que ao ver que seu deus estava conversando com o sacrificio, fica meio descrente na hora e resolve o deus, matar você, resumindo ele quer matar a todos e então God Head se junta ao seu grupo para



lutar contra Shaman.

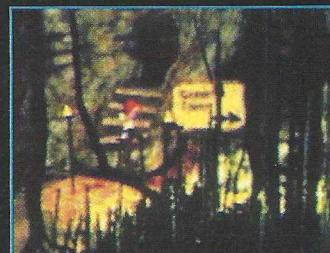
Batalha contra: Shaman e 2 soldados



Shaman: Aproximadamente 700 ou 500

Estratégia: Poucos ataques bastam.

Nível Aconselhado: Stinger e Harv-5 10, Xero 5.



Ao terminar a batalha você descobre que God Head se chama Xero (você pode mudar esse nome se quiser) após conversar com Xero ele se juntará ao seu grupo.

Desça os degraus (se quiser pode dar uma olha em sua sorte dando um giro na giro da fortuna), ao tentar sair você terá que lutar com 2 Cultists. Pegue 1 Basket e 10 Apple à esquerda e 1 Jug e 5 Wine à direita. Siga para baixo, pegue 1 Bucket e 3 Bird Eggs (à esquerda). Lute contra os 3 Cultists. Vá para o acampamento mais próximo e pegue o item. Saia, vá pela direita para ir ao World map.

Agora vá para a Gamathel Tower.

[Gamathels Tower]

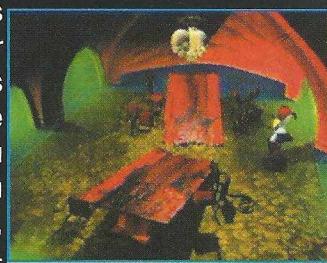
Entre em Gamathel's Tower e você verá um evento dos três conversando antes de entrar na torre, e de



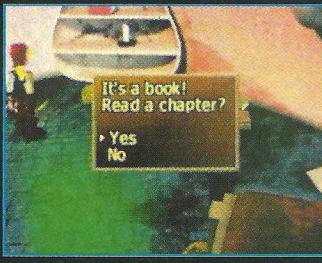
pois outro longo evento sobre o treinamento de Windle-af com Hellios, após isso siga para a esquerda e encontre um cadáver, vasculhe-o e encontre 75 gold, 1 Mage Helm e 1 Crescent Sword,



volte e siga para cima e continue reto para pegar 5 Order Dagger. Suba e vá para o Grand Dining Room pegue 2 Fused Silverware e 1 Fused Glass, siga e vá para a entrada superior direita, lá um evento terá inicio e logo aparecerá uma estranha criatura que diz Ter uma mensagem para o magi. Ele fala "Fale para esses suínos impotentes que eu logo virei para estar perto deles". Após alguns protestos de Stinger: "Que eu trarei morte...", "Como eu trouxe para cá...", "Como eu trouxe para vários lugares.", "Bem, havia uma cova fechando ao porto de uma cidade...", "O que foi...uh (Olhando para Stinger), oh sim, Port Lochane.", "Isto lhe trás alguma lembrança?", após isso Stinger fica furioso e faz varias ameaças a criatura, mas todas em vão pois a criatura rapidamente vai embora. Depois disso pegue o Natragor Codex, que é muito importante para você, e 225 gold, 1 Cerebral Jolt e 1



Daro Root. Saia e vá para as outras salas:
Sala da inferior esquerda: Não há nada
Sala superior esquerda: Não há nenhum item aqui (Mas você poderá ler muitos livros aqui)



Sala inferior direita: Desça a escada e pegue 1 Mage Gauntlets.

Saia e volte para Chunnel. Você terá que passar novamente pela floresta.

Você verá um evento, onde Fessen o receberá e após as formais apresentações você irá conversar com Hellios, e você ficará sabendo que o seu apelido na época em que ele ainda estava estudando magia é "Hell Raiser Hellios", e que tam-



bém Xero tem uma pequena rixa com ele, depois de tudo isso ele lhe dirá que para fazer a poderosa magia chamada Banishment, será preciso primeiro conseguir a Orb of Heavens. Depois disso seus perso-

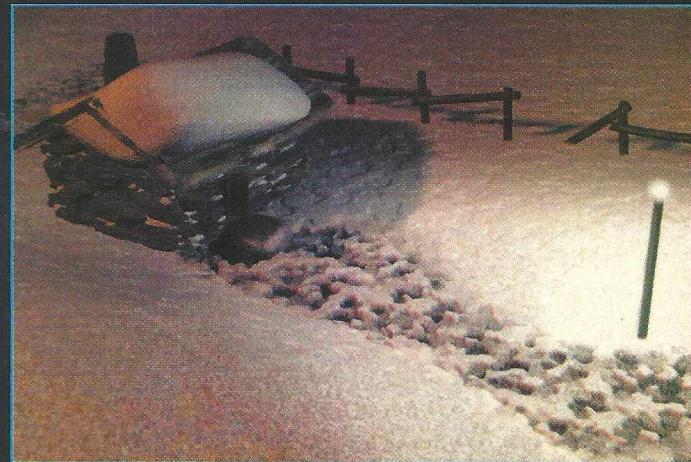


nagens se dividirão em dois grupos. Primeiro, você terá que decidir que busca você quer fazer primeiro (Escolha a de Xero e Harv-5 primeiro). Depois disso você tem que dividir também seus itens (será inteligente se você dividir os itens meio-a-meio. Exemplo: Seu Deathcheat são 10. Divida 5 - 5).

!!! Busca de Xero & Harv-5 !!!

Vá para Bene Brokul (está a Noroeste da Magic Academy).

[Bene Brokul]



Vá para esquerda, pegue 750 gold e 10 Quillshot que estão no corpo (se você escolher o corpo da direita, não há nada para se pegar). Continue sua jornada, até que você alcance uma ponte. Veja um evento antes de atravessar. Cruze-a e siga o caminho da esquerda, dê uma checada na blue gem que está no chão para des trancá-la (Se você segue pelo caminho da direita, você não saberá sobre o ataque duplo de gelo). Continue seguindo para cima, desça (Se você seguir o caminho da direita, suba agora mesmo). Continue subindo até que você alcance o corpo de um homem congelado. Veja o evento. E enfrente os Arkose Thugs.

Arkose thugs: Hp aproximadamente 500 cada inimigo. Estratégia: Harv-5 esquiva do inimigo, Xero mata todos os inimigos.

Nível aconselhado: Harv-5 11, Xero 6.

A luta causou uma avalanche, Xero e Harv-5 sairão correndo. Você está agora em Bene Brokul. Se você quer informações, mate todos os zumbis na cidade. As lutas são fáceis mas a o Zumbi principal aparece-

rá se você matou a todos os zumbis. Agora siga pela direita, e entre na casa e converse com Ragark, ele ficará um tanto que assustado ao ver juntos um golem de madeira e uma cabeça decapitada andando por ai. Moira sua mulher não está tão assustada e pede para que seu marido se acalme, Ragark com os nervos mais calmos explica junto com sua mulher a situação em que vivem agora, então Xero Harv se oferecem para ajudar a por um fim nesses zumbis, ele te agradecerão e te deixarão dormir no curral que está atrás da casa (Aqui você poderá salvar seu progresso), lá você irá encontrar um Change Point, que serve para você mudar a busca quando quiser (Mas não mude de busca ainda pois ainda há algumas coisas para você fazer aqui), e antes de sair pegue 50 gold, 1 Aether Wafer, 1 Vigor Pill e 1 Fyrn Tonic que estão no barril. Descendo você encontrará três zumbis, mate-os e siga para a direita para encontrar outro zumbi, mate-o e pegue 5 Candy que estão na parte superior da tela. Volte para a parte principal da cidade (Aonde fica a casa Ragark), e siga para a esquerda para encontrar mais dois zumbis mate-os e siga para o cemitério que fica a direita da parte inicial da cidade, lá você enfrentará SpiritStalker, que é um inimigo realmente forte (talvez seja ele que esteja causando todo este surto de zombies na cidade).



SpiritStalker: Hp aproximadamente 600

Estratégia: Apenas ataque com dano duplo com Harv. Cure quando necessário, mas, tenha certeza que você deixará Xero para derrotá-lo.

Nível aconselhado: Harv-5 12, Xero 7.

Derrotando SpiritStalker vá para a parte superior do cemitério e pegue 1450 gold, 3 Gems, 3 Beans, 20 Raordart, 1 Platemail Armor, 1 Platemail Gauntlets, 1 Platemail Helm, 2 Armortrout e 1 Qyg's Snuff. Agora saia, veja o pequeno evento onde as pessoas de Bene Brokul irão saudá-lo por Ter acabado com a ameaça



aqui estão os itens que você poderá comprar.

Item
Barleyfiz

Custo
70

Fyrn Tonic	150
Qyg's Snuff	105
Cerebral Jolt	105
Vigor Pill	105
Eye Mist	105
Aether Drop	750
Beef Cake	400

Se você já estiver com tudo pronto, siga para a parte Sul da cidade. Entre na caverna. Vá pela esquerda, desça a escada de pedra, se aproxime do grande inseto e então veja o evento. Depois de ver o evento o jogo vai seguir com uma CG (é uma CG muito louca. Você se vê voando em uma espécie de planador em formato de inseto), pousando você estará em Uhndrashi Plateaus.

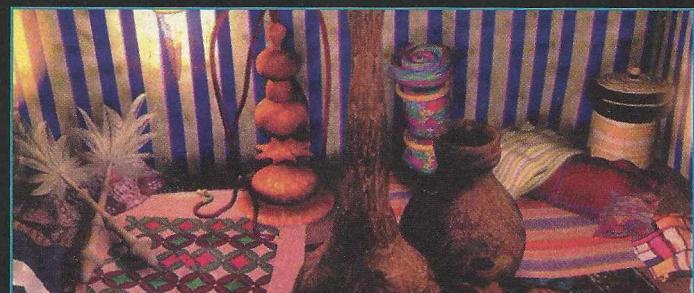
[Uhndrashi Plateaus]

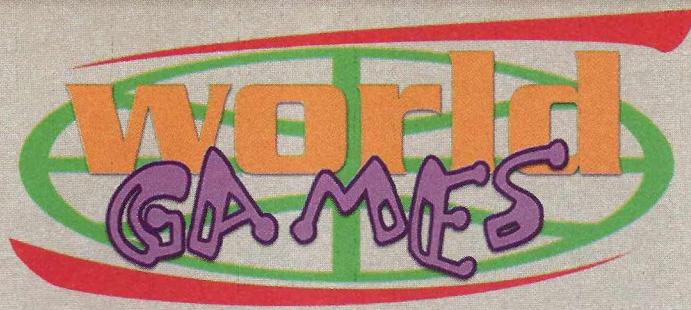
Vá para esquerda, e pegue 100 gold e 1 Desert Pear. Agora vá pela direita, direita novamente, pegue 1 Desert Gauntlets. Volte e desça, continue e pegue o caminho da esquerda, vá para a esquerda novamente e pegue 999 gold, 1 Desert Armor, 5 Gems e 1 Wild Root. Volte para seguir pelo caminho da direita. Vá para cima, pegue o caminho da direita para pegar 2100 gold e 5

Jewelry, volte e siga pela direita, você verá um evento. Siga pela direita para pegar 3 Bottle, volte e então suba. Continue pela direita. Até encontrar um cruzamento para cima e outro para a direita. Vá pelo caminho da direita, desça. E você estará no World map. Daí vá para Nordeste para achar o Nomad Camp. O Nomad Camp trocará de localização rapidamente de um oásis para outro, se você não acertar o oásis em que ele está.

Há só quatro localizações, mas é uma dor de cabeça quando você erra e tem que ir de oásis à oásis várias vezes.

[Nomad Camp]

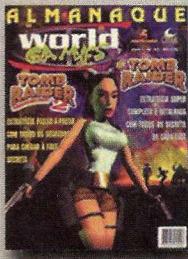




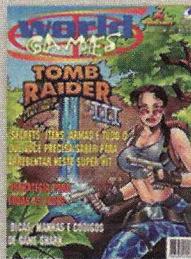
COMPLETE SUA COLEÇÃO



R - AWG 1
R\$ 4,90



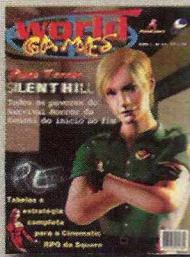
R - AWG 2
R\$ 4,90



R - WG 1
R\$ 3,50



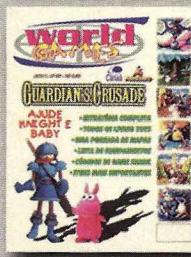
R - WG 2
R\$ 3,50



R - WG 3
R\$ 3,50



R - WG 4
R\$ 3,50



R - WG 5
R\$ 3,50



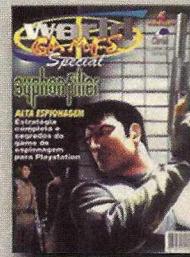
R - WG 6
R\$ 3,50



R - WGE 1
R\$ 3,50



R - WGE 2
R\$ 3,50



R - WGE 3
R\$ 3,50



R - WGE 4
R\$ 3,50



R - WGE 5
R\$ 3,50

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

R - AWG 1 - R\$ 4,90
R - AWG 2 - R\$ 4,90
R - WG 1 - R\$ 3,50
R - WG 2 - R\$ 3,50
R - WG 3 - R\$ 3,50
R - WG 4 - R\$ 3,50
R - WG 5 - R\$ 3,50
R - WG 6 - R\$ 3,50

() () () () () () ()

R - WGE 1 - R\$ 3,50
R - WGE 2 - R\$ 3,50
R - WGE 3 - R\$ 3,50
R - WGE 4 - R\$ 3,50
R - WGE 5 - R\$ 3,50

Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____ CEP: _____

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL no valor total do pedido para a Editora Canaã. Caixa Postal 20.009 CEP 02597-970 - São Paulo - SP. Mais informações Email: canaa@node1.com.br, tel.: (011) 857.4602. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom, assinalando os códigos e quantidade de revistas desejada.



Ao encontrar o Nomad Camp você verá um longo evento de Xero e Harv conversando com os nômades. Vá para a barraca branca, ela se encontra na esquerda. Fale com ancião, e você receberá o Tempel Crystal. Você pode explorar o acampamento. Tente falar com todo mundo. Indo para a direita você achará a Trade's Tent, lá você poderá comprar e vender seus itens, veja os itens que ele possui:

Item	Custo
Fynn Salve	50
Desert Pear	250
UIlk Oil	3000
Daro Root	2000
Vigor Pill	110
Stank Moss	110
Elixir of Oax	350
Aether Potion	5000
Beef Cake	400
Hag's Tooth	13500

E caso queira comprar alguma arma vá para o Hassan's Shop (A primeira barraca do acampamento), para comprar ou vender equipamentos, aqui está uma lista do que ele vende:

Item	Custo
Uhndrashi Scythe	1500
Razorart	510
Dezert Armor	1995
Desert Gauntlets	950
War Turban	600
Uhndrashi Armor	3750
Uhndrashi Gauntlets	1125
Uhndrashi Helm	675

Você pode descansar em uma Sleeping Tent. É a mesma barraca onde você pegou o Tempel Crystal. Vá novamente falar com o ancião, e você automaticamente irá dormir, e quando você acordar saia e vá para fora do Nomad Camp e saia em um lugar estranho, o

"Sum & Moon Temple".

[Sum & Moon Temple]

Vá para o Norte, e você terá de entrar no Moon Temple (Na entrada com uma lua em cima). Entre na porta a direita, continue pelo Norte. E ao entrar neste quarto você verá 4 portas. Entre na porta que está situada ao Norte. Na porta de cima e na de baixo não há nada, e a porta do centro está trancada, então suba e siga para a esquerda, assista ao evento. Depois disso você encontrará Guardian e ele lhe entregará a Moon Key. Então saia deste templo e então você verá que Sol já apareceu. Volte para o Nomad Camp se você estiver com um Hp baixo, lá você poderá dormir para restaurar seu HP. Agora siga para Ziggurat.

[Ziggurat]



Continue ao norte e veja o evento. E você entrará no Sun Temple. Vá para a porta à esquerda, e entre na porta que está acima. Aqui há muitas portas, três portas ao lado direito (Inferior, central e superior). Entre na porta e pegue o item, na porta central você precisará de



duas chaves, para poder entrar. Entre na porta superior para pegar 2 Aether Drop. Suba para a porta ao norte, e então entre na porta à direita, veja o evento, e ao encontrar o Guardian deste templo, e ter uma conversa com ele. Você adquirirá a Sun Key.

Agora, depois que você possui as 2 chaves, volte para a sala com as três portas e você poderá ir agora para abrir a porta central.

Mas, saia e salve o seu jogo primeiro, ou você pode ir até o Nomad Camp para dormir primeiro. Depois de feito isso, entre naquela porta.

NOTA: Você não poderá regressar daqui depois que você entrar nesta porta.

Desça os degraus, veja o evento. Agora você terá que lutar com dois khytynnies. A





batalha será fácil (não se preocupe), suba e vá pela direita (tenha cuidado com a armadilha), continue o caminho e então entre na porta à direita. Não entre no Moon Room (o quarto a sua direita) agora, entra, logo depois que você salvar seu progresso claro. Suba, vá para a esquerda, suba. Então entre na porta a sua esquerda. Lá, você conhecerá Clemett, ele está preso, depois de solta-lo você enfrentará um a batalha contra quatro pequenos khytynnis, logo após a batalha Clemett entrará em seu grupo. Volte, entre na porta à direita (você pode ler muitos livros aqui, mas não há mais nada aqui, saia). Mude o seu pointman que aparece na tela para Clemett, pois só assim você poderá acionar o switch.

Volte. Aione o switch; Agora, suba e entre no quarto a esquerda, desça e vá para a direita e pegue 1500 gold, 3 Fyrn Salve, 5 Gems, 1 Uhndrashi Armor e 10 Trooper Arrow, continue pela direita, suba e entre na porta que está à esquerda (A crip-
ta). Aqui, você poderá des-
cansar, também salve aqui a perto da pedra de mu-
dança para Stinger e Windleaf.

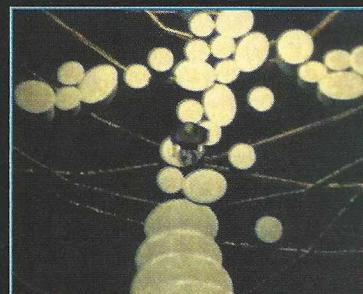
Agora, saia desça, e vá para a esquerda se você quer entrar no Sun Room ou vá para a direita para entrar Moon Room.

Siga para o Sun Room, quando você encontrará aqui, Magic Mouth que lhe fará três perguntas. Aqui você só terá uma chance para responder (se você escolher a resposta errada, você não poderá entrar). Agora, caso você escolha uma resposta errada, dê reset e volte o jogo. E para que isso não aconteça, aqui vão as respostas certas:

1º Questão "What is name of the continent that was swallowed by the sea?". Responda "Airumel" (C).

2º Questão "What was the of the first Mage-Queen?". Responda "Tulia" (D).

3º Questão "Which of the following is NOT a Royal Bloodline of Arkose?". Responda "Silvera" (B).



Depois que você responder as perguntas e abrir o Sun Room, entre e pegue 1 Slonaught Ring, 2 Aether Potion, 1 2nd Chance, 500 gold e 15

Razordart. Agora volte e vá para o Moon Room. Novamente você encontrará Magic Mouth, e ela irá lhe fazer mais três perguntas. Aqui estão elas:
1º Questão "When did the first Mage War begin?". Responda "3800" (A).
2º Questão "The period of time from 3,380 to 2,000 is known as what?". Responda "The Golden Era" (C).
3º Questão "What is the former name of Siltheria?". Responda "Ylminia" (D). Depois de responder as perguntas corretamente, entre na sala e pegue 2222 gold, 6 Desert Pear e 1 Arn's Crown.

Volte. Agora, desça, aqui, aione 2 switchs. desça e entre no quarto a sua esquerda que é o Debris Room.

[Debris Room]



Lá, Clemett consegue uma nova arma mágica a Multicannon. Saia, mas não entre na porta a sua direita agora. Desça, siga para esquerda. E lute contra os três Khytynni Warrior, derrote-os e pegue 1 Gubration Bow, 10 Steew Arrow, 1125 gold, 1 Wine e 1 Desert Pear. Agora, volte e suba para entrar na porta a sua direita para ir ao Dining Hall.

[Dining Hall]

Lá você lutará novamente contra três Khytynni Warrior. Veja o evento, você comerá a comida do cozinheiro, e o seu Hp estará novamente cheio (Eu não lhe disse para você entrar neste quarto só agora), e antes de você ir embora você irá ganhar 1 Fyrn Salve, depois Saia. Desça e então entre na porta que está a sua direita, Veja o evento onde você conversa com o Grand Khytynni.



Saia daquele quarto, e outro evento terá inicio. Volte e entre novamente no quarto, ao entrar Grand Khytynni perguntará se você quer entrar em Vault, responda que então ele pedirá que os dois Khytynni Warriors liberem a passagem para você, feito isso seu grupo irá subir os degraus em direção ao Vault.

[Vault]

Evento, continue ao norte (não há nenhum inimigo

aqui), pegue 1 Aether Drop á esquerda e a direita 500 gold e 1 Uhndrashi Helm, continue seguindo para cima e o chão desmoronará. Você irá cair em um lugar onde há duas 2 escadarias (uma ao norte, e uma ao sul. Estas pelo mesmo caminho). Suba pela escada do Norte, pegue o caminho de cima até o piso maior e o chão novamente começará a desmoronar. Você cairá em uma sala repleta de espinhos (The Pit??). Prossiga subindo os degraus. Agora, há três portas a frente e um grande switch ao seu lado.



Primeiro antes de tudo não vira a alavanca, somente entre no quarto da esquerda. Lá, abaixe a grande alavanca que está acima e então volte. Gire a alavanca, vá e entre no quarto do centro, e novamente abaixe a grande alavanca, e volte e mais uma vez gire a alavanca, e entre no quarto da direita, e repita a operação, vá para o quarto da direita siga e entre no Moon Valt, lá pegue 1 Defender Armor, 1 Defender Helm, 1 Defender Gauntlets e 1500 gold. Saia e siga para cima e no primeiro cruzamento vá para a esquerda, desça e entre na porta a sua esquerda, lá pegue 1 Khytinni Scythe. Não entre na porta a sua direita. Volte para o lugar onde há as 3 portas, vá para a da esquerda. Entre na porta, suba e no cruzamento suba. Veja o evento que aconfece logo quando você encontrar a Orb of Heavens, depois aparecerá a Valt Guardian e ela dirá que vocês precisarão passar por um teste final para poderem pegar a Orb, pois apesar dela querer que você leve a Orb, ela terá que lutar pois está presa por uma espécie de laço a ela. Então depois disso se prepare para enfrentar a Vault Guardian.

Vault Guardian: Hp aproximadamente 1000

Estratégia: Somente mantenha o ataque, utilizando os esquemas dados anteriormente que não será tão difícil.

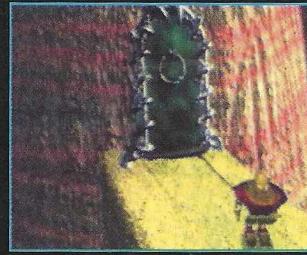
Nível Aconselhado: Harv-5 15, Xero 11, Clemett 7.

Depois da batalha ela restaurará toda sua energia e entregará a você a Orb of Heavens. Volte. Agora para

o lugar onde o piso que desmoronou, que por sinal voltou novamente ao normal (Isto é estranho, não é?). Depois que você voltar para Grand Khytynni, você terá de enfrentá-lo e a mais um Khytinni Warrior. Somente mantenha o ataque como dito anteriormente. Após a batalha você terá que escapar daqui em apenas 6 minutos. Aqui você enfrentará algumas batalhas, mas um lembrete o tempo nas batalhas não para, continua contando enquanto você perde tempo com os inimigos. (Por se você entrar em alguma batalha, só... FUJA!!!!!!!). Ao sair veja o lugar desmoronando, e em seguida vá para Uhndrashi Plateaus.

[Uhndrashi Plateaus]

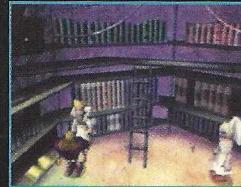
Ao encontrar o primeiro cruzamento, suba. Continue andando até você ache Artelier. Mas antes de que você possa entrar, você terá que enfrentar Earthstalker.



Earthstalker: Hp aproximadamente 900
Estratégia: Apenas ataque

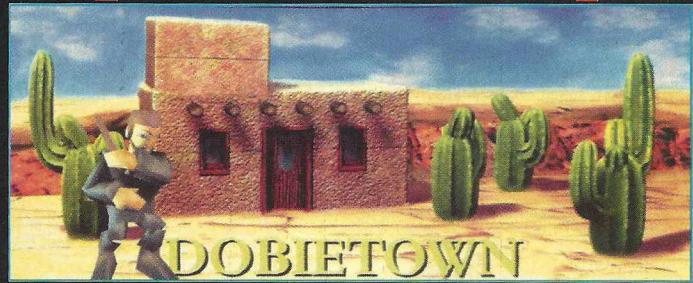
Nível Aconselhável: Os mesmos

[Artelier]



Entre e veja o evento. Entre na porta verde que antes e agora, siga para Dobietown. Que fica ao Sul de Artelier.

[Dobietown]



Veja o evento aonde você irá para uma taverna e Clemett reencontra um velho "amigo", que é Antonio, este fala que não quer que Clemett e seus amigos fiquem na taverna e fala para você se retirar. Ao sair você lutará contra 2 Whipmaster com 2 Arkose Thugs, ao derrotar os bandidos você entrará na taverna, e então Clemett perguntará a Antonio o que está acontecendo na cidade, Antonio apenas responde que o "Chefe" não quer mais ninguém aqui, e após alguma



insistência ele acaba abrindo o jogo, e fala que a cidade a algumas semanas foi tomada por bandidos, e a ordem na cidade está na mão deles, pois o prefeito e o xerife fugiram da cidade. E novamente

você terá que ajudar. Agora saia da taverna e vá para a casa ao lado no Hoggan's Trading Post, e venda ou compre algum desses itens se precisar:

Item	Custo
Barleyfiz	80
Armortrout	250
Hu'Chah	500
Lifeback	2750
Daro Root	175
Elixir of Oax	455
Aether Drop	750

Saia e fale com o homem que está sentado do lado de fora, e se quiser pague 5 gold para ele, e ele irá lhe falar uma dica, depois siga para o Jail e enfrente os bandidos, mate-os e siga para a direita e enfrente dois bandidos novamente mate-os, entre na casa, veja o evento, depois do evento você irá para o lado de fora e deverá enfrentar mais um bandido, logo depois veja o evento que passará, suba a escada e entre no quarto, no quarto entre na porta ao lado de onde você entrou para encontrar o Burke's Big Bad Weapons, lá venda e compre alguns destes itens se precisar:

Arma	Custo
Quillshot	300
Shattercone	6250
Burnsap	2500

Saia e siga para a esquerda, suba até uma casa e lá pegue 1 Aether Potion e 1 Aether Wafer, converse com Griffin e Sir Kent, volte para a parte principal da cidade, lá vá para a casa que está a esquerda da taverna e converse com Antonia e siga para Sleep Burrito se precisar repor suas energias, Agora depois de tudo pronto siga para a esquerda e enfrente mais dois bandidos, matando-os siga e entre na casa, e você descobrirá que o prefeito, está envolvido nisso apenas por dinheiro (Apenas??), e após uma breve discussão você é convidado para se retirar da casa, saia pois não é possível entrar na casa pois esta está trancada, volte para a parte principal da cidade e converse com Velvet Tongue, após conversar com ela (Apenas??)



temente ela é a mandante dos bandidos na cidade), você terá de enfrentá-la.

Velvet Tongue: Hp aproximadamente 700

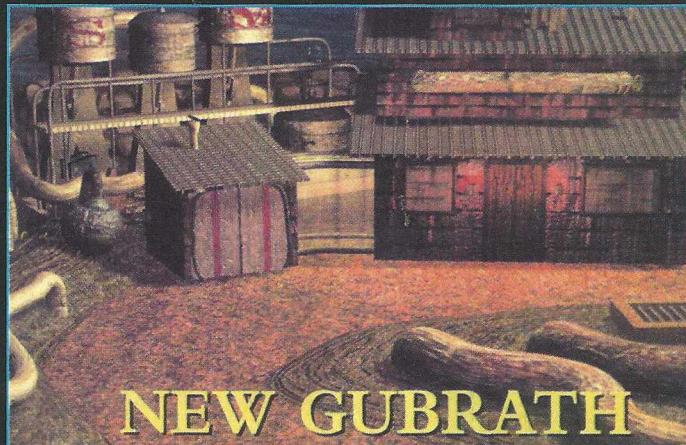
Estratégia: Somente mantenha o ataque, utilizando os esquemas dados anteriormente que não será tão difícil.

Nível Aconselhado: Harv-5 17, Xero 12, Clemett 9.

Após a morte dela você irá para a casa do prefeito Pudgins, quando descobre que todo seu plano está arruinado ele desmaia, e enquanto você conversa com seu empregado ele se levanta e se prepara para fugir, quando Sir Kent aparece na porta impossibilitando sua fuga e o prende, acabando com os dias de corrupção na cidade. depois do evento suba entre na porta acima, vá até a estante e aperte o botão (X) para abrir uma passagem secreta lá pegue 6970 gol, 2 Lifeback e Aether Wafer. Saia e suba a escada da esquerda, siga e entre na primeira porta e você pegará 1266 gold, 1 Matador Helm e 1 Ullk Oil. Saia e vá para a parte direita, lá desça e pegue 1230 gold, 1 Aether Potion e 1 Matador Gauntlets. Saia da casa do prefeito e vá para a cidade para ser saudado pelos moradores, depois de ser saudado, Antonia lhe entregará 2000 gold de recompensa. Mas, se você devolver a recompensa, você ganhará alguns itens bem mais úteis (Não que 2000 gold não sejam úteis, mas aqui neste caso é melhor ficar com os itens), como 1 Matador Helm, 1 Matador Gauntlets, 1 Matador Armor.

No Inn, você poderá descansar. Saia, e siga para New Gubrath (Á Sudeste de Dobietown).

[New Gubrath]



NEW GUBRATH

Você terá que ir para o Inn de gubrath (Que é a grande casa acima) para saber o que se passa naquela cidade (Antes suba até a parte mais alta da cidade e pegue 2 Barleyfiz e 1 Prodigy Gum). E você também poderá dormir (Aproveite é de graça e é uma boa oportunidade de curar seus personagens). Agora você precisará ir para a Gubrath Pokey, lá você terá que liberar seus amigos. Depois vá para a casa que fica a

Sudeste do Inn, porque lá você ganhará 1 Magic Battle Helm, 50 gold e 2 Aether Wafer. Agora vá para o Gubrath Mercantile,. Suba o degrau, e lá você encontrará Mrs Flamme. Fale com ela e você ganhará o Regulator. Pegue 1 Ullk Oil, 1 Nimble Mint, 1 Mila Jui-



ce e 1 Magic Battle Gloves. Agora vá para a casa de Clemmet (Que fica na parte esquerda da cidade), só que esta está trancada e o sistema de segurança não permite que ninguém entre, nem mesmo Cle-

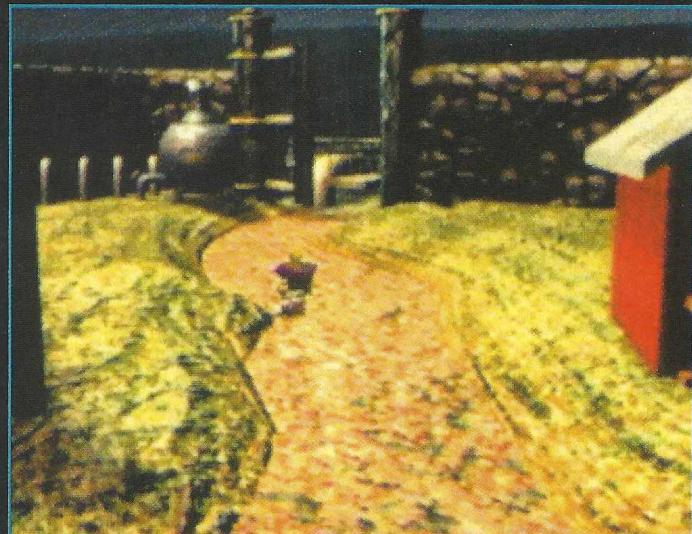
mett, saia e vá para o Hendy's Hand Wroughts e converse com Hendy para ele lhe emprestar Dual Burner para você resolver seu problema, saia e volte para a casa de Levy para pegar o Harmonic Projector e só então siga para a casa de Clemett porque só agora você poderá abri-la.

Antes de entrar na casa de Clemett, pegue 1 Basket, 2 Bat Milk, 1 Beans, 1 Berk, 1 Bird Eggs, 1 Wine e 5 Bolts. Ao abrir a porta, entre, suba a escada e vá para a esteira, você será mandado para uma sala, nesta sala pegue 5 Wire e siga pela porta. Entrando na porta você verá uma sala com o carro de

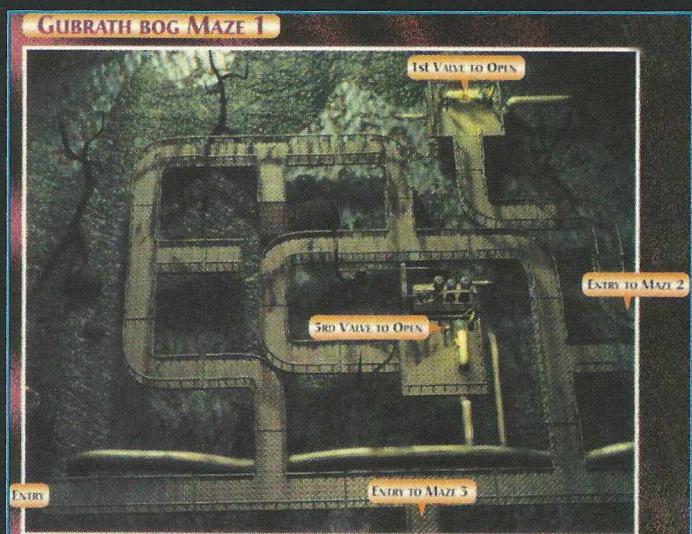
Clemett dentro (??), veja o pequeno evento e vá para trás do carro para pegar 1 Bolts, 1 Drill, 1 Driver, 3 Grease, 1 Hamer, 1 Mallet, 1 Nuts, 1 Paint, 2 Screwdriver e 3 Spanner, agora saia e vá para o elevador, que está ao lado da porta. Você será mandado para uma sala, nesta pegue 100 gold e 1 Lifeback, vá para a sala ao lado para pegar 10 Order Arrow, 5 Barley, 5 Flourm e 5 Wheat. Volte para a sala e aperte o botão (Aonde está escrito DO NOT PUSH), feito isso vá para o outro elevador e suba. Lá veja o evento e enfrente Stanley e Murph, a batalha não é difícil apenas use a tática descrita anteriormente. Depois disto Clemett irá apertar o botão que se encontra na máquina logo à frente, liberando a passagem para Bog Gate, pegue 1 magic Battle Armor. Agora saia da casa, e



sga para Bog Gate (no lado oeste da cidade). Você poderá ir para lá agora. Entre, veja o evento. No primeiro cruzamento escolha o caminho da direita, no segundo cruzamento escolha o caminho de bai-



xo. Agora, eu dou * para este lugar. Agora só siga reto, embora haja muitos cruzamentos, somente há um caminho certo (não se preocupe o caminho errado leva á um caminho bloqueado). Como ficaria complicado demais para vocês eu não estou dando a localização dos itens, apenas uma lista dos que você encontra: 1 Explorer Helm, 1 Explorer Armor Só continue o caminho (E tenha certeza de que Clemmet é seu point-man) até que você ache switchs, mova-os, para irem liberando seu caminho, são ao todo três switchs que



você terá que acionar para abrir o portão que estava trancado, depois disso apenas vá até o portão, que está no final do caminho, veja o evento.

Depois do evento, saia e você irá para o World map. Volte para Chunnel, você terá de passar p pela Gulbrad Wood primeiro.



[Chunnel]

Veja o evento onde Fessen recebe você, e pede para que descanse, pois os Mages não poderão atendê-lo agora, ao ir para seu quarto descansar, a busca com Xero e Harv-5 estará terminada. Então você muda automaticamente para Stinger e Windleaf.

!!! A busca de Stinger & Windleaf !!!

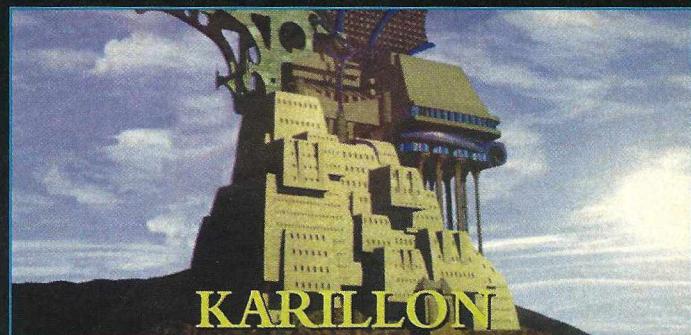
[Academia mágica]

Depois do evento, deixe Academia Mágica e volte para a passagem de Gogarin Keep para ir para Karillon.

[Karillon]



Entre e veja o evento. Logo depois do evento, vá para High Council (Antes vá para ao News Paper Office e pegue 1000 gold, pela sua historia),



onde Stinger entregará a Magi's Letter para o prefeito, e na cara diz que eles terão de chamar o povo de Eyre para ajuda-los, mas para isso deverão tocar os sinos que irão avisar a cidade. Saia de High Council, siga para a direita e suba e você chegará a Bell Tower.

[Tower of Bell]

Ao entrar em Bell Tower suba a escada e veja o evento, onde encontrarão Deathnoller, que provavelmente, está impossibilitando o sino de ser tocado. Depois do evento você o irá enfrentar.

Deathknoller: Hp aproximadamente 600 - 700

Estratégia: Stinger use ataque de dano duplo, e com Windleaf apenas ataque.

Nível aconselhado: Stinger 12, Windleaf 10.

Ao derrotá-lo volte para o High Council para falar dos ocorridos para o prefeito. Lá depois de tudo explicado, o prefeito pedirá para que você vá ao Hall of Windom para pegar o Clockworks Codex. Com o Clockwork Codex em mãos, volte ao túmulo de seu amigo fantasma e ganhe 1 Ranger Armor, 1 Ranger Helm, 1 Ranger Gauntlets, 1 Ranger Sword e 1 Reaver Scythe, depois siga para a casa de Liam e fale com ele, saia converse com todos e siga para a Bell



Tower, para consertar o sino, depois vá novamente para o Hall of Windom e siga para Upper Karillon. Lá siga para a entrada a esquerda do High Council. Quando chegar lá veja uma cena em CG



de Eyre a cidade voadora chegando á Karillon, e logo após essa cena, veja o evento onde um representante de Eyre desce e vem saber por que eles foram chamados, após as explicações serem dadas, ele diz que Stinger e Windleaf devem acompanhá-los até Eyre, ao entrarem na cidade você será levado para falar com os Elder Makers líderes de Eyre e depois que você terminar de conversar com os líderes de Eyre ande pela sala e pegue 500 gold, 1 Skeleton Key e 10 Flame Arrow. Saia e vá reto para a esquerda no Elevator, e vá para a Instrument Tower para pegar 20 Razordart, depois siga para o Work Area, você chegará a um cruzamento, vá pela direita, veja o evento e pegue 3 Pilj Syrup, volte e desça para pegar 650 gold,



saia e volte para o Elevator e vá até Recreation. Em Recreation, vá para a parte superior esquerda, que é o Equipment Deck, converse com Scotty, suba a escada e pegue

um Aether Wafer, saia e vá para a parte superior direita, lá você encontrará a Gadgetaria, aqui você poderá vender ou comprar alguns desses itens:

Item	Custo
Skeleton Key Lv3	15000
Ring of Helios	12000
Bloodcharm	12000
Spectre Ring	8750
2nd Chance	2000
Aether Wafer	4500



Saia depois de ter vendido ou comprado algum item e então siga para a porta que está na parte central na direita, lá você entrará no Stuart's Fine Weapons caso

queira comprar alguns desses itens:

Arma	Custo
Warblade	2200
Hawk Talon	225
Bloodthorn	200
Steel Arrow	75



Saindo, vá para a próxima porta Wilhelm's Armor Shop, pois ele tem as seguintes armaduras para a venda:

Armadura	Custo
Platemail Armor	700
Steel Gauntlets	350
Steel Helm	200
Royal Armor	63000
Royal Gauntlets	24000
Royal Helm	15000



Saia depois de tudo e desça para entrar na próxima porta, Lá acorde Harry que ficou inativo por oito anos, ao acordar e conversar um pouco com você ele terá esses itens para te vender:

Item	Custo
Fyrn Tonic	125
Pilj Syrup	400
Lifeback	2750
Elixir of Oax	350
Aether Drop	750
Aether Wafer	2250

Agora saia (Não você não terá nada para comprar agora), converse com todos e Desça, veja o evento, converse com Sammy, e pegue 10 Hawk Talon, saia volte para o Elevator e vá para Habitat, lá siga para o Hall of the Elder Makers, e diga que já está pronto para partir, feito isso uma cena em CG mostrando a cidade saindo, será mostrada. Depois saia e vá para Recreation, lá siga para o Equipment Deck, receba o treinamento de Scotty, e logo depois dele se despedir

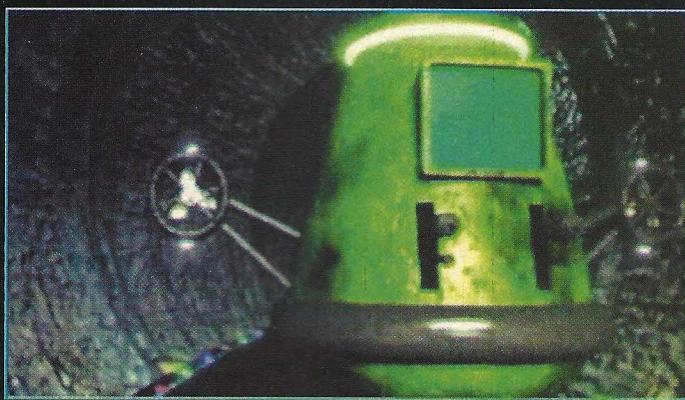
de você, uma cena em CG mostrará o submarino onde você está sendo arremessado ao mar. Logo após essa cena você verá uma tela dizendo:

PLEASE INSERT DISC 2

[Eyre]



O segundo CD começará com uma tela lhe explicando os comandos do submarino (Aqui vai uma breve explicação. O X serve para avançar seu submarino, o círculo e o quadrado servem para atirar, o triângulo serve para afastar seu submarino, os botões R2 e L2 servem para trocar de armas e o direcional para mover seu submarino. E as barras que estão na parte inferior da tela são Energia (Vermelha) e Munição (Azul).



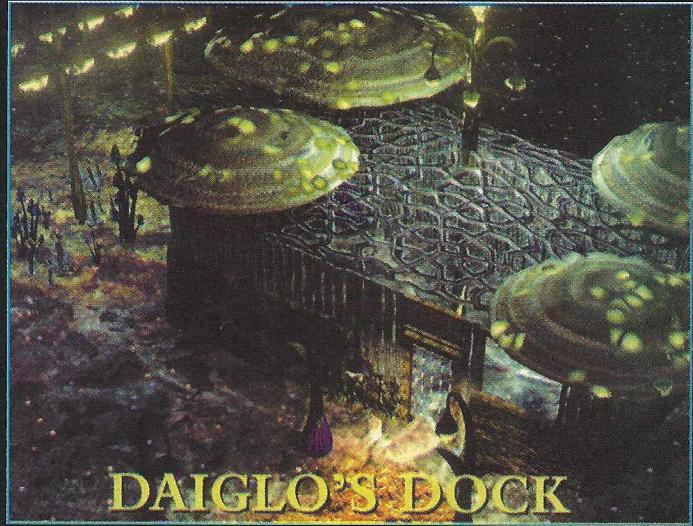
Tenha bastante conhecimento sobre o controle do submarino. O caminho a seguir é esse, siga reto e entre na porta, vá para a esquerda e entre em outra porta, continue reto e vá para a direita, vire para a esquerda e continue reto, entre em uma porta

e siga para a Segunda esquerda, mate a baleia e vá até o botão que está escrito exit. Saindo do submarino você irá para o Under World, veja o evento onde Stinger conversa com Windleaf, logo depois você irá para

a Diaglo Dock.



[Diaglo Dock]



Só um lembrete! A unidade monetária aqui não é gold, mas sim hexite.

Após a conversa com Diaglo você poderá pegar 250 hexite, 2 Wyld Root. E ao fundo da casa dele há uma Level 3 lock, use uma Skeleton Key Lv3 para abri-la e



a casa dele novamente. Aqui você poderá salvar seu progresso e descansar. Saia dai, vá para o World map (siga para sudeste para ir ao World map), e depois vá para leste bem a frente (Pays' Hom).



pegar 1 Travel Cloak, 1 Thievin' Gloves e 1 Incognito Helm, depois disso, saia da casa de Diaglo, veja o evento. Entre para

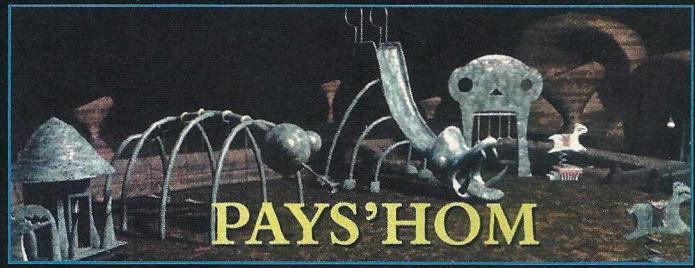
encontrará um cruzamento, siga para a esquerda, entre na casa e veja o evento onde você conversará com Ye ol Trat-mal, depois pegue 900 hexite, 1 Spellblind Helm e 1 Assassin Armor. Saia,

volte e siga para a direita, lá você entrará em The Temple para pegar 1250 hexite e 1 Tync Na'Sar. Agora saia e volte, siga para o caminho de cima, você encontrará outro cruzamento, vá pela esquerda e siga o



caminho, ignore a escada por enquanto, entre na primeira casa e veja o evento, saia e entre na próxima casa a Militant's House, lá você descobre que ali vivia o mentor que morava e ela fala de como

ele era, e que ela vai continuar lutando em honra dele, depois saia. Agora sim suba as escadas, e entre na casa. Esta casa é onde Jirina mora. Aqui você poderá descansar e salvar seu progresso, faça isso. Antes de sair, vá para o canto superior esquerdo e pegue 1 Psion Earrings, saia e vá para a casa que está abaixo, veja o evento e saia. Agora volte e siga para a direita, não entre na primeira nem na segunda casa (Não há nada lá), passe batido, continue e você lutará com um guarda. Vença-o e entre em Guardhouse, novamente lute com um guarda. Pegue 1 Assassin Gauntlets. Saia, e continue o caminho.

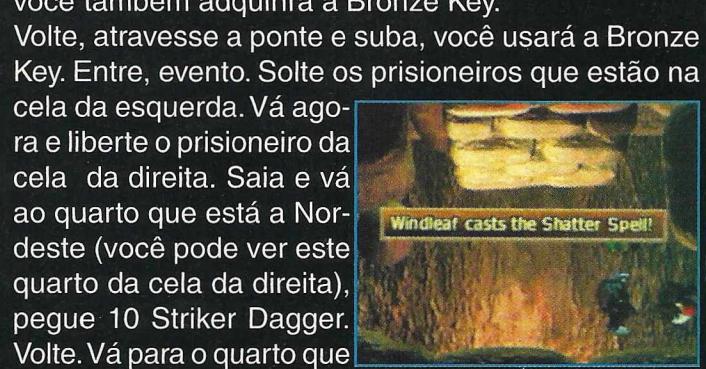


Lá chegando, você encontrará uma mulher, ela virá falar com você, e começará a fazer falsas acusações, quando você já está quase convencendo ela de que você não é isto que ela dizendo, aparecem 5 Hokun Dark Guards. Você agora

descobre que esta mulher se chama Jirina. Então depois disto você terá que lutar com 5 inimigos a batalha é fácil. Agora, depois de uma longa conversa com Jirina, pegue 25 Warspike, e então vá para a entrada a direita, cruze a ponte. Há uma cruzamento aqui. Escolha caminho que leva para o norte. Entre na casa, lute com o guarda. Então, pegue 150 hexite, 1 War Drink. Saia, continue indo para o norte, lute novamente. Continue e você encontrará outro cruzamento, escolha o caminho de baixo, desça reto. Agora ao chegar em uma espécie de parque, fale com Thiel-ma. Agora volte, e escolha caminho que leva para cima. Entre na casa um batalha contra dois guardas, pegue 10 War Arrow, continue reto entre na casa de Smithy e ele dirá que não precisa de seu dinheiro e que você está perdida, saia da casa. Suba a escada que está ao seu lado e apenas continue seu caminho, pela você

Finalmente, você chegará à mina. Veja o evento. Siga para o norte, veja mais um evento. Suba, continue o caminho e atravesse a ponte, prossiga até você ver outro evento, Lute com o guarda. Você verá mais um evento, onde dois prisioneiros são libertos, e você também adquirirá a Bronze Key.

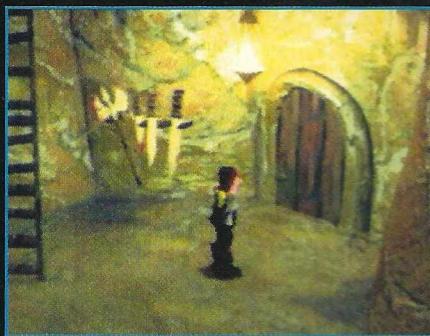
Volte, atravesse a ponte e suba, você usará a Bronze Key. Entre, evento. Solte os prisioneiros que estão na cela da esquerda. Vá agora e liberte o prisioneiro da cela da direita. Saia e vá ao quarto que está a Nordeste (você pode ver este quarto da cela da direita), pegue 10 Striker Dagger. Volte. Vá para o quarto que



se encontra no meio das duas celas e enfrente 4 guardas. Vença-os e siga para a esquerda, lá você encontrará duas portas, entre no quarto da direita, ao entrar não se move do lugar de onde você está siga para a esquerda e pegue 1 Aether Drop e 1 Fegglenut. Saia e vá para a porta ao lado, enfrente os dois guardas. Suba a escada e você irá para o Level Bronze Two.

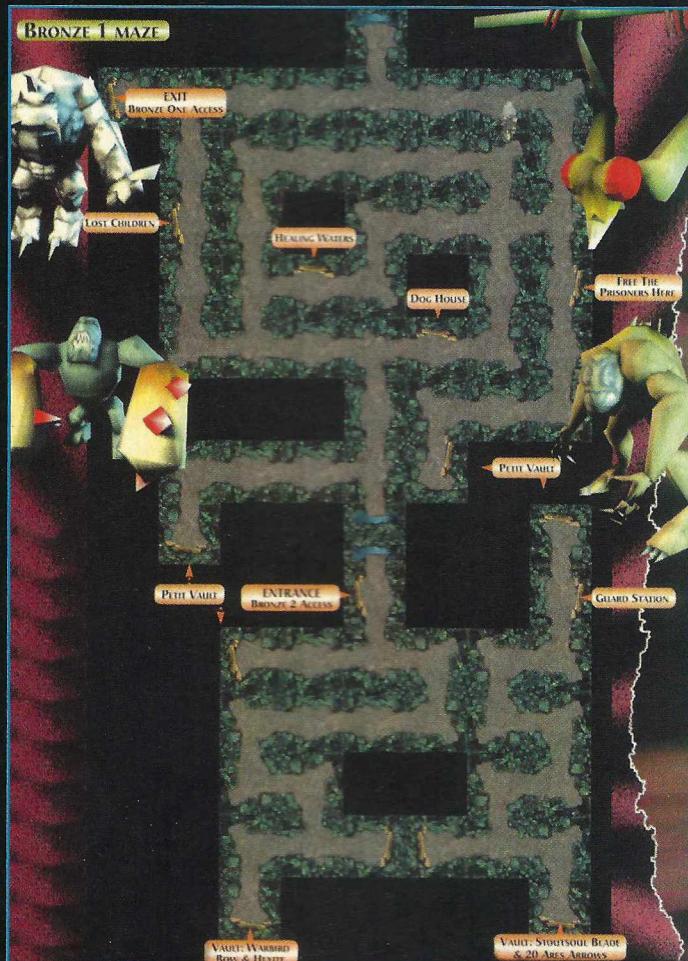
[Level Bronze One]

Veja o evento. E entre na porta. Siga e entre na porta que está a direita.



Lute contra um guarda, então veja libertar os prisioneiros. Entre no quarto que se situa a Noroeste, lute com quatro guardas. Saia e entre na outra porta. Você

irá sair em uma sala com duas portas, entre na porta que está acima, e lá você poderá descansar e salvar seu progresso. Saia e não vai ser possível entrar na porta abaixo pois ela está trancada, volte para a Work Area, lá desça e entre na porta. Agora você terá que



lutar contra um capitão e mais três guardas. A batalha é fácil.

Estratégia: Apenas ataque usando dano duplo com



Stinger e Jirina e com Windleaf use magias se necessário. Agora, depois da batalha o chão irá ruir. Siga o caminho de pedras e pegue 10 Ares Dagger, continue e então suba a primeira es-

cada. Você irá para o Level Silver One, siga em frente e no primeiro cruzamento siga para esquerda, no segundo apenas vá reto, e no terceiro cruzamento somente continue o caminho para pegar 10 Icespike, volte para o terceiro cruzamento e desça. Continue até que você veja outro cruzamento vá para a esquerda, novamente você irá ver outro cruzamento, desça, seguindo você irá ver outro cruzamento, vá pela esquerda, e desça para pegar 1 Aether wafer e 1 Lifedew. Volte para o cruzamento em que você desceu, e suba, e siga para a esquerda. Continue até você ver um cruzamento vá para a esquerda.

Andando você encontrará outro cruzamento, suba (entre na caverna (Não ha nada aqui exceto um evento)). Saia desta caverna, continue seguindo e entre na caverna novamente (Silver Two Acces Point) Chegando lá, suba a escada. E desça.

Continue o caminho, até você ver uma caverna, entre, pegue 989 hexite, Aether Wafer, 1 Toxnaught Ring, 1 Org Courage e 1 Org Wafer. Saia, continue o caminho até que você veja o primeiro cruzamento (Na parte de cima você precisará da Gold key para entrar, e a parte de baixo da Silver Key). Continue, quando ver uma caverna entre. Veja a conversa com os mineiros. Agora, desça, siga o caminho e entre na caverna. Lute com os três guardas. Vá para a entrada no canto esquerdo.

Vá seguindo o caminho até você ver uma caverna. Lá, veja evento e você pode descansar [para restaurar sua energia (caso seja necessário), e também poderá salvar seu progresso. Depois disso, pegue todos os itens que estão lá. Saia, e entre na outra caverna (Guarda Post), e lute com os três guardas (Isto já está ficando cansativo). Siga para a outra caverna. Veja o evento, e pegue 1 Mallet, 2 Pick e 1 Spikes. Continue o caminho e entre na caverna lá pegue 1 Infantry Gauntlets. Agora volte para Guard Post, lá, entre na porta a sua direita. Você encontrará um cruzamento, neste desça, e continue o caminho, até você encontrar uma caverna (Silver One Acces Point) desça a escada e desça. Saindo você encontrará um cru-



zamento, vá para a esquerda. Siga o caminho até que você veja um segundo cruzamento, neste vá novamente para a esquerda. Entre na caverna

(Treasure Room). Aqui, você pode restaurar sua energia e salvar seu progresso e pegar 15 Striker Arrow, saia. Volte para o segundo cruzamento e suba. Siga o caminho até que você veja o terceiro cruzamento, suba. Siga o caminho e você verá um quarto cruzamento, vá para cima. Lá entre no segundo Treasure Room e pegue 5000 hexite. Volte, continue pela direita. Siga o caminho até que você veja um quinto cruzamento, continue indo pela direita. Segundo você verá um sexto cruzamento, suba e entre na caverna. Lute contra um capitão e contra três guardas.

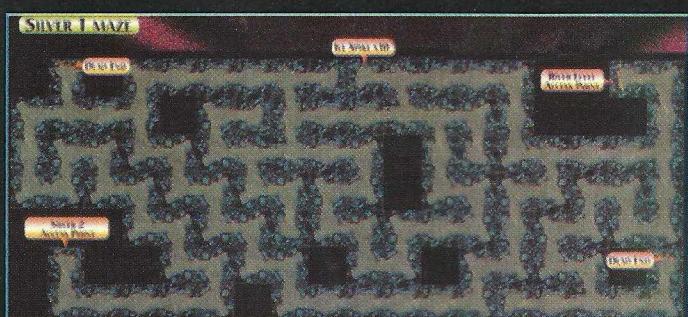
Depois que você os derrotar, você verá um evento onde Windleaf acha uma Silver Key.

Pegue o 325 hexite, 1 Infantry Helm e 2 War Drink, e volte para o sexto cruzamento.



você subir, você não poderá entrar pois precisará da chave. Sendo assim desça. No primeiro cruzamento vá pela direita, continue até que você veja novamente outro cruzamento. Vá pela esquerda e entre em Valt para pegar 1500 hexite 1 Warbird Bow. Volte e agora siga pela direita e não suba, continue o caminho para entrar em outro Valt para você pegar 4750 hexite, 1 Stoutsoul Blade e 20 Ares Arrow. Volte e agora sim suba, e continue até você ver a porta da caverna a sua direita, entre e lá você lutará com 1 guarda. Evento. Saia deste quarto, e então suba para a porta superior da caverna (Petit vault). Veja outro evento, e entre na porta a esquerda. Continue ao norte até você ver uma porta a sua direita. Entre e então você lutará contra dois 2 guardas, após isso você libertará 2 prisioneiros. Saia deste lugar. Suba e vá para a esquerda, continue e você verá um cruzamento, vá pela esquerda e no segundo cruzamento siga para baixo e você encontrará uma porta a esquerda. Entre, não há nada a se fazer aqui só um evento. Saia desça e siga para a direita até que você encontre um cruzamento que leve para baixo, vá para a esquerda no segundo cruzamento, desça e você achará a Petit Vault, lá Windleaf solta um Shatter Spell e abre a passagem, que

tem abaixo, pegue 500 hexite, 2 Aether Wafer, 1 2nd Chance e 2 Tync An'Sar. Saia e volte para o primeiro cruzamento, siga para cima, vá para a esquerda e entre na porta, lá você



Vá pela direita. Siga o caminho até que você veja um sétimo cruzamento suba. Siga o caminho até que você veja o próximo cruzamento, suba e entre na caverna (Outro Treasure Room). Pegue a Hexite. Volte, e vá para a direita. No próximo cruzamento desça. No outro cruzamento vá pela direita. Entre em caverna (outro Treasure Room). E pegue 1395 hexite e 1 Aether Potion.

Volte, desça. Continue o caminho e no próximo cruzamento suba. Você voltará novamente ao Silver Two Acces Point. Suba a escada, saia da caverna. Agora, volte para a porta que estava trancada e precisava da Silver Key, chegando a esse local entre no Silver One Acces, desça as escadas, saia e siga essa ordem: direita, baixo, direita e cima entre na porta (River Level Acces Point), desça a escada, vá para a direita e suba a outra escada e tenha acesso ao Gold Level One.

Ao subir entre a sua direita. Agora, o lugar é plenamente escuro (parecido com a Red Tom's Cave). Se

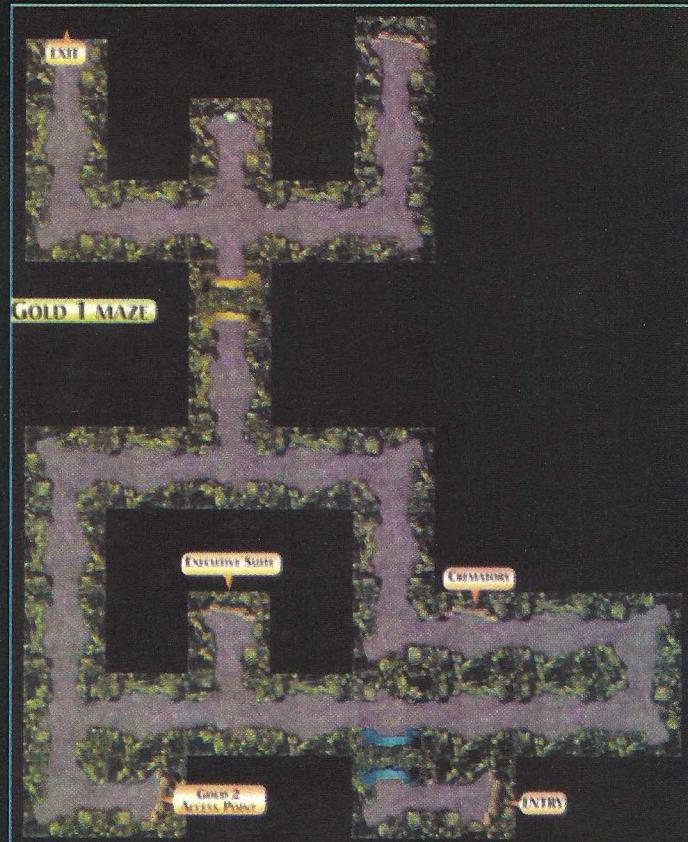




poderá restaurar O HP de seus personagens e salvar o progresso de seu jogo e poderá pegar também 3 Porf Jerk, 2 Banori Cheese e 1 Nectar. Saia desça e vá para a esquerda, suba e no último cruzamento vá para a esquerda novamente e você chegará ao Bronze One Access Point. desça a escada e vá para o Level Bronze One.

Ao chegar veja o evento, e siga para a esquerda. Vá até a porta para usar a Silver Key, depois disto ela estará aberta. Siga e no primeiro cruzamento vá para a direita e entre na porta (Crematory), veja o evento onde o escravo é liberto. Saia, e continue pela esquerda. No segundo cruzamento vá pela esquerda. Depois no terceiro vá pela direita. E no próximo suba, e entre na caverna. Lute contra dois Darg Org. Depois disso, você poderá recuperar sua energia e salvar seu progresso. Pegue 200 hexite e 3 Burvine Leaf. Volte para o cruzamento, e desça, entre na caverna(Gold Two Acces Point), veja o evento. Pegue 1000 hexite e 1 Toxnaught Ring, suba a escada.

Pegue 1 Toparri Salve, vá para a entrada a esquerda. Aqui desça, entre na caverna(Só há um evento para se ver aqui). Saia, e continue seguindo à sua direita. No próximo cruzamento suba. Entre na caverna da esquerda. Veja o evento e lute com dois Darg Org. Liberte as irmãs e pegue 2500 hexite e 10 Striker Arrow. Saia, continue subindo para pegar



10 Boltspike, 1 Imperial Armor, 1 Imperial Gauntlets e 1 Imperial Helm. Volte para o último cruzamento e vá para a direita. No próximo novamente siga para a direita. Novamente direita. Entre na caverna(Rookery). Veja o evento, ao subir ao Room of Infernal Machines, você terá que enfrentar um Darg Org. Vai ser mostrado um evento. E logo depois você lutará contra dois Darg Org Scientist. Ao terminar a luta você verá um evento, onde conseguirá a Gold Key.

Volte para o Level Gold One. Vá para esquerda para sair desta caverna. No primeiro Cruzamento suba ou vá para a esquerda caso você queira recuperar seu HP. No segundo suba, use a Gold Key.

No próximo cruzamento vá para a Esquerda. Entre na caverna, evento, lute contra quatro Darg Org. Veja o evento. Entre no tubo da direita para enfrentar Minelord.

Batalha com: Minelord

Minelord: Hp aproximadamente 600 - 750

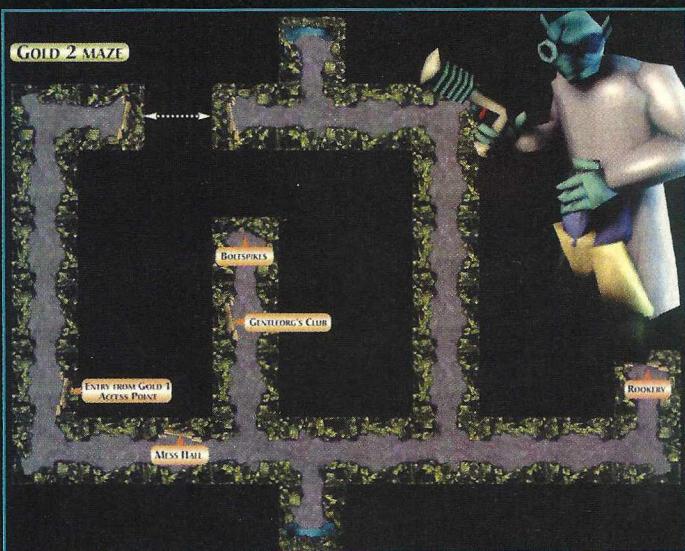
Estratégia: Stinger e Jirina: Dano duplo.

Windleaf: Ataque e cure os outros (se precisar).

Nível Aconselhado: Stinger 15, Jirina 7, Windleaf 12.

Evento. Depois de tudo vocês desmaiarão por causa do gás venenos, então Daiglo o encontrará e irá levá-lo para Old One's Adobe. Saia desta casa. E vá para fora da cidade. Antes que você saia, um evento irá ocorrer. Agora vá para o World map. Lá, siga para longe ao norte (Garrison). Ou então você poderá ir pri-





meiro para Michi Village (você poderá vir na Michi Village depois, por isso siga para Garrison agora) Salve seu jogo antes de ir para Garrison. Você enfrentará três Darg Org.

[Garrison]

Lute contra os três Darg Org, depois assista a outro

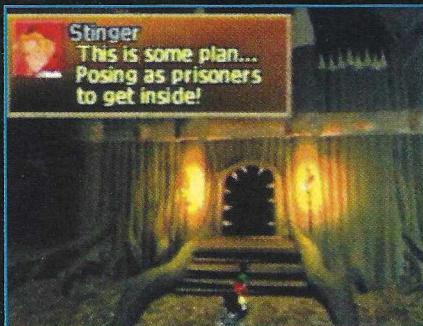
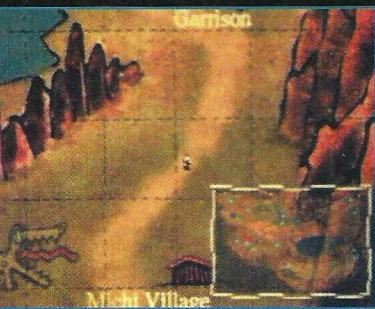
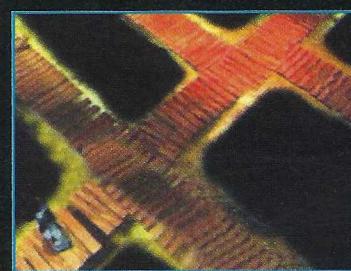
evento. Vá para acampamento de esquerda e converse com Smith, não vá para acampamento da direita (neste não há nada). Então siga para o acampamento que está a

situado na parte superior esquerda. Depois da pequena conversa, pegue 100 hexite, 1 Wyld Root, 1 Waken Powder e 1 Shine (a esquerda na caixa ao fundo). Saia, e vá para a Sarge's Tent, converse com Sarge e pegue 1 Lucky Striker, e entre na construção (A última entrada da cidade) e vá pelo caminho da esquerda. Este é o war room, desça a escada e veja o evento. Volte, e vá pela direita, você irá sair em Mess, veja o evento. Volte e agora suba. Siga a primeira esquerda. Aqui você poderá jogar um minigame. Para jogá-lo apenas vá até o computador e você poderá

jogar o minigame. O minigame é uma espécie de 3D shooting assim como Doom ou Duke Nukem (Estes são os comandos do game X serve para pular, o círculo serve para fazer as ações, o quadrado serve para atirar, o triângulo mais o direcional serve para olhar, os botões R2 e L2 servem para trocar de armas e o direcional para você se mover. E as barras que estão na parte inferior da tela são Energia (Vermelha) e Munição (Azul). Depois que você já tiver se divertido bastante Volte, e vá pela primeira direita, aqui é o Officer's Quarter, depois de ver o evento, saia,

mas não se esqueça de pegar 30 Stout Arrow, 500 hexite e 2 Oparri Salve. Saia vá para a parte superior direita e pegue 1 Earthbane Sword, 1 2nd Chance, 1 Nor Moss, 1 Life Bow, 2500 hexite, 1 NuBattle Armor, 1 NuBattle Gauntlets e 1 NuBattle Helm. Saia e vá para cima. Veja o evento. Agora volte e vá para a parte esquerda superior. Veja o evento,

Aqui você conhecerá Cerina e Taluna, desça e você verá um evento, logo depois do evento você automaticamente irá adormecer (Por causa do gás de Pogras). Então, ao acordar você verá dois amigos na mesma cela em que você está. Depois veja o evento aonde eles fazem um plano de fuga. Saia, lute com os dois guardas e vá para o local onde você encontrou Cerina e Taluna, desça para onde você achou Pogras e pegue 1 Deathguard Armor, 1 Deathguard Gauntlets, 1 Deathguard Helm, 5000 hexites e 1 Aether Potion saia. Então, vá para a saída. Quando estiver saindo, Pogras irá interromper a sua fuga, após a conversa você enfrentará Pogras.



Pogras: Hp aproximadamente 500 - 700

Estratégia: Somente ataque

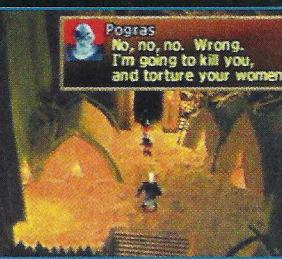
Nível Aconselhado: Stinger 15, Jirina 8, Windleaf 12, Veja o evento, veja a cena em CG de sua fuga auxiliada por Lou. (NOTA: Você



terá que colocar o disco um novamente nessa parte). Depois você será levado para Magic Academy. Lá, Fessen o receberá e dirá para você ir repousar, porque depois todos se reunirão para falar com Hellios. Depois todos estarão reunidos, os novos integrantes do grupo são apresentados, e então Hellios fala que os dois primeiros artigos para se fazer o Spell of Banishment, eles já o tem que é a Orb of Heavens, e o Natragor Codex, mas ainda faltam dois componentes, que são: o Blood of Mage King e a Essence of Chaos, logo após essas explicações seu grupo novamente se dividirá. (E antes que alguma coisa aconteça será mostrado um evento onde Mannhein, tem uma conversa com Damon Hokum, avisando seu senhor dos planos de Helios.) Mas só

que desta vez, os personagens do primeiro grupo são: Stinger, Windleaf, e Harv-5. o segundo grupo será composto por: Xero, Clemett, Jirina.

Depois disso, você novamente terá que dividir também os seus itens (É aconselhável que você monte um grupo mais ou menos equilibrado).



Karillon.

[Karillon]

Vá para o Newspaper Office, e após você contar a história receberá 1000 gold. Agora vá para High Council. Lá, você escutará a guarda soando o sino novamente. Depois disso, vá enfrentar os thugs, para faze-lo você terá que procurá-los, ou se quiser poderá ir para Upper Karilon



e espere aproximadamente 5 minutos (pode ser). Então, siga para a doca. Você irá ver que Eyre estará vindo. Veja a cena da cidade chegando a Karillon novamente. Bem, novamente você verá um longo evento.



Depois disso, você terá que explorar Eyre novamente. Se você já está pronto, siga para Bridge (Vá com o elevator, para Bridge). Lá, diga sim. E você verá uma cena em CG de Eyre partindo de Karillon. Agora, você irá ver Eyre no World map. Logo após, uma pane é detectada

e Eyre cairá no mar, (Veja a cena em que ela cai). Depois do pequeno evento, você retornará para o World map e irá ver Eyre flutuando em direção a cidade de Choire.



Desça para Recration. Lá, desça e saia de Eyre. Pague 5 gold, 1 Sweet Gum, 1 Kii Nuts, 1 Grease e 1 candy, então, fale com o homem que está do lado de fora de Eyre, e diga sim (E veja a cena em CG de você par-

indo no teleférico).

!!! Busca de Stinger, Windleaf e Harv-5 !!!

Você vai automaticamente aparecer no World map.

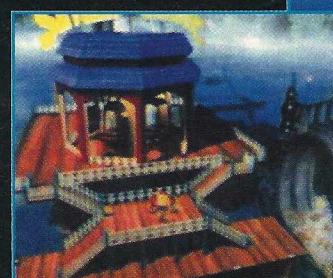
Agora Vá para Gogarin Keep. Logo que chegar a Gogarin Keep você conversará com um

homem (no lugar onde você enfrenta Gogarin Knight). Vá para o World map e siga para

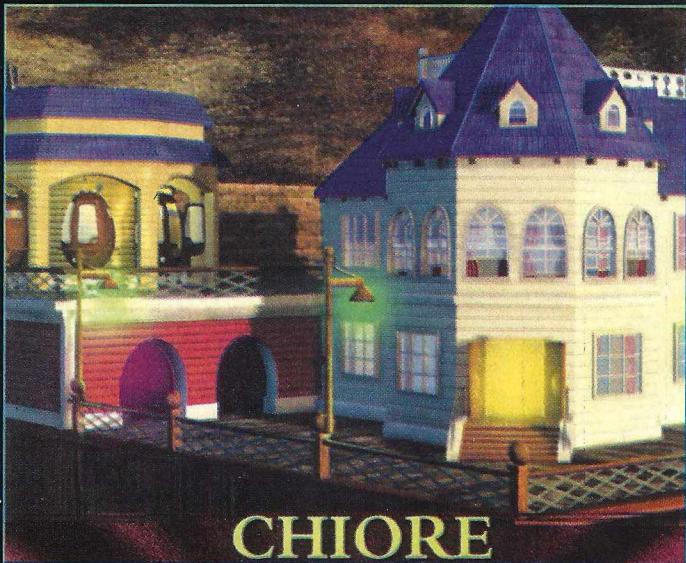
Xero. Harv-5... The Orb... Hand it to Helios.

homem (no lugar onde você enfrenta Gogarin Knight). Vá para o World map e siga para

Xero. Harv-5... The Orb... Hand it to Helios.



[Choire]



CHIORE

Evento. A primeira casa é um Hotel (e não outro Inn).



O custo de um quarto popular é de 500 gold por noite enquanto a cobertura custa a módica, a obsoleta quantia de 2000 gold por "noite" (Mas receba 5 Fegglenuts). Saia deste hotel, vá para a próxima casa.

A próxima casa é o Sailor's Saloon. Veja o evento. Saia, siga para a próxima casa.

A próxima casa é o Armory. Aqui você poderá comprar armaduras e vender as suas. Ai no Armory as coisas são realmente caras, veja o que eles possuem:

Armadura	Custo
Skirmish Armor	15000
Skirmish Gauntlets	6300
Skirmish Helm	2700
Battle Armor	20000
Battle Gauntlets	8000
Battle Helm	3600

Saia, e vá para próxima casa que é a Pappy's. A Pappy's é a loja onde se vende itens de uso normais, como estes:

Item	Custo
Fegglenuts	200
Kii Nuts	10
Desert Pear	125
Daro Root	105
Stank Moss	105
Mila Juice	105
Aether Wafer	2250

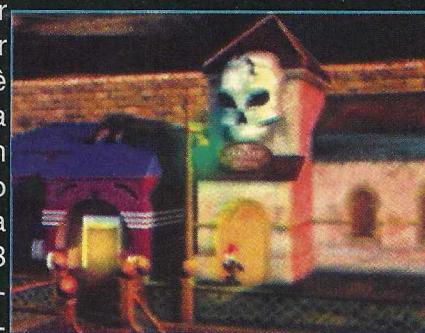
Saia, vá para a próxima casa (a Cat Claw).

Aqui, pegue 1 Nimble Mint, 1 Caviar, 1 Greencod e 1 Twine, e compre bows, arrows, swords, e daggers e o que mais você quiser, eles possuem estas armas:

Arma	Custo
Warbow	4000
War Arrow	93
Avenger	5250
Drake Talon	750

Saia, e siga para a próxima casa (a Pirate's Hangout). Lá, há um evento. Agora, há duas opções a se escolher. A primeira, é se você deseja pagar 3000 gold. E a segunda, é se você não deseja pagar os 3000 gold, mas deverá trabalhar no navio e em caso de perigo até defende-lo (nem tudo são flores na vida, chará). As escolhas dependem só de você (é melhor escolher em não pagar os 3000 gold, por dois motivos você economizará grana e não irá mudar em nada o rumo do game).

Saia, vá pela direita, e pegue 3 Jug e 10 Bottle. Então, desça os degraus. Continue ao Sul. Você verá Jacques (o homem com qual você fez o acordo). Diga sim (E você verá uma cena em CG, onde você está no navio em alto mar e vários pássaros passarão no céu). Então, agora você verá o navio no World map. Algum, tempo depois você verá que há outro navio atacando vocês (E depois verá uma cena em CG que mostra o navio afundando e você em um bote salva-vidas).



Tempos depois.....

Você verá um vento. Vá para leste, e pegue 1 Aether Wafer, 2 Ale e 1 Nor Moss. Volte e suba, lá você verá um evento onde você vê um Navigator, depois de falar algumas coisas, sairá correndo em direção norte. Siga-o, e novamente você o verá correndo a sua frente, você tenta alcançá-lo mas ele foge. Continue o caminho até que você verá uma escada em uma árvore, pegue 1000 Gold, 1 Paladin Armor e 1 Paladin Helm, suba a escada e você encontrará uma cidade na árvore.

[Voltaire Island]

Entre na primeira casa e veja o evento, saia e continue o caminho, entre na casa que está a sua direita

GAMERS

NÚMEROS ATRASADOS



Cód.: RG 09
Cada R\$ 3,80



Cód.: RG 22
Cada R\$ 2,90



Cód.: RG 27
Cada R\$ 2,90



Cód.: RG 28
Cada R\$ 2,90



Cód.: RG 29
Cada R\$ 2,90



Cód.: RG 30
Cada R\$ 2,90



Cód.: RG 31
Cada R\$ 2,90



Cód.: RG 32
Cada R\$ 2,90



Cód.: RG 33
Cada R\$ 2,90



Cód.: RG 34
Cada R\$ 2,90



Cód.: RG 35
Cada R\$ 3,50



Cód.: RG 36
Cada R\$ 3,50



Cód.: RG 37
Cada R\$ 3,50



Cód.: RG 38
Cada R\$ 3,50



Cód.: RG 39
Cada R\$ 3,50



Cód.: RG 40
Cada R\$ 3,50



Cód.: RG 41
Cada R\$ 2,90



Cód.: RG 42
Cada R\$ 2,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO



Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: RG 09 - Cada R\$ 3,80 ()
 Cód.: RG 22 - Cada R\$ 2,90 ()
 Cód.: RG 27 - Cada R\$ 2,90 ()
 Cód.: RG 28 - Cada R\$ 2,90 ()
 Cód.: RG 29 - Cada R\$ 2,90 ()
 Cód.: RG 30 - Cada R\$ 2,90 ()
 Cód.: RG 31 - Cada R\$ 2,90 ()
 Cód.: RG 32 - Cada R\$ 2,90 ()
 Cód.: RG 33 - Cada R\$ 2,90 ()

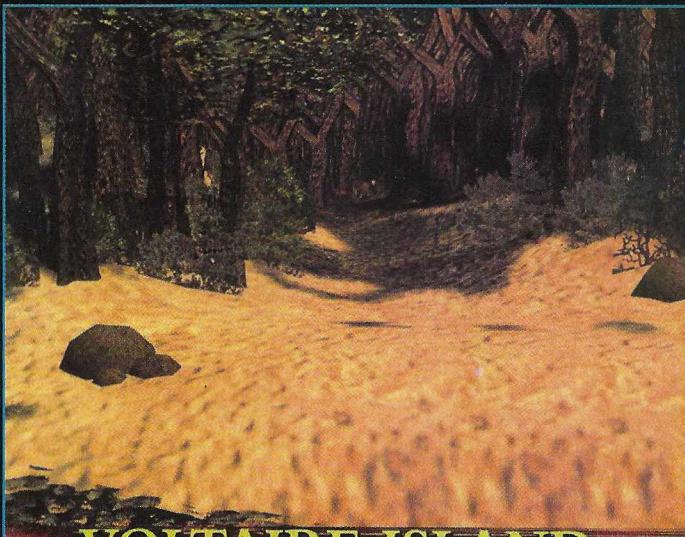
Cód.: RG 34 - Cada R\$ 2,90 ()
 Cód.: RG 35 - Cada R\$ 3,50 ()
 Cód.: RG 36 - Cada R\$ 3,50 ()
 Cód.: RG 37 - Cada R\$ 3,50 ()
 Cód.: RG 38 - Cada R\$ 3,50 ()
 Cód.: RG 39 - Cada R\$ 3,50 ()
 Cód.: RG 40 - Cada R\$ 3,50 ()
 Cód.: RG 41 - Cada R\$ 2,90 ()
 Cód.: RG 42 - Cada R\$ 2,90 ()

Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: ____ • Cep: _____

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (011) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.



VOLTAIRE ISLAND

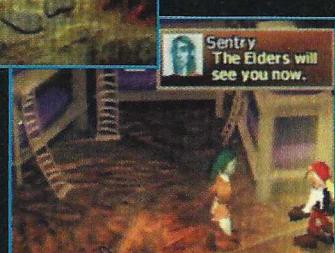
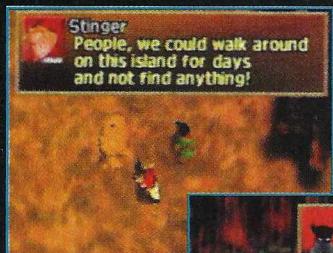
para ver mais um evento, saia e vá para a direita, des-



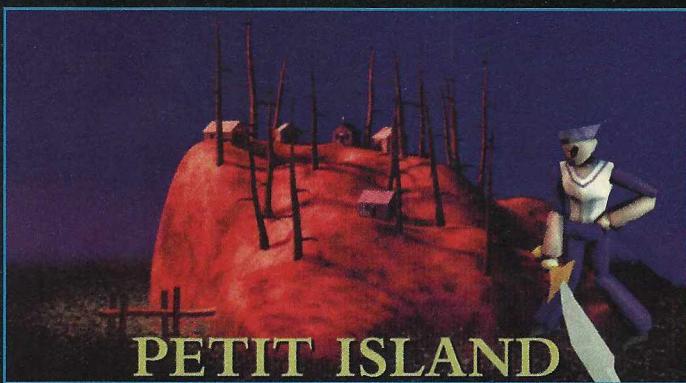
ça e você verá uma escada, suba-a para pegar 1 Dendrokim Armor, volte e continue descendo e você irá ver duas escadas, desça pela da esquerda e entre na Segunda casa para descansar. Quando acor-

dar você será levado para falar com o chefe do lugar, após a conversa, você enfrentará três traficantes de escravos.

O Hp deles/delas é algo em torno de aproximadamente 700. A batalha não tem muitas dificuldades. Então veja o evento. Você será capturado por Mannheim. Assista agora este loooooooooongo evento.



[Petit Island]



PETIT ISLAND

Depois disso, prossiga para a direita, então entre na casa. E caso queira compre algum desses:

Item	Custo
Barleyfiz	50
Fyrn Tonic	100
Pilj Syrup	2500
Deathcheat	2000
Elixir of Oak	455
Aether Drop	750
Ninble Mint	250

Saia, e continue subindo. Entre na primeira casa da esquerda. Evento onde você conversa com Captain Pyke, Riley e Green Jacques, e descobre que Stinger é filho de Erik Pyke e ao terminar a conversa pegue 500 gold e 2 Pilj Syrup, e vá falar com o

Captain Pyke. Então ao falar com ele você irá para um barco(Após a conversa você verá uma cena em CG mostrando seu barco ser abortado por um navio pirata). Então Captain Pyke irá se juntar a você (Provisoriamente) para que você lute contra três Battle Sailors. Você enfrentará essa batalha somente com Erik Pyke (sozinho). E depois você enfrentará mais três Battle Sailors novamente. Ao terminar essa batalha você verá Captain Varley, após a conversa com ele você terá de enfrentá-lo.

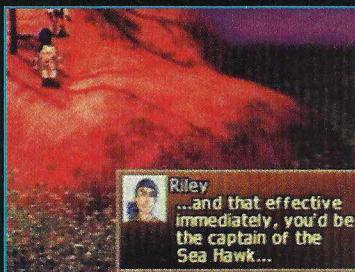
Lute com Varley: Hp aproximadamente 600.

Estratégia: Stinger e Pyke atacam com dano duplo.

Nível aconselhado: Stinger e Pyke 15.

Então veja o evento em que antes de morrer Captain



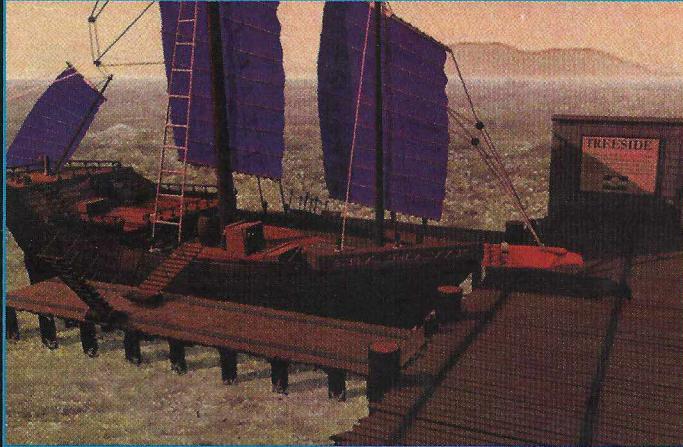


Varley, acerta Erik(he, he, he) com uma adaga envenenada, Stinger fica desesperado e ao ver Riley pede para que ele imediatamente traga uma poção para curar seu pai, Riley consegue isso a

tempo e Erik ficará vivo por mais algum tempo(ahhhh). Agora, suba e entre na primeira casa a sua esquerda, pegue 250 gold, 1 Bloodthirst e um Paladin Helm, e fale com Kona para descansar. Saia, vá para a casa da esquerda, e agora fale com o Riley. E pronto você agora estará velejando com o seu próprio navio.

Vá Norte até que você ache Treaside.

[Treaside]

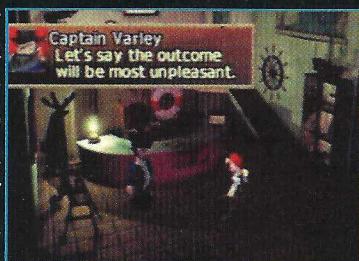


Chegando lá, da entrada vá duas telas para a direita (Armory), veja o evento, saia, vá para a Treaside Penitentiary que fica próxima ao Armory, outro evento, enfrente os dois Battle Sailors. Você vai se ver de frente para uma cela, e lá estão Windleaf e Harv-5, vá até lá



Mannheim
You...dare to
question me, lackey!

e abra a lockpick Lv1, para que os dois voltem para seu grupo, depois de soltá-los, saia. Siga uma tela para a esquerda, suba os degraus, evento. Entre na casa (a da porta principal). Enfrente três Battle Sailors. Será uma batalha fácil se seu nível estiver em torno de 15. Vá para a esquerda, veja o evento, e volte para seu navio. Fale com homem, e embarque novamente.



Continue para Sudoeste até que você veja Metaboline.

[Metaboline]

METABOLAS ISLAND

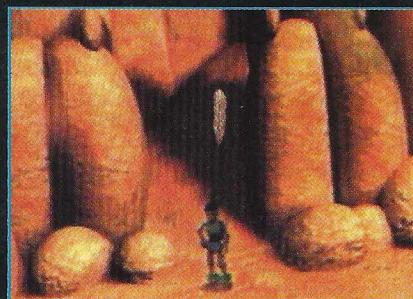
RANDOM ENEMIES ENCOUNTERED: •BARDWIG •RUMBLEWIG •FIREWORM •RISGAR



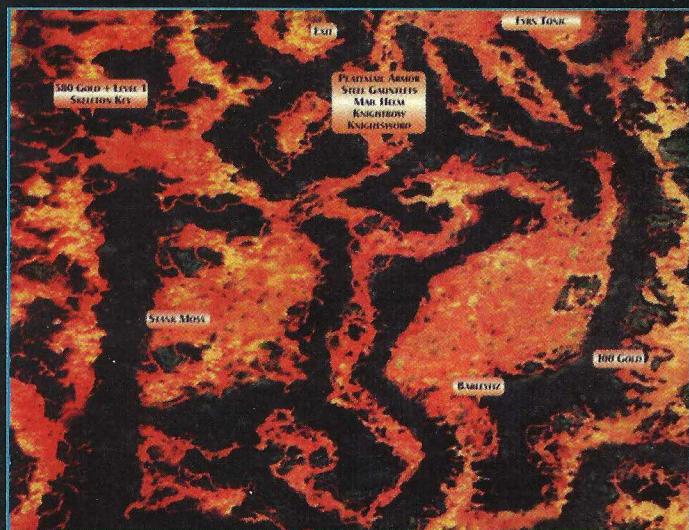
Ao chegar em Metaboline suba e siga até você se deparar com uma escada. Suba à escada, e prossiga seu caminho, evento.

Nota importante: Você terá que se lembrar do caminho, por que você precisará daqui depois.

Agora, siga até o primeiro cruzamento. Vá pela direita.



Pegue 100 gold. Volte e vá para a esquerda, no próximo cruzamento vá para direita, pegue 2 Stank Moss. Continue pela direita, pegue o caminho que sobe, continue e pegue 1 Platemail Armor, 1 Steel Gauntlets, 1 Mail Helm, 1 Nightbow e 1 Knightsword. No próximo cruzamento vá pela direita, no próximo vá pelo caminho da esquerda acima, Pegue 3 Fyrn Tonic. Agora, desça tudo e pegue 1 Bar-



leyfiz. Volte para o primeiro cruzamento desta tela, pegue o caminho da esquerda, e vá para cima, para chegar ao castelo. Veja o evento, e entre, lá dentro entre na porta da direita, suba as escadas e entre na primeira porta(A da esquerda), suba a escada e siga você irá encontrar outra escada desça e entre, você achará 10 War Arrow, continue e suba a escada, continue e você vai ver outra escada desça-a e então você irá encontrar Fire Stalker, logo após o evento você irá enfrentá-lo.



FIESTALKER'S LAIR

Batalha contra: Fire Stalker

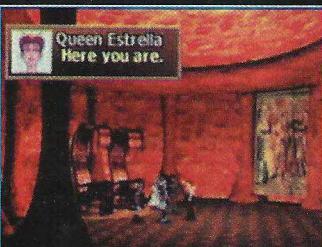
Estratégia: Stinger e Harv atacam com dano duplo e Windleaf ataca e cura quando necessário.

Nível aconselhado: Todos em 15.

Ao derrotá-lo, o castelo irá começar a ruir, a partir daí você só terá 5 minutos para escapar, volte, mas antes pegue 6750 gold, 2 Aether Drop, 1 Deathcheat



e 3 Huchah. Ao sair Harv se atrasa e Stinger e Windleaf voltam para buscá-lo (Veja a cena em CG onde o velho castelo é destruído para dar lugar ao um lindo lugar). Ao castelo ruir veja o evento onde se descobre que Harv-5 está morto, Windleaf olha ao redor e acha uma misteriosa pedra, e logo constata que ali está a essência de Harv, ela vai levar a pedra para que Clemett ou os Mages possam traze-lo de volta, Stinger apenas pega seu chapéu. O evento termina, vá revistar o corpo de Harv, ao fazer isso um guarda irá vir para prendê-lo pois você está sendo acusado de cometido um assassinato no pátio do castelo, então você será levado ao rei para ser julgado. Ao ser levado para julgamento, você será julgado pela rainha e não pelo rei, após a conversa você será levado para um quarto para descansar,

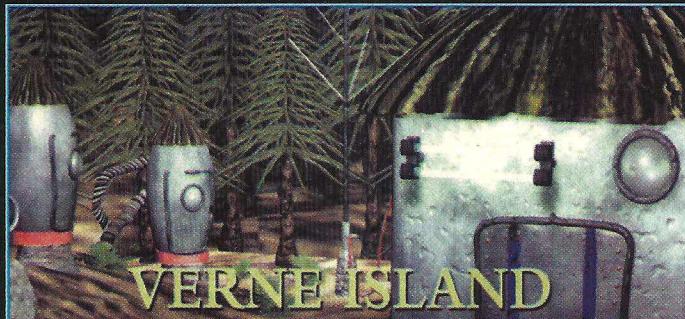


depois de descansar pegue 1 Royal Soldier, 1 Comando Armor e 1 Noble helm. Saia entre no quarto ao lado e converse com Castellan e antes de sair pegue 1 Paladin Armor e 10 Royal Arrow, saia. Vá para a esquerda veja o evento e ao terminar de vê-lo você irá sair, volte e pegue 150 hexite, 1 Basket, 1 Buttons, 1 Cave Silk, 1 Needle, 1 Perfume, 1 Soap, 1 Thread e 1 Wool. Saia entre no quarto ao lado, veja o evento com Jester e pegue 500 hexite e 5 Hexite Thorn, volte e suba a escada que tem ao lado do quarto onde você descansou, o Chamber of Mage King. Lá converse com a Rainha Estrella, e ela fala que você falhou em vir para cá, pois não mais existem Mage Kings e ter o sangue de algum seria impossível.



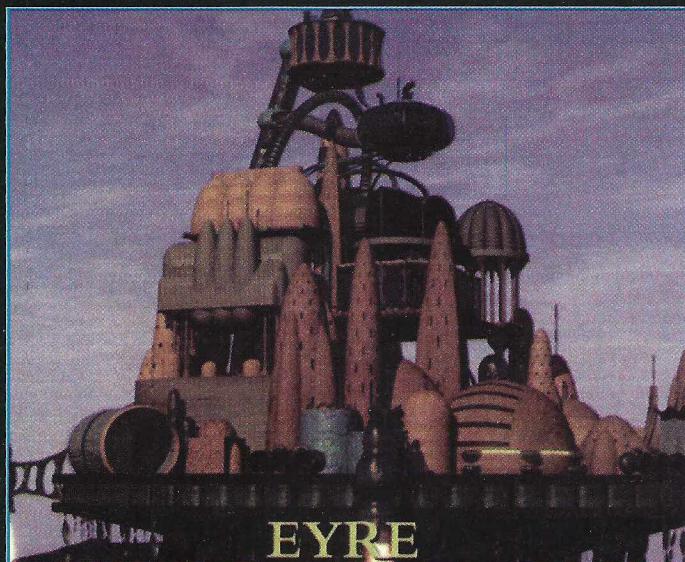
sível, Stinger fala que se não há um rei a uma rainha, e que o sangue dela poderia servir. Novamente ela fala que não vai ser possível pois seu sangue não é puro, e quando tudo parece perdido, o filho da rainha entra na sala e começa a chamá-la. Então a rainha para por um instante e olha para seu filho e diz: "Sangue de um Mage King...", "É claro, o sangue de meu filho.". Após essa descoberta a rainha irá fazer uma cerimônia de sucessão ao rei. E após todo esse trabalho o sangue é retirado, e você receberá o Blood of a Mage King. Saia vá para o World map. E siga para a Verne Island. A Verne Island se situa a sudoeste dessa ilha.

[Verne Island]



Evento, pegue 1 Still Life e 1 Amulet of Glory, entre na casa. Veja outro evento, pegue 1 Battle Upgrade, jogue o mini game. Se você vencer no mini game (depois que você derrotou o boss), você ganhará a pandora cauldron. Vá para o canto, onde há um elevador na parte superior esquerda. Veja o evento, pegue 1 War Overchargere 1 Stealth Boots. Saia e volte para Eyre.

[Eyre]



WORLD GAMES



Vá para Bridge, fale com Wallace, diga sim. (Na sua jornada, você verá uma pequena ilha, não é? Seu nome é South Cartoff Island).

Logo depois que você chegar à terra, vá para a Recreation. Continue desceendo até você sair. Saia desta cidade, vá para o Norte, para a Magic Academy.

[Magic Academy]



Entre, e veja uma cena em CG de duas criaturas sobrevoando a Magic Academy e atacando-a, segue-se um evento onde você encontra Hellios ferido e sua jornada terá terminado.

!!! Xero, Clemett & Jirina!!!

Vá para MOLE Crater (no canto Sudeste).

[Mole Crater]

Veja o evento e assista a cena em CG que mostra o veículo entrar na terra e sair em Garrison (Agora troque o disco 1 pelo disco 2).



[Garrison]



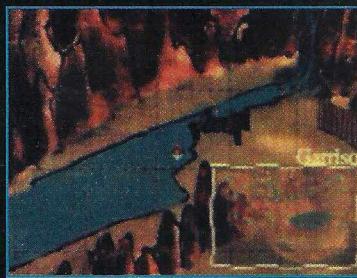
Evento, vá para o Commander's Quarter's. Lá, converse com o commander, veja o evento. Vá para Michi Village.

[Michi Village]

Ao chegar lá mate todos os Darg Org (os Darg Org estão correndo). Depois de matar todos vá Sharif's Shake e pegue 1 Michi Armor, 1 Michi Helm e 1 Venom Gauntlets. Vá ao Marqu's Shop e venda seus itens ou compre algum desses:



Item	Custo
Tuji Fruit	75
Kimiss	150
Nor Moss	1500
Lifedew	3025
Waken Powder	125
Pulspore	125
Sight Berry	125
Toparri Salve	350
Aether Drop	750
Nimble Mint	350



Então, volte para Garrison e fala com o commander. Depois, siga para o World map; vá para a esquerda, e faça uma pequena viagem de barco. Agora siga o caminho até que você veja as

Banori Caverns.

[Banori Caverns]

Evento. Agora desça a escada, entre na caverna. Lá, se você deve falar com todos os monstros, lá também você poderá comprar qualquer coisa (desde equipamentos a itens). Saia desta caverna depois que você comprar os itens que você necessita. Nb: as armaduras aqui são muito caras. Assim, se você puder, compre dois capacetes e no mínimo três manoplas.

A próxima casa à direita é um Inn (você poderá descansar aqui da próxima vez). Suba a escada, e entre na caverna. Veja o evento. Depois disso, pe-



gue o Warlord Helm está no canto superior direito (ele está atrás do armário). Saia, suba a escada, entre na caverna. Lá, converse com Dimnaak e 1 Barleyfize 5 Banori Cheese. Saia, suba novamente outra escada. Aqui, há duas cavernas. Entre na mais próxima.

Lá, siga para o topo desta caverna. Pegue a Skeleton Key Lv2 (você poderá vendê-la se você quiser). Saia, entre na outra caverna. Pegue 2 Chalk. Vá e entre na caverna acima. Pegue o item.

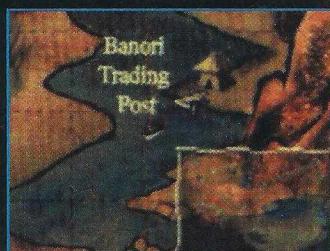
Saia, volte para a primeira que você encontrou aqui. Suba a escada, entre na caverna. Pegue 1 Ale, 1 Apple, 1 Banori Cheese e 50 gold. Saia, suba a escada, entre na outra caverna para pegar 3 Aether Drop, 1 Blood Fruit, 1 Doznaught Ring e 4 Toparri Salve. Saia, e siga para a próxima caverna. Lá você lutará contra um boss.

Earthstalker: Hp aproximadamente 800

Estratégia: Apenas ataque sem parar.

Nível Aconselhado: Xero 13, Clemett 11, Jirina 8.

Depois de derrotar este boss, você poderá descansar no Inn descendo todas essas escadas que estão aqui. Depois que você chegar ao chão, vá pela direita até que você passe por um guarda; entre na caverna. Agora você pode salvar seu progresso aqui. Então vá para o primeiro lugar que você encontrou aqui, entre na caverna. Fale com o Org do centro (Dashau). Diga sim e você jogará o terceiro mini game do jogo. Se você apertar quadrado, o jogo está terminado (você corre para fora). Se você apertar X, você atirará. Se você aperta círculo, você mudará o personagem que usará a catapulta.



Dica: Use Jirina (por causa que a pontaria dela é boa e não treme). Agora atire tanto quanto você puder, atire especialmente em todas as catapultas. Ou você poderá ter que destruir a parede. Depois disso, vá e você verá o evento. Enfrente a batalha contra o boss.

Venal: hp aproximadamente 600

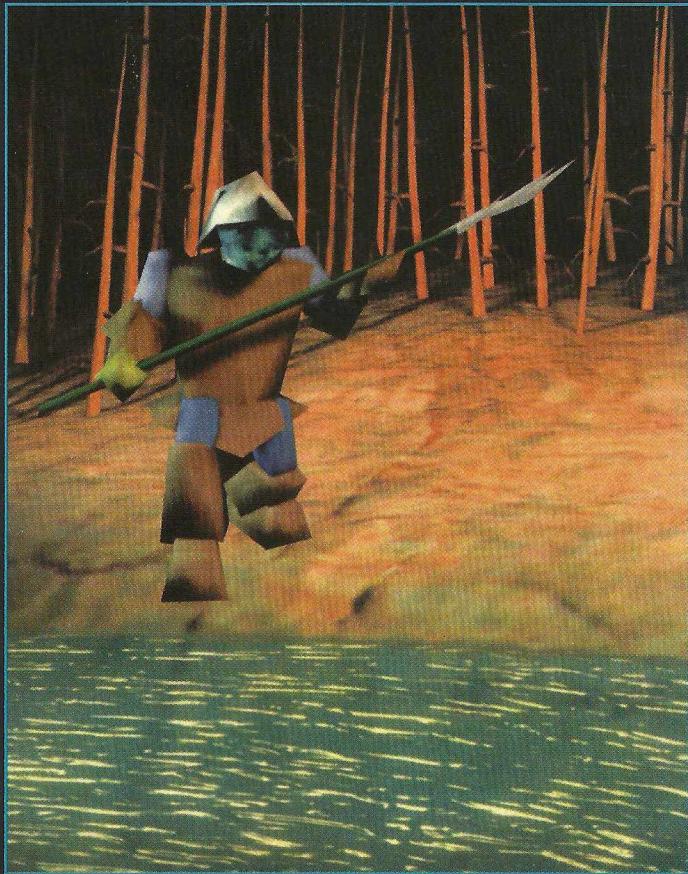
Estratégia: Apenas ataque-o



Nível Aconselhável: O mesmo

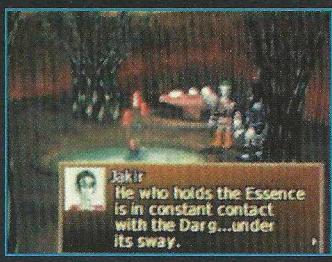
Evento, recupere seu Hp se você precisar. Vá para o seu barco, continue o caminho até que você ache Banori Trading Post. Lá, só há uma loja de itens. Você pode vender todos seus itens inúteis que estão com você até agora. Volte para seu barco, continue seu caminho até que você ache a Banori Tanglewoods.

[Banori Tanglewoods]



Evento. Vá pela direita, entre na primeira casa que está a esquerda. Pegue 2 Nimble Mint e 1 Skeleton Key Lv2 (no canto superior direito, é muito difícil de se ver). Saia e continue pela direita, não entre na casa. Não há nada para se pegar. Continue indo pela direita, e não entre na casa ao fundo.

Entre na casa que se encontra ao topo. Pegue o item que está a esquerda. Você poderá recuperar sua energia aqui de graça, basta falar com a mulher e dizer sim. Saia, não entra na casa à direita. Assim, volte para o cruzamento (na segunda casa),



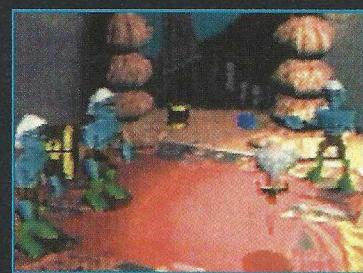
suba. Continue o caminho; E pegue 1 Toparri Gauntlets, 1 Toparri Helm, 1 Toparri Armor, 10 Numbspike, 3 Aether Potion, 2 Lifedew e 4 Gylberry. Agora saia desta cidade. E vá para o Keerg Camp.

MAS! antes de você ir para lá, salve seu progresso primeiro.



[Keerg's Camp]

Veja o evento. Lute contra quatro inimigos (Dois Darg Banori e dois Darg Org). Saia, entre no acampamento da direita. Lute contra três inimigos. Pegue 2250 hexite, 1 Vanguard Armor e 1 Cage Key. Caso você queira lutar com os inimigos para ganhar nível, você precisará explorar tudo para poder lutar contra todos os inimigos. Vá para o acampamento do canto superior direito, lute contra os três Hexit Golems, e pegue 1 Lifedew, 1 Nimble Mint, 500 hexite, 1 Tinderbox, 1 Torch, 1 Grease e 10 Sleepspike que estão lá. Saia liberte o prisioneiro para pegar 750 hexite e 1 Gylberry. Depois disso siga para o Keerg's Shrine



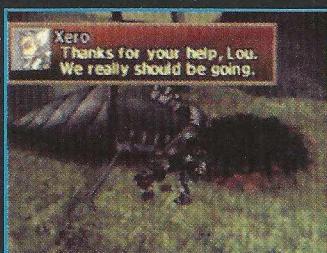
(Que é a Segunda entrada à direita), veja o evento, enfrente os criados de Keerg. Agora você nem terá que lutar com Keerg, pois ele irá morrer. Depois que Keerg morrer, você conseguirá a Keerg's Essence. Depois da morte de Keerg, todos os inimigos morrerão. Agora volte para Garrison.





Fale com Lou e diga Sim. Veja aquela cena em CG novamente. Mude para o disco um. Agora volte para a Magic Academy. E novamente veja a cena da destruição. Veja o evento onde Hell-

os, lhe passa as ultimas coordenadas antes de bater as botas. Você verá outro evento, onde Damon Hokum se glorifica dos ocorridos. Novamente seu grupo irá se dividir (Em Stinger, Windleaf e Jirina & Xero e Clemett), divida seus equipamentos, e escolha a busca de Xero e Clemett primeiro.



!!! Busca de Xero e Clemett!!!

Vá para Bene Brokul

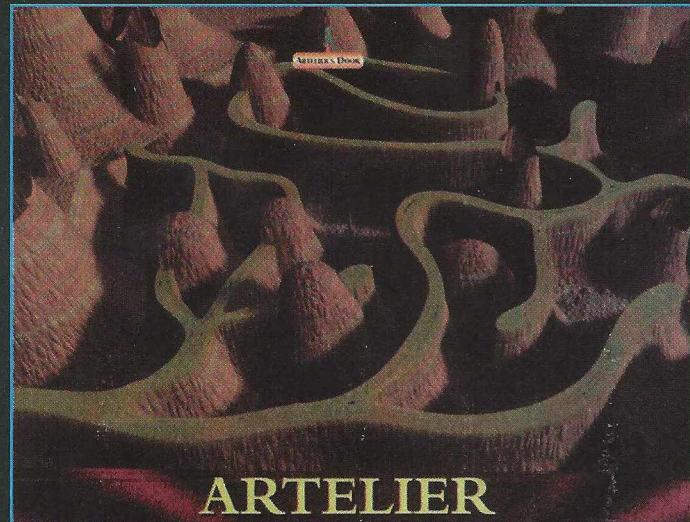
[Bene Brokul]

Continue até que você ache a cidade. Evento. Desça até chegar na caverna, entre nela e desça a escada de pedra, vá para a direita, veja o evento.; Diga sim se você estará pronto. E veja novamente a cena do planador.

[Uhndrashi Plateaus]

Vá pela direita, desça, siga para a esquerda, vá pela direita. Continue pela direita. No próximo suba. Continue indo para cima. Prossiga o caminho até você chegar a Artelier, lá você irá conhecer EarthStalker. Aqui, você terá duas opções a fazer. A primeira que é Matá-lo! ou a segunda que é para você ter piedade. Escolha matá-lo.

EarthStalker: Hp aproximadamente 700



ARTELIER

Estratégia: Apenas deixe Clemett matar-lo, e Xero apenas se defende.

Nível Aconselhado: Xero 15, Clemett 14.

Entre na caverna, suba a rede, veja outro evento. E consiga o Scroll of Silence. Volte, fale com o homem e diga sim. Agora você o planador voltando para o tremor leste.

Agora, você controlará a Stinger, Windleaf e Jirina em sua busca.

!!! Busca de Stinger, Windleaf e Jirina !!!

Volte para Karillon. Evento, vá para News Paper Office e receba 1000 gold por sua história. De lá vá para o Hall of Wisdom para receber a Orb of Heavens. Agora volte para a Magic Academy (mas não entre ainda. Desça para Anglerville).

Lá, vá para a direita, e continue seguindo o caminho, entre em Eye.

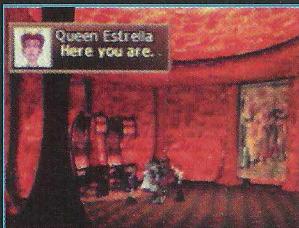
Lá, vá para elevator e siga para a Bridge. converse com Wallace e então diga sim. Agora saia da cidade para o World map com o barco. Continue seguindo para o Norte, até você achar Metaboline.

[Metaboline]

Siga o caminho, até você achar o labirinto (o lugar que antes estava com fogo). Siga até você achar o caminho de saída. Ao achá-lo você lutará com FireStalker.



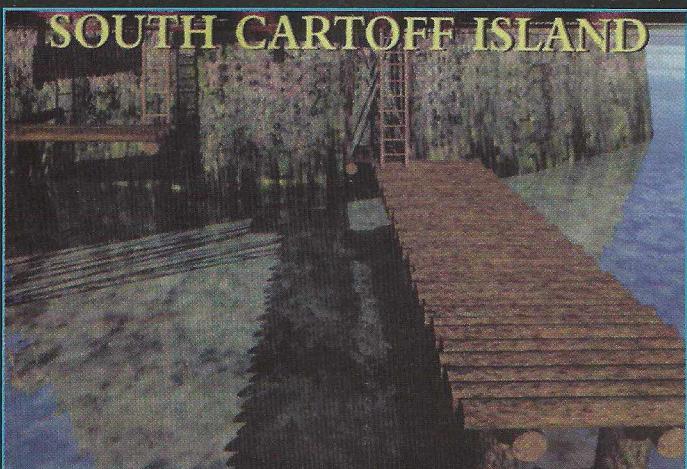
A batalha é fácil. O Hp dele aproximadamente 1500. Após derrotá-lo veja o evento, e entre no castelo, suba e entre na sala do trono. Veja outro evento, e neste evento você ganhará o Metaboline Tablet.



Esta é sua última visita a este castelo. Vá para World map e volte para Eyre. Evento.

Veja o planador novamente. Você vai ver seu grupo se unir e novamente ser dividido.

[South Cartoff Island]



Siga reto, suba a escada. Vá para a esquerda, desça a escada, vá novamente para a esquerda e suba as escadas, agora continue até você alcançar o topo. Ao chegar ao topo você verá Mannhein, ele chamará Wingedstalker, e então você vai ter de enfrentá-lo. Derrotando-o Mannhein irá fugir e chamará Wingedstalker novamente.



Wingedstalker: Hp aproximadamente 1000
Estratégia: Apenas ataque
Nível Aconselhado: Todos em 15

Depois que você lutar as duas vezes com Wingedstalker, você vai automaticamente voltar para Eyre. Agora faça a busca de Stinger, Windleaf e Jirina primeiro.

Saia de Eyre, vá e suba até você alcançar o topo, vá e pegue 500 gold e 1 Skull of Nagillig. Deste ponto você irá seguir até entrar na caverna. Vá pela direita até que você tenha de mudar seu disco um pelo disco dois. Veja o evento, então seu grupo se divi-



dirá novamente. Escolha novamente Stinger e o grupo em questão, depois escolha a primeira opção para ir para Emperor's Road. Depois de você escolher essas opções, divida agora seus itens.

!!! Busca de Stinger, Windleaf e Jirina!!!

Vá para a esquerda, continue até que você desça a escada. Desça todas as escadas até que você chegue ao térreo. E não se esqueça de pegar 2 Kimiss, 1 Bucket, 1 Hammer, 1 Mallet e 1 Pick. Siga o caminho, veja o evento. Continue o caminho até que você saia para o World map. E só depois disso que você irá saber onde você estava até agora (você estava em Big Mesa). Agora desça no mapa, não vá para a direita. Vá e desça para o Wylden's Council Building.

[Wylden's Council Building]

Evento. Lute contra quatro Darg Orgs. Veja outro evento. E depois disso, siga para a Main Entrance.

[Main Entrance]



Evento; Então lute contra dois Darg Org. Veja mais um evento; Pegue 1 Shine, 1 Spinepears e 1 Sight Berry. Entre na porta. Evento; Agora vá pela direita, e



pegue 500 hexite e 2 Wyld Root. Vá para o Grand Hall. Siga para o próximo quarto. Suba os degraus. Continue e entre no quarto acima. Vá pela direita, e entre no quarto da direita. Vá em entre no quarto

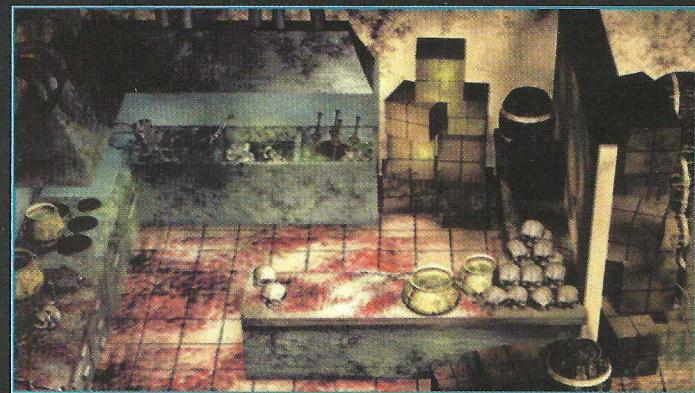
(Lair). Prepare - se antes de entrar nesta porta. Por que aqui você enfrentará Vrita.

Vrita: Hp aproximadamente 1000

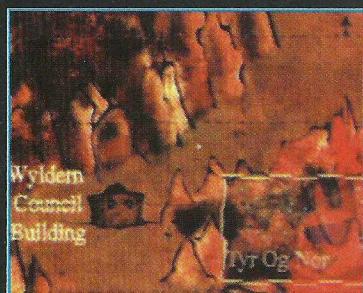
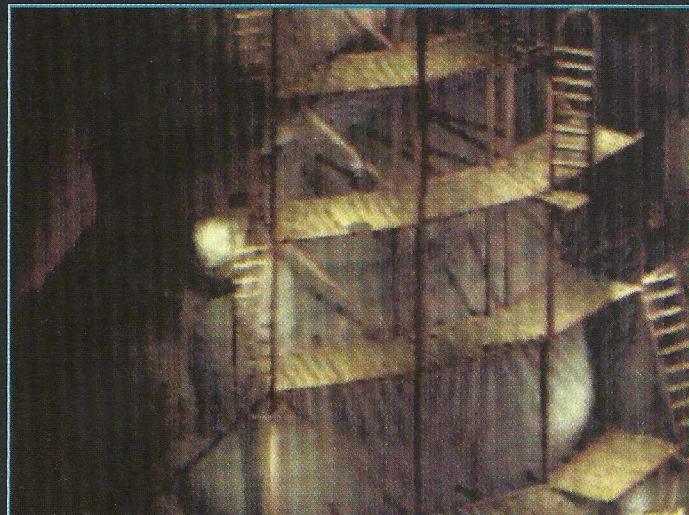
Estratégia: Apenas ataque

Nível Aconselhado: Todos em 15

Depois de derrotar Vrita você automaticamente irá para o World map. Continue descendo, e entre em Cyl Og Sul. Salve seu progresso antes entrar nesta caverna.



[Cyl Og Sul]



Evento. Lute contra dois Deathbots. batalha fácil. Desça e vá para a esquerda para entrar em The North Tower. Evento. Lute contra dois Darg Org. pegue 10 Mortis Arrow. Desça e você será chamado pela criança para entrar na igreja, e passará para a busca de Xero.

para entrar na igreja, e passará para a busca de Xero.

!!! Busca de Xero e Clemett!!!

Faça o mesmo que com Stinger. Vá para a esquerda, até você descer as escadas. Desça as escadas e você deverá sair de Big Mesa. Desça, vá pela direita, e entre em Followers of Nagruk.

[Followers of Nagruk]

Evento. Desça. Vá pela direita. Desça. E novamente vá pela direita. Enfrente dois Darg Banori. Vá para a direita, suba para pegar 20 Fear Arrow. Desça, veja o evento. E tenha uma batalha contra Nagruk.

Nagruk: Hp aproximadamente 1000

Estratégia: Apenas ataque

Nível Aconselhado: Todos em 15

Depois de derrotar Nagruk, você irá automaticamente para o World map. Vá para a esquerda e entre em Cyl Og Sul.

[Cyl Og Sul]

Evento; Lute contra dois Darg Org. Siga para a igreja. Você vai ser chamado pela criança. Veja outro evento, onde seu grupo se junta mais uma vez e lá Clemett, consegue recriar um corpo novo para Harv-5, e agora o robozinho agricultor está de volta.

Depois de muito planejamento...

Evento. Agora o grupo se dividirá novamente.

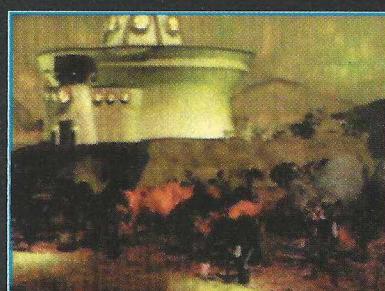
Primeiro grupo: Xero, Clemett e Jirina.

Segundo grupo: Stinger, Windleaf e Harv-5

Escolha primeiro o grupo de Stinger. Agora, devida seus itens.

!!! Busca de Stinger, Windleaf e Harv-5 !!!

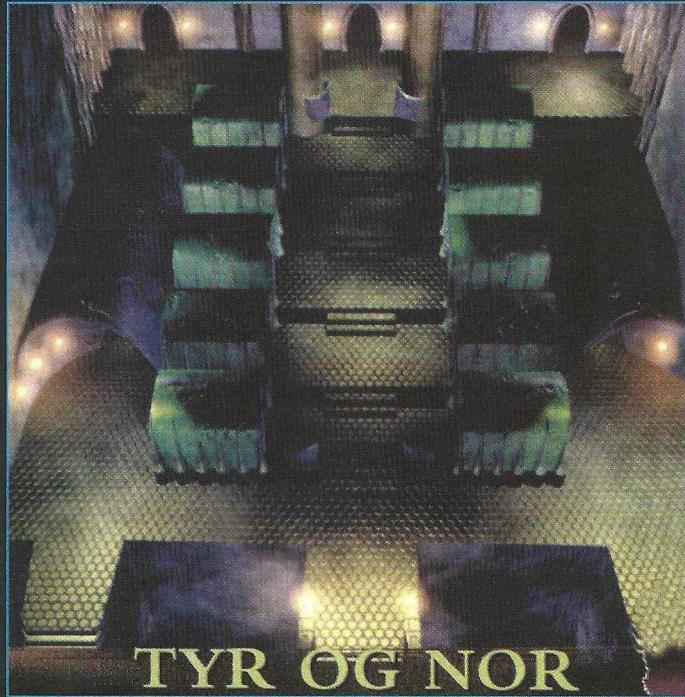
Agora, Aperte Triângulo, e veja o novo visual de Harv-5. Agora siga para Remains of a Smithy. Fale com Tena, e consiga 5 Ares Arrow e 10 Omega Arrow. Saia, e entre em Mill House, lute contra um Darg Org e um Deathbot. Não entre na cabana que se localiza próxima a esta. Vá para a esquerda, entre na South Tower.



Lá dentro pegue 1 Omega Bow e fale como homem. O homem sairá desta torre. Saia, vá para a esquerda, entre na cabana. Pegue 1 Foesbane Sword e 10 Omegaspikes. Saia. e

siga para Chantry e saia pela porta dos fundos. Vá para a entrada com a luz verde e então entre em Tyr Og Nor.

[Tyr Og Nor]



TYR OG NOR

Pegue 10 Dung e 2 Elixir of Oax, siga e pegue 5 Compost e 1 Lifeback. Suba, veja o evento, vá e entre na entrada acima. Vá para a direita, e entre na porta continue seguindo até uma porta entre. Lá veja outro evento. Nesta sala há três portas, vá para a porta da esquerda. Veja o evento e enfrente Grimsmeer.

Grimsmeer: Hp aproximadamente 1000

Estratégia: Ataque total

Nível Aconselhado: Todos em 15

Evento. Pegue 1 Omega Scythe, então continue indo

para o próximo quarto. Evento, do ponto de partida vá para a direita, entre no primeiro quarto. Lute com dois inimigos. Saia, e entre no próximo quarto. Lá você pode restaurar seu HP e salvar seu progresso.

Agora saia e entre no próximo quarto. Enfrente duas batalhas e pegue 1 Hexite Sword, 5 Hexite Thorn e também a Emperor Key. Saia; caminhe para cima, desça e entre no primeiro quarto que você irá ver.

Lute contra dois Darg Org. Saia e entra no próximo quarto. Enfrente uma batalha, e consiga a Empress Key. Saia e entra no próximo quarto. Aqui não haverá



nenhum inimigo. Somente pegue 1 Ale, 1 Nuts, 1 Oranges, 1 Spinepears, 1 Stank Moss, 1 Aether Drop, 1

Shine, 2 Fegglenut, 1 Porf, 1 Sweet Gum, 1 Apple, 2 Wine, 1 Grenencod e 1 Candy e siga para entrar no quarto central (a porta grande). Antes disso, primeiro recupere seu HP, e salve seu progresso.

Evento. Vá e entre na porta. Não há nada no quarto da esquerda, somente um evento.

Saia e entre no quarto da direita. Lute contra os três Deathbots. Saia e entre no quarto central. Lute novamente com três Deathbots. Siga e entre no quarto que está situado na parte superior esquerda. Veja o evento; Então pegue 4 Hu'Chah, 2 Aether Potion, 2 Lifedew e 2 Fyrn Tonic que estão aqui. Se você quiser, salve seu progresso antes (eu sugiro que você salve seu progresso).

Damon Hokum: Hp aproximadamente 1000

Estratégia: Somente ataque

Nível Aconselhado: Mesmo

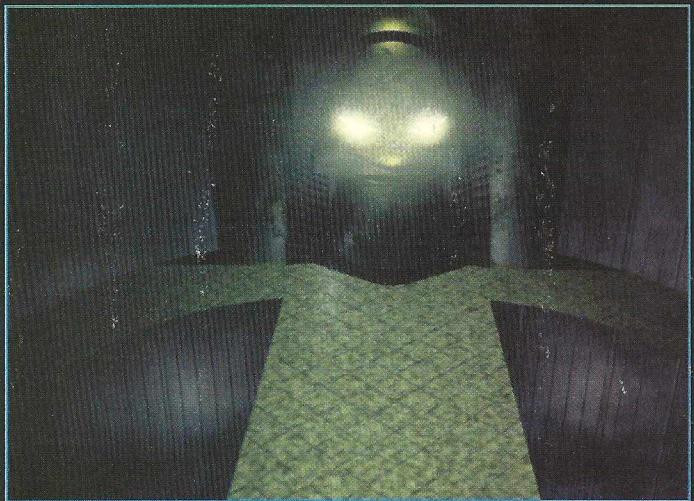
Enquanto isso... (você irá para a busca de Xero)

!!! Busca de Xero, Clemett e Jirina!!!



Saia desta casa, vá para a outra entrada que emite uma luz verde e entre em Tyr Og Nor. Evento. Vá pela direita, entre no quarto. Enfrente os três inimigos. Saia, volte para





a entrada, pegue o caminho da esquerda. Entre no quarto.

Lute contra um inimigo, evento. Agora pegue 1 2nd

Chance, entre na porta a esquerda, evento. Lá Clemett achará a Master Key. Agora você poderá recuperar sua energia aqui (diga sim se você quiser). Depois de pegar 3 Blood Fruit, 4 Desert Pear, 2 Kii Nut-

se 20 Ares Arrow, saia e vá para o escritório. Agora



entre no próximo quarto. Lute com quatro inimigos. Então pegue 20 Royal Arrow. Saia, desça os degraus, desça então a direita. Você verá um item brilhante. Pegue-o. Depois disso suba os degraus e entre na porta do centro usando a Master Key. Veja o evento e entre no quarto. Evento.

Siga reto até você ver uma luz verde à sua esquerda. Lute contra dois Darg Org.

Saia e do seu ponto de partida apenas suba então entre para a esquerda (aonde tem uma luz verde também). Aqui você pode recuperar sua energia e salvar seu progresso. Saia e vá para a porta central. Agora

prossiga para cima. Evento, ande Mannheim aparece e diz que a morte de Hokum foi planejada por ele, por que agora ele triunfará e o mundo clamará a volta de Hokum, quando ele governar. Depois disto você irá enfrentar Mannheim.

Mannheim: Hp aproximadamente 1000

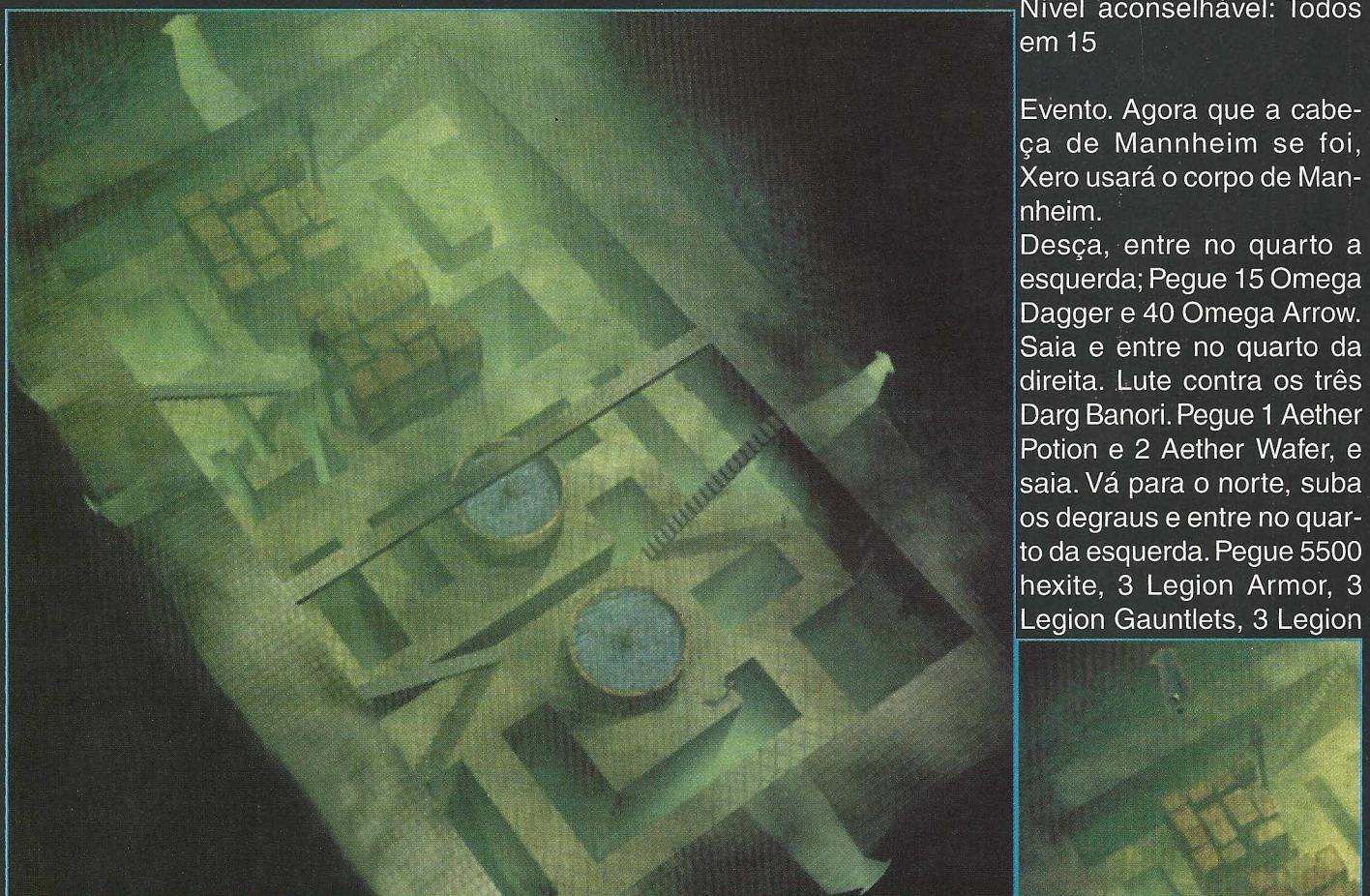
Estratégia: Apenas ataque

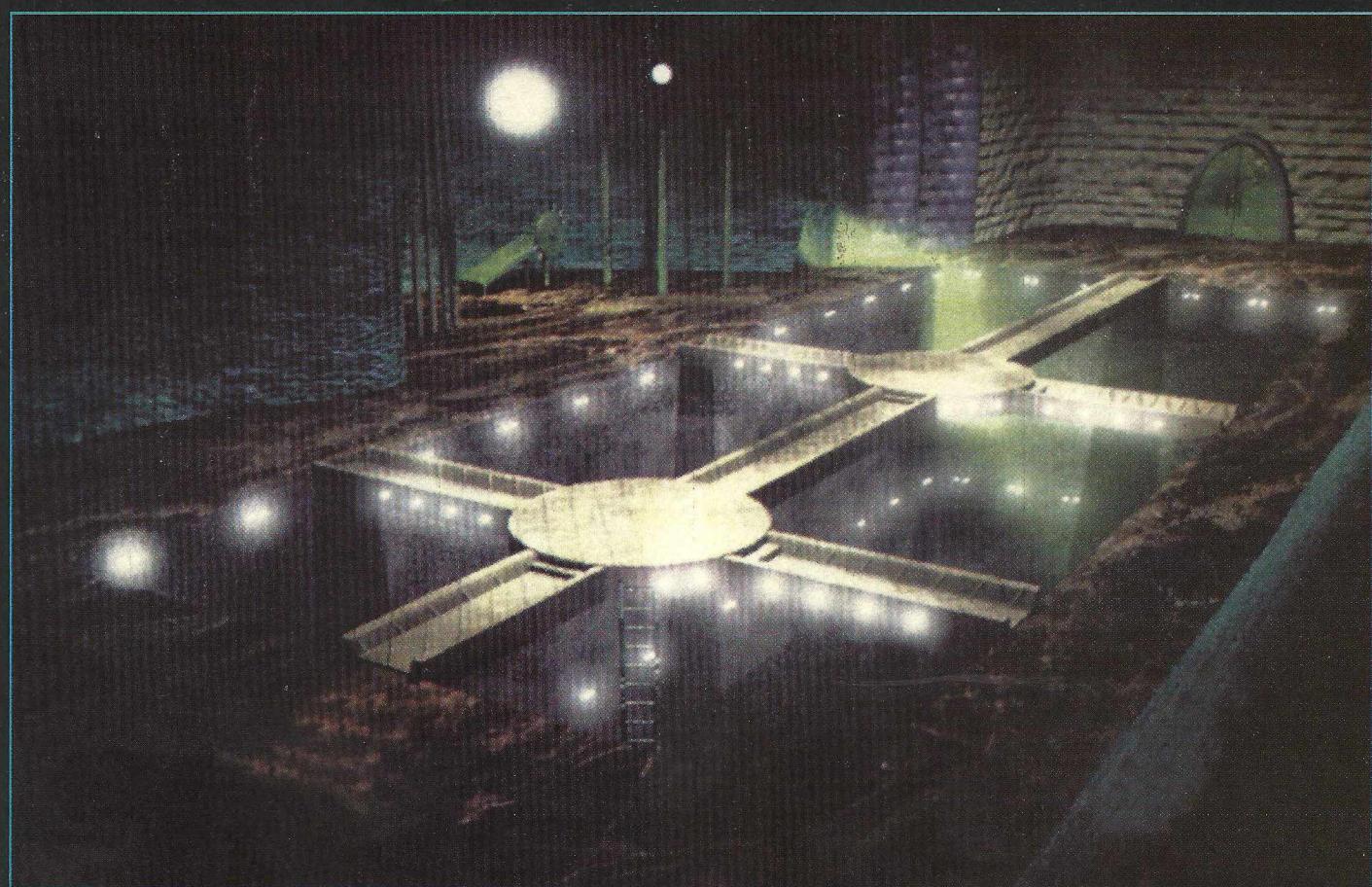


Nível aconselhável: Todos em 15

Evento. Agora que a cabeça de Mannheim se foi, Xero usará o corpo de Mannheim.

Desça, entre no quarto a esquerda; Pegue 15 Omega Dagger e 40 Omega Arrow. Saia e entre no quarto da direita. Lute contra os três Darg Banori. Pegue 1 Aether Potion e 2 Aether Wafer, e saia. Vá para o norte, suba os degraus e entre no quarto da esquerda. Pegue 5500 hexite, 3 Legion Armor, 3 Legion





para a esquerda. Evento.

Agora, aqui é bastante parecido com o cenário da Red Tom's Cave.

!! IMPORTANTE!! depois que você lutar com a Mannheim's Head, você estará prestes a enfrentar os chefes finais. Portanto salve seu progresso antes de você vir para cá.

Aqui está o caminho:

De entrada siga para baixo até você chegar a um lugar onde não há mais saída, continue seguindo até que você veja o segundo cruzamento, suba e então entre na caverna. Lute contra os dois Darg Org Scientists. Depois deste pequeno evento saia desta caverna e siga até você ver quatro cami-



nhos. Escolha o da esquerda e entre na caverna. Prosseguir pela esquerda até você ver outro evento. Você enfrentará dois Hexite Golems. Lute com Winged Stalker. E enfrente a Mannheim's Head.

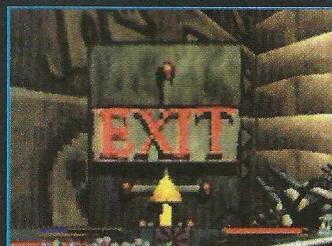
Mannheim's Head: hp aproximadamente 1000

Estratégia: somente ataque

Nível Aconselhado: todos com nível máximo

Veja este longo evento onde seu grupo se reunirá e começará a comemorar, até que Jirina sente que o mal ainda não acabou, após isso duas opções irão aparecer. Escolha a primeira opção, que é para soltar o Spell of Banishment. Haverá outro evento, onde to-





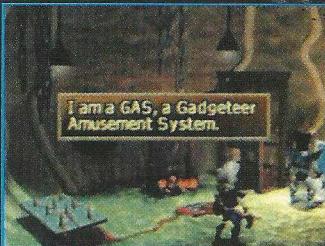
dos vão para fora e começam o feitiço, mas Darg interrompe o feitiço, Xero só vê uma solução para tentar acabar com Darg de uma vez por todas, entrar em seu reino e acabar com ele, logo

após assista a cena em CG, e um grupo formado por Stinger, Harv-5 e Clemett, será lavado para uma batalha contra Physical Darg I. Quando derrota-lo veja a cena em CG de sua derrota. E ainda não acabou o pesadelo, agora você

terá de enfrentar Darg Splinter I, com o grupo formado

por Windleaf, Jirina e Xero.

Voltando ao grupo de Stinger, você vai ter de enfrentar agora Physical Darg II. Com o grupo de Windleaf enfrente agora Darg Splinter II. E agora é a hora em que o destino de Arkose está em jogo, você terá de enfrentar Physical Darg III, em seu confronto decisivo.



Physical Darg I, II ou III: HP aproximadamente 1000

Estratégia: ataque os ou lance as magias de Clemett

Meu nível: O mesmo

Batalha contra Darg Splinter I ou II: hp é mesmo com

Dargs Físico mas aqui es-

tão em três ou quatro (o hp

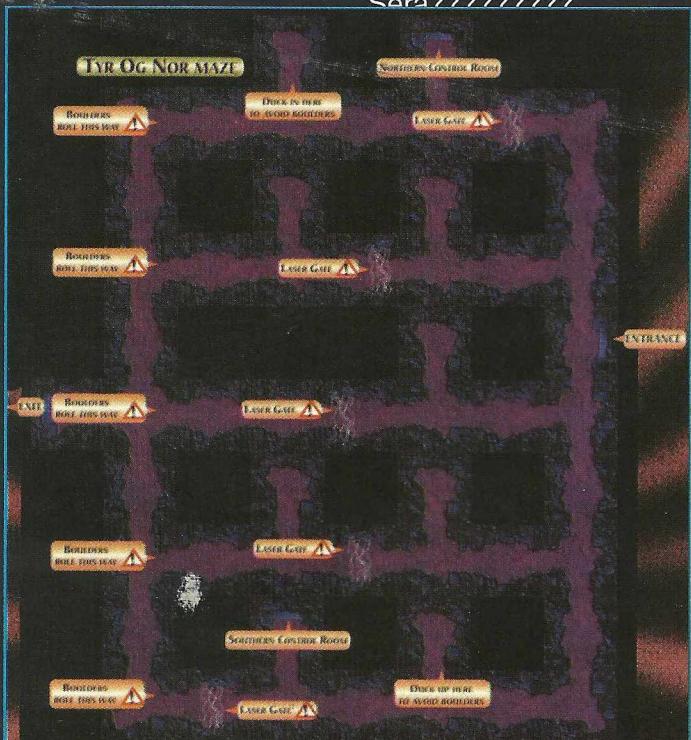
é dividido).



Após derrotá-lo veja a CG onde mostra o destino de Arkose sendo salvo, Darg foi derrotado, depois da der-

rota de Darg todos ficam eufóricos, mas se lembram de uma coisa, seus amigos ainda não retornaram do reino de Darg, eles esperam impacientes andando de um lado para o outro, e ninguém aparece, até que um portal se abre logo a frente

e dele saem Windleaf, Jirina e Xero, e após terem uma conversinha eles descem a escada. E agora é só sentar e assistir ao final, Arkose foi salva, e Stinger já pode ir a taverna em paz outra vez. Será???????????



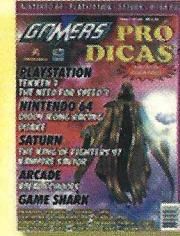
NÚMEROS ATRASADOS



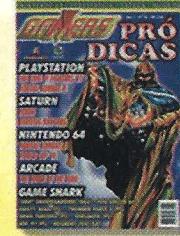
Cód.: PD 07
Cada R\$ 2,50



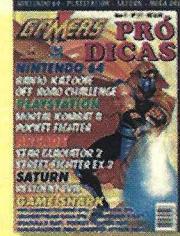
Cód.: PD 08
Cada R\$ 2,50



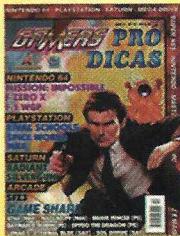
Cód.: PD 09
Cada R\$ 2,50



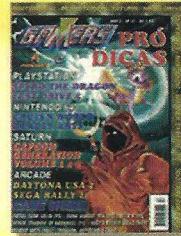
Cód.: PD 10
Cada R\$ 2,50



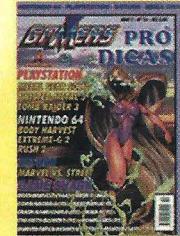
Cód.: PD 11
Cada R\$ 2,50



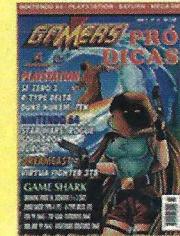
Cód.: PD 12
Cada R\$ 2,50



Cód.: PD 13
Cada R\$ 3,00



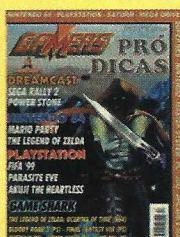
Cód.: PD 14
Cada R\$ 3,00



Cód.: PD 15
Cada R\$ 3,00



Cód.: PD 16
Cada R\$ 3,00



Cód.: PD 17
Cada R\$ 3,00



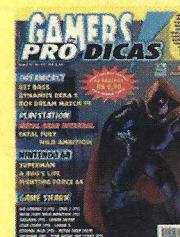
Cód.: PD 18
Cada R\$ 3,00



Cód.: PD 19
Cada R\$ 3,00



Cód.: PD 20
Cada R\$ 3,00



Cód.: PD 21
Cada R\$ 2,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO



**PRÓ
DICAS**

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: PD 07 - Cada R\$ 2,50 ()

Cód.: PD 15 - Cada R\$ 3,00 ()

Cód.: PD 08 - Cada R\$ 2,50 ()

Cód.: PD 16 - Cada R\$ 3,00 ()

Cód.: PD 09 - Cada R\$ 2,50 ()

Cód.: PD 17 - Cada R\$ 3,00 ()

Cód.: PD 10 - Cada R\$ 2,50 ()

Cód.: PD 18 - Cada R\$ 3,00 ()

Cód.: PD 11 - Cada R\$ 2,50 ()

Cód.: PD 19 - Cada R\$ 3,00 ()

Cód.: PD 12 - Cada R\$ 2,50 ()

Cód.: PD 20 - Cada R\$ 3,00 ()

Cód.: PD 13 - Cada R\$ 3,00 ()

Cód.: PD 21 - Cada R\$ 2,90 ()

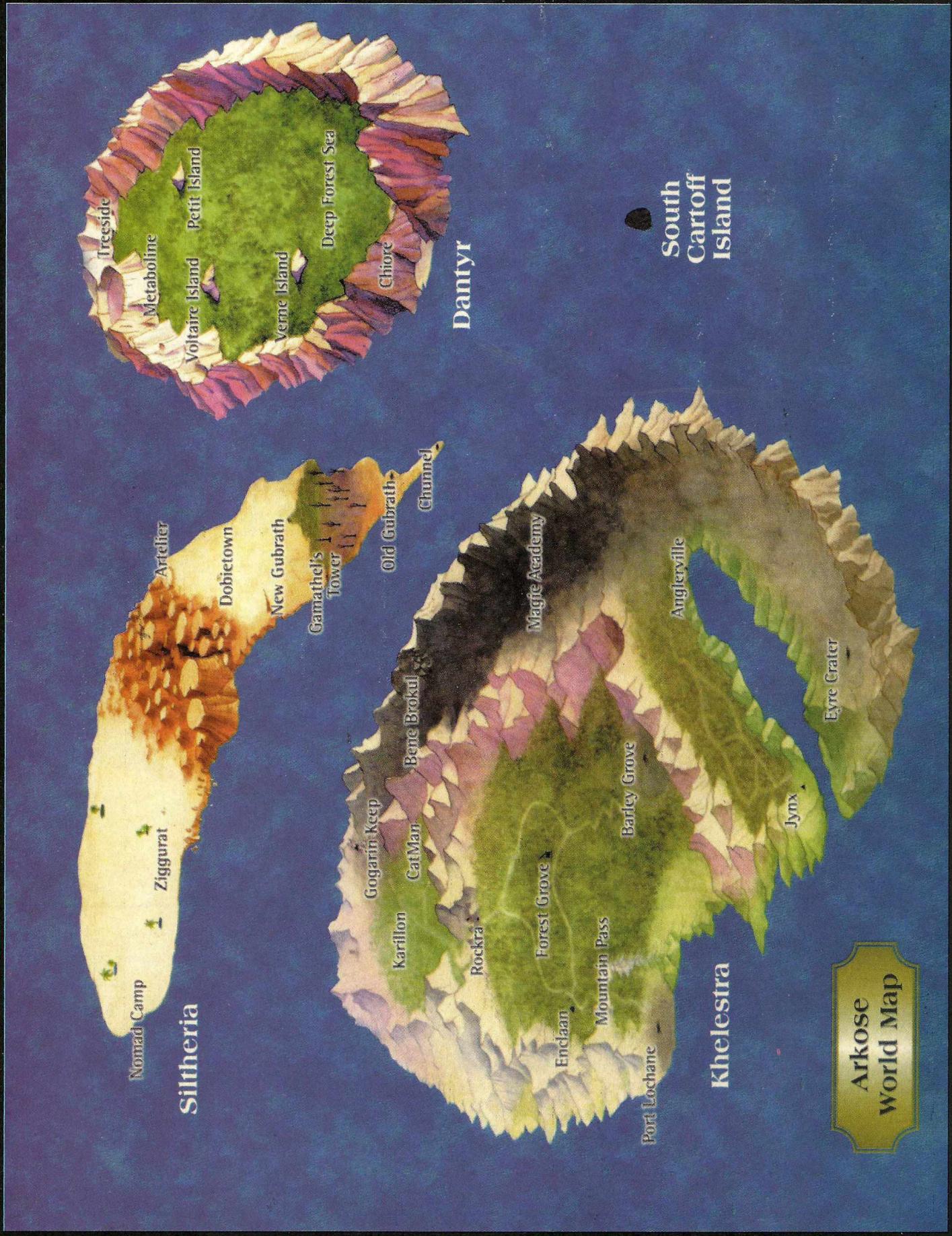
Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____ Cep: _____

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (011) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

MAPAS - MAPAS - MAPAS -



MAPAS - MAPAS - MAPAS

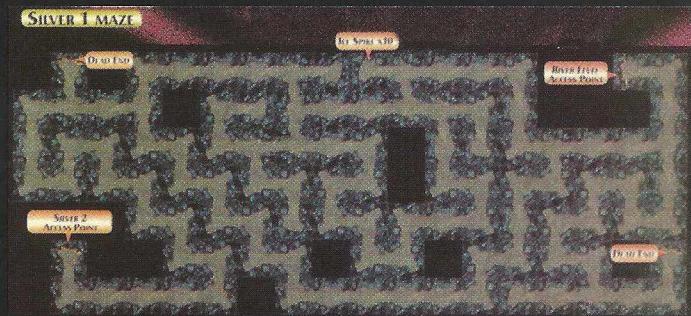
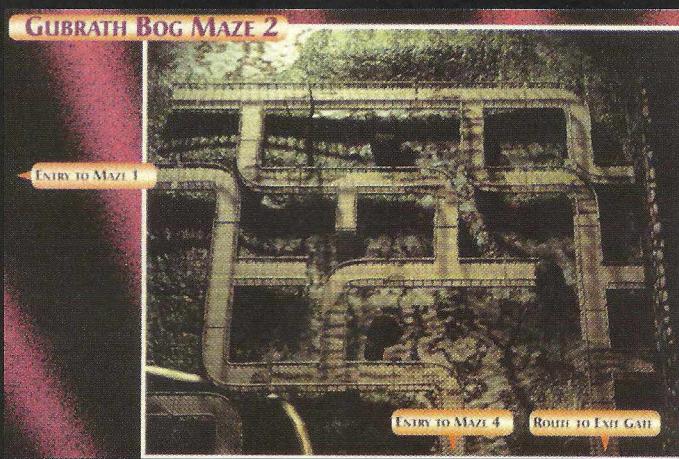
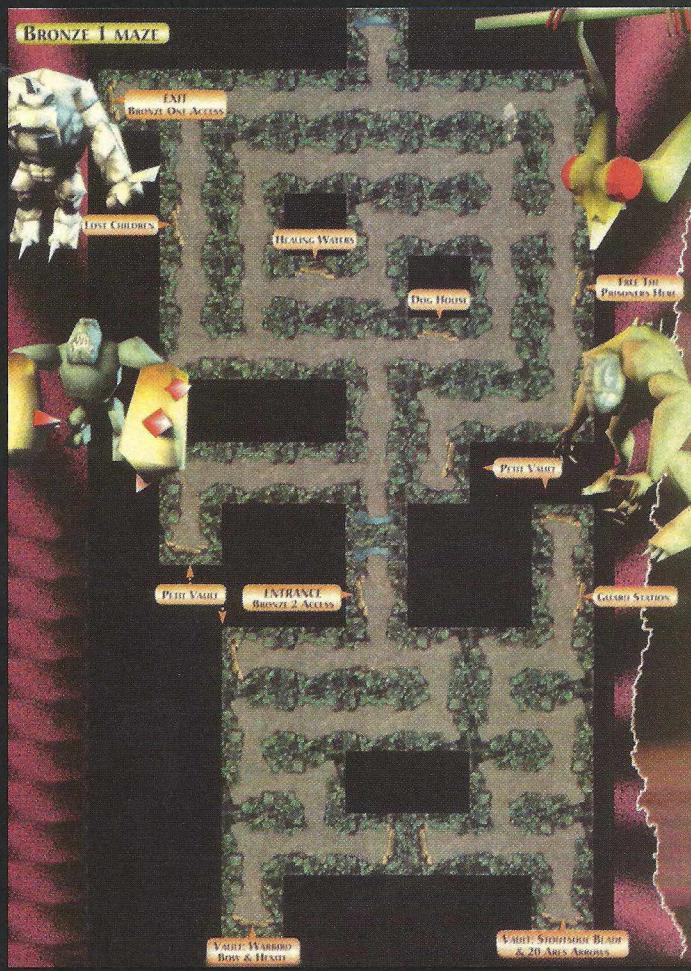
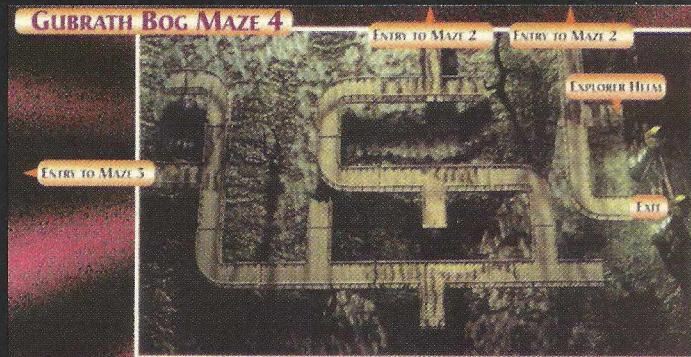
Wyldern
World Map



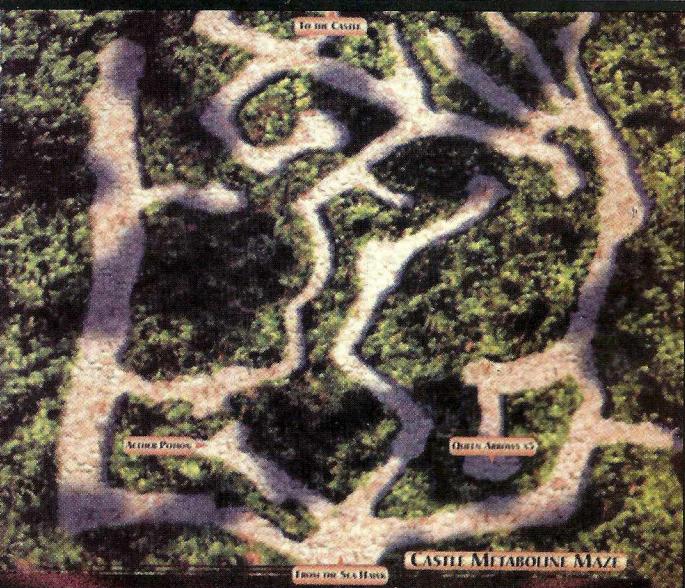
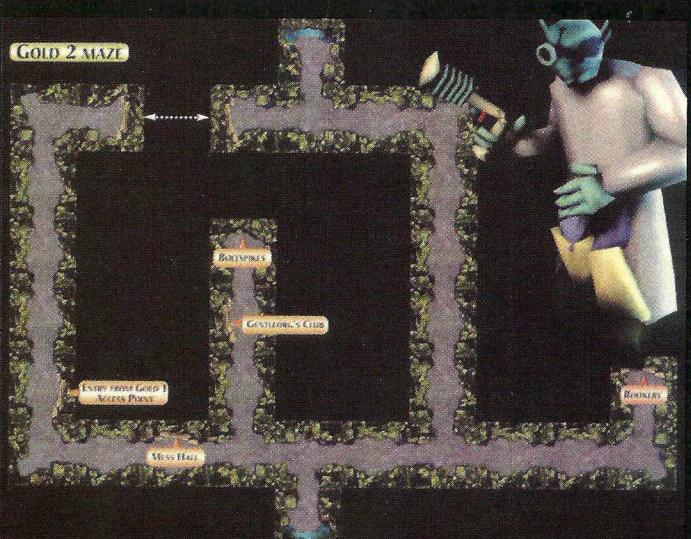
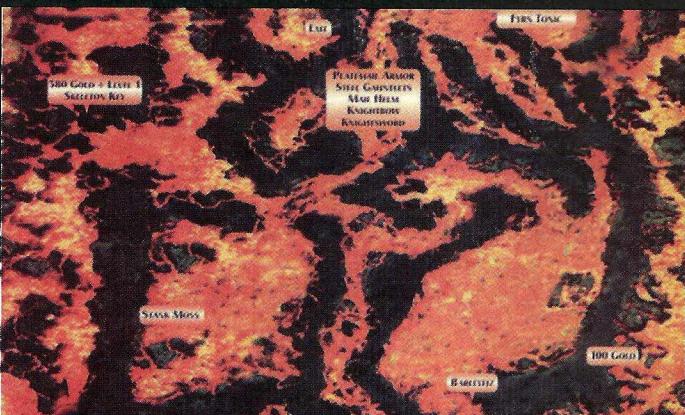
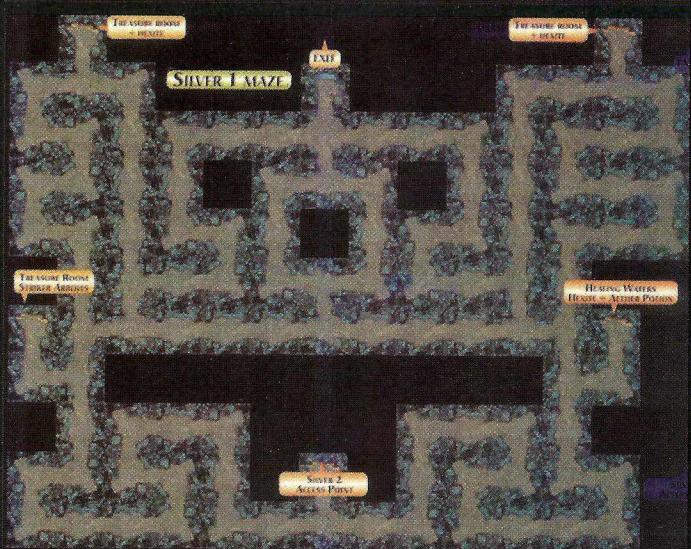
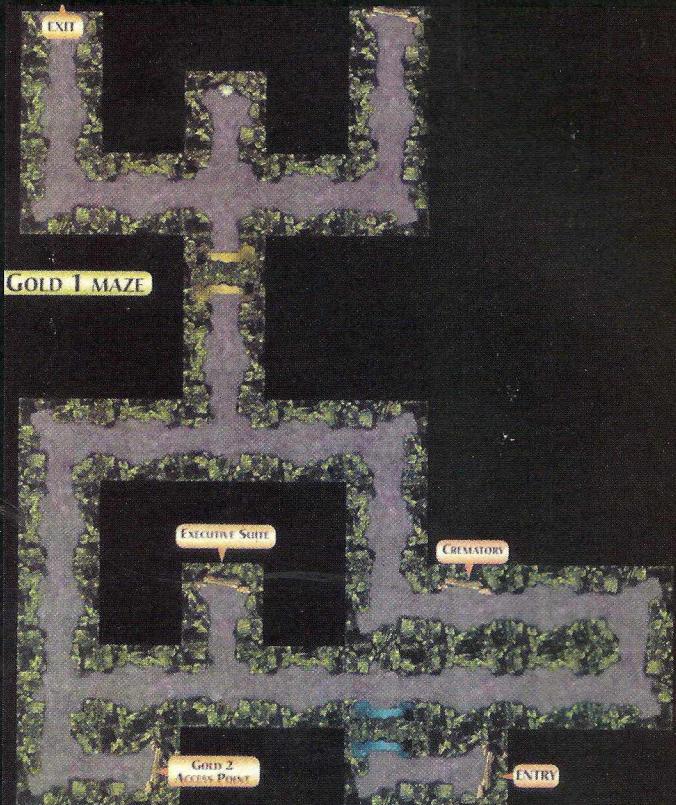
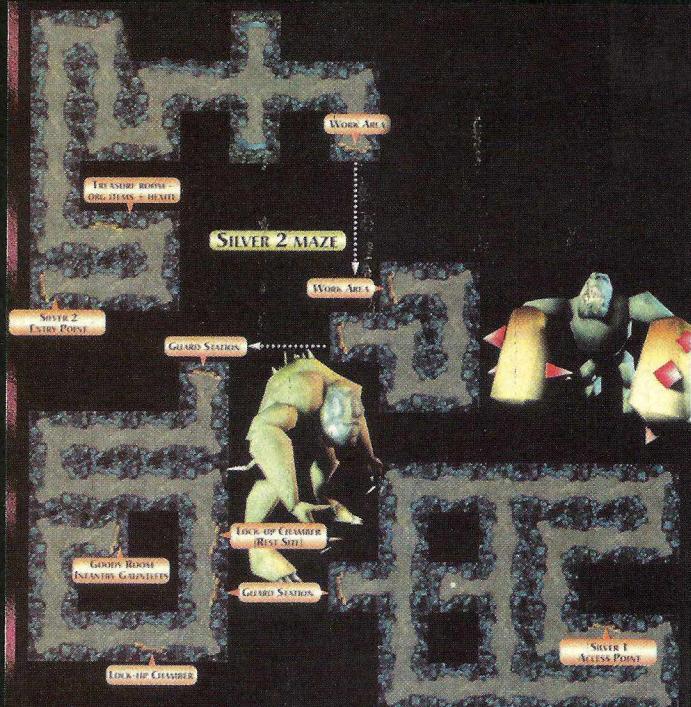
MAPAS - MAPAS - MAPAS -



MAPAS - MAPAS - MAPAS



MAPAS - MAPAS - MAPAS -



MAPAS - MAPAS - MAPAS

TYR OG NOR MAZE

NORTHERN CONTROL ROOM

BOULDERS
ROLL THIS WAY

DUCK IN HERE
TO AVOID BOULDERS

LASER GATE

BOULDERS
ROLL THIS WAY

LASER GATE

BOULDERS
ROLL THIS WAY

LASER GATE

BOULDERS
ROLL THIS WAY

LASER GATE

SOUTHERN CONTROL ROOM

BOULDERS
ROLL THIS WAY

LASER GATE

DUCK UP HERE
TO AVOID BOULDERS

TABELAS - TABELAS - TABELAS

LVL	SPELL NAME	SPELL EFFECT	DAMAGE TYPE	DURATION	MP COST
1	Beetle	+25 Fortitude	N/A	15 sec.	12
1	Drakeball	-50HP	Fire	Instant	12
1	Hawk	-80 HP All	Fire	Instant	40
1	Soothing	+50HP	N/A	Instant	12
2	Beeswarm	-50HP All	Spirit	Instant	25
2	Flamebless	Set Fire Enchantment	N/A	Combat	25
3	Gust	-75HP	Earth	Instant	35
3	Python	-75HP	Spirit	Instant	35
3	Soothe All	+50HP All	N/A	Instant	35
4	Antidote	Clear Poison	N/A	Instant	45
4	Snakebite	Set Poison	N/A	30 sec.	45
4	Spiritbless	Set Spirit Enchantment	N/A	Combat	45
5	Armadillo	+20 Agility, +20 Fortitude	N/A	15 sec.	50
5	Kraken	-90 HP All	Spirit	Instant	75
5	Mending	+75 HP	N/A	Instant	50
6	Blindness	Set Blindness	Spirit	300 sec.	100
6	Rageshriek	-75 HP All, Set Confused	Spirit	150 sec.	100
6	Windstrike	-100 HP	Earth	Instant	100
7	Drakestrike	-110 HP	Fire	Instant	110
7	Mend All	+100 HP All	N/A	Instant	110
7	Owltafon	-110 HP, Set Poison	Spirit	30 sec.	110
8	Sirencall	Clear Sleep	N/A	Instant	125
8	Soulrise	Clear Dead, +50 HP	N/A	Instant	125
8	Wolfclaw	-110 HP, Set Paralysis	Spirit	30 sec.	125
9	Healing	+150 HP	N/A	Instant	135
9	Mammoth	-115 HP All	Ice	Instant	135
9	Weakness	Set Weak	Spirit	300 sec.	135
10	Drakewrath	-125 HP	Fire	Instant	140
10	Spellblind	Set Spellblind	N/A	300 sec.	140
10	Wurm	Set Stone	Spirit	60 sec.	140
11	Heal All	+150 HP All	N/A	Instant	150
11	Windwrath	-110 HP All, Set Slow	Earth	300 sec.	150
12	Bodysoul Rise	Clear Dead, +200 HP	N/A	Instant	200
12	Cleanse	Set Normal	N/A	Instant	200
13	Apocalypse	-225 HP All	Earth	Instant	350
13	Drake	-150 HP All	Fire	Instant	250
13	Titan	+25 Prowess, +25 Strength	N/A	15 sec.	250
Hidden	Shatter	-60 HP	Spirit	Instant	30

ELAS - TABELAS - TABELAS

LVL	SPELL NAME	SPELL EFFECT	DAMAGE TYPE	DURATION	MP COST
1	Earthbless	Set Earth Enchantment	Earth	Combat	25
1	Liteheal	+50 HP	N/A	Instant	25
1	Nimble	+25 Agility	N/A	15 sec.	25
1	Power	+25 Strength	N/A	15 sec.	25
1	Slowmist	Set Slow	Earth	300 sec.	25
1	Stoneball	-50 HP	Earth	Instant	25
2	Boltstun	-50 HP, Set Slow	Earth	300 sec.	35
2	Tidalstrike	-60 HP	Ice	Instant	35
3	Earthstrike	-75 HP	Earth	Instant	50
3	Liteheal All	+75 HP All	N/A	Instant	50
4	Borealis	-90 HP All	Earth	Instant	60
4	Weakling	Set Weak	Earth	300 sec.	60
5	Mistheal	+125 HP	N/A	Instant	75
5	Venomrain	Set Poisoned	Earth	30 sec.	75
5	Warskill	+25 Prowess	Earth	15 sec.	75
6	Icebless	Set Ice Enchantment	Ice	Combat	100
6	Icestrike	-100 HP	Ice	Instant	100
7	Mistheal All	+150 HP All	N/A	Instant	110
7	Sweetmist	Set Confused	Earth	150 sec.	110
8	Icesleep	Set Sleep	Ice	60 sec.	125
8	Inept	-25 Prowess	Earth	15 sec.	125
9	Allheal	+225 HP All	Earth	Instant	135
9	Stoutbody	+25 Fortitude	Earth	15 sec.	135
9	Sunstrike	-125 HP	Fire	Instant	135
10	Rockskin	+25 Fortitude, +25 Strength	Earth	15 sec.	145
10	Stoneform	Set Stone	Earth	60 sec.	145
11	Potency	+25 Strength, +25 Prowess	N/A	15 sec.	150
11	Sunblind	Set Blind, -25 Agility	Fire	300 sec.	150
12	Maximize	+100 Prowess, +100 Strength	N/A	15 sec.	200
12	Pathetic Foe	-100 HP, Set Pathetic	Earth	300 sec.	200
13	Blizzard	-150 HP All, Set Sleep	Ice	60 sec.	250
13	Boltscream	-150 HP All, Set Slow	Earth	300 sec.	250
13	Nova	-150 HP All, Set Blind	Fire	300 sec.	250
13	Worldfury	-150 HP All, Set Confused	Earth	150 sec.	250

TABELAS - TABELAS

LVL	SPELL NAME	SPELL EFFECT	DAMAGE TYPE	DURATION	MP COST
1	King Uhndrash	-80 HP All	Psi	Instant	65
1	LoHeal	+50 HP	Psi	Instant	25
1	Paralysis	Set Paralysis	Psi	30 sec.	25
1	Psidart	-50 HP	Psi	Instant	25
1	PsiShield	+25 Fortitude	Psi	15 sec.	25
2	Awaken	Clear Sleep	Psi	Instant	35
2	LoHeal All	+50 HP All	Psi	Instant	35
2	Sleep	Set Sleep	Psi	60 sec.	35
3	Mass Paralysis	Set Paralysis All	Psi	30 sec.	50
3	PsiDagger	-75 HP	Psi	Instant	50
3	Purify	Clear Poison	Psi	Instant	50
4	Mass Sleep	Set Sleep All	Psi	60 sec.	60
4	PsiArmor	+25 Agility, +25 Fortitude	Psi	15 sec.	60
4	PsiScream	-75 HP All	Psi	Instant	60
5	Clarity	Clear Confused	Psi	Instant	75
5	MidHeal	+125 HP All	Psi	Instant	75
5	Queen Brokul	-100 HP All	Psi	Instant	75
6	Confusion	Set Confused	Psi	150 sec.	100
6	Psiphon	Target -100 HP, Xero +100 HP	Psi	Instant	100
6	Strength	+50 Strength	Psi	15 sec.	100
7	MidHeal All	+125 HP All	Psi	Instant	110
7	PsiBless	Set Psi Enchantment	Psi	Combat	110
7	Psychedelia	-50 Prowess, -50 Agility	Psi	15 sec.	110
8	LoRestore	+50 HP, Clear Dead	Psi	Instant	125
8	Mass Confusion	Set Confusion All	Psi	150 sec.	125
8	PsiFreeze	Set Stone	Psi	60 sec.	125
9	HiHeal	+150 HP	Psi	Instant	135
9	King Fanoma	-125 HP All	Psi	Instant	135
9	Vigor	Clear Slow	Psi	Instant	135
10	Boggle	Set Pathetic	Psi	300 sec.	145
10	Prowess	+50 Prowess	Psi	15 sec.	145
11	HiHeal All	+150 HP All	Psi	Instant	150
11	Nightmare	-125 HP All, Set Weak	Psi	300 sec.	150
12	Full Restore	Clear Dead, +1000 HP	Psi	Instant	225
12	Mass Boggle	Set Pathetic All	Psi	300 sec.	200
13	King Khelest	-170 HP All	Psi	Instant	250
13	Sum Of All Fears	-150 HP All, Set Confusion	Psi	150 sec.	250
13	Wraithform	+1000 HP	Psi	Instant	300



GAME SHARK - GAME SHARK -

CÓDIGOS PARA CLEMENTT

Códigos de modificador de Nome

Dígito 1 -----	3010B5EE 00??
Dígito 2 -----	3010B5EF 00??
Dígito 3 -----	3010B5F0 00??
Dígito 4 -----	3010B5F1 00??
Dígito 5 -----	3010B5F2 00??
Dígito 6 -----	3010B5F3 00??
Dígito 7 -----	3010B5F4 00??
Ep Máximo -----	8010B60A FFFF
Attack Máximo -----	3010B5FA 007F
Defense Máximo -----	3010B5FB 007F
Agility Máximo -----	3010B5FC 007F
Prowess Máximo -----	3010B5FD 007F
Speed Máximo -----	3010B5FF 007F
Special Skill no nível Máximo -----	3010B600 007F
Condição sempre em "Fine" -----	8010B610 0000
Ativa a tela de Cast Spell -----	8010B612 0001
HP Infinito -----	8010B602 03E7
HP Máximo -----	8010B604 03E7
MP Infinito -----	8010B606 03E7
MP Máximo -----	8010B608 03E7

CÓDIGOS PARA O HERV-5

Códigos de modificador de Nome

Dígito 1 -----	3010B5B0 00??
Dígito 2 -----	3010B5B1 00??
Dígito 3 -----	3010B5B2 00??
Dígito 4 -----	3010B5B3 00??
Dígito 5 -----	3010B5B4 00??
Dígito 6 -----	3010B5B5 00??
Dígito 7 -----	3010B5B6 00??
Ep Máximo -----	8010B5CC FFFF
Attack Máximo -----	3010B5BC 007F
Defense Máxima -----	3010B5BD 007F
Agility Máxima -----	3010B5BE 007F
Prowess Máxima -----	3010B5BF 007F
Speed Máxima -----	3010B5C1 007F
Special Skill no nível Máximo -----	3010B5C2 007F
Condição sempre em "Fine" -----	8010B5D2 0000
Ativa a tela de Cast Spell -----	8010B5D4 0001
HP Infinito -----	8010B5C4 03E7
HP Máximo -----	8010B5C6 03E7
MP Infinito -----	8010B5C8 03E7
MP Máximo -----	8010B5CA 03E7

CÓDIGOS PARA JIRINA

Códigos de modificador de Nome

Dígito 1 -----	3010B4F6 00??
Dígito 2 -----	3010B4F7 00??

- GAME SHARK - GAME SHARK

Dígito 3 -----	3010B4F8 00??
Dígito 4 -----	3010B4F9 00??
Dígito 5 -----	3010B4FA 00??
Dígito 6 -----	3010B4FB 00??
Dígito 7 -----	3010B4FC 00??
Ep Máximo -----	8010B512 FFFF
Attack Máximo -----	3010B502 007F
Defense Máxima -----	3010B503 007F
Agility Máxima -----	3010B504 007F
Prowess Máxima -----	3010B505 007F
Speed Máxima -----	3010B507 007F
Special Skill no nível Máximo -----	3010B508 007F
Condição sempre em "Fine" -----	8010B518 0000
Ativa a tela de Cast Spell -----	8010B51A 0001
HP Infinito -----	8010B50A 03E7
HP Máximo -----	8010B50C 03E7
MP Infinito -----	8010B50E 03E7
MP Máximo -----	8010B510 03E7

CÓDIGOS PARA STINGER

Códigos de modificador de Nome

Digit 1 -----	3010B572 00??
Digit 2 -----	3010B573 00??
Digit 3 -----	3010B574 00??
Digit 4 -----	3010B575 00??
Digit 5 -----	3010B576 00??
Digit 6 -----	3010B577 00??
Digit 7 -----	3010B578 00??
Ep Máximo -----	8010B58E FFFF
Attack Máximo -----	3010B57E 007F
Defense Máxima -----	3010B57F 007F
Agility Máxima -----	3010B580 007F
Prowess Máxima -----	3010B581 007F
Speed Máxima -----	3010B583 007F
Special Skill no nível Máximo -----	3010B584 007F
Condição sempre em "Fine" -----	8010B594 0000
Ativa a tela de Cast Spell -----	8010B596 0001
HP Infinito -----	8010B586 03E7
HP Máximo -----	8010B588 03E7
MP Infinito -----	8010B58A 03E7
MP Máximo -----	8010B58C 03E7

CÓDIGOS PARA WINDLEAF

Códigos de modificador de Nome

Digit 1 -----	3010B4B8 00??
Digit 2 -----	3010B4B9 00??
Digit 3 -----	3010B4BA 00??
Digit 4 -----	3010B4BB 00??
Digit 5 -----	3010B4BC 00??
Digit 6 -----	3010B4BD 00??

GAME SHARK - GAME SHARK

Digit 7 -----	3010B4BE 00??
Ep Máximo -----	8010B4D4 FFFF
Attack Máximo -----	3010B4C4 007F
Defense Máxima -----	3010B4C5 007F
Agility Máxima -----	3010B4C6 007F
Prowess Máxima -----	3010B4C7 007F
Speed Máxima -----	3010B4C9 007F
Special Skill no nível Máximo -----	3010B4CA 007F
Condição sempre em "Fine" -----	8010B4DA 0000
Ativa a tela de Cast Spell -----	8010B4DC 0001
HP Infinito -----	8010B4CC 03E7
HP Máximo -----	8010B4CE 03E7
MP Infinito -----	8010B4D0 03E7
MP Máximo -----	8010B4D2 03E7

CÓDIGOS PARA XERO

Códigos de modificador de Nome

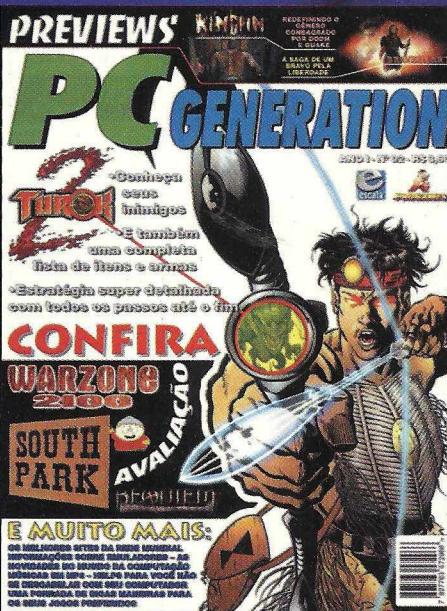
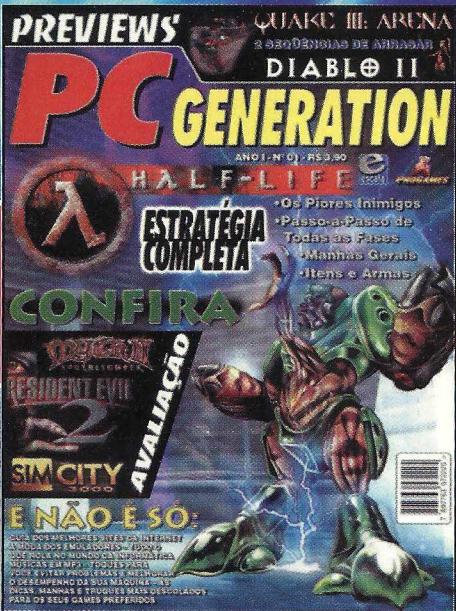
Digit 1 -----	3010B534 00??
Digit 2 -----	3010B535 00??
Digit 3 -----	3010B536 00??
Digit 4 -----	3010B537 00??
Digit 5 -----	3010B538 00??
Digit 6 -----	3010B539 00??
Digit 7 -----	3010B53A 00??
Ep Máximo -----	8010B550 FFFF
Attack Máximo -----	3010B540 007F
Defense Máxima -----	3010B541 007F
Agility Máxima -----	3010B542 007F
Prowess Máxima -----	3010B543 007F
Speed Máxima -----	3010B545 007F
Special Skill no nível Máximo -----	3010B546 007F
Condição sempre em "Fine" -----	8010B556 0000
Ativa a tela de Cast Spell -----	8010B558 0001
HP Infinito -----	8010B548 03E7
HP Máximo -----	8010B54A 03E7
MP Infinito -----	8010B54C 03E7
MP Máximo -----	8010B54E 03E7

CÓDIGOS GERAIS

Gold Infinito -----	800AFB74 FFFF
Gold Máximo -----	800AFB74 967F
-----	800AFB76 0098
Hexite Infinito -----	800AFB78 FFFF
Hexite Máximo -----	800AFB78 967F
-----	800AFB7A 0098
Sem batalhas aleatórias -----	8009F932 0273

GAME SHARK - GAME SHARK

COMPLETE JÁ SUA COLEÇÃO



PC 01

Estratégia: Half Life
Em foco: Resident Evil, Myth II: Soulblighter, SimCity 3000
Cheat Codes: Actua Soccer 3, Ants!, Army Men 2, Brian Lara's Cricket, Grand Theft Auto: London, Half Life, Herect 2, Need for Speed 3: Hot Pursuit, Rapanui, S.C.A.R.S, Shogo: Mobile Armor Division, Tomb Raider III, Trespasser, Turkey Hunter, Vangers, Wing Commander: Secret Ops

PC 02

Estratégia: Turok 2
Em foco: Warzone 2000, Requiem: Avenging Angel, South Park
Cheat Codes: African Safari, Bleifuss Fun, Croc: Legend of Gobbos, Grand Slam Turkey, Commandos: Beyond The Call Of Duty, Gruntz, Lettrix, Madden NFL '99, Requiem: Avenging Angel, Sports Car GT, Tom Clancy's SSN, Turok 2: Seeds Of Evil, Rival Realms, Shadow Warrior, Vigilance, Speed Busters

PC 03

Estratégia: Star Wars Episode I: The Phantom Manace
Em foco: Austin Powers: Operation Trivia, Ever Quest, X-Wing Alliance
Cheat Codes: Age Of Empires 2: The Age Of The Kings, Backtrack, Blood 2: The Chosen, Chip's Challenge, Cybermercs, Drakan: Order of The Flame, Jagged Alliance 2: Deadly Games, Midtown Madness, Test Drive 5, Warzone 2000, Wolfenstein 3D

PC GENERATION

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: PC 01 - Cada R\$ 3,90 ()

Cód.: PC 02 - Cada R\$ 3,90 ()

Cód.: PC 03 - Cada R\$ 3,90 ()

Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____ Cep: _____

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381

Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (011) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.